



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE QUERÉTARO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 22-A**



**METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL CAMPO DE FORMACIÓN DE PENSAMIENTO
MATEMÁTICO: TRABAJO COLABORATIVO Y EL JUEGO, PARA EL LOGRO DE
APRENDIZAJES EN PREESCOLAR**

ELIA GUERRERO MANRIQUEZ

SANTIAGO DE QUERÉTARO, QRO. JUNIO 2022



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE QUERÉTARO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 22-A**



**METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL CAMPO DE FORMACIÓN DE PENSAMIENTO
MATEMÁTICO: TRABAJO COLABORATIVO Y EL JUEGO, PARA EL LOGRO DE
APRENDIZAJES EN PREESCOLAR**

ELIA GUERRERO MANRIQUEZ

TESINA

**PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN**

SANTIAGO DE QUERÉTARO, QRO. JUNIO 2022

**DICTAMEN DEL TRABAJO
PARA DE TITULACIÓN**

Querétaro, Qro., a 28 de junio de 2022

**C. ELIA GUERRERO MANRÍQUEZ.
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, intitulado: "METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL CAMPO DE FORMACIÓN DEL PENSAMIENTO MATEMATICO: TRABAJO COLABORATIVO Y EL JUEGO, PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN PREESCOLAR", Opción: TESINA a propuesta del asesor C. MTRA. MARÍA DEL PUEBLITO MORALES DÍAZ, 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 a presentar su examen profesional.



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

**S.E.P.
UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-22A
QUERÉTARO**



**LIC. J. GUADALUPE RIVAS GUZMÁN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD 22-A**

TABLA CONTENIDO

	Página
INTRODUCCIÓN	1
 CAPÍTULO I. USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL CAMPO DE FORMACIÓN PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN PREESCOLAR.....	 3
1.1 Contexto social y escolar de mi práctica docente.....	4
1.2 Mi práctica docente en el preescolar.....	13
1.3 El escenario escolar y mi práctica docente.....	15
1.4 Metodología de investigación.....	21
1.5 Marco teórico conceptual, ¿Cómo se favorece el desarrollo del pensamiento matemático?	24
1.6 Análisis de la información de campo.....	37
1.7 Diagnóstico pedagógico.....	41
1.8 Objetivos de la investigación	50
1.9 Justificación del estudio.....	53
 CAPÍTULO II. DIÁLOGO CON AUTORES PARA COMPRENDER LA PROBLEMÁTICA	 58
2.1 Popuesta de Vigotzky.....	59
2.2 Montessori y el juego	60

2.3 Froebel y el juego	63
2.4 Irma Rosa Fuenlabrada Velázquez.....	68
2.5 El juego y el trabajo colaborativo como metodología activa	70
2.6 El trabajo colaborativo y la pedagogía	72
2.7 Principios pedagógicos en preescolar	75
2.8 El juego como un método educativo.....	78
 CAPÍTULO III. ALTERNATIVA DEL TRABAJO	 84
3.1 Aprendiendo con los alumnos.....	86
3.2 Planeación didáctica.....	93
3.3 Resultados y experiencias.....	106
 CAPÍTULO IV. REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA.....	 113
4.1 Que aprendieron los alumnos.....	113
4.2 Mi experiencia educativa como propuesta de mi formación docente.....	117
 A MANERA DE CONCLUSIÓN.....	 121
BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA.....	124
ANEXOS.....	129

INTRODUCCIÓN

La educación tradicional ponía como prioridad la disciplina, el orden y el aprendizaje mediante la memorización de conceptos. Por fortuna, en la actualidad esta visión se ha cambiado. Hoy, más que el acomodo de mesas y sillas y el silencio en el aula, lo importante es el ambiente que se genera en ella. ¿El ideal? Un ambiente colaborativo y armónico a través del juego.

Actualmente se busca que la educación se centre en el alumno, para que desarrolle pensamientos propios y, más aún, procedimientos autónomos. En este sentido la educación se entiende como un proceso dinámico y en cambio permanente, y los contenidos que sirvieron hace unos meses podrían no servir hoy. El alumno aprende a su propio ritmo, y genera una experiencia significativa en su vida.

Las nociones matemáticas son una herramienta indispensable para que el niño en preescolar desarrolle su pensamiento lógico matemático.

Al respecto se analizarán los procesos que intervienen para lograr acercar al niño al concepto de número, por lo que es indispensable que primeramente asimile las nociones espaciales y temporales para que pueda interactuar con los objetos a través de la clasificación, seriación y correspondencia, tomando como estrategia el uso de la metodología activas, (el trabajo colaborativo y el juego) ya que por medio de éste plan metodológico didáctico, se pretende que el niño logre acercarse al concepto del número de una manera lúdica y placentera, logrando el desarrollo del razonamiento.

El objeto de estudio se rescató de dicho planteamiento y a continuación se muestra como está organizado y estructurado el documento, a partir del cual se describen los apartados y su contenido de cada uno.

Capítulo I. Se conceptualiza la temática o problemática, se dan a conocer el contexto de la práctica docente propia, los datos del plantel, el número de alumnos que se atiende, la infraestructura, las características del grupo en general y el diagnóstico grupal, el escenario escolar, mi tarea docente, las metodologías de investigación, el

marco teórico conceptual, el análisis de la información del campo, el diagnóstico pedagógico, la justificación del estudio y los propósitos de investigación.

Capítulo II. En este capítulo se plantea un diálogo con los autores, se plantea la propuesta de las metodologías activas según Gálvez, los principios teóricos metodológicos según Vigotsky y posteriormente se hace el desarrollo de cada planteamiento, haciendo uso de la teoría extraída y los conocimientos con que se cuenta sobre el tema a desarrollar.

Capítulo III. Alternativas del trabajo, en este apartado se muestra cómo aprenden los niños en la edad preescolar, se presenta un cronograma de actividades y plan de trabajo al igual que los resultados y experiencias para mejorar la problemática presentada, se plasman qué campo se tomó como prioridad se realiza una evaluación, de muestra y se anexan formatos del diagnóstico del grupo para ver sus logros.

Capítulo IV. En este capítulo se presentan la reflexión sobre la experiencia educativa, que aprendieron los alumnos.

En la conclusión; se plantea a través de algunas dimensiones el perfil docente adquirido a lo largo del ciclo.

Y en la bibliografía e infografía; se ordenen alfabéticamente las fuentes consultadas para sustentar el documento.

CAPÍTULO I



**METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL CAMPO DE FORMACIÓN PENSAMIENTO
MATEMÁTICO EN PREESCOLAR**

Cada vez más, la comprensión de los conceptos matemáticos como actividad escolar en Educación Infantil, depende de planteamientos metodológicos adecuados que permitan a los alumnos generar ideas desde la observación, la imaginación, la intuición y el razonamiento lógico matemático.

Exigencia de aprendizaje que puede verse amenazada por una falta de reflexión en la decisión de una metodología didáctica activa; cuyos procedimientos deben apoyarse, principalmente, en la curiosidad y en la necesidad, a través del juego y el trabajo colaborativo, ya que establecen el acto didáctico como actuación en el aula, para la clara, efectiva comprensión de los conceptos y relaciones, el enriquecimiento intelectual y la satisfacción personal de cada uno de los alumnos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Son las metodologías activas una posibilidad didáctica para la adquisición del conocimiento en los alumnos de segundo grado de preescolar del Jardín de Niños Amado Nervo?

1.1 Contexto social y escolar de mi práctica docente.

El trabajo docente consiste en realizar actividades didácticas dirigidas al desarrollo fortalecimiento de las capacidades básicas de los niños y niñas, durante períodos planeados a lo largo del ciclo escolar; esto con el fin de que se apliquen periódicamente actividades motivadoras que favorezcan el desarrollo integral de cada uno de los alumnos.

Es una labor compleja, ya que tenemos alumnos que provienen de diversos contextos sociales por lo tanto tienen diferentes niveles de conocimiento, esto provoca que se vean las diferencias entre unos y otros, por lo cual considero que nuestro trabajo como docentes no es nada fácil, pero a la vez es muy placentero ver lo que los alumnos son capaces de lograr con el apoyo requerido, al igual que cada uno de los alumnos se dará cuenta de lo que puede hacer por sí mismo.

El contexto es un factor de suma importancia en la educación ya que éste puede ser favorable o representar un problema en la educación de calidad en los alumnos, todo depende del lugar, condiciones y ambiente de armonía en los que vive cada uno de los educandos, las formas de trato, la convivencia con los padres de familia, las personas con las que se relacionan, al igual que interviene la motivación que se le dé en casa.

La escuela debe ofrecer un ambiente favorable y adecuado para la educación de los alumnos, por lo tanto como docente debo propiciar un ambiente de armonía, empatía y de respeto donde cada uno de los alumnos se sienta cómodo, y se puede expresar libremente, contar con los materiales didácticos necesarios y adecuados para que obtengan nuevos y mejores aprendizajes, lugares seguros donde puedan correr y explorar libremente dentro de la institución por lo que es necesario contar con de seguridad y confianza para el desarrollo integral de los educandos.

El buen desempeño también depende de las facilidades con que cuenta el plantel para poder trabajar situaciones relevantes en las planeaciones didácticas durante cada una de las jornadas diarias, sino que tambien debemos contar con el material necesario acorde a las necesidades de cada uno de los alumnos dependiendo del estilo, ritmo de aprendizaje de cada uno de los alumnos atendiendo con esto la diversidad e inclusión, yo como educadora debo de preveer la obtención de estos para propiciar conjuntamente el desarrollo de los aprendizajes esperados ya que éstos representan un reto tanto para los alumnos como para mí como docente, hacer los que reflexionen sobre las cosas que pasan es su alrededor dejarlos explorar es que aprendan por ellos mismos expresando sus emociones y sus conocimientos.

Por tal razón es importante que al estar frente al grupo se debe haber planificado todas y cada una de las acciones que se desarrollarán durante la jornada laboral y no llegar a la escuela improvisando a preparar el material que se va ocupar durante la clase, debe de estar todo previsto y listo para empezar a trabajar; ya queda alguien que improvisa a veces se hace más difícil en el desarrollo de las actividades y no se logran los aprendizajes esperados ya que no se realizan actividades con sentido pedagógico en

donde muchas veces se aburren los alumnos, por lo tanto no se logran los aprendizajes esperados.

Mi compromiso más que nada será siempre llevar actividades planificadas acordes a las necesidades de cada uno de los alumnos atendiendo la diversidad e inclusión, estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de los educandos, realizar el diagnóstico para saber de dónde partir y este sea una guía para el diseño de actividades para siempre mantener el interés por aprender, hacer mi labor docente la mejor y más profesional posible, por lo tanto esto servirá para una mejor calidad en la educación.

Contexto Escolar

Mi antigüedad en el servicio docente es de 26 años ya que inicié mi labor como docente el programa de preescolares de DIF municipal durante 10 años en el municipio de Apaseo el Alto, Gto. y después ya en un preescolar federal en San José Iturbide, Gto.

Actualmente, (febrero 2022) me encuentro laborando en el preescolar Amado Nervo con clave del centro de trabajo 11DJN0979Q perteneciente a la zona escolar 80, sector 11 se encuentra en la comunidad de Barajas, municipio de Apaseo el Alto Gto. y es de tipo rural.

La comunidad cuenta con los principales servicios básicos, como agua potable, luz eléctrica, drenaje, el servicio de teléfono en ocasiones no funciona o es poca señal, el internet es solo con datos y una que otra familia cuenta con este servicio, pero son muy limitadas por lo que la carencia de este servicio las clases en línea no es un factor que se pueda implementar eficazmente.

La principal actividad económica que se realiza por parte de los padres de familia es la agricultura de maíz, frijol, garbanzo y algunos son jornaleros en USA, las mujeres se dedican en su mayoría al hogar y al cuidado de los hijos, sin embargo en esta pandemia ha obligado a que algunas madres salgan a buscar trabajo y encarguen a sus hijos con su abuela o tías, otro aspecto importante de la comunidad es que ahora

aumento la cantidad de alumnos de familias disfuncionales como madres solteras las cuales tienen que trabajar y dejar a sus niños con la abuelita.

La participación en las diferentes actividades educativas por parte de los padres y madres de los alumnos es de un 90 %.

La inseguridad estos dos últimos años aumentado mucho ya que anteriormente era una comunidad tranquila y ahora existen delincuencia y drogadicción en jóvenes a temprana edad por lo que también ha habido robos de autos, robo a casas habitación y algunos asesinatos.

La infraestructura con que cuenta la escuela es de 3 aulas pequeñas de 8 por 6 metros, 1 bodega de pequeña que anteriormente eran los baño, 1 patio cívico chico y acceso de ingreso a la escuela puerta principal y la cochera.

De acuerdo a la matrícula del aula para este ciclo escolar 2021-2022 el inventario de materiales didácticos son insuficientes por lo que se necesita la adquisición de éste, por lo que se ha estado elaborando materiales como loterías de números, memoramas, tangram, rompecabezas, adivina, adivina que número soy y algunos otros juegos, boliche, ruletas con números y una diversidad de materiales para mantener el interés y motivación de cada uno de los alumnos desarrollando los aprendizajes esperados del campo formativo de pensamiento matemático.

La escuela cuenta con 3 docentes frente a grupo, la relación de las docentes con la comunidad es de empatía principalmente ahora en esta situación difícil para todos de pandemia, de mucho respeto y tolerancia, con los alumnos es de amor, cordialidad.

La convivencia, la inclusión y la excelencia son elementos indispensables que tengo en cuenta día a día trabajando colaborativamente con toda la comunidad educativa en especial con los alumnos de tercer grado, el horario de clases es de 9:00 a 12:00 p.m. en turno matutino.

Para comunicarnos con los padres y madres de familia contamos con grupos de WhatsApp, y con la entrada presencial de manera híbrida realizaremos reuniones

bimestrales para dar asesoría a las madres de familia que así lo requieran, para realizar las tareas educativas de casa sobre el trabajo colaborativo.

Para la autoevaluación realizo reflexiones individuales y en los CTE de zona los expongo para enriquecer mi práctica docente, así como tengo momentos de comunicación efectiva y análisis entre mis compañeras y autoridades educativas para realimentarme, por lo que incluir el trabajo colaborativo como estrategia ha sido eficaz para el logro de aprendizajes clave en esta edad preescolar y en las condiciones que se han vivido en estos tiempos difíciles de pandemia.

Los alumnos que requieren mayor apoyo en **pensamiento matemático** son al momento 2 niños con una comunicación constante que serían del ciclo anterior y que pasan a segundo grado por lo que se tiene un plan de acción para mejorar sus aprendizajes clave durante el ciclo escolar con la aplicación de materiales y trabajo colaborativo a través del juego como estrategia, para el logro de aprendizajes esperados de los planes y programas de preescolar 2017.

La principal prioridad de acuerdo con la observación y análisis es de mi experiencia laboral es el trabajo colaborativo a través del juego como una estrategia didáctica para el logro de aprendizajes significativos, y haciendo un análisis de las necesidades de cada uno de los alumnos se centra en la mejora de los aprendizajes esperados.

La metodología empleada para el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos en cada uno de mis alumnos es aprendizaje colaborativo, simulación educativa basada en el juego y el aula invertida se tratará de adecuar este método activo, pues parte de la idea de hacer participar a los alumnos y alumnas, a través de la implementación de estrategias de enseñanza que logran motivarlos.

Los antecedentes del aprendizaje colaborativo se remontan a la misma historia social del hombre; fue la colaboración entre los hombres primitivos la clave para su evolución.

A través de la socialización de procesos y resultados que el hombre ha vivido a lo largo de su historia, así como en toda actividad grupal, ha sido que éste ha logrado un

crecimiento en los ámbitos personal y social. Ambos aspectos le han ayudado a resolver problemas de la vida cotidiana.

Por ejemplo, durante la Edad Media, los gremios de arte ponderaban que los aprendices debían trabajar en grupos pequeños, los más hábiles, que aprendían del maestro, compartían posteriormente sus saberes con aquéllos menos experimentados; esta actividad les permitía delegar responsabilidades para hacer más eficientes las actividades.

El presente trabajo uso de metodologías activas como herramienta fundamental para el logro de aprendizajes en el campo de formación de pensamiento matemático, **(el juego y el trabajo colaborativo)**, a lo largo de las observaciones y análisis de mi práctica, durante el proceso escolar se ha observado que existe un sin fin de problemas en las escuelas como la monotonía de las clases, la falta de motivación hacia los alumnos, el poco interés de los alumnos para aprender y realizar las actividades pedagógicas, pero cada uno de ellos conllevan a otra serie de problemas y consecuencias que resulta difícil de tomar cada uno de ellos ya que son de gran importancia además de impactar en la educación de los alumnos.

En la gran mayoría se ha considerado que es muy complicado el compartir, dialogar y comprender a los alumnos en el momento en que se trabaja dentro del aula, pero tales son estas situaciones que se suscitan a diario en las escuelas donde el docente no se percata de los motivos que llevan a los alumnos a no demostrarle al profesor la capacidad que cada uno de ellos, se ha elegido el tema del juego y trabajo colaborativo dentro del aula en pequeños grupos en donde el beneficio sea para los alumnos el cual logren acoplarse con los compañeros de grupo para realizar algunas actividades dentro del aula y también para el docente en donde se vea reflejado un aprendizaje significativo para sus alumnos.

Pero cabe destacar que, para llevar a cabo el trabajo colaborativo, se prestan situaciones en donde los alumnos se llegan a aburrir, pierden el interés en las clases y su calidad estudiantil se quebranta y cuando esto sucede es por varios motivos no se

les proporciona el conjunto adecuado de conocimientos, habilidades, capacidades y destrezas, actitudes y valores necesarios para el desenvolvimiento de los educandos¹ como está citado en el Acuerdo Nacional.

Así, muchos problemas que se suscitan dentro del aula como éstos, son tan importantes de analizar y de gran relevancia ya que por ellos se debe de buscar las estrategias y los medios adecuados para posibles soluciones a cada uno de ellos, y llevar a cabo una buena planeación, actividades, estrategias, disposición y una buena actitud por parte de los alumnos en donde no haya el rechazo por ciertos compañeros porque no trabajan o porque no son sus afines.

Organización escolar

La organización de la escuela está guiada por la directora encargada que soy yo, y también atiendo el grupo de segundo y primer grado por lo que me responsabilizo de lo que pasa en el Jardín de niños Durante la jornada laboral, haciendo equipo de trabajo con la docente del otro grupo compartiendo y asumiendo roles de trabajo colaborativo para mejorar la calidad educativa del plantel.

Se realizan reuniones para ponernos de acuerdo en las funciones actividades a desempeñar planificadas en el Programa Escolar de Mejora Continua, y entregar las evidencias adecuadas durante el período establecido de cada una de las acciones planificadas, de igual manera se tiene comunicación efectiva periódicamente con los padres de familia para la realización y apoyo de actividades que extra escolares pedagógicas. Actualmente se atienden en Jardín de niños una población de 66 alumnos de los cuales 25 son del tercer grado y 18 alumnos segundo grado y 23 de primero.

Infraestructura

Las instalaciones del preescolar son adecuadas, seguras con un ambiente armónico favorable para el desarrollo de actividades en colaboración a través del juego para cada uno de los alumnos que asisten al preescolar, las aulas se encuentran en buen estado,

¹ Acuerdo Nacional para la modernización de la Educación Básica. SEP. Pág. 11

Se encuentra con una ventilación e iluminación en buenas condiciones, se cuenta con los materiales didácticos necesarios para el desarrollo de actividades novedosas, creativas, interesantes y retadoras para cada uno de los alumnos, en conclusión la infraestructura de todo el plantel está en buen estado ya que el trabajo con los padres de familia es favorable y siempre se está al pendiente de mejorar cada uno de los espacios y éstos sean agradables y adecuados para el desarrollo de actividades para que los alumnos se sientan contentos al realizar su trabajo.

Entorno social

El preescolar está en un contexto favorable, la mayoría de los negocios son tiendas de abarrotes venta de comida, en la mayoría de las familias los que trabajan son los padres, algunos son obreros o jornaleros y uno que otro su propio negocio, las madres de familia son las que atienden el lugar el nivel socioeconómico es medio, el nivel educativo de los papás es muy bajo muchos no terminaron ni la secundaria son pocos los que tuvieron la preparatoria y ninguno de ellos tiene una profesión.

Áreas de desarrollo personal y social

Las Áreas de Desarrollo Personal y Social contribuyen a que los estudiantes logren una formación integral de manera conjunta con los Campos de Formación Académica y los Ámbitos de Autonomía Curricular. En estos espacios curriculares se concentran los aprendizajes clave relacionados con aspectos artísticos, motrices y socioemocionales.

Artes

En cuanto a las características de esta área realizan con interés la producción de sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos, se les dificulta crear y reproducir secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros, relaciona los sonidos que escucha con las fuentes sonoras que los emiten, la mayoría sabe y les agrada seleccionar piezas musicales para expresar sus sentimientos y para apoyar la representación de personajes, cantar, bailar y jugar, la mayoría sabe utilizar las tijeras, pero no saben colorear, pintar, cantar.

La mayoría son capaces de seleccionar pinturas, música de su agrado y realizar actividades físicas sencillas, bailan y se mueven con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos es lo que observo en sus evidencias enviadas en videos cortos y platicas con sus madres.

En cuanto a las necesidades del grupo se trabajará en situaciones didácticas donde se tenga la oportunidad de construir y representar gráficamente y con recursos propios secuencias de sonidos y que las interpreten, que representen la imagen que tiene de sí mismo y expresen sus ideas mediante modelado, dibujo y pintura, que combinen colores para obtener nuevos colores y tonalidades, que reproduzcan esculturas y pinturas que haya observado, que representen historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico, en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales.

La educación socioemocional

Las características del grupo en lo general desarrollan un sentido positivo de sí mismos ya que en casa muestran confianza al realizar las actividades con el apoyo de sus mamitas, y aprenden a regular sus emociones, no saben trabajar en colaboración con su hermanos más grandes o familiares les cuesta trabajo atender indicaciones y lograr intercambiar ideas, no valoran sus logros individuales y colectivos con la familia en este caso en el trabajo en casa, no saben resolver conflictos mediante el diálogo, no respetan reglas de convivencia en casa, y fuera de ella, muestran disposición de trabajo al interactúan con algunos de sus vecinos y familiares, se hacen cargo de sus pertenencias, participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.

La necesidad es lograr el autoconocimiento a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros (familiares), con el entorno, que aprendan a autorregular las emociones, generar las destrezas necesarias para

solucionar conflictos de forma pacífica, a partir de la anticipación, la mediación como estrategias para aprender a convivir en la inclusión, el aprecio por la diversidad, que fortalezcan la autoconfianza, la capacidad de elegir a partir de la toma de decisiones fundamentadas, que aprendan a escuchar, a respetar las ideas de los otros, tanto en lo individual como en lo colectivo, para construir un ambiente de trabajo colaborativo, desarrollar la capacidad de resiliencia para enfrentar las adversidades y salir de ellas fortalecidos.

Lo que observé, es que hace falta trabajar la aplicación de las metodologías activas como el juego y el trabajo colaborativo como herramienta fundamental para el logro de los aprendizajes esperados de los planes y los programas de preescolar en especial en el campo de formación de pensamiento matemático, esto con el fin de mejorar los conocimientos y experiencias al estar en contacto con una diversidad de materiales, para desarrollar la creatividad e interés de cada uno de los alumnos, para que cada uno adquiera confianza y seguridad en sí mismo.

A la hora de la participación activa todos se integren a las actividades planificadas y logren el desarrollo del pensamiento matemático, la capacidad de resolución de problemas en la vida cotidiana, que no se sientan excluidos, y que resuelvan situaciones presentadas, dándole soluciones eficaces, que aprendan a solucionar conflictos, trabajar colaborativamente a través del juego en secuencias que deben de llevar a cabo durante las jornadas laborales.

1.2 Mi práctica docente en el preescolar

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y

Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa.

Para Vigotsky "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (1984, p. 74). En este juego, el niño siempre se comporta arriba de su propia edad. Cuando el adulto le ayuda al niño a tomar los roles en el juego, se amplía su zona de desarrollo próximo.

Durante mi experiencia profesional me enfrentado a situaciones que me hacen reflexionar sobre la calidad de mi enseñanza al momento de impartir mis clases. He percibido que en ocasiones se me dificulta mantener el interés de mis alumnos durante toda la jornada laboral, lo que perjudica su desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje, de aquí me interés e importancia de buscar nuevas metodologías que impacten en la enseñanza aprendizaje de los alumnos, poniendo énfasis al trabajo colaborativo a través del juego dentro del aula con los materiales didácticos pertinentes que desarrollen las habilidades del pensamiento matemático en los niños de edad preescolar, ya que resulta una experiencia exitosa al aplicar y organizar actividades donde los alumnos tengan la oportunidad de trabajar colaborativamente jugando.

Hacer frente a las problemáticas de mi práctica docente me enfrento al mismo tiempo hacer mejoras en el logro de aprendizajes esperados y por consiguiente el perfil de egreso de la educación preescolar, atendiendo a las necesidades de cada uno de los alumnos dependiendo de las características individuales, ritmo y nivel de aprendizaje de cada uno de mis alumnos.

Por consiguiente esto implica un compromiso y un reto en mi experiencia laboral y profesional ya que me estoy capacitando permanentemente en cuanto a los contenidos de los planes y los programas de preescolar, manteniendo y teniendo siempre una actitud abierta a la investigación e innovación de mi propia práctica docente realizando cambios en las estrategias de enseñanza a través de la observación para realizar ajustes e integrar el trabajo colaborativo y el juego como metodologías activas para

mejorar los aprendizajes claves de los planes y los programas de educación preescolar 2017.

Para Gálvez (2013), el desarrollo de la metodología activa consiste en un sistema de enseñanza que facilita la interacción de la persona con su entorno.

Esto implica encontrar situaciones o problemas en donde cada uno de los docentes elige su manera más idónea de trabajar con los alumnos dentro del aula, de realizar sus propósitos, evaluar, motivar, buscar estrategias, actividades además de saber lo que les gusta o disgusta a los alumnos, así como también la forma de guiarlos para poder elegir sus actividades y buscar las formas de organización de trabajo como poder realizarlas ya sea en equipos o en forma individual, aunque cuando se trabaja de manera colaborativa en grupos pequeños las personas se desarrollan, humanizan el trabajo cuando participan activa y colectivamente en el mejoramiento de los procesos de trabajo.²

1.3 El escenario escolar y mi práctica docente

Para iniciar es importante mencionar que la escuela se pretende lograr es una institución educativa en la que los alumnos desarrollen competencias para la vida, esto quiere decir que los niños adquieran y tengan la capacidad y la habilidad para desenvolverse de manera apropiada en su vida diaria, resolviendo cualquier situación problemática que se le presente en cualquier momento.

Debido a lo anterior es importante mencionar la relevancia de las acciones del papel del docente en la formación de los alumnos, para ello es necesario reflexionar y concientizarme como docente sobre lo relevante que es la formación continua, por tal motivo asumo este compromiso y por ello estoy continuando con mi desarrollo profesional mediante el análisis y capacitaciones permanentes sobre mi labor la cual

² Sylvia Schmelkes en Hacia una mejor calidad de nuestras escuelas. SEG. Pág. 33

me da herramientas y estrategias para resignificar mi práctica docente con el fin de mejorarla.

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto en su vida cotidiana.

La práctica docente da cuenta de las interacciones que propicia el docente en relación con la enseñanza; además, se considera que éstas no solo se producen en el aula como espacio privilegiado sino también en diversos espacios aprovechando el espacio libre y ventilado.

Como ya se mencionó anteriormente una de estas estrategias es la reflexión sobre la práctica docente propia, que es un proceso que el docente debe usar constantemente para darse cuenta de lo que sucede en el aula y para autoevaluar su práctica, con la finalidad de encontrar áreas de oportunidad que se puedan mejorar con una intervención oportuna por parte de uno mismo.

De las prácticas educativas se espera mucho, ya que en el docente ha caído la responsabilidad de formar a los ciudadanos que la sociedad demanda, pero la práctica educativa es una acción muy compleja por diversas situaciones; dentro de las cuales destacaría la diversidad en las características de mis alumnos, enfocándome en los modos de aprender, la diversas tareas que tiene que realizar el docente durante un día de clases, la influencia contextual, las situaciones impredecibles y, por supuesto, la forma de enseñar de cada docente.

Una de estas estrategias es la reflexión sobre la práctica, que es un proceso que el docente debe utilizar constantemente para darse cuenta de lo que sucede en el aula y para autoevaluar su desempeño, con la finalidad de encontrar áreas de oportunidad que se puedan mejorar con una intervención oportuna por parte de uno mismo, mediante la descubrimiento de situaciones problemáticas las cuales repercuten en el logro de los

aprendizajes de los alumnos, en el logro de los propósitos planteados en el desarrollo de un contenido y en el desarrollo profesional del docente.

La reflexión sobre la práctica es una estrategia que nos permite analizar y comprender situaciones referentes al proceso de enseñanza, mediante ella el docente detecta situaciones en las cuales puede contribuir e intervenir de manera oportuna para solucionarlas y mejorar su enseñanza.

Cada docente busca la excelencia al proyectarse como un docente reflexivo y eficaz en el aula, pero para ello debe estar consciente sobre la manera como desarrolla su labor, Tharp, Estrada, Stoll, & Yamauchi comentan que (2002, p. 39) "crear una pauta de aprendizaje y una estructura social hace más fácil que cada niño desarrolle su propio potencial para el logro y para una vida democrática, tanto en el aula como fuera de ella", en este dicho se puede representar la gran responsabilidad que tiene el docente ante la educación y ante la sociedad, el diseño y la organización de la actividad educativa en el aula es una de las acciones que debe efectuar para lograr el desarrollo de competencias para la vida en sus estudiantes y cumplir con dicho compromiso educativo.

La escuela no es el único lugar donde se educa ni el maestro es el único que enseña ya que los alumnos también aprenden de sus compañeros, de sus amigos, de sus familiares, Tharp, Estrada, Stoll, & Yamauchi (2002, p. 75) dice que "El conocimiento se construye mediante la actividad conjunta. Cuando las personas (adultos y niños) actúan y hablan juntas, las mentes se encuentran en constante construcción...", por tal motivo la actividad social proporciona conocimiento.

El estudiante construye su conocimiento a partir de experiencias y de las interacciones con sus compañeros y amigos, los cuales se unen por algunos factores: nivel de educación de padres, nivel de ingresos de padres, lugar donde viven, la cultura, las afinidades y las actividades que tienen en común.

El docente debe aprovechar la interacción social de sus alumnos para lograr aprendizajes empleando el trabajo colaborativo, esto significa que los estudiantes más competentes pueden ayudar a los que requieren más apoyo.

Existen muchos cambios y retos en la educación hoy en día, convirtiendo mi labor docente más compleja y con un mayor compromiso por mi parte, como consecuencia se me exige una profesionalización continua mediante acciones que manifiesten mejoras en mis prácticas.

Aunque estas acciones están influidas por diferentes factores que se reflejan en la práctica, como pueden ser: la formación docente, la experiencia, el conocimiento, las creencias, entre otras cosas.

Para lograr este cambio en las ideas de los docente sobre la enseñanza debemos retomar la reflexión sobre la práctica y para ello existen diferentes teorías de autores sobre la manera de conseguir grandes cambios en mi práctica y la que se me ha hecho más interesante ha sido la idea del autor Donald Schön de ser un "práctico reflexivo", ya que este nuevo papel me permite desarrollar una mejor comprensión del "conocimiento en la acción", convirtiéndome en investigadora en el contexto práctico y no teórico, considerando a la práctica como una clase de investigación.

En esta reflexión en la acción, existe una interacción entre el saber y el hacer, la teoría y la práctica y yo como docente tengo una función más profesional, siendo un "práctico reflexivo".

Para atender a esta función debo reflexionar sobre lo qué es la práctica educativa y para entenderlo y explicarlo remitiré a Perales (2006), que también considera a la práctica pedagógica como una situación compleja porque el docente debe realizar procesos reflexivos para valorarla, y esto requiere que el docente modifique, articule y renueve sus acciones cotidianas llevando a cabo una transformación en la forma de concebir y comprender su hacer, haciéndolo complejo.

Esta práctica educativa se dará cuando yo sea capaz de realizar una reflexión acerca de mi quehacer diario y de lo que surge en el aula, dando pie a la investigación de mi labor docente, pudiendo así realizar la investigación-acción durante mi trabajo. Este hecho resultará adecuado cuando pueda determinar en qué momento me es conveniente intervenir sobre ello, observando y analizando desde adentro mi labor educativa.

Otra manera en que el docente puede contribuir a la educación, es mediante la implementación de la investigación-acción, que Boggino N. y Rosekrans, K. (2007, p 32) lo definen como "un proceso de indagación y análisis de lo real en el que se procede a una reflexión y actuación sobre las situaciones problemáticas con objeto de mejorar la práctica pedagógica y la calidad educativa." Este proceso es muy favorecedor para el docente ya que lo lleva a una reflexión, que se orienta a una mejora de la calidad educativa, tiene el fin de crear conocimiento colectivo y se orienta hacia la generación de procesos de reflexión crítica.

La reflexión es una de las tareas más complejas y fundamentales, porque a través de ella transformaría la totalidad del sistema de mi práctica educativa. Logrando cambios significativos en mi tarea docente: reconstruirme como profesional, adquiriendo conciencia sobre mi papel y sobre mis estrategias empleadas para enseñar, teniendo como consecuencia una resignificación de mi práctica educativa.

Es elemental reconsiderar la importancia acerca del término práctica reflexiva, y para ello es necesario que recapitulemos a Philippe Perrenoud, este autor considera necesario hacer una diferencia entre lo que es pensar y reflexionar, el ser humano piensa constantemente y no por ello es un practicante reflexivo, sino que la reflexión va más allá considerando cierto distanciamiento para replantear, o sea, reconsiderar nueva y detenidamente la práctica reflexiva.

La preocupación del docente sobre lo que ha pasado y lo que pasará en clase ocupa un buen tiempo libre del mismo, la presión presencial de los alumnos es menos fuerte, pero el docente dispone de poco tiempo para analizar las acciones pasadas, fuera de

clase puede experimentar un sentimiento de incitación observando y frustración, insatisfacción por no poder finalizar una hipótesis sobre lo sucedido.

Para ser más eficiente la reflexión sería importante hacerla lo más pronto posible, ya que de esa manera se pueden rescatar más aspectos relevantes que permitirán una resignificación de la práctica educativa. En este sentido, Fernando Bárcenas (Bárcenas, 2001, pág. 126-127) menciona como la formación del profesor tiene que ir orientada, de acuerdo con estas ideas, a que éste pueda ir personalizando en un esquema del pensamiento propio, un saber reflexivo y crítico, pues ni se resuelve la enseñanza con solo mirarla, ni se convierte en práctica racional innovadora si no se supera el nivel del pensamiento ligero.

Considero que en ocasiones el maestro tiene la idea que el reflexionar sobre la práctica se hace de manera individual, y en cambio esta acción para que tenga un mejor resultado debería ser en colectivo, ya que se contrastarían las ideas con las de alguien más, generándose un intercambio de opiniones muy enriquecedor y significativo.

Si llegáramos a reflexionar sobre la importancia de generar contextos de participación, encuentro y colaboración entre el profesorado de una comunidad de práctica, se permitiría construir una nueva forma de trabajo docente que facilitaría los procesos de cambio y transformación que derivan de la construcción de una práctica educativa con éxito.

Si se llegaran a compartir las experiencias que el docente tiene y que se enfrenta en el aula entre los docentes habría un intercambio de información que serviría para replantear de diferente manera diversas situaciones.

Otros autores que manejan la práctica reflexiva mediante el trabajo colaborativo son Brockbank, A. y McGill, I, que describen esta forma de trabajo mediante el uso de las triadas que las definen como "...estrategias que permite facilitar el diálogo entre pares, argumentar y comunicar de manera razonada las acciones futuras, plantear interrogantes que permitan profundizar la comprensión de nuestra propia práctica, analizar alternativas de cambio y optar de forma común (Brockbank y McGill, 2002)."

De acuerdo a la propuesta de Brockbank y McGill (2002) la práctica y el diálogo reflexivo se desarrollan a través de las "triadas", una estrategia que promueve el diálogo, la colaboración, la reflexión y la transformación de la práctica docente.

Considero que el uso de las metodologías activas es una solución al punto que impide la práctica reflexiva, ya que las triadas consisten en un proceso a través del cual el profesorado organizado en pequeños grupos de trabajo, primero reflexiona individualmente sobre su práctica docente y después comparte estas reflexiones de manera colaborativa, siendo una propuesta de innovación que lleve a la práctica educativa a obtener mejores resultados esto se realiza en los CTE, (Consejo Técnico Escolar).

En definitiva, nos damos cuenta de que la reflexión sobre la práctica educativa es un reto y requiere de esfuerzo para cumplir con los propósitos que nos establecemos con dicha acción, aunque algo importante es que al realizar esta acción podemos mejorar nuestra labor como docente.

Por tal motivo concluyo, que la reflexión de la práctica educativa es necesaria para establecer vínculos de crecimiento y desarrollo profesional, para los docentes que interactúan y optan por esta forma de trabajo, debido a que se adquieren experiencias e ideas innovadoras para llevar a la práctica y al mismo tiempo se replantea la dinámica de la práctica educativa, consideramos que esta experiencia debería de renovarse constantemente, ya que nunca se puede dejar de reflexionar, porque se deberá analizar sobre lo planteado en las reflexiones, generando otra reflexión sobre la nueva práctica y así sucesivamente.

1.4 Metodología de investigación

La metodología es el camino que conduce a un determinado conocimiento y esto es la razón que hace posible la acción consciente del hombre con respecto al medio, a sus semejantes para que se sensibilice de cómo, el dónde y el por qué, de su actuar.

Al realizar lecturas cotidianas sobre el tema de metodologías activas y su aplicación para el desarrollo de aprendizajes significativos en edad preescolar, en el campo de formación de pensamiento matemático, reflexionando sobre mi propia práctica educativa y realizando una revaloración de mi actuar como docente en el diseño y aplicación de estrategias novedosas e interesantes para cada uno de los alumnos respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos.

Realizar fichas del trabajo de los planes y los programas vigentes educación preescolar y de los aprendizajes esperados donde se tiene mayor necesidad de aprendizaje de acuerdo al diagnóstico realizado el ciclo escolar, en consejos técnicos escolares interactuar con mis compañeras compartiendo experiencias exitosas sobre los aprendizajes de los alumnos en el campo de formación del pensamiento matemático, realizando talleres en línea sobre pensamiento matemático en preescolar, leer y hacer un análisis reflexivo de libros de Irma Fuenlabrada que nos menciona cómo abordar problemas matemáticos cotidianos para favorecer el aprendizaje significativo en cada uno de los alumnos.

Las metodologías activas como estrategia propia de la construcción de aprendizaje mediante el juego, el interés y la participación activa en el nivel de preescolar dentro de la etapa de la educación preescolar, están fundamentadas desde el aprendizaje significativo, colaborativo y participativo por medio de la exploración, el descubrimiento y la diversión.

En dichas metodologías, los alumnos son los protagonistas, y quien enseña es facilitador, pues orienta los procesos de enseñanza-aprendizaje. Una de las prioridades ha sido incluir algunas de estas metodologías con niñas y niños en edad preescolar, en grado de escolaridad de transición, el cual es obligatorio dentro de la educación formal.

Se inicia con el aprendizaje basado en proyectos, donde los niños y niñas son creadores de un producto final; de igual manera, apoyado por aprendizaje basado en la resolución de problemas, se quiere crear una conciencia grupal interactiva y participativa. El propósito de este mensaje es dar a conocer cómo se implementaron las

metodologías activas, esto después de una selección dentro de aulas regulares en el proceso de escolaridad. Se lograron realizar adaptaciones en el currículo, en los procesos cotidianos de enseñanza y en la construcción del nuevo conocimiento, con base en los saberes previos. Después de realizar un análisis sobre los procesos obtenidos durante el año escolar, se pudo concluir que la aplicación de las nuevas estrategias, acompañadas de las diferentes metodologías, proporciona a los alumnos un aprendizaje significativo, que trasciende en la vida de éste.

Esta metodología tiene como objetivo preparar a los alumnos para que, en un futuro, puedan resolver problemas con eficacia tomando decisiones bien intencionales, los niños aprenden a pensar con el contenido del propio tema. El niño se plantea qué opciones tiene a la hora de tomar una decisión y cuáles son las consecuencias de cada una de ellas, para determinar qué decisión es la mejor opción. Se desarrollan habilidades como el pensamiento crítico y creativo y la capacidad de análisis.

De igual forma este método educativo consiste en organizar juegos y actividades que desarrollen en torno a una mejor oportunidad de aprendizaje, para desarrollar un problema o conocer y descubrir pequeñas acciones que se favorecen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, para lo cual tanto los alumnos como los docentes debemos establecer la manera en que vamos a trabajar lo planificado partiendo de los conocimientos previos de cada uno de los alumnos, los juegos y actividades para lograr los objetivos que pretendemos alcanzar para esto se requiere considerar los espacios, los tiempos, los recursos y los cuales debemos emplear para llevar a cabo dicha estrategia la cual se llevará a cabo siempre de una manera flexible.

En el nivel preescolar se lleva a cabo metodología que potencie el desarrollo cognitivo del niño que radical, en consecuencia, en querida situaciones educativas que hagan enfrentarse al niño con problemas cotidianos y con la necesidad de resolverlos. Esto le dará la confianza en sí mismo para aventurarse a dar sus propias soluciones y obtener así un cambio real de sus estructuras.

1.5 Marco teórico conceptual ¿Cómo se favorece el desarrollo del pensamiento lógico matemático?

Para empezar, se hizo un análisis de la práctica docente propia y la experiencia laboral para la búsqueda de priorizar la problemática abordada, en cuanto al uso de metodologías activas para el desarrollo de aprendizajes esperados en el campo de formación de pensamiento matemático, educación matemática activa y las prácticas docentes.

La información se consultó en diferentes fuentes: Libros de la UPN, Revista Mexicana de investigación Educativa, Programa de estudio de preescolar 2017, esto se hizo para confirmar y establecer relaciones que pudieran fundamentarse.

Factores que intervienen en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. El pensamiento lógico infantil se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos. La multitud de experiencias que el niño realiza consciente de su percepción- consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren a su mente unos hechos sobre los que elabora una serie de ideas a las que podemos llamar “creencias”. De estas percepciones no podemos decir, por su construcción lógica infantil, que sean matemáticas.

Toda labor pedagógica debe estar encaminada al desarrollo holístico del niño en el aspecto físico, intelectual moral y social. Este proceso involucra el uso de herramientas adecuados a la edad de los niños a sus necesidades e intereses y que susciten el desarrollo de destrezas y capacidades para solucionar dificultades de su medio.

A través del juego y contacto directo con materiales concretos, los niños pueden ejercitar en la práctica, procesos de pensamiento y obtener destrezas para proyectar examinar y proceder.

La inquietud del maestro debe ser precisamente, no suprimir o coartar las capacidades del pensamiento intuitivo, creativo e investigativo que tienen los niños, por el contrario, debe aprovechar esas capacidades y guiarlos de una manera constructiva y lúdica, reconociendo que los niños poseen una mentalidad grande y que su deseo es aprender numerosas cosas, y sobre todo que la actividad que más les gusta es el “juego”. Iniciar al niño en el desarrollo de “actividades lúdico-pedagógicas” es actualmente un gran compromiso del maestro, comenzando por bases bien precisas que conlleven a desarrollar procesos de pensamiento, que ayuden en el aprendizaje significativo y por tanto a la evasión de inconvenientes en el proceso aprendizaje y en la realización como individuo.

El contenido matemático no existe; lo que existe es una interpretación matemática de esas adquisiciones. Esta interpretación se va consiguiendo, en principio, a través de experiencias en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo. Es por eso, por lo que cada vez más se señala la diferencia entre contenido y conocimiento; con contenido hacemos referencia a lo que se enseña y, con conocimiento, a lo que se aprende. Un paso más nos llevará a estudiar la fiabilidad y validez de ese conocimiento.

El desarrollo de capacidades favorece el pensamiento lógico-matemático: La observación: Se debe potenciar sin imponer a la atención del niño lo que el adulto quiere que vea; es más una libre expresión de lo que realmente él puede ver. La observación se canalizará libremente y respetando la acción del sujeto, mediante juegos cuidadosamente dirigidos a la percepción de propiedades y a la relación entre ellas.

Esta capacidad de observación se ve aumentada cuando se actúa con gusto y tranquilidad y se ve disminuida cuando existe tensión en el sujeto que realiza la actividad. Según Krivenko (1990), hay que tener presentes tres factores que intervienen

de forma directa en su desarrollo: El factor tiempo, el factor cantidad y el factor diversidad.

El concepto del juego en la educación preescolar ha venido mejorando evidentemente. Se ha cambiado ese pensamiento equivocado, el cual plantea que los educandos no aprenden jugando y por el contrario se la pasan perdiendo el tiempo. Hoy más que nunca se debe utilizar este medio como estrategia para la enseñanza y específicamente en el área de matemáticas. Muchos autores opinan que es un método novedoso y especial para que los estudiantes aprendan a través de metodologías activas como el juego.

El juego es en sí una actividad natural. La creatividad y agudeza como se maneje, es una herramienta que sabiéndola utilizar al máximo viene siendo la mejor estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje. Si los docentes de preescolar, nos atrevemos a usar el juego en las matemáticas y en las otras áreas, vamos a descubrir esas maravillas que este puede desarrollar en nuestros estudiantes.

El trabajo colaborativo es un tema importante debido a la realidad educativa actual ya que se presenta como una metodología activa de trabajo, la colaboración entre los alumnos de preescolar, mediante una propuesta didáctica con distintas actividades como el llenado de crucigramas, carteles exposiciones, investigaciones, rompecabezas, mismas que ayudaran a los alumnos a obtener aprendizajes significativos y al desarrollo del pensamiento crítico que contribuyen a desarrollar las relaciones interpersonales, ya que esto implica que cada uno de los alumnos aprenda a comunicar sus ideas con los demás compañeros.

El trabajo colaborativo aporta así varias ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, el empoderamiento de los alumnos se ve favorecido y es posible trabajar con ellos ciertas habilidades sociales y capacidades como la empatía y la colaboración. Y por qué no, vincular los contenidos curriculares con los problemas del entorno como los centrados en los objetivos de Desarrollo Sostenible. Esto nos permitirá desarrollar la competencia más importante desde mi punto de vista: aprender a aprender,

construyendo estrategias que el alumno usará en el futuro para desaprender y reaprender según las características del entorno.

El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. Jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, el juego ayuda con las destrezas matemáticas y sociales.

Estudios recientes revelan que mediante este trabajo se desarrollan habilidades que nos permiten organizar nuestros propios diseños para incorporar una nueva información. El trabajo que se presenta es un elemento para cambiar las prácticas educativas, rutinarias que surge de la experiencia educativa y las formas de adquirir conocimientos a partir de la organización y motivación del trabajo.

Por otra parte, la propia naturaleza de esta metodología aporta al aula la posibilidad de que los estudiantes sumen esfuerzos entre sí para lograr un mismo propósito; también promoviendo entre ellos una mayor autonomía tanto a la hora de generar iniciativas grupales como individuales, el trabajo colaborativo ayuda en otro orden de cosas a que los docentes pueden atender de manera más adecuada la diversidad del alumnado con ritmos y estilos de aprendizaje distintos.

Esta situación ha hecho que se considere desarrollar actividades novedosas y retadoras para los alumnos como el trabajo colaborativo como estrategia didáctica, tomando en cuenta los resultados de las actividades planificadas y realizadas ya que desde mi quehacer he vivido diversas situaciones de como los alumnos adquieren los conocimientos a partir de la colaboración entre ellos.

Los apoyos metodológicos será los materiales didácticos diseñados para mejorar el aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas del campo formativo pensamiento matemático en la edad preescolar.

Además, considero que es de suma importancia tener conocimiento sobre este tema no solamente para que los niños adquieran el concepto de número, y además para detectar a los alumnos que requieren mayor apoyo y tengan problemas al desarrollar el concepto de número, así poder apoyarles junto con la comunidad educativa; de esta manera estaremos contribuyendo la aprendizaje y desarrollo de cada uno de los alumnos respetando su ritmo y estilo de aprendizaje atendiendo la diversidad e inclusión de todos los alumnos.

La **imaginación** entendida como acción creativa, se potencia con actividades que permiten una pluralidad de alternativas a la acción del sujeto. Ayuda al **aprendizaje matemático** por la variabilidad de situaciones a las que se transfiere una misma interpretación. En ocasiones se suele confundir con la fantasía. Cuando, bajo un punto de vista matemático hablamos de imaginación, no queremos decir que se le permita al alumno todo lo que se le ocurra; más bien, que consigamos que se le ocurra todo aquello que se puede permitir según los principios, técnicas y modelos de la matemática.

Las actividades dirigidas al desarrollo de la **intuición** no deben provocar técnicas adivinatorias; el decir por decir no desarrolla pensamiento alguno. La arbitrariedad no forma parte de la actuación lógica. El sujeto intuye cuando llega a la verdad sin necesidad de razonamiento.

El **razonamiento lógico** es la forma del pensamiento mediante la cual, partiendo de uno o varios juicios verdaderos, denominados premisas, llegamos a una conclusión conforme a ciertas reglas de inferencia. Para Bertrand Russell (1988) la lógica y la matemática están tan ligadas que afirma: "la lógica es la juventud de la matemática y la matemática la madurez de la lógica".

La referencia al razonamiento lógico se hace desde la dimensión intelectual que es capaz de generar ideas en la estrategia de actuación ante un determinado desafío. El desarrollo del pensamiento es resultado de la influencia que ejerce en el sujeto la actividad escolar y familiar.

Toda actividad encaminada a este objetivo se dirigirá a estimular en el alumno la capacidad para generar ideas y expresarlas. Si no se les escucha es imposible desarrollar pensamiento alguno.

Muchas veces lo que hacemos únicamente es conseguir que escuchen nuestros pensamientos, que creemos ya formados y correctos; cuando lo importante es dirigir los suyos propios. Obsérvese que, en muchas ocasiones, se suele confundir la idea matemática con la representación de esa idea. Se le ofrece al niño, en primer lugar, el símbolo, dibujo, signo o representación cualquiera sobre el concepto en cuestión haciendo que el sujeto intente comprender el significado de lo que se ha representado.

Otra cuestión importante sobre la formación del conocimiento matemático es la necesaria distinción entre: la representación del concepto y la interpretación de éste a través de su representación.

Se suele creer que cuantos más símbolos reconozca el niño más sabe sobre matemáticas y, aunque esto se aleja mucho de la realidad en la que se desenvuelve esta ciencia no faltan en las escuelas falsas analogías didácticas: “El dos es un patito” o “La culebra es una curva” o.... tales expresiones pueden implicar el reconocimiento de una forma con un nombre, por asociación entre distintas experiencias del niño, pero en ningún modo contribuye al desarrollo del pensamiento matemático, debido a que miente sobre el contenido intelectual al que se refiere, por ejemplo, el concepto dos: Nunca designa a un “patito”. En resumen, lo que favorece la formación del conocimiento lógico-matemático es la capacidad de interpretación matemática, y no la cantidad de símbolos que es capaz de recordar por asociación de formas.

En esta metodología las palabras correctivas: “bien” o “mal” carecen de sentido. Si decir mal obstaculiza el desarrollo personal, decir bien interrumpe el proceso intelectual: y todo ello porque un alumno o grupo de alumnos han dicho algo que se corresponde con lo que el profesor espera oír. Esta forma de proceder hace gala cada vez más de una psicología del convencimiento dirigida a enseñar que el trabajo escolar consiste en adivinar lo más rápidamente que se pueda lo que el responsable de esa enseñanza

obliga a ver y a expresar. Evidentemente, la escuela en unos años les muestra que la participación es cosa de unos pocos que formulan correctamente lo que el profesor/a ha creído conveniente seleccionar.

Esta constitución de corrupción intelectual produce un efecto adivinatorio e inhibidor, y toda creatividad que por naturaleza heredó el niño se convierte en nociva para lo que debería ser investigación y descubrimiento; la esperanza de saber degenera pronto a la decadencia de la razón del programa que ha sido creado por solidaridad a los maestros que no saben qué hacer sin él, cuando la verdadera ventaja de llamarse maestro viene reforzada por seguir al niño y no al programa.

Por eso está afectada de falsedad la búsqueda de la razón del profesor en el hacer matemático: porque en este hacer más que la razón existen los razonamientos; y éstos son consecuencia del arte de preguntar, de la inclusión de desafíos, de ejemplos y contraejemplos que eduquen un temperamento intelectual capaz de comprender la matemática a través de la necesidad de pensar.

Hoy, la naturaleza de la enseñanza de la matemática se muestra diferente: como expresión, como un nuevo lenguaje y modo de pensar con sus aplicaciones prácticas a su entorno circundante.

Las maneras que se utilicen para la consecución de los objetivos presentados principalmente serán válidas en tanto se apoyen lo más viable en el juego, obteniendo como resultado experiencias productivas que aseguren la fiabilidad de la comprensión lógica matemática.

Dienes (1977), plantea cuatro principios básicos para el aprendizaje de la matemática, son los siguientes: Principio dinámico. El aprendizaje marcha de la experiencia al acto de categorización, a través de ciclos que se suceden regularmente uno a otro. Cada ciclo consta, aproximadamente, de tres etapas: una etapa del juego preliminar poco estructurada; una etapa constructiva intermedia más estructurada seguida del discernimiento; y una etapa de anclaje en la cual la visión nueva se fija en su sitio con más firmeza. Principio de construcción.

Según el cual la construcción debe siempre preceder al análisis. La construcción, la manipulación y el juego constituyen para el niño el primer contacto con las realidades matemáticas. El principio de variabilidad perceptiva. Establece que para abstraer efectivamente una estructura matemática debemos encontrarla en una cantidad de estructuras diferentes para percibir sus propiedades puramente estructurales. De ese modo se llega a prescindir de las cualidades accidentales para abstraer lo esencial. El principio de la variabilidad matemática.

Que establece que como cada concepto matemático envuelve variables esenciales, todas esas variables matemáticas deben hacerse variar si ha de alcanzarse la completa generalización del concepto. La aplicación del principio de la variabilidad matemática asegura una generalización eficiente. Utilización didáctica de materiales y recursos

Cada vez más, la comprensión de los conceptos se empareja a la manipulación de materiales capaces de generar ideas válidas sin desnaturalizar el contenido matemático. A este afán de comprensión hay que añadir la necesidad de extensión de los conceptos adquiridos al entorno inmediato en el que el niño se desenvuelve, con el claro objetivo de aplicar correctamente las relaciones descubiertas, y descubrir otras nuevas que aporten al conocimiento amplitud intelectual.

El planteamiento didáctico se dirige a utilizar el contenido como medio para obtener conocimiento (Fernández Bravo, 1995). Por eso, aprender no consiste en repetir las informaciones escuchadas o leídas, sino en comprender las relaciones básicas mediante la contratación de las ideas.

Adquirir hábitos de pensamiento, desarrollar la capacidad creativa, descubrir relaciones, transferir ideas a otras nuevas situaciones, observar hechos, intuir conceptos, imaginar situaciones o, buscar nuevas formas de hacer donde, aparentemente, siempre había una y sólo una. La utilización de materiales y recursos es consecuente en su hacer didáctico con la interpretación que se tenga de la matemática.

Que los materiales “didácticos” se apliquen para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, no significa que cubran los altos desafíos educativos para la

intelectualización y aplicación de los conceptos y relaciones. Es la didáctica utilizada la que nos conducirá, o no, al cumplimiento de tales objetivos. El empleo del material es sin duda más que necesario. Pero si ha de ser fructífero y no perturbador debe llevar implícito un fuerte conocimiento de los fenómenos intelectuales que se pueden conseguir y de cómo se consiguen.

El material no debe ser mostrado, sino utilizado. Lo que se debe mostrar a la consciencia del alumno es el conjunto de ideas que, de su manipulación, se generan en la mente, y canalizarlas, en tanto que han sido descubiertas por el niño, en el procedimiento matemático.

Una cosa es "enseñar" una situación matemática y que el niño aprenda, y otra, muy distinta, es permitir que el niño manipule, observe, descubra y llegue a elaborar su propio pensamiento. No debemos imponer ningún modo particular para la realización de las distintas actividades. Saber sugerir para que el educando intuya, es lo propio.

Como el trabajo activo va dirigido al niño es él quien debe realizar la experiencia y él, quien llegue al descubrimiento por sus propios medios: concediéndole la posibilidad de jugar con las respuestas antes de escoger una de ellas; y, eliminando los condicionantes que sujetan la opción de argumentar sus libres decisiones en la elaboración de estrategias para la resolución de los conflictos cognitivos que se le puedan plantear en relación con el material.

Así, la matemática se presenta como algo de lo que se disfruta al mismo tiempo que se hace uso de ella. Etapas del acto didáctico. Existen cuatro etapas fundamentales en el acto didáctico (Fernández Bravo, 1995): Elaboración, Enunciación, Concretización y Transferencia o Abstracción.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras, en general le proporciona las

experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Por eso es muy difícil comprender el progreso de un estadio a otro porque dependiendo de la edad son los estímulos, las inclinaciones y los incentivos, por ejemplo, en un bebé y un niño que comienza a caminar los intereses son distintos y sus necesidades se manifiestan a través del juego y ésta la ven como una forma de expresarse.

Por lo tanto el niño en edad preescolar experimenta con la ilusión y la imaginación, y no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos, por ejemplo cuando las niñas juegan a la casita atribuyéndole ciertos roles como el de la mamá y el de los hijos a sus demás compañeros o inclusive a sus muñecas, ahí ellas parten de ciertas situaciones reales y las convierten en imaginarias; en ellas se verán involucradas automáticamente sus emociones, el niño de manera inadvertida se va percatando de situaciones que pasan en sus entorno y las va reflejando en su juego, siempre que se dé una situación imaginaria.

Lo anteriormente mencionado sería un ejemplo de lo que Vigotsky refirió en el desarrollo de reglas sociales, nos cita otro ejemplo de dos hermanas que jugaban a ser hermanas. Las reglas del comportamiento en la relación entre ellas eran adquiridas conscientemente mediante el juego.

Los niños adquieren así reglas sociales, y también lo que ahora denominamos autocontrol. Por ejemplo, cuando una niña se encuentra en la línea de partida de una carrera de velocidad, bien pudiera ser que estuviera deseando salir corriendo inmediatamente, de modo tal que pudiera ser la primera en llegar a la línea de meta, pero el hecho de conocer ya las reglas sociales que rodean al juego y el estar deseando disfrutar del mismo, le permiten regular su impulso inicial y esperar la señal de partida.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros, por lo cual es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones, sin olvidar que el juego es uno de los

primeros lenguajes del niño y una de sus formas de expresión más natural, además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, por lo que el niño en ocasiones va actuar de acuerdo a lo que ve y en otras lo hará según su propio criterio o de manera espontánea. Entonces se podría decir que el niño cuando juega lo hace de manera libre determinando sus propias acciones.

Por eso se mencionará la manera en que Vigotsky explicó el juego: Una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papales que son complementarios del propio, se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como los objetos como un bastón sustituye a otro elemento real (un caballo) y esos objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica.

Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros (Cabrera: 1998, 149), por lo tanto, se podría decir que el niño preescolar al tomar un objeto, el en ese momento que le comienza a dar un significado no antes, pero eso no significa que al tener el mismo objeto otro niño le dé el mismo significado que el anterior niño, por lo cual origina frecuentes cambios de roles motivados por el cambio del objeto de un niño a otro.

Pero también, cabe resaltar que tanto los juegos simbólicos que posteriormente explicaremos son importantes también, los juegos libres o como los denomino Piaget de ejercicio como lo son: correr, saltar, escalar entre otros, son más comunes en el exterior de una habitación, son importantes por lo tanto hay que estimular los juegos en los exteriores, porque estos involucran al niño en actividades de motricidad gruesa, mismas que son necesarias para un buen desarrollo físico, además que refuerza juegos imaginativos, por tanto hay que mencionar que el juego en el interior afecta la conducta del niño, por la poca movilización y por el espacio reducido que se tiene, pero los

juegos en los interiores también tienen sus ventajas entre ellas es que se estimulan los juegos simbólicos.

A partir de lo ya señalado se darán algunas de las primeras explicaciones sobre el origen del juego que se ha analizado desde cuatro enfoques teóricos: La teoría del exceso de energía Según Friedrich Schiller “el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven”. (Delval: 1997; pág. 210).

Los niños en particular siempre tienen energía para jugar ya sea de día o de noche y en ocasiones es necesario que el niño agote toda esa energía corriendo, brincando, etc. En la escuela se deben propiciar juegos en donde los niños agoten sus energías de alguna manera cansándolos físicamente con actividades en donde corran, brinquen, trepen y se arrastren. Algunos de los juegos que se proponen para hacer un exceso de energía son: Juego de las atrapadas, encantados, escondidillas, cebollitas, pato ganso juegos con aros, pelotas, cuerdas, llantas, con este tipo de juegos se rescata un poco los juegos que ya casi nunca practican los niños ya que con tanta tecnología la mayoría de las veces se quedan sentados en casa jugando videojuegos y para nada hacen un desgaste de energía.

El juego, en consecuencia, es el recurso con el que cuenta el niño para asimilar la realidad del mundo que lo rodea. Tiende, como decíamos, un puente entre la actividad sensomotriz y la representación en el pensamiento. Pero el juego principalmente se ve inmerso dentro del mundo de la fantasía, es decir: A diferencia del pensamiento objetivo, que procura adaptarse a las exigencias de la realidad externa, el juego imaginativo constituye una transposición simboliza que sujeta las cosas a la actividad del niño, presidiendo de normas o limitaciones.

Es en consecuencia casi una asimilación pura, es decir, la preocupación por la satisfacción individual (Cabrera, 1995; 32) Piaget percibe que el niño, a través de la imitación de lo que oye y ve a su alrededor, se acomoda a la realidad de su ambiente.

Por eso, el tema del juego y el aprendizaje demuestran que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a

ellos basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos y así poder llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos. El juego es parte esencial para participar en diversas experiencias sociales ya sea en familia o en otros espacios, por medio de él los pequeños desarrollan conocimientos y competencias que les permiten tener mayor autonomía. Esto también depende de las experiencias sociales culturales en las que se involucran, la crianza, la atención que reciben, los ejemplos y la comunicación.

El Programa de Educación Preescolar 2017 es un documento (Secretaría de Educación Pública, 2017) que permite guiar a las educadoras para realizar sus diversas actividades basadas en el desarrollo de aprendizajes claves en los alumnos de preescolar, a partir del ciclo escolar 2017-2018, Basado en las experiencias educativas vividas por el personal directivo, técnico y docente de Educación Preescolar.

Tiene como objetivo principal que el niño desarrolle sus capacidades y potencialidades a partir de lo que ya sabe y es capaz de hacer, mejorando sus experiencias formativas en la escuela. Para ello la educadora debe crear diversas situaciones didácticas que despierten el interés del niño de manera que le permitan avanzar en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

El mejoramiento del proceso y de los resultados educativos requiere del análisis constante de la educadora para saber si en verdad está haciendo un buen trabajo docente y sus decisiones respecto al proceso educativo y las formas en que promueve el trabajo de los niños y la cooperación entre ellos, así como su intervención en el aula.

La organización y el funcionamiento de la escuela, incluyendo la relación con las familias de los alumnos los niños no sólo son responsabilidad de la educadora, sino que también tiene que ver la organización, el personal, las prioridades reales de la escuela, el cumplimiento de las responsabilidades profesionales, el tiempo de uso escolar, los directivos y la supervisión de zona, todos estos son aspectos que hacen que cada institución haga una evaluación interna que de una reflexión individual y colectiva para llevar un plan de mejoramiento educativo

1.6 Análisis de la información de campo

A través de la observación directa y diario de campo, realizando fichas bibliográficas, análisis del diagnóstico pedagógico del grupo, lecturas de antologías básicas como análisis de la práctica docente propia, donde menciona que un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia su interés.³

A partir de la recopilación de los trabajos desarrollados con la lectura de algunos textos y la confrontación de la observación directa del actuar de los alumnos y la reflexión de la práctica docente propia doy inicio a la contextualización y problematización del tema analizando aspectos que configuran la realidad social, precisando la información consultando el texto de Ezequiel Ander Egg: "estudio - investigación y diagnóstico de la situación sociocultural", que se encuentren otorgando los complementaria utilizando el mismo sistema de elaboración de fichas, con base a la información obtenida y analizada doy cuenta de la problemática docente y los elementos que tomaré en cuenta para hacer la contextualización mediante un escrito donde lo justifique.

Elaborando un listado de elementos que a mi juicio me hacen falta para contemplar la contextualización, analizando datos para la contextualización y si estos son suficientes para explicar la problemática y plantear una estrategia, recopilar toda la información que me hace falta analizando la realidad educativa del grupo de segundo grado de preescolar en la actualidad, ya que conocer analizar es estar dispuesto a determinar los aprendizajes que se deben realizar en tal o cual momento. No es exactamente "aprender a aprender", es aprender a decidir qué es lo que conviene enseñar⁴.

Contando con toda esta información recopilada, realizaré el análisis de los datos de la misma manera en que ordenare todos los elementos necesarios para dar cuenta de la problemática, el contexto histórico social que inciden en la práctica docente propia y

³ Análisis de la práctica docente propia, licenciatura en educación Plan 1994, Universidad pedagógica Nacional, antología, Primera edición, México 1994, pp 22

⁴ Proyectos de innovación, licenciatura en educación Plan 1994, Universidad pedagógica Nacional, guía del estudiante, antología básica, México 1994, pp 49.

que de manera real están presentes dentro de la problemática; el siguiente paso, será integrar esta información en este proyecto estructurando un esquema de trabajo con el cual elaborare todo mi escrito sobre la contextualización de mi práctica docente, realizando ir relacionando críticamente los elementos teóricos prácticos Y contextuales de mi práctica docente, entorno a la problemática detectada para la elaboración a elaboración del diagnóstico pedagógico, una vez teniendo toda esta información organizada la reflexión es en torno al concepto de los elementos del diagnóstico pedagógico y su conceptualización con base en los conceptos personales de los autores presentados para este fin analizando la información recuperada en torno a las dimensiones: práctica docente, teoría y contexto.

Reconociendo y desarrollando una comprensión de mi propia práctica docente propia, de las problemáticas presentadas entorno a ella se presenta, una actitud crítica a la realidad y al contexto, de manera tal que pueda identificar y analizar diversas situaciones educativas que se están presentando en el quehacer cotidiano, finalmente analizando el diagnóstico pedagógico de esa problemática docente, permitiéndome de realizar el planteamiento del problema.

Al reconocer y desarrollar una comprensión de mi propia práctica docente las problemáticas que entorno a ella se presentan día a día, y con base en la con tra estación e intercambio de experiencias recuperando las observaciones hechas tanto por el colectivo escolar como por mi misma, para continuar con mi informe.

La realidad de la vida cotidiana a través de un análisis sociológico de la realidad de la vida dentro de las aulas, más exactamente, del conocimiento que orienta la conducta en la vida cotidiana, y puesto que solo tangencialmente nos interesa como puede presentarse esta realidad en diversas perspectivas teóricas a los intelectuales, debemos empezar por verificar esa realidad tal como se ofrece al sentido común de quienes componen cotidianamente la sociedad.

Analizando la propia práctica docente (ver anexo 1, diario de trabajo), la idea es que la persona que se encuentra al frente de un grupo, sugiera o proponga al mismo, con sus actitudes, un determinado modelo vinculado a las pautas de la comunicación, de una forma evidente y en ocasiones a través de gestos más sutiles. Un docente puede declarar su propósito de implementar un régimen democrático o participativo en el aula y no lograrlo, perdiendo el control de la del grupo con el consiguiente deterioro del clima grupal. Para llevar adelante una propuesta democrática debe de haber un encuadre bien definido por parte de la coordinación del docente que garantice las reglas del juego, en este caso, un juego realmente participativo y de libertad, dentro del respeto mutuo.

La vida cotidiana se presenta como una realidad interpretada por los hombres y que para ellos tienen el significado subjetivo de un mundo coherente. Hacemos de esta realidad el objeto de nuestro análisis, tradicionalmente, psicólogos y pedagogos han considerado la interacción profesor alumno como la más decisiva para el logro de los objetivos educativos, tanto de los que se refieren al aprendizaje de contenidos como de los que conciernen al desarrollo cognitivo y social.

De acuerdo con Johnson (1981a), el énfasis casi exclusivo en la interacción profesor alumno responde, al menos en parte, a la idea de que la relaciones que se establecen entre los alumnos en el transcurso de las actividades de aprendizaje tienen una influencia secundaria cuando no indeseable o molesta sobre el rendimiento escolar. Es obvia, por lo demás, la dependencia de esta idea de una concepción de la enseñanza que contempla el profesor como el agente educativo por excelencia encargado de transmitir el conocimiento y al alumno como un receptáculo más o menos activos de la acción transmisora del profesor.

En la perspectiva de la teoría del campo de Kurt Lewin, estas formas de organización tan sido operativizar atendiendo al tipo de interdependencias que existe entre los alumnos respecto a la tarea a realizar hoy el objetivo a conseguir en el transcurso de las actividades de aprendizaje.

Después de realizar un análisis del diagnóstico y reflexión de la practica docente se concluye que la problemática es que los alumnos de segundo grado de preescolar no logran los aprendizajes esperados del campo de formación de pensamiento matemático.

Por lo que se requiere de una estrategia de uso de las metodologías activas para el logro de aprendizajes significativos ya que las clases deben de ser más dinámicas, creativas e interesantes para los alumnos tomando en cuenta la diversidad e inclusión de cada uno de los educandos.

Los niños desarrollan habilidades matemáticas en situaciones escolares y no escolares desde edades muy tempranas. El objetivo de este trabajo es analizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en preescolar, donde se encuentra inmersa la resolución de problemas y el concepto de número, para el logro de los aprendizajes esperados. La investigación es de tipo etnográfico, tomando en cuenta el análisis del discurso escolar respecto a la enseñanza de las matemáticas en edad preescolar. Se tomó como referencia a Vygotsky, debido a que los niños aprenden mediante la interacción social.

En este trabajo se identifica, que, para favorecer el desarrollo del conocimiento lógico matemático del niño, se emplean tres principios de enseñanza: la creación de todo tipo de relaciones, donde se anima al niño a estar atento y a establecer todo tipo de asociaciones entre las diferentes clases de objetos, acontecimientos y acciones; la cuantificación de objetos, donde se anima al niño a pensar sobre los números y las cantidades de objetos cuando tienen significado para él; la interacción social con compañeros y maestros, donde se anima al niño a intercambiar ideas con sus compañeros de la vida cotidiana.

Las negociaciones en situaciones de conflicto son especialmente adecuadas para el desarrollo de nociones matemáticas. Resolver problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repetir, son algunos de los procesos de enseñanza y aprendizaje identificados que contribuyen al desarrollo del pensamiento matemático en preescolar, las actividades deben de representar

representaban un reto para los niños, brindándoles la posibilidad de reforzar y consolidar habilidades de conteo, mediante la utilización de sonidos, movimientos, figuras, haciendo que los alumnos se sientan motivados.

Los principios de enseñanza para el desarrollo del pensamiento matemático, en preescolar permite trabajar la significancia compartida para el uso de la matemática culturalmente situada. Con esta estrategia, la prioridad consiste en rescatar los conocimientos matemáticos de los niños, identificando sus usos en escenarios de lo cotidiano donde se rescata el conocimiento de ellos, y se reafirma el de los otros niños.

1.7 Diagnóstico Pedagógico

La institución donde laboro es el Jardín de niños Amado Nervo, de la comunidad de Barajas de Apaseo el Alto, Gto. en la cual se desarrolla una metodología activa para el logro de los aprendizajes esperados a través del trabajo colaborativo y el juego como herramientas pedagógicas para el desarrollo integral de los alumnos de segundo grado.

A lo largo de este análisis se realizó una observación que permitió analizar la disposición de los niños de transición de esta institución, para el aprendizaje de la matemática a través del juego como herramienta pedagógica, generando una reflexión sobre sus actitudes ante el proceso de enseñanza aprendizaje, (ver anexo 3, diagnostico pedagógico).

El grupo de 2º “A” está conformado de 18 alumnos en total, 9 niñas y 9 niños con edades de aproximadamente entre los 4 años cumplidos. En el grupo tienen ciertas características semejantes debido a su edad.

A través de la planificación didáctica me centraré en las capacidades y potencialidades de los alumnos de 2º grado, ya que la intervención educativa, la organización del trabajo según las características presentadas de los niños y niñas las capacidades que han logrado y las que deben desarrollar en general los aprendizajes claves al cursar el

2º grado de preescolar, (ver anexo 9, evaluación formativa de los aprendizajes de segundo grado).

Los aspectos que a continuación se mencionan son el resultado del diagnóstico individual de cada uno de los alumnos el cual se encuentra en el expediente ya que son un referente que me permitirá orientar mi planificación elegir los aprendizajes esperados precisos así como la manera de mi intervención pedagógica (ver anexo 3.1, expediente personal), en este caso es un poco difícil realmente detectar sus estilos y ritmos de aprendizaje pero me han servido las anotaciones de la docente del grado anterior en caso de segundo, para darme cuenta de algunos elementos del desempeño de cada uno de los alumnos en lo general.

En el campo de formación académica de **lenguaje y comunicación** las características más relevantes del grupo son que algunos de los alumnos tienen un vocabulario restringido cuando se les pide que digan su nombre son pocos los que saben su nombre completo, la participación en cantos y coros es limitada y les da pena cuando le hablo por teléfono o realizo video llamada, les agradan las narraciones de cuentos e historias son pocos los alumnos que atienden instrucciones no saben escuchar no atienden consigna o explicaciones, me he dado cuenta que a su mamá no le ponen la atención que requieren.

Disfrutan de la lectura de cuantos e historias cortas, les gustan los videos, cuentos que realizo como docente y les envié, también les agrada que les lea otros portadores de textos como historietas, adivinanzas, trabalenguas y dramatizaciones.

Les cuesta trabajo atender las instrucciones de su mamá en casa y vida telefónica debo ser muy concreta en las indicaciones.

Les cuesta trabajo la narración de historias, hablar acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan. No describen los personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, se necesita cuestionarlos acerca de los sucesos y los personajes de las fábulas, leyendas y otros relatos literarios.

Las necesidades que presenta el grupo en general es hablar más de los temas vistos cuestionarlos presentándoles problemáticas a resolver estos deben de ser significativos de acuerdo al contexto, decir trabalenguas, canciones y coros, favorecer la narración de cuentos para desarrollar la escucha y la atención propiciando en los alumnos el desarrollo de un vocabulario más amplio y preciso adquiriendo cada vez más seguridad y confianza al participar, logrando una mejor comunicación y expresión, que los alumnos interpreten instructivos, cartas, recados y señalamientos utilizando recursos propios, producir textos para informar algo de interés.

En cuanto a las capacidades quiero mencionar que algunos de los alumnos son capaces de comunicarse correctamente con sus familias, primos y vecinos, algunos también son capaces de explicar las razones por las que elige un material de su interés, cuando explora los acervos que se les prestaron e intercambian constantemente.

En el campo de formación académica **pensamiento matemático**, las características más notables en el grupo son que la mayoría de los alumnos pueden decir donde hay más y donde hay menos cuando se muestran grupos de objetos, o cuando son la misma cantidad también distinguen lo que es más grande y lo que es más pequeño que, algunos dicen la serie numérica del 1 al 5.

Se necesita que los alumnos dominen el conteo al menos de los primeros 10 números y paulatinamente ir agregando más, desarrollar en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos, realizar diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto, que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos.

Necesitan contar colecciones no mayores a 20 elementos, comunicar de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional, comparar, igualar y clasificar colecciones con base en la cantidad de elementos, relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita del 1 al 30, identificar algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta.

En cuanto a las capacidades del grupo en general son capaces de distinguir cuales son letras y cuales son números sólo Ma Guadalupe Hernández y Sebastián aún no.

Saben cuándo es arriba de, debajo de, adelante de, atrás de, resuelven problemas a través del conteo con los primeros números y con acciones sobre las colecciones, convencional, comunican de manera oral y escrita los números del 1 al 5 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

En el campo de formación académica de **exploración y comprensión del mundo natural y social** las características del grupo son poco observadores y curiosos no saben que es un experimento ni tienen interés de saberlo, no muestran curiosidad y asombro al explorar el entorno cercano, no plantean preguntas, no saben registrar información, elaborar representaciones, algunos si saben reconocer algunos fenómenos del mundo natural y social que le permitan comprender lo que sucede en su entorno.

Las necesidades que presenta el grupo es que se requiere de presentarles experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje con respecto a los sucesos de la naturaleza a través de videos cortos y experimentos para que se interesen en la observación de los seres vivos y descubran las características presentadas, que describan y planteen preguntas, comparen, registren información y elaboren explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas.

Entender las consignas que se les dan, realizar experimentos, conocer otras culturas, conocer y acercarse a información sobre una alimentación saludable y nutritiva y cuidado de la salud, tener experiencias con el uso de la tecnología acerca de la naturaleza, lo social y cultural.

Algunos de los alumnos son capaces de dar sus propias explicaciones, sus hallazgos al observar seres vivos, obtener, registrar, representar y describir información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales, comunican los fenómenos y elementos naturales, utilizando registros

propios y recursos impresos, son capaces de razonar con base a lo que ellos saben y conocen, como Melisa, Guadalupe Vázquez, Diego José.

Quizás uno de los campos de acción que más se ha dejado a un lado es el trabajo colaborativo y el juego como una de las metodologías activas más eficientes para el logro de aprendizajes imprescindibles, con ello se logra reestablecer el vínculo entre alumno y con esto desarrollar un trabajo colaborativo para la consecución de un bien común, mejorar la comunicación y el trato personal con los otros y con esto el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Así su razón de ser es su potencial para el desarrollo de la colaboración, la comunicación, el optimismo, la confianza en sí mismo y en el otro, el gusto por la vida, la solidaridad, hacen que tome parte en un trabajo interdisciplinario que lucha por la calidad de vida.

Este análisis tiene relevancia porque existe un sin fin de problemas en las aulas tanto de maestro-alumno, alumno-alumno, alumno-maestro y que de los cuales cada uno de ellos conllevan otra serie de problemas que resulta un poco difícil de tomar cada uno porque son tan importantes ya que todos apuntan hacia la educación de los alumnos pero que conforme se fueron dando estas prácticas y observaciones, se ha considerado que a veces es muy complicado el trabajar, dialogar y comprender a los alumnos en el momento en que se trabaja dentro del aula, pero tales son estas situaciones que se suscitan a diario en nuestras escuelas, que ya no se percata el docente de los motivos que llevan a los alumnos a no demostrarle al profesor la capacidad que cada uno de ellos tiene.

Es por ello que mediante el análisis y reflexión por medio de las observaciones se ha considerado y elegido el tema del trabajo colaborativo dentro del aula en pequeños grupos y que los alumnos logren acoplarse con ciertos compañeros para algunas actividades aunque los docentes tienen concepciones erróneas del trabajo en grupos pequeños, creen que son la pérdida de tiempo, la planeación no alcanza, o

simplemente por falta de preparación pero con estas concepciones de los mismos docentes y que día con día los responsables de sacarlos adelante son los mismos docentes.

Así, muchos problemas que se suscitan dentro del aula como éste son tan importantes de analizar y también son de gran relevancia ya que los por los alumnos, se debe de buscar las estrategias y los medios adecuados para posibles soluciones a cada uno de ellos, pero también se considera que muchos de ellos no están al alcance y se piensa que las soluciones para ellos están sobre todo en quien está al frente de ellos día con día y que puede llevar procesos mediante una buena planeación, actividades, estrategias y disposición de los alumnos y que una vez dándose estos elementos los alumnos podrán comprender la eficacia que tiene el trabajar en equipos y que se podrán ver mejores frutos.

Pero cabe destacar que para llevar a cabo este proceso de colaboración, se deben conocer todos los procesos que conllevan este trabajo, ya que se requiere de tiempo, esfuerzo, dedicación, compromiso, conocimientos, elementos, materiales, y un sinnúmero de aspectos que faltarían por analizar y conocer detalladamente, aunque se pretende que en un principio se den a conocer todos estos elementos o parámetros para el documento y que así se puedan tener para mejores conocimientos y una mejor validez funcional.

También, se pretende que los alumnos tengan un mejor ambiente de trabajo y herramientas para el colaborar, aportar y expresar su saber y que con base a estos elementos puedan lograr los aprendizajes imprescindibles para la vida diaria.

Las planeaciones didácticas en preescolar la mayoría de las veces no son interesantes, retadoras para los alumnos, pero nosotros como docentes se las debemos de hacer interesantes como lo menciona Michel Saint-Onge en no basta contar con la atención de los alumnos, además de que hay que conservarla, hay que mantener su interés,

porque con un contenido escaso se puede aburrir a los alumnos y hacer que decaiga su interés⁵.

Aunque cabe destacar que a algunos de los estudiantes no les agrada trabajar en grupo, por diferentes situaciones, por ejemplo, cuando sólo algunos trabajaron, o cuando no hay empatía entre algunos de los integrantes, o por cuestiones de género, hombres con hombres y mujeres con mujeres, finalmente los alumnos, aunque estén pequeños piensan que esta forma de trabajo no es equitativa.

En función al trabajo colaborativo, es que partiré de las siguientes preguntas para explicar un poco mi experiencia profesional como docente de preescolar, al mismo tiempo proponer esta estrategia como una alternativa a la mejora de las prácticas educativas.

Identificar el contexto pedagógico, evidenciar la problemática de estudio y construir desde los antecedentes el cambio de la práctica, son elementos de suma importancia que ayudan a la elaboración del diagnóstico, en otras palabras, tener información confiable del mismo, para poder orientar el diseño, la implementación y la validación de las acciones encaminadas a la transformación de la enseñanza del pensamiento matemático en el preescolar, mediante la estrategia de uso de metodologías activas como el juego a través del trabajo colaborativo.

Por esta razón surge la necesidad de crear una estrategia didáctica que pueda mejorar la labor docente, en específico en el campo de formación de pensamiento matemático, con el fin de promover el pensamiento numérico y resolución de problemas de la vida cotidiana.

El juego de simulación como recurso didáctico, el juego de simulación tiene un papel importante como recurso didáctico en la enseñanza de la historia pues son acciones que realiza el alumno para representar de una manera sencilla una situación o un hecho histórico, se pueden diseñar diversos juegos de simulación con características

⁵ Saint-Onge Michel en Primer **Postulado: ¿Interesan a los alumnos las Materias Escolares?** Yo explico, pero, ¿Ellos aprenden? Pedagogía. Pág.29

intencionadas, ya que estas ayudan a diferenciar conceptos, representar situaciones complejas, difíciles de explicar y desarrollar procesos cognitivos.

Así mismo, se destaca la importancia de esta investigación en un contexto institucional en el que se presentan ajustes de las políticas establecidas en los planes y programas establecidos de preescolar 2017, de acuerdo al contexto educativo, y los parámetros establecidos en los lineamientos curriculares; por lo tanto modificaciones en el diálogo en el campo de las matemáticas, los estándares curriculares, los contenidos, los recursos, la metodología y la evaluación; siendo entonces una oportunidad para incorporar este trabajo ya que la propuesta didáctica basada en la estrategia de uso de metodologías activas, centrada en las fases de desarrollo de aprendizajes en el campo de formación de pensamiento matemático es motivadora, eficiente y pertinente para trabajar en preescolar.

Por tanto es pertinente la implementación de esta investigación ya que responde a las políticas educativas institucionales del plan de preescolar 2017, en cuanto al campo de formación de pensamiento matemático y las estrategias pedagógicas establecidas en la gestión académica incorporada en el PEMC (Proyecto Educativo de Mejora Continua), logrando aprendizajes significativos en los alumnos con la implementación de esta propuesta conforme a las exigencias de la educación y el contexto escolar, en un trabajo que, conjuntamente, ofrece posibilidades a los docentes y a la Institución Educativa de obtener, determinar y mejorar el conocimiento del campo de matemáticas en los estudiantes dentro de un campo didáctico en los procesos de enseñanza aprendizaje, con toda la importancia y efecto que ello beneficia a la comunidad educativa, el contexto escolar y la identidad institucional.

Los resultados de esta investigación servirán como un nuevo referente para las investigaciones que a futuro se desarrollen sobre el fomento del pensamiento matemático en contextos escolares.

Es necesario la intervención desde temprana edad con el objetivo de desarrollar en los alumnos, habilidades y capacidades que le permitan explorar y explicar las diferentes

situaciones sociales en las que se hace uso, además de la comprensión de los números y los significados de la numeración, para asumir una postura crítica frente a la situación que se le plantea. Esta investigación es pertinente dado que percibe las necesidades institucionales actuales para el logro de los aprendizajes en preescolar.

El sentido de la educación está cambiando; la escuela ya no se considera únicamente como transmisora de conocimientos, se discute cada vez más de que la educación tiene como resultado el desarrollo holístico del niño en sus aspectos cognitivo, emocional y social.

En consecuencia, tanto el currículo escolar como el método empleado, convendría adecuarlo a las características psicológicas de los alumnos. Si bien esta adecuación es necesaria en general, en el área de matemáticas se concibe como obligatoria.

Numerosas investigaciones acerca de la influencia de los juegos en el aprendizaje en el desarrollo del pensamiento matemático, ya existen y están aprobadas, pero hay un vacío en cuanto al rol que realmente cumple el juego en el área de las matemáticas. Por esta razón, esta investigación tiene como objetivo ampliar los conocimientos en este ámbito, ya sea con el fin de apoyar alguna teoría directamente desde una fuente empírica o generalizar resultados que recojan nuevas ideas o recomendaciones que sirvan de base para mi propuesta, didácticas que aporten a la educación preescolar.

En relación con dicho aspecto, la investigación busca aumentar la disposición al aprendizaje de las matemáticas, como de igual manera, cambiar la visión errónea (tediosa, monótona, abstracta, aburrida, simple) que se tiene de esta área, puesto que los juegos, el trabajo colaborativo y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en cuanto a su finalidad educativa.

Las matemáticas ofrecen instrumentos que construyen, potencian y enriquecen las estructuras mentales. Los juegos y el trabajo colaborativo, se encuentran estrechamente vinculados con esta, ya que permiten desarrollar las primeras técnicas intelectuales, propiciando el pensamiento lógico y el razonamiento.

Los juegos se encuentran presentes en la cotidianeidad de los alumnos y alumnas, resultan ser altamente motivadores, atractivos, divertidos, cercanos a su propia realidad.

Es así como su uso en la enseñanza - aprendizaje de las matemáticas se torna altamente eficaz. Bishop (1999 pág. 80) “no pensamos en los juegos solo como un entretenimiento o una diversión. Actualmente, como resultado de la investigación en distintos aspectos de la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas, somos más conscientes del potencial educacional de los juegos”.

Es fundamental que el profesor cree contextos educativos que faciliten a los NN el llegar a soluciones propias de los problemas matemáticos y contrastar sus ideas con las de los diferentes compañeros, para que a partir de sus estructuras lógicas existentes construya otras nuevas y más avanzadas.

Si consideramos que uno de los objetivos de la educación es el desarrollo cognitivo del niño y que el pensamiento lógico está en la misma base de este desarrollo, la lógica-matemática se convierte en un componente de esencial importancia.

Es por ello que fue puntual situar una institución educativa cuya metodología se basará en la enseñanza de las matemáticas a través del juego y el trabajo colaborativo, para así poder conocer cuáles son los procesos que permiten el desarrollo del pensamiento lógico matemático y el desarrollo cognitivo de los niños en este sentido.

1.8 Objetivo general

Proponer una alternativa de organización del trabajo en el aula que promueva el aprendizaje significativo, priorizando la colaboración a través del juego en todo el proceso educativo.

Objetivos específicos

Fortalecer la enseñanza del pensamiento matemático a través del diseño e implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de metodologías activas

para el logro de los aprendizajes esperados, del contexto escolar en el 2º grado del Jardín de Niños Amado Nervo de la comunidad de Barajas.

Reconocer los contextos escolares que permitan la enseñanza del pensamiento matemático en el 2º grado a través de escenarios de investigación.

Elaborar e implementar una estrategia didáctica que dinamice la práctica docente basada en la resolución de problemas del contexto escolar.

Conseguir con el desarrollo del juego es facilitar la enseñanza en nuestras aulas y formar estudiantes creativos, llenos de entusiasmo, dinámicos y emprendedores.

Espero que esta propuesta didáctica pedagógica sirva a muchos docentes y la llevemos a la práctica para conseguir una mejor calidad en la educación preescolar.

El objetivo de este trabajo es guiar a los niños ya que construyen una era de descubrimientos durante este periodo de tiempo Bárbara Biber menciona que: "La educación en este periodo brinda la posibilidad de ayudar al niño a construir una imagen de sí mismo, así como a descubrir una forma de vida dentro de la cual la espera moverse de lo desconocido a lo conocido, desde lo mistificado hasta lo comprensible. "

Para materializar esta posibilidad, es esencial que los propios maestros se armonicen con los procesos de la primera infancia: formas sensoriales, perspectivas y motoras de relacionarse con la experiencia, desplazamientos rápidos en las bases de las estructuras de las ideas y los contextos, simultáneamente con los paradigmas de causa- efecto, y lo más importante de todo, la preeminencia de lo subjetivo de la vida, expresada en la satisfacción del niño a sus fantasías, como una forma de dar coherencia al cúmulo de los hechos y los sentimientos que construyen su experiencia. (Biber, 1987; 75).

El currículum del nivel preescolar adopta como fin último facilitar el desarrollo integral del niño, lo que conlleva dos efectos prácticos de importancia.

Uno, es que todas las actividades a realizar con el niño han de respetar y adecuarse al proceso y ritmo de su desarrollo, graduándose de acuerdo a la secuencia con que aparecen las diferentes necesidades, intereses y habilidades, esto ha de hacerse respetando también las diferencias individuales y estilos personales que muestran los niños de una misma edad.

Dos, las técnicas y estrategias que la docente dará en el salón de clase, el valor de estas técnicas, los problemas que deben aprender a resolver, tienen y continuaran teniendo gran importancia en la edad infantil y su vida futura, las metas de la educación preescolar están claramente vinculados en el desarrollo integral del niño desarrollando sus competencias y partiendo de lo que ya saben.

La orientación curricular preescolar adopta como fin central el facilitar el desarrollo integral del niño y al ser orientado por la maestra implica una interacción profunda entre el niño, la familia y la comunidad.

Teniendo como propósito formar un niño participativo, autónomo, espontáneo creativo y crítico. Los conocimientos son necesarios, pero con el ritmo del mundo actual tiene mucho más sentido que se ayude al niño a aumentar las destrezas que necesita para desempeñarse efectivamente en cualquier situación que se le pueda presentar, teniendo en mente que un niño en edad de 3 a 5 años deben cursar la educación preescolar para mejorar su vida futura.

Tres, el juego es importante porque desarrolla la capacidad intelectual, además potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros.

Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario, por eso es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar. Por ello hay autores que han considerado el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

1.9 Justificación del estudio

La mayoría de las veces, las matemáticas son percibidas, como un campo complicado para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, este fenómeno no solamente se observa en el nivel de preescolar, sino en los siguientes niveles de la educación básica.

El hecho de no construirse una correcta noción de quien las matemáticas son una ciencia y herramienta de uso cotidiano y de utilidad diaria tanto en el campo, en el desarrollo de tecnologías y en otras actividades, y en este caso en los estudiantes del nivel de preescolar, consideremos que este problema trae como consecuencia que los alumnos pierdan el interés por el estudio, y si se lograba avanzar en su desarrollo del pensamiento lógico matemático probablemente termine eligiendo una profesión que tenga que ver poco o nada con las matemáticas.

Cuando se imparten las clases de matemáticas se llevan a cabo a veces de tal forma que no se comprende el "por qué" debemos de desarrollar el pensamiento matemático y por tal motivo es complicado entender los procesos de este pensamiento.

Por consiguiente fue por este motivo que me di a la tarea de crear un ambiente más ameno con algunos juegos de lógica que propuse para empezar a quitar esa barrera, así que entonces decidí emprender y empezar con una actitud positiva y armónica, con este trabajo se pretende resolver el problema del desarrollo del pensamiento lógico matemático en preescolar para contribuir de manera positiva en mejorar una actitud positiva que muestre cada uno de mis estudiantes al realizar actividades mediante el juego y en colaboración con sus compañeros.

Mi finalidad principal es dar a cada uno de los estudiantes herramientas fundamentales necesarias para que ellos mismos puedan cuestionarse acerca de cualquier problema que se les presente en la vida cotidiana y puedan darle solución de una manera más eficaz y pertinente, desarrollando su pensamiento lógico matemático, habiendo formulado primeramente sus preguntas e inquietudes, la enseñanza de las matemáticas

en preescolar debe orientarse fundamentalmente al desarrollo de lo que se denomina del pensamiento matemático, lo cual implica que deben realizarse actividades que vayan haciendo a los niños más hábiles para razonar e interpretar.

Este trabajo ha sido diseñado con la finalidad de formar en el aprecio y el estudio de las matemáticas en el grupo de segundo grado de preescolar en el Jardín de Niños Amado Nervo, de la comunidad de Barajas municipio de Apaseo el Alto Guanajuato a fin de que no sea tan complejo el análisis y comprensión del desarrollo del pensamiento lógico matemático en la edad de preescolar.

La tarea no es sencilla porque exige entender los problemas fundamentales del crecimiento, planear una vida escolar que ayude a los niños a desarrollar y dirigir sus intereses, sus sentimientos y sus capacidades, creando una clima escolar que garantice a cada niño un aprendizaje significativo y relevante debido a que, en esta etapa, es cuando el pequeño presenta cambios en todos los niveles de su personalidad y es allí cuando hay que ponerle mayor atención a la manera en que se desenvuelve; qué tipo de cuidado recibe y qué estrategias de enseñanza aplican en aula para lograr un óptimo avance escolar.

A medida que el niño progresa en la construcción de su pensamiento es capaz cada vez de cooperar y avanzar en la construcción de ese pensamiento y a través de este desarrollo el niño será cada vez más solidario con sus compañeros, comprenderá cada día mejor el punto de vista de los demás y esto repercutirá tanto en su vida social, como en los aspectos: emocional e intelectual, tanto en el presente como en el futuro.

La psicóloga Bárbara Biber que está interesada en la educación preescolar menciona. "Mientras aún es pequeño el niño necesita ayuda para sentir la confianza de la familiaridad y del poder en su propio mundo, se le tiene que ayudar a hacer sus propios descubrimientos. Su aprendizaje debe de ser propio, realizado a través de la propia manera de los niños para hacer, explorar, experimentar".

El maestro se llega a convertir en su apoyo y guía, la persona que le ayuda a clarificar su confusión, que lo introduce a experiencias que alimentan sus intereses, que le proporcionan nuevos cambios, la maestra se vuelve su aliada, con seguridad y más experimentada que él, pero sobre todo su amiga.

Si al niño de preescolar se le enseña con base en el juego las matemáticas, no sólo se tendrá como resultado un aprendizaje de memorización sino más bien será significativo. Al leerle un cuento se le ayuda a desarrollar su imaginación, a comprender y entender lo que escucha, a debatir, hacer preguntas, a resolver problemas.

Por ejemplo al contar cuántos niños asisten en el día, aprenden a agrupar, coleccionar, los números y la cantidad de manzanas o peras que lo representan y no sólo eso sino que también al contar piedras aprende, al tirarse al piso y darse vueltas, correr, brincar y no únicamente se logran obtener conocimientos de Lenguaje y Comunicación o Pensamiento Matemático, porque también contamos con campos formativos que favorecen el descubrimiento de sucesos naturales con el cuidado del medio ambiente o de su cuerpo, se le ayuda a prevenir enfermedades, se le orientara para que conozca los alimentos que lo harán crecer sano y fuerte, a ser compartido, independiente, creativo, participativo, a tener confianza en sí mismo y en las personas que conoce y aprecia.

Pero también para que la educación preescolar tenga frutos es indispensable la participación de los padres de familia, es imprescindible la comunicación y ayuda de los padres con la educadora sea unida y colaborativa para que el niño encuentre apoyo en todo lugar y momento.

Es de suma importancia esto ya que tiene como finalidad aclarar y ampliar aspectos relacionados con la necesidad que tiene el niño de recibir una buena educación preescolar determinando cómo influye en su desarrollo.

Evidentemente las docentes de preescolar se dedicarán a educar niños para su vida positiva y efectiva, no se pueden descuidar estos años en los cuales cada niño construye la estructura básica de su personalidad, la educación preescolar pretende ofrecer oportunidades para que todos los niños construyan aprendizajes valiosos para su vida presente y futura, tanto en el ámbito social como en el cognitivo, estimular su curiosidad y promover el desarrollo de su confianza para aprender.⁶

Cuando ingresan a la educación preescolar, los niños tienen conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas que son la base para fortalecer sus capacidades. Cursar una educación preescolar de calidad influye positivamente en su vida y en su desempeño durante los primeros años de su vida, por tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social.

Si todos los alumnos tienen las mismas oportunidades y experiencias como las anteriores da significado a la función democratizadora de la educación preescolar; contribuye a que quienes provienen de ambientes poco estimulantes encuentren en el Jardín de Niños oportunidades para desenvolverse, expresarse y aprender. La interacción entre iguales permite que los niños se escuchen, expresen sus ideas, planteen preguntas, expliquen lo que piensan acerca de algo que observan y llama su atención, se apoyen, colaboren y aprendan juntos.

El reconocimiento de la diversidad social, lingüística y cultural que existe en nuestro país, así como de las características individuales de los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de la educación preescolar cuyo logro será posible mediante la intervención sistemática de la educadora.

⁶ Aprendizajes clave, para la educación integral 2017, Educación preescolar Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, pág. 159.

Se espera que en su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad general, indígena o comunitaria, los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, y usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen procedimientos propios para resolverlos; reconozcan atributos, comparen y midan la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como que reconozcan el orden temporal de diversos sucesos y ubiquen objetos en el espacio.

CAPÍTULO II



DIÁLOGO CON LOS AUTORES PARA COMPRENDER LA PROPUESTA DIDÁCTICA

2.1 Popuesta de Vigotzky

Para Vigotsky "el juego es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (1984, p. 74). En este juego, el niño siempre se comporta arriba de su propia edad. Cuando el adulto le ayuda al niño a tomar los roles en el juego, se amplía su zona de desarrollo próximo.

El juego y el trabajo colaborativo son importantes en la educación preescolar porque posibilita el desarrollo de la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa e imaginativa. Estas son formaciones psicológicas que garantizan el aprendizaje en la edad escolar de preescolar. En este trabajo presento una reflexión acerca de la necesidad de utilizar el juego y el trabajo colaborativo como metodologías activas en las aulas de preescolar, por su impacto en el desarrollo de habilidades y en la prevención de dificultades del desarrollo y del aprendizaje.

Además, esta actividad se considera relevante porque posibilita que los niños adquieran las herramientas necesarias para la vida y para actuar de manera activa en la sociedad, asimismo, contribuye a lograr el bienestar de los preescolares y, por consiguiente, a mejorar el derecho a la educación de calidad en el marco del desarrollo humano.

Es decir que, según Vigotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual los alumnos se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención.

Vigotsky (1896 - 1934), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel entusiasta de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño", concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo"

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

El juego facilita el desarrollo de los aspectos característicos de esta etapa del desarrollo como la función simbólica, la imaginación, el sentido personal, el respeto por el otro, la actividad reflexiva, la actividad voluntaria. Aspectos que permiten que el niño sea más perceptivo para lograr que sea mejor persona y desarrolle su propia perspectiva moral frente a situaciones diversas, el juego ayuda a que el niño entienda que las demás personas piensan diferente.

En este sentido, se podría decir que el juego ayuda al aprendizaje de actitudes como la solidaridad y el respeto por la vida; facilita la negociación en situaciones de conflicto por lo tanto se desarrolla el aprendizaje significativo en cada uno de los alumnos.

2.2 Montessori y el juego

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite desarrollar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo.

El método Montessori se caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños.

"Todos los niños aprenden por medio del juego, porque el juego es el trabajo de los niños.". Para los niños todo consiste en jugar y para el método Montessori no hay diferencia entre jugar y trabajar. Los juegos son espontáneos y se inician en respuesta a las propias necesidades de desarrollo.

El juego potencia las capacidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas de los niños y niñas. A través de él aprenden por ejemplo a resolver problemas cotidianos, a esperar turnos, regular su conducta, a confiar en sí mismos y compartir, entre otros beneficios. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad.

En el método Montessori, el juego, es fundamental para el aprendizaje por lo que se crean ambientes adaptados para la participación activa del pequeño, gracias a ella se dejó de lado, la típica idea de las aulas de clase oscuras, sin ventanas, ambientadas únicamente con un pizarrón negro, donde los alumnos estaban como estatuas alineados en sus bancos, por lo que se comenzó a valorar la importancia de un ambiente agradable, amplio y con iluminación adecuada donde los alumnos podían moverse sin problema y sentirse motivados e interesados en realizar actividades de su agrado, espacios seguros donde contaban con materiales adecuados como cubos, cajas de colores entre otros, éstos contribuyen a estimular el cerebro, el intelecto y la capacidad de comunicación entre cada uno de los alumnos.

Montessori funda en Roma en el mes de enero de 1907 la primera casa para niños donde ellos contaban con pequeños muebles sencillos y un magnífico material pedagógico, usando las formas geométricas, aros, palos, lápices, pinceles y pinturas de varios colores, qué iban haciendo que el aprendizaje fuera ameno y significativo, a través del juego. La influencia que tuvo con su sistema fue mundial y de mucho impacto

a la fecha ya que esto abona a nuestros conocimientos y de esta manera se entiende mejor el desarrollo integral de los niños.

El llamado método de Montessori se dirigía esencialmente al espíritu y en este sentido contrastaba con muchos de los psicólogos y pedagogos de su época, un maestro sostuvo siempre que no debe imaginarse que puede prepararse para su publicación simplemente adquiriendo conocimientos y cultura, si no por encima de todo lo demás debe cultivar dentro de sí mismo una actitud adecuada en el orden moral, de manera especial, debe limpiar su alma de esos dos pecados mortales a los que siempre están propensos los maestros: el orgullo y la ira este llamado al espíritu explica el alcance de su influencia sobre la verdad de personas de diferentes edades, religión, color y civilización.

Había algo en la profundidad, en la sinceridad y en la seguridad de su prisión, en la autoridad que esta visión tenía en su noble concepción de la humanidad y su misión cósmica y más que nada en su propia personalidad que parecía arrojar un hechizo sobre aquellos que llegaban a conocerla.

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños, también resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

El juego es el método utilizado por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. El juego es divertido y se puede jugar solo o en grupo. Sirve para practicar las destrezas aprendidas.

En Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

Se reconoce la importancia del juego y el trabajo colaborativo desde la edad de preescolar, ya que el juego favorece el desarrollo infantil, cuando los niños juegan adecuadamente en el preescolar, el aprendizaje se es más significativo en los alumnos.

Un indicador del desarrollo psicológico del niño y de su preparación para la escuela tiene que ver cómo juega, por esta razón, se dice que debemos de afirmar que algunas preguntas clave en educación infantil son: ¿qué tanto ha jugado el niño? y ¿cómo lo hace?

2.3. Froebel y el juego

Jugar es de los momentos más gratos de todo individuo y en especial de un niño porque le permite sentirse libre, feliz y pleno. Froebel y su pedagogía sobre el juego dieron un giro diferente a la escuela en comparación con la educación tradicional.

“Las emociones que se orienten hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, lo que conduce a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones” (Parada & Segura, 2011, p.29). Dichas características justifican ¿cómo la lúdica se convierte en un punto de partida importante a la hora de generar procesos de motivación e integración en un campo por cada persona.

Una de las mayores ocupaciones de Froebel era crear centros de enseñanza en donde los niños aprendieran jugando.

Froebel:

- Consideraba que la educación debía tener más momentos de juego, de disciplina, trabajo y libertad.
- Menciona que como seres humanos debemos favorecer la libre expresión del alumno.
- Se requiere estimular la creatividad y la manipulación de materiales didácticos.
- Propiciar la participación social en el salón de clases.
- Desarrollar la motricidad de los niños desde corta edad.

Su método permite conducir al niño de lo concreto a lo abstracto, introdujo el concepto de «Trabajo libre» y en base a sus observaciones se dio cuenta de que los infantes son capaces de hacer cosas jugando que no harían si fueron obligados de manera autoritaria.

Su método consiste en emplear 100% los juegos porque potencializan las habilidades lingüísticas, cognitivas y mentales. El juego según Froebel es una actividad lúdica y dinámica; el niño es el centro de aprendizaje y es un ser activo que se necesita desarrollar en lo sensoriomotriz, en el lenguaje y en el juego. Por otro lado, Froebel considera a la educación como un proceso de generar actividades y acción en el infante, de propiciar el juego y de crear trabajos o tareas significativas.

Froebel y el material didáctico

Creó, desarrolló y fabricó materiales educativos para que los niños armaran y desarmaran, trabajó con el uso de colores, de poemas o poesía, de adivinanzas para niños, de charlas o dramatizaciones, de canciones infantiles, de juegos al aire libre con y sin material y de juegos gimnásticos.

En área del pensamiento matemático usaba cuerpos sólidos, puntos, líneas, superficies, bloques geométricos y patrones de actividad.

El juego es para Froebel la expresión más profunda de la existencia humana. En el juego, la vida toma forma en libertad. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño.

Froebel diseñó una pedagogía con especial acento puesto en la educación para el trabajo. A través del par juego-trabajo la educación tendrá como resultado personas activas, con ideales y comprometida. Dentro de su propuesta es importante mencionar la invención de juegos didácticos específicos.

El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria, Froebel, es el creador de la educación preescolar bajo el concepto de jardín de infantes. Pedagogo de origen alemán (1782-1852); su vida tuvo una gran era del enfoque romántico de la educación. Consideraba como acciones fundamentales de la educación “la acción, el juego y el trabajo”. Fue el primer maestro en darle importancia “al juguete” o “dones para lograr su objetivo” (Meneses & Monge, 2001); él mismo los elaboraba y estaba convencido de que con ellos los niños lograban ser los gestores de su educación.

Para Friedrich Froebel la educación comienza en la niñez, y de ahí la importancia del juego ya que gracias a ello el niño es capaz de introducirse en el mundo de la cultura, de la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, por lo que la educación en la etapa de infantil debe darse en un ambiente de amor.

Froebel fue uno de los pedagogos que marcó la enseñanza moderna. Se labró su propio camino a través de una existencia impulsada por un gran proyecto de vida, la creación del concepto de jardín de infancia y el desarrollo de la teoría del juego.

El juego está en el centro del jardín de infancia, la teoría del juego es el núcleo de la enseñanza de Froebel. El juego es la expresión más profunda de la existencia humana.

En el juego, la vida toma forma en libertad. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño.

Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. A partir del juego básico de la pelota, cuya forma esférica representa para el niño la unidad perfecta cerrada sobre sí misma, Froebel crea un segundo juego compuesto por la pelota, el dado y el cilindro, y un tercer juego creado a partir de la división múltiple del dado, y cuya función es introducir al niño al universo matemático.

Estos juegos están concebidos para el desarrollo cognitivo del niño, pero le permiten sobre todo reflejarse a sí mismo en el espejo de la vida que es el juego más que un maestro, el adulto debe ser un guía de juego.

El juego practicado con los demás como estrategia de colaboración, crea también un vínculo comunitario. El juego es el dominio en el que se manifiesta la esencia del niño en su forma más pura, la esencia del hombre: la mejor manera para que el adulto entienda el juego del niño es jugar con él.

Froebel (2003) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (p.9); considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

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. Por lo tanto, el juego para muchas personas es una forma práctica de expresar sus sentimientos y de enlazarlos con acontecimientos cotidianos experimentado

sensaciones de placer; para otros simplemente aparece o desaparece en momentos oportunos; por ello sobre la importancia que tiene el hecho de jugar en la vida escolar.

Un día en el Jardín de Niños

Los niños se sentaban en su lugar como llegaban. Se les ponía inmediatamente un juego entre las manos con el fin de que no estuvieran ni un momento inactivo. En la mayoría de los casos, todos los niños recibían el mismo dispositivo de construcción, una caja de juego. Los niños se ponían a construir absolutamente según su idea.

Descubrían nuevas formas de construcción y cuando una era particularmente buena, Froebel la hacía reproducir por el resto de niños, con gran alegría por parte de su creador. Otras veces, se fijaba un objetivo: construir una casa, una escalera, una torre.

Un canto inventado para la ocasión y que todo el mundo entonaba acompañaba estas construcciones, se los compartían entre sí de buena gana y dialogaban con los adultos presentes. Cuando se acababa la hora de la construcción, se guardaba cuidadosamente el material. Después se pasaba al juego de pelota o de bolos y se terminaba con un juego de movimiento con un canto. (Meine Erinnerungen an Friedrich Fröbel". En Kindergarten, Jhg., 27)

El jugar, el juego, constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante esta época; porque el juego es manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento humano.

Es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la Naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Por eso engendra alegría, libertad, contento y paz, armonía con el mundo. Del juego manan las fuentes de todo lo bueno. El niño que juega tranquilamente, con espontánea actividad, resistiendo a la fatiga, llegará a ser de seguro un hombre también activo, resistente, capaz de sacrificarse por su propio bien y por el de los demás. ¿No es, pues, la más hermosa

manifestación de la vida infantil en este período la del niño que juega, la del niño entregado enteramente a su juego?”. (La educación del hombre, pp. 56-57).

2.4. Irma Rosa Fuenlabrada Velázquez, el aprendizaje matemático infantil.

Irma Fuenlabrada actualmente dirige el grupo interdisciplinario de investigación en didáctica de la matemática en el nivel básico, junto con Grecia Gálvez e Irma Sáiz.

Realizó estudios de ciencias físico matemáticas en la escuela superior de física y matemáticas del IPN.

Desde 1978 y ha aportado es investigación en el área de didáctica de la matemática, en particular el aprendizaje matemático infantil, aprendizaje de la matemática en los docentes, actualización del magisterio en el área de matemáticas, seminarios especializados de posgrados y talleres, ha publicado capítulos del libros y artículos de investigación y difusión en revistas especializadas y es autora y colaboradora de libros de texto.

Hace referencia la resolución de problemas que una de las cosas que hay muchas dificultades el saber resolver problemas es la clave de las matemáticas, es una competencia primordial que debemos de poseer.

A través del juego los niños aprenden comportamientos pro sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros. Definitivamente el juego no es una actividad simple involucra todas las áreas del desarrollo de los niños y nos brinda la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje que debe de favorecer el pensamiento matemático en los niños y niñas de preescolar.

Irma Fuenlabrada afirma que es muy importante que los estudiantes de nivel preescolar sepan actuar frente a las diversas maneras en que se representan los números. En muchas ocasiones un problema puede tener distintas formas de

resolución, ya que cada individuo cuenta con conocimientos matemáticos distintos, esto es una herramienta positiva porque así se tiene un panorama más extenso para poder llegar a la solución.

Los docentes tenemos la irresponsabilidad es favorecer habilidades matemáticas a través de competencias no de memorización, es mucho más difícil ocuparse de los niños que desarrollan su capacidad para resolver problemas con los primeros números que atenderla memorización de la serie numérica". (Fuenlabrada Irma, 2009, p.39).

De igual forma nos menciona que para lograr la resolución de problemas matemáticos, se debe entender el problema, tomar decisiones, pensar en la lógica, deben de cumplirse condiciones (comprobación de respuestas), y al saberlo hacer nosotros estamos haciendo matemáticas, al hacer este tipo de ejercicios debemos contextualizar, para conocer sus conocimientos previos, y trabajar con diversos materiales, adaptarlos a la complejidad del problema. Así se construye un nuevo conocimiento.

Una condición que es importante considerar, es que la pregunta que plantea la situación, no rebase las posibilidades cognitivas de los alumnos, es decir que tiene sentido para los niños y las niñas cuando se trata de situaciones comprensibles para ellos, cuando los estudiantes comprenden el problema se esfuerzan por resolverlo y por sí mismos logran encontrar una o varias soluciones, generando en ellos sentimientos de confianza y seguridad porque se dan cuenta de que sus capacidades para enfrentar y superar retos son excelentes resultados.

Los problemas que se trabajan en educación preescolar deben dar la oportunidad a los estudiantes de manipulación de objetos para empezar a resolver problemas, quiere que los niños y niñas necesitan una herramienta de solución; es decir, dominar el conteo de los primeros números; Sin embargo, esto no significa que deba esperarse hasta que lo dominen para empezar el planteamiento de problemas. Es importante proponer situaciones en las que haya alternancia entre actividades de conteo y resolución de

problemas con el fin de que descubran las distintas funciones, usos y significado de los números.

Irma Fuenlabrada hace una crítica constructiva al trabajo en educación preescolar diciendo las educadoras han priorizado de la enseñanza de la matemática los contenidos aritméticos (número y cuentas) en deterioro de los contenidos geométricos (el espacio, las figuras), y algunas prácticas no han tenido éxito como es el caso del número en el que se observa una tendencia generalizada a suponer que siendo la síntesis de la seriación, la clasificación y el orden, en términos de enseñanza significa realizar diversas actividades de seriación.

El objetivo de la enseñanza de las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las habilidades de numeración, el cálculo aritmético, la resolución de problemas, las unidades de medida, sino su principal finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana en su contexto.

La mejor manera para lograr todo esto es mediante el juego y el trabajo colaborativo ya que como metodologías activas son la interacción entre pares, contribuye al desarrollo óptimo de los estudiantes, promueve el crecimiento interior y la autorrealización; a través de él los estudiantes aprenden a entenderse y aceptarse emocionalmente lo que en un futuro contribuirá a mejorar y aumentar su capacidad de combatir con los cambios y el estrés.

2.5 El juego y el trabajo colaborativo como metodología activa

Las metodologías activas son un conjunto de métodos, técnicas y estrategias que ponen al alumno de cualquier nivel educativo en el centro del aprendizaje, fomentan el trabajo colaborativo e incentiva el espíritu crítico, dejando a un lado los procesos memorísticos de repetición de los contenidos que se permiten en clase; una forma de trabajar que prepara al alumnado para situaciones de la vida cotidiana y profesional.

Aunque el término resuena con fuerza en el sistema educativo actual, lo cierto es que las metodologías activas surgieron en el siglo XIX, con la aparición del movimiento de renovación educativa, escuela nueva, nueva educación, creada por el pedagogo suizo Adolphe Ferrière, que proponía un cambio en la escuela tradicional a favor del estudiante y su método de aprendizaje.

Son varias las técnicas que pueden ser utilizadas en el aula siguiendo los principios de metodologías activas como por ejemplo:

El trabajo colaborativo y el juego.

Estas formas de aprendizaje deducen que para los estudiantes es una forma de participación activa en los contenidos que reciben por parte del docente, todo ello en forma de problemas a los que deben encontrar una solución.

La aplicación del juego y trabajo colaborativo desarrollan una serie de beneficios para el desarrollo de la autonomía del alumno, una mayor motivación por el aprendizaje de nuevos conocimientos y la adquisición de nuevas habilidades entorno al trabajo en torno al trabajo colaborativo, asimismo el juego cuenta con una serie de componentes que describen tres investigadores de la Universidad de Minnesota, En estados Unidos de América, David W. Johnson, Roger T. Johnson y Karl A. Smith- en el año 2000.

En el manual 'Active Learning: Cooperation in the college classroom' establecieron distintos componentes con los que aplican las metodologías activas, el escenario (reparto de tareas y desarrollo de trabajo grupal e individual), solución de problemas (con instrucciones previas por parte del docente), descubrimiento de nuevos conocimientos (los estudiantes deben reflexionar sobre qué saben y que necesitan saber para resolver el conflicto), y basado en el mundo real (pudiendo encontrar varios caminos que lleven hasta la solución del problema).

Con las metodologías activas, tenemos la oportunidad de personalizar el aprendizaje en el aula e involucrarse forma directa cada uno de nuestros alumnos dependiendo del

ritmo y estilo de aprendizaje de cada uno de ellos, logrando la inclusión y atendiendo la diversidad durante la clase, en todas las actividades cotidianas dentro y fuera del aula, con el juego a los alumnos lograr los aprendizajes esperados mediante la colaboración con el resto del grupo; aprende jugando y profundizando de manera individual y colaborativa mente en los contenidos teóricos abordados.

De igual forma a través del juego se involucra al alumno de una forma que se atienden los objetivos establecidos, se realizan una evaluación formativa permanente, para ver los logros y las dificultades de cada uno de los alumnos, para realizar los ajustes necesarios en cuanto a los materiales a utilizar, acciones a realizar, intervención asertiva y retroalimentación necesaria para el logro de los aprendizajes imprescindibles, estas actividades pretenden que los alumnos desarrollen la motivación por la tarea pedagógica y la ayuda mutua entre sus compañeros.

Por otro lado el juego logra en cada uno de los alumnos de preescolar que las consignas sean sus propios objetivos en colaboración con los demás compañeros, es decir, las tareas se realizan en grupo y todas las decisiones deben ser deliberadas en conjunto por lo que se tiene la oportunidad de valorar cada una de las actividades para realizar una evaluación pertinente y puntual de forma significativa.

2.6 El trabajo colaborativo y la pedagogía

El aprendizaje basado en una metodología de trabajo colaborativo se refiere a la formación de grupos o equipos de trabajo orientados hacia ciertos objetivos de aprendizaje, donde cada participante del grupo interviene en todas y cada una de las partes del proyecto o problema; no es un tratamiento de las tareas que causa efectos positivos en los participantes; sino que es una estructura social en la cual dos o más personas interactúan entre sí, bajo determinadas circunstancias, son estas interacciones las que tienen y producen un efecto positivo.

Este trabajo favorece la autonomía de cada uno de los alumnos dentro del grupo y su proceso de su formación al evitar la enorme dependencia del docente, el proceso de enseñanza aprendizaje debe dirigirse al desarrollo de capacidades, a la adquisición de habilidades en la utilización del conocimiento de forma estratégica en diferentes contextos, así mismo, ya que los niños y niñas adquieren un rol participativo en su formación, el trabajo pedagógico colaborativo como metodología para el desarrollo de conocimientos en los alumnos.

El aprendizaje colaborativo busca que los niños y niñas trabajen juntos y sean responsables de su propio aprendizaje, además de complementar el de sus compañeros, para favorecer el trabajo colaborativo en preescolar debemos asegurarnos que los alumnos de la escuela estén trabajando en conjunto, es decir interactuando entre sí.

Escuchar las reflexiones de los estudiantes y actuar como mediador, guía y/o facilitador del proceso. Atender las dudas que puedan surgir en el proceso. Retroalimentar a los grupos de manera efectiva, recordemos que el trabajo colaborativo se da cuando dos o más personas trabajan juntas a través del intercambio de ideas y de pensamientos para lograr un objetivo común. Además, no solo comparten sus conocimientos, sino también sus habilidades y actitudes.

En un contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias, mediante una serie de acuerdos que les permitan lograr las metas establecidas como acuerdo fundamental.

Para favorecer el trabajo colaborativo en el aula, debemos de asegurar la participación activa y comprometida de todos los miembros, promover relaciones armoniosas y recíprocas en el grupo, desarrollar interacciones basadas en el diálogo y la reflexión pedagógica, llevar a cabo encuentros frecuentes y continuos en el tiempo establecido mejorando los aprendizajes significativos.

El trabajo colaborativo aporta en el aprendizaje, ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los alumnos al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje.

Retomando que el juego es una de las actividades más importantes y placenteras durante la edad preescolar, y pedagogía éstas están ligadas donde el juego se toma como un medio para favorecer la educación, recordando que éste inicia en casa para darle forma y encaminar el desarrollo de los niños y niñas de preescolar de una manera integral, en el jardín de niños, se busca cumplir con los objetivos enmarcados por una pedagogía por medio de algún juego, a través del juego se desarrolla en los niños principalmente la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo y el sentido de la amistad ya que el contenido de cada uno de los juegos está dirigido al conocimiento de fenómenos de la realidad de su contexto.

El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil, la utilización del juego como un medio para la educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño y que la independencia en él es necesario conservarla y estimularla. Los niños quieren participar en la vida de los adultos y ser como ellos, provocando así la imitación a través del juego, los juegos de roles creadores, los juegos de dramatización son un medio de educación moral, Intelectual, estética y física de los niños condicionando el desarrollo integral de los niños.

Dentro del marco del trabajo pedagógico colaborativo como metodología para el desarrollo de aprendizajes significativos en la edad preescolar, el concepto de error debe aceptarse como parte del aprendizaje, fomentándose los procesos de autorregulación, autocorrección y corrección mutua, dando lugar a un reconocimiento a los otros estudiantes como favorecedores del aprendizaje.

Rescatar la importancia del trabajo interdisciplinario, pedagógico colaborativo entre los alumnos y los diferentes docentes en las instituciones, es un propósito importante de esta propuesta.

2.7 Principios pedagógicos en preescolar

Los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa⁷.

El principio de la educación preescolar, se debe enfocar a fortalecer a través de diferentes estrategias como: charlas informativas sobre el tema, enfocando en las experiencias de aprendizaje y sesiones diarias, a través de los talleres que se programan en las rutinas diarias, a través de los cuidados que le brindan las familias, organizándoles un espacio donde los alumnos realicen sus trabajos, brindándoles tiempo, cuidados, oportunidades de calidad.

Además, se identifican otras categorías como la educación de calidad como un derecho constitucional, la educación inclusiva con equidad y, asociado a estos, el tema de las barreras de aprendizaje. Para esto se reconoce que las escuelas han dejado de ser el único lugar para aprender, o más bien, ya no ocupan el lugar protagónico que tenían en el proceso de aprendizaje.

El NME (nuevo modelo educativo) también se pronuncia contra la memorización de conceptos, hechos y procedimientos, así como contra la saturación de contenidos. Conforme a lo anterior, el documento enfatiza que el corazón del NME es “el planteamiento pedagógico” el cual se describe tanto en el Modelo como en la Propuesta Curricular. Este planteamiento contiene “[...] la organización y los procesos que tienen lugar en la escuela, las prácticas pedagógicas en el aula y el currículo” (SEP, 2016a: 18).

⁷ SEP. Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica. 2017

Es de suma importancia tener en cuenta que cada uno de nuestros alumnos necesita una atención individualizada ya que se tiene que atender a la diversidad y la inclusión para mejorar los aprendizajes significativos y lograr una educación de calidad, por lo cual nos debemos preguntar ¿qué valor tiene el juego en el desarrollo de un niño?, ¿qué propósito tiene?, los psicólogos han planteado varias teorías sobre el juego donde se hacen notar que no hay una teoría en particular que pueda explicar por completo el significado del juego en el desarrollo de los alumnos.

Las teorías del juego son esquemas dentro de las cuales el desarrollo y la conducta infantil puedan comprometerse para mejorar la calidad de los contenidos y conocimientos de los alumnos, por lo que es de suma importancia mencionar que “la buena docencia se sostiene en tres pilares: tiene que ser profundamente ética. Sin uno, la docencia cojea y fractura. Su perfecto y complicado equilibrio se resume en una expresión freireana: aprender con emoción, enseñar con alegría.”⁸

Considera la importancia de crear condiciones que respeten los procesos y necesidades vitales que nuestros niños y niñas requieren para desarrollarse plenamente. Respetar al niño como sujeto implica reconocer sus derechos, valorar su forma de ser y hacer en el mundo, lo que supone considerar su ritmo, nivel madurativo, características particulares y culturales, que hacen de él un ser único y especial.

A partir del placer de sentirse seguro, es que los niños y las niñas podrán separarse y diferenciarse para construir su propia identidad, desarrollar progresivamente su autonomía y atreverse a salir al mundo para explorarlo.

Tiene como base la convicción de que los niños y las niñas son capaces de desarrollarse, aprender y construirse a sí mismos, siempre y cuando se garantice las condiciones físicas y afectivas que requieren para ello.

⁸ Yáñez, Velasco Juan Carlos, La Escuela que soñamos; Ed. PUERTABIERTA. Colima 2016, pág. 29.

Si bien sabemos que no hay fórmulas ocultas ni recetas acabadas; sí, buenas aportaciones⁹, te cada uno de los docentes comprometidos con sus alumnos buscando estrategias adecuadas a los estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos atendiendo la diversidad e inclusión de la escuela y con esto lograr los aprendizajes esperados de los planes y los programas establecidos.

Se basan en los valores, los principios pedagógicos, éticos, morales y democráticos, que como profesionales debemos tener presente en el diseño y planificación, en el desarrollo y en la evaluación de las tareas docentes que realizamos como educadores y miembros de una comunidad educativa dentro del desarrollo de la clase.

Los principios pedagógicos más importantes que se deben de tomar en cuenta en la educación preescolar son:

1. Poner al estudiante y su aprendizaje como eje central del proceso educativo.
2. Tener en cuenta el conocimiento previo del estudiante.
3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje.

A continuación, comparto los principios pedagógicos que regirán mi trabajo.

1. Poner al estudiante y su aprendizaje como eje central del proceso educativo.

Ayudarlos a desarrollar su potencial cognitivo brindándole recursos intelectuales, personales y sociales que les ayuden en su futuro, la enseñanza es significativa si genera aprendizaje verdadero.

2. Tener en cuenta el conocimiento previo del estudiante.

Conectar el conocimiento previo con el nuevo, para crear un proceso de aprendizaje más fluido y que la planeación de la enseñanza sea sensible a las necesidades específicas de cada alumno.

⁹ Yáñez, Velasco Juan Carlos, La Escuela que soñamos; Ed. PUERTABIERTA. Colima 2016, pág. 31

3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje.

La participación del maestro y de todo el grupo, además del involucramiento de directores, profesores y padres en la formación del estudiante, ayudará al desarrollo emocional e intelectual de cada alumno.

2.8 El juego como un método educativo.

¿Qué es el juego como método de aprendizaje?

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y capacidades sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Para mí es de suma importancia reconocer el juego y el trabajo en colaboración dentro del aula como proyecto de innovación ya que se reconoce el juego como un referente metodológico. A partir de este diálogo se desprenden otros como identificar los diversos conceptos que se tienen del juego y el trabajo colaborativo, juego de roles, juego libre, así como el valor educativo que se le ha dado en diferentes contextos.

Innovar las prácticas pedagógicas a través del juego y el trabajo colaborativo, en el Preescolar, con el fin de generar aprendizajes verdaderamente significativos en los alumnos, para lograr estos deseos, debemos de realizar proyectos innovadores en el aula con el fin de dar austeridad a la novedad, debemos de valerlos de referentes como: Juego, trabajo colaborativo, método, aprendizaje, innovación, estableciendo una relación directa entre dichos referentes y las prácticas innovadoras que tenemos las docentes en su quehacer pedagógico cotidiano.

“El juego no sólo es aprendizaje de tal o cual técnica, de tal o cual aptitud, de tal o cual saber-hacer. El juego es un aprendizaje de la naturaleza misma de la vida que está en juego con el azar.” (Edgar Morín).

El punto de partida del presente tema es la necesidad de cambiar y transformar las prácticas pedagógicas que se han venido desarrollando, tradicionalmente, en nuestras aulas. Acudir al juego como método de la práctica pedagógica es la razón de la presente propuesta, ya que de manera tradicional el juego en la vida escolar se utiliza solo en las horas de recreo.

Siendo el juego un principio fundamental de la educación preescolar, son pocas las oportunidades en las cuales se utiliza en el aula de clase. Por lo general, se da prioridad al desarrollo de metas y a las actividades encaminadas a desarrollar la coordinación motriz fina, negando la oportunidad de realizar acciones diferentes.

Parece sorprendente, pero el juego se aísla de las aulas de preescolar, razón por la cual este solo tiene cabida en el momento de descanso. De esta manera, se desconoce la importancia que tiene el juego en la vida de los niños de preescolar.

En el aula de clase suceden los grandes acontecimientos para la vida de nuestros alumnos, acontecimientos que los marcarán para siempre. Entonces, el juego toma gran relevancia para todos los aprendizajes, puesto que en la etapa de preescolar este se constituye en la forma de vida de los estudiantes, por consiguiente, en un instrumento poderoso por medio del cual el niño empieza a tener experiencias sociales fuera de su hogar y a interactuar con sus pares y maestros.

Estos méritos son los que nos han llevado a las docentes de preescolar a implementar proyectos de aula que tengan como eje metodológico el juego. Desde luego, la innovación propuesta tiene otros aspectos fundamentales, generados dentro la cotidianidad del aula, y que están estrechamente relacionados con el desarrollo social, cognitivo y motor de los niños y niñas.

Sin lugar a dudas, las acciones lúdicas ocupan la mayor parte del tiempo de los niños y a través de ellas se conciben los cimientos de la educación. De acuerdo con lo

planteado, es importante resaltar que el juego es la vida de los NN en los primeros años de edad.

El juego se define en esta etapa de la infancia por ser innato, libre, lleno de resultados casuales y de descubrimientos inesperados. Es, además, estímulo para la imaginación y, dada su propia naturaleza, de una enorme riqueza cultural. En este sentido, el juego es formador, siempre y cuando se consolide en el seguimiento de instrucciones y en el desarrollo de habilidades y capacidades, sustentadas tanto en el desarrollo como en el fortalecimiento de valores y normas.

Es libre cuando los niños y niñas juegan con su cuerpo, con juguetes, manipulan objetos, y se mueven guiados por su propio sentido de curiosidad. Entonces no hay reglas ni límites, no es rígido, ellos crean con sus juguetes, inventan a través de imágenes, expresan sentimientos, hacen preguntas y representaciones a través de él.

Si todas estas experiencias libres se transforman en presentaciones significativas y conscientes para su vida, entonces, en ese momento, se darán aprendizajes sobre la realidad que viven, lo cual significa, en pocas palabras, que al jugar crean y aprenden. Por esta razón, se ha creado la necesidad de innovar, de transformar, y de aprovechar los recursos y espacios que se tienen, utilizando el juego como un método y una nueva forma de aprendizaje para los docentes.

El juego es innato en el ser humano. Todos los seres han aprendido desde su nacimiento a relacionarse con su familia y el mundo exterior a través del juego. Existen diversas referencias de juego: alegría, diversión, recreación, relajación, entre otras.

Etimológicamente proviene de las palabras latinas iocum y ludus-ludere, que significa diversión, chiste. En el contexto educativo se define así: Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

Todo ello se debe realizar de forma amena y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios, no se puede desconocer que, en general, en el medio escolar se tiene claridad sobre la importancia del juego y lo mucho que aporta al proceso educativo, basta mencionar algunos de los procesos cognitivos que desarrolla: la observación, la atención, la concentración y la memoria.

Además, el juego consolida la imaginación y la creatividad, sin embargo, en la gran mayoría de los casos los docentes prefieren el uso del pizarrón y libretas de trabajo a la realización de actividades lúdicas, lo que casi siempre mata la creatividad. Ahora bien, en la etapa preescolar el juego es una actividad que potencia en gran medida todos los aprendizajes. Por ello, esta etapa se constituye en un ambiente que propicia para el desarrollo psicosocial y comunicativo, donde se le permite a los niños y niñas poner a prueba los conocimientos que van adquiriendo progresivamente a través de las interacciones con el medio.

Es fundamental tener presente que no se trata del juego por jugar, es decir, el simple activismo y desgaste de energías; es el juego como método de enseñanza y aprendizaje, con una intención, con una planificación y con unos objetivos específicos. Por lo cual, se hace entonces necesario conocer los propósitos de los juegos libres, los dirigidos, y sus respectivas funciones e implicaciones. En primer lugar, se debe destacar que el juego libre no es una “pérdida” de tiempo para las niñas y los niños, ni es una manera de tenerlos ocupados. Por el contrario, es un modo de favorecer la madurez del pensamiento creativo, así como forma de incrementar sus capacidades motoras y cognitivas.

Es de suma trascendencia reconocer en estos espacios lúdicos los niños comprenden cómo funcionan las cosas, descubren que existen reglas, causas, efectos, y la necesidad de adaptarse a ciertas pautas si desean que los demás los incluyan en sus juegos. El juego libre se caracteriza por ser espontáneo y con significado para quien participa en él. El juego dirigido o supervisado por un adulto debe desarrollar los procesos socioafectivos, pues a través de él se crea el puente entre el adulto y el niño.

En este contexto la importancia de la orientación del adulto, para el caso las docentes de preescolar, reside en que el juego se convierte en un instrumento de aprendizaje y de desarrollo. Por ello, las docentes debemos ser asertiva en la toma de decisiones, pues no todas las maneras de hacerlo son adecuadas.

Los juegos dirigidos son importantes porque los niños tienen la oportunidad de interactuar con su maestra, y de esta forma, llevar una vida solidaria con ella y con sus compañeros. También es primordial conocer las diversas maneras de dirigir los juegos. Por ejemplo, se da la forma autoritaria, en la cual la maestra decide todo lo que se debe hacer. También está la orientación bilateral, en la que la maestra observa e indaga.

Hay una forma óptima de realizar los juegos dirigidos: la maestra da el modelo de juego y deja que el niño o niña actúe libremente, de tal manera que se dé la oportunidad de desarrollar destrezas, prácticas y hábitos a través de la experiencia social que se está viviendo. Los teóricos a lo largo de la propuesta se da gran relevancia a la importancia que tiene el juego en la edad preescolar, en particular, en la forma en que favorece los aprendizajes, primero en el entorno familiar, guiado por los padres o adultos; luego, en el contexto escolar, mediado por los docentes.

Es por esta razón que los docentes de hoy debemos enfrentar otro reto: ser investigadores del entorno en donde se encuentran las instituciones educativas, para conocer principalmente las necesidades de cada uno de los alumnos.

De ahí la importancia de permitir vivir a plenitud el juego, en especial, durante la infancia cuando se dan los principios de toda la vida.

En la relación e intercambio de saberes que se establecen en las aulas, se da lugar a transformaciones para mejorar las condiciones sociales y de convivencia, apoyados en el conocimiento. Es entonces en donde la investigación educativa entra a jugar un papel importante, como un apoyo del conocimiento, de reflexión, de crítica, de resolución de problemas, de reconocimiento de la realidad que se vive en el interior de las aulas, en la

cotidianidad. Por consiguiente, se establece entonces una relación entre la teoría y la práctica.

La investigación educativa se concibe como la mirada rigurosa que pretende construir, explicar o comprender el fenómeno educativo en tanto se convierte a su vez en un proceso de aprendizaje para quienes participan en ella, de tal modo que ese aprendizaje les permita considerar una acción informada y reflexiva sobre la propia práctica.

La problematización que hace el docente de su quehacer de manera sistemática y crítica, en la búsqueda de explicaciones o interpretaciones del mismo, ha permitido la cualificación de su profesión, y, por tanto, el perfeccionamiento de su ejercicio. Es así, como a través de la investigación e innovación pedagógicas, se crean verdaderos ambientes de aprendizaje, en donde los niños y niñas guiados por la docente, a través del juego y el trabajo colaborativo, tienen la oportunidad de crear espacios y aprendizajes verdaderamente significativos.

CAPÍTULO III



ALTERNATIVA DEL TRABAJO EN PREESCOLAR

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto¹⁰.

A través de trabajo colaborativo y el juego, para desarrollar habilidades matemáticas en los alumnos de segundo grado de preescolar debemos de estimular el pensamiento lógico matemático realizando actividades novedosas, de construcción con bloques utilizando una diversidad de juegos que contribuyan al desarrollo de este pensamiento, tratar de organizar un ambiente adecuado para que se interesen en la actividad y éste sea de su agrado, haciendo actividades donde tenga la oportunidad de comparar, igualar, quitar, agregar y clasificar materiales.

En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones. En este proceso se posibilita también que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como aprender resolviendo.

El programa de estudio 2017, Guía para la educadora, Educación básica, preescolar (SEP, 2017:51b) menciona que los niños “desde muy pequeños pueden establecer relaciones de equivalencia, igualdad y desigualdad (por ejemplo, donde hay más o menos objetos); se dan cuenta de que agregar hace más “quitar hace menos”, y distinguen entre objetos grandes y pequeños”

La innovación educativa es la acción constante que se realiza mediante la investigación, para buscar nuevas soluciones a los problemas planteados en el ámbito educativo, parte de métodos y técnicas didácticas, cada vez más elaboradas que estudia y aplica paso a paso, cómo aplicar el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr la calidad educativa que tanto anhelamos.

¹⁰ SEP, APRENDIZAJES CLAVE, PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL, Educación Preescolar, Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 2017 pág. 219.

3.1 Aprendiendo con los alumnos de preescolar

Hasta ahora no se ha logrado ofrecer una formación integral porque no se han reconocido con suficiencia los distintos aspectos del individuo a los que la escuela debe atender ni a la diversidad de estilos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes¹¹.

Por lo que en el presente capítulo se presenta una propuesta didáctica educativa mediante la cual se da a conocer una muestra de la manera en que fueron desarrolladas diversas situaciones pedagógicas en las que el juego y el trabajo colaborativo es un factor primordial para el desarrollo del aprendizaje significativo en los alumnos de segundo grado de preescolar, todo esto basado en un proyecto didáctico, que se puede definir como un conjunto de acciones desarrolladas para enfrentar la problemática detectada en la práctica docente, en el grupo de segundo grado del Jardín de Niños Amado Nervo, la cual fue referida en el capítulo I, en función a las condiciones, conflictos, opciones, facilidades e incertidumbres que se presenta dentro del aula y en el contexto escolar en general.

El juego forma parte importante del desarrollo de los alumnos, principalmente en la edad preescolar, ya que para el niño de edad preescolar es un asunto formal, es como el trabajo para el adulto ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los de más, aprender a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación así como amor hay que luchar por sobrevivir y por ser.¹²

Considero que el juego, es una alternativa valiosa que favorece el desarrollo integral del ser humano, esta alternativa está ligada al programa de educación preescolar 2017, el cual nos menciona los propósitos fundamentales entre los que se destacan: el programa parte de reconocer que la educación preescolar, como fundamento de la educación básica, debe contribuir a la formación integral de cada uno de los alumnos, pero asume que para lograr este propósito el jardín de niños debe garantizar a cada

¹¹ SEP, APRENDIZAJES CLAVE, PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL, Educación Preescolar, Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 2017 pág. 91.

¹² González G. Ana M. El niño y su mundo, Ed. Trillas México 1999 Pág.73

uno su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar de manera prioritaria, sus aprendizajes significativos, afectivos, sociales cognitivos.

En el Plan y los programas de estudio para la educación preescolar se concretan los planteamientos filosóficos y pedagógicos propuestos en Modelo Educativo. Estos documentos representan un referente fundamental para todos los docentes, ya que en ellos se describen y caracterizan una serie de aspectos que ayudan a orientar la intervención mejorando las prácticas educativas.

Un aprendizaje clave es un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante, los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida.

Para el beneficio del proyecto didáctico, y lograr los aprendizajes de pensamiento matemático por medio de las metodologías activas: el trabajo colaborativo a través del juego, tomo como punto de partida una diversidad de actividades diseñadas y aplicadas a través del juego, de las cuales se desprenden una serie de situaciones didácticas, mediante las cuales se desarrollan las habilidades y destrezas mencionadas en el programa educativo de preescolar 2017.

Los juegos están divididos, en diferentes aspectos del campo de formación de pensamiento matemático, tomando en cuenta los organizadores curriculares y los aprendizajes esperados de cada uno de los aspectos, cabe mencionar que aunque un juego haya sido clasificado en un aspecto, no sólo favorecer a las habilidades y destrezas enmarcadas de éste, ya que durante el desarrollo de las situaciones didácticas a través del trabajo colaborativo y el juego se verán vinculados con la transversalidad, otros conocimientos desarrollados.

Es importante destacar que para obtener mejores resultados en el desarrollo integral de los niños, la docente debe tener disposición para el trabajo educativo, ser empática,

propiciar un ambiente de confianza y armonía para llegar al juego sin cortar la independencia, creatividad de cada uno de los alumnos, los juegos deberán realizarse conforme a las características físicas de la institución, el ambiente de aprendizaje y lo más importante al interés y las necesidades de cada uno de los alumnos a través del trabajo colaborativo.

Con la aplicación de este proyecto didáctico, mostrare que las actividades interesantes y novedosas a través del juego son herramientas fundamentales para el logro de aprendizajes significativos, mejorando las prácticas educativas y enfatizando que: "Educar es una tarea que no puede cumplirse sin la cooperación provista de la sabiduría y la libertad de sus protagonistas, esto es de los estudiantes y los docentes"¹³ la participación de los alumnos en este proyecto didáctico, es fundamental ya que me permite reconocer la importancia de la tarea educativa, como un proceso de innovación y transformación de mi práctica mejorando la calidad educativa en el preescolar, partiendo de la individualidad del ser humano.

La selección de aprendizajes fundamentales implica los contenidos cuyo dominio se considera imprescindible para la adquisición de otros aprendizajes y que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

Al hablar de creación me refiero a la aplicación de nuevas estrategias, ideas y conceptos prácticos con la intención de ser útiles para el desarrollo de los conocimientos de los alumnos y este sea significativo en la vida cotidiana de cada uno de ellos, la creación exige la conciencia y el equilibrio para transportar las ideas del campo imaginario y ficticio al campo de las relaciones implementaciones necesarias para realizar capacitaciones constantes y una profesionalización docente permanente que ayude a mejorar el trabajo académico de cada docente.

Así como la forma de enseñar y la manera en que se aprende, los alumnos deben hacer conciencia de que el docente es guía y estimulador de condiciones, ambientes,

¹³ Zapata M. Jacqueline "Poésis Educativa" FUNDAP, México 2003 pág. 103

favorecedor de retroalimentación para lograr el aprendizaje significativo, por lo que se requiere diseñar estrategias a través del trabajo colaborativo, el juego que nos permitan saber qué contenidos y actitudes domina el alumno, para determinar en cuáles requiere mayor apoyo.

No solamente hay que diseñar algo, sino diseñarlo y aplicarlo en el aula, por tal motivo se presenta la alternativa de metodologías activas en el campo de formación de pensamiento matemático: trabajo colaborativo y el juego, para el logro de aprendizajes en segundo de preescolar, la estrategia marca grandes caminos por dónde debo transcurrir las acciones de organización para posteriormente cada una de estas acciones se deberán implementar a través de las técnicas las cuales requieren mayor profundidad de información, y determinar qué interés o necesidades requiere cada uno de los alumnos.

La educación inclusiva implica transformar la cultura, la organización y las prácticas educativas para atender la diversidad de necesidades educativas de todos los niños, que son el resultado de su origen social y cultural y de sus características personales en cuanto a competencias, intereses y motivaciones. A diferencia de lo ocurrido con las experiencias de integración, este planteamiento es un reto porque la enseñanza debe adaptarse a los alumnos y no estos a la forma de enseñanza que, hace mucho tiempo, se estableció para “igualar” los aprendizajes de los alumnos y que todavía permea las prácticas docentes¹⁴.

Las actividades de juego no pueden ser reflexión solamente de los resultados, lo que hace de ella una verdadera función docente es el hecho de que puedan retroalimentar el proceso de enseñanza aprendizaje, evitando o reduciendo el autoritarismo y la dependencia entre docente y alumnos, la intervención didáctica para la enseñanza en las actividades cotidianas que se desarrollan predominan en las matemáticas, ya que todas estas actividades cotidianas las realizamos aun cuando no poseemos un nivel

¹⁴ SEP, APRENDIZAJES CLAVE, PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL, Educación Preescolar, Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. 2017 pág. 168.

avanzado de escolaridad, debido a que la misma necesidad nos lleva a la práctica, por tal motivo surge la pregunta de que si las matemáticas son parte de la vida cotidiana de las personas, ¿en qué momento se convierten difíciles de entender?, ¿por qué los niños pierdan el interés en las matemáticas?, se tomará al juego como un instrumento para mejorar la calidad y comprensión del campo de formación de pensamiento matemático en segundo grado de preescolar, de tal manera que este proporcione información respecto a lo que los alumnos y los docentes necesitamos cambiar o aprender.

Se presenta el proyecto didáctico, que proporcionará a los alumnos las herramientas básicas para adquirir los conocimientos significativos en el campo de formación del pensamiento matemático, es decir, queda través de la intervención docente se plantearán situaciones didácticas, estrategias y actividades lúdicas que permitan en el alumno resolver desafíos de manera divertida y significativa, el proyecto didáctico, es el que permite pasar de la problematización de nuestra labor docente, a la elaboración de una alternativa que permita ofrecer resultados satisfactorios y novedosos e interesantes para los alumnos logrando los aprendizajes imprescindibles de segundo grado de preescolar y con esto el logro del perfil de egreso.

La estrategia de trabajo está basada en aspectos teóricos y metodológicos a partir de un problema didáctico y se fundamenta en la intervención didáctica, se recupera la valoración de los resultados y se explica la intervención educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal forma que se debe considerar la posibilidad de una transformación en la práctica docente, conceptualizando al docente como formador, es decir que a partir de la práctica educativa, se logre una reflexión en donde los actores del proceso enseñanza aprendizaje, los contenidos escolares y las estrategias de trabajo puedan ser revisadas, ya que son el objetivo para que los alumnos adquieren conocimientos y esto sean significativos en la vida cotidiana.

La labor de la docente y la enseñanza de las nociones matemáticas, en la educación preescolar es muy importante ya que funge como guía y a veces modelo de los alumnos, es quien forma y desarrolla en cada uno de ellos aspectos emocionales,

cognitivos, lógicos matemáticos, desde la adquisición de hábitos, valores Y conocimientos complejos de cualquier campo formativo.

La labor de una docente es un trabajo complejo, el proceso educativo en el que infiere se considera que es uno de los más importantes para la sociedad actualmente, pues la educación preescolar es fundamental para el desarrollo integral de los niños a esta edad, durante el proceso de enseñanza aprendizaje en cuestiones pedagógicas, siendo un poco más específica en el desarrollo de nociones matemáticas en la edad preescolar, la docente es la parte importante en las que el desarrollo de dichas soluciones, somos y aplicamos las actividades que creemos convenientes para que los alumnos logren lo que se pretende en la edad preescolar.

¿Cuál es la labor de la educadora en la enseñanza de las nociones matemáticas en preescolar?

La labor de la educadora la enseñanza de las nociones matemáticas en preescolar consiste en establecer una interacción entre docente y alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje, ser apoyo para que los alumnos adquieran nuevos conceptos y conocer los intereses, capacidades, necesidades y conocimientos previos de cada uno de los alumnos.

Es necesario que haya una buena interacción entre docente y alumnos dentro y fuera del aula pues a partir de esta será uno un buen ambiente de trabajo en el aula lo que contribuirá a que haya confianza por parte de los alumnos, lo que él los motivará a participar y a realizar las actividades a través del juego y el trabajo colaborativo con una actitud positiva.

Es importante saber y reconocer la importancia que tienen las nociones matemáticas, por eso es necesario saber que conocimientos se deben desarrollar y cómo hacerlo, por lo que es necesario que a través de los conocimientos previos de los alumnos y de estos saberes cuáles son los que más se acercan al propósito que se desea alcanzar al

aplicar dichas actividades a través del juego y el trabajo colaborativo, por eso se debe conocer cuáles son las características de las actividades para favorecer las nociones matemáticas en los niños de segundo de preescolar.

Por consiguiente, a través de la observación e indagación principalmente, de los registros en el diario del trabajo y las evidencias en el portafolio que se analizaron podemos deducir que cada alumno cuenta con características y necesidades diferentes de acuerdo a los estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno.

En edad preescolar se pretende que se favorezcan las nociones matemáticas básicas como: Número, álgebra y variación, forma, espacio y medida y análisis de datos, este conocimiento se debe desarrollar y favorecer de manera significativa con ayuda de varios factores y estrategias interesantes y novedosas de acuerdo a las características de cada alumno y del grupo en general a través del juego y el trabajo colaborativo como metodología activa.

Se cuenta con evidencias como referencia de los logros o dificultades de cada uno de los alumnos como la observación, los registros en el diario de trabajo y las evidencias en el portafolio de los trabajos de los niños y la evaluación permanente de cada uno de los alumnos.

3.2 Planeación didáctica



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GUANAJUATO
JARDÍN DE NIÑOS AMADO NERVO C.C.T. 11DJN0979Q
BARAJAS, APASEO EL ALTO, GUANAJUATO ZONA: 80 SECTOR: 11
PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE: ELIA GUERRERO MANRIQUEZ SEGUNDO DE PREESCOLAR, CICLO ESCOLAR 2021-2022

Jardín de Niños	AMADO NERVO	CCT	11DJN0979Q
Grado:	2 do A	Grupo:	Segundo
Situación de aprendizaje			Temporalidad
Proyecto: El circo mágico Situación: Súper niños y niñas			4 al 8 de abril de 2022
Modalidad	Secuencia		
Rescate de saberes previos	Se realizarán las siguientes preguntas: Situación: ¿Qué sabemos del circo?, ¿Qué hay en el circo?, ¿Qué queremos saber del circo?, ¿Quiéren jugar al circo?, ¿Saben que actos se presentan en el circo?, ¿Qué personajes hay en el circo?, ¿Podremos hacer un circo en el preesolar?, ¿Por qué motivos vamos hacer el circo?, ¿saben cuál es el propósito de jugar al circo?		
Propósitos			
Matemáticas	Que los alumnos resuelvan problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones, que cuenten colecciones no mayores a 20 elementos, que comuniquen de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional, que comparen, igualen y clasifiquen colecciones con base en la cantidad de elementos, que reproduzcan modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos e Identifiquen la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario. Concebir las matemáticas como una construcción social en donde se formulan y argumentan hechos y procedimientos matemáticos. Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números. Razonar para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.		

Lenguaje y Comunicación	• Que los alumnos adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas, trabajar en colaboración y valorar sus logros individuales y colectivos. • Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.
Conocimiento del Medio	• Que los alumnos se interesen en la observación de los seres vivos y descubrir características que comparten. • Describir, plantear preguntas, comparar, registrar información y elaborar explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas.
Artes	• Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (artes visuales, danza, música y teatro).
Educación socioemocional	• Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
Educación física	• Ordenar y distinguir diferentes respuestas motrices ante retos y situaciones, individuales y colectivas, que implican imaginación y creatividad.
Autonomía curricular	• Ampliar sus horizontes y potenciar los conocimientos adquiridos en las Áreas de Desarrollo Personal y Social.
Proyecto Escolar de Mejora (PEMC)	• Desarrollar el pensamiento lógico matemático y resolución de problemas en los alumnos de preescolar. • Mejorar el aprendizaje Integral de los estudiantes. • Promover una convivencia escolar sana, pacífica y formativa.

ORGANIZADORES CURRICULARES

Campo de formación:	Pensamiento Matemático
Ejes:	NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN
Temas:	Número
Aprendizaje esperado:	• Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. • Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. • Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. • Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30. • Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

Campo de formación:	Pensamiento Matemático
Ejes:	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA
Temas:	Magnitudes y medidas
Aprendizaje esperado:	• Identifica varios eventos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren. • Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos. • Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos. • Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Campo de formación	Pensamiento Matemático	
Ejes	Temas	Aprendizajes esperados
ANÁLISIS DE DATOS	Recolección y representación de datos	• Contesta preguntas en las que necesite recabar datos y los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.

TRASVERSALIDAD CURRICULAR

Campo de formación	Lenguaje y Comunicación Lengua Materna. Español	
Ámbitos	Prácticas sociales del lenguaje	Aprendizajes esperados
ORALIDAD	Conversación	• Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros.
	Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural	• Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado.

Campo de formación	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social Conocimiento del Medio	
Ejes	Temas	Aprendizajes esperados
MUNDO NATURAL	Exploración de la naturaleza	• Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales. • Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos.

Área de desarrollo	Artes. Expresión y Apreciación	
Ejes	Temas	Aprendizajes esperados

EXPRESIÓN	Elementos básicos de las artes	Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos.
APRECIACIÓN	Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas	Selecciona piezas musicales para expresar sus sentimientos y para apoyar la representación de personajes, cantar, bailar y jugar.

Área de desarrollo	Educación Socioemocional	
Dimensiones Socio-emocionales	Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Indicadores de logro
AUTORREGULACIÓN	Expresión de las emociones	- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. - Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Área de desarrollo	Educación Física	
Ejes	Componentes pedagógico-didácticos	Aprendizajes esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	- Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. - Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
	Creatividad en la acción motriz	Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

CONTEXTO	Interno	Externo
	El grupo esta constituido por 18 alumnos de edad entre cuatro años cumplidos y algunos mese y de los alumnos ya cuentan actualmente con cinco años. Se ha logrado avanzar en las actividades pedagógicas donde los alumnos han desarrollado y aprendido de manera gradual conversando adquiriendo confianza para la participación eficaz en las diferentes actividades, han mejorado su capacidad de	Los padres de familia apoyan a sus hijos en un 95 % en tareas en casa como lectura de cuentos, investigaciones, los alumnos han desarrollado el gusto por la lectura, saben y usan diferentes tipos de texto, y algunos ya identifican para que sirven. Usan el razonamiento matemático en situaciones de conteo en casa ya que se ha explicado y dado a conocer varias veces los

	escucha, se ha enriquecido su lenguaje oral al comunicarse en distintas situaciones. Se requiere el desarrollo del razonamiento lógico matemático para resolver problemas de manera inreresante e innovadora, trabajar en colaboración con los compañeros del aula y escuela.	principios de conteo y el enfoque de los campos de farmación academico. Ya la mayoría comprende las relaciones entre los datos de un problema sencillo usando procesimientos propios para resolverlos. Gracias al trabajo de equipo y colaborativo que se ha generado entre la comunidad educativa.
--	--	--

Actividades cotidianas		Organización del grupo	Espacios	Valor por trabajar
- Filtro escolar - Saludo - Activación física - Asistencia, calendario - Fecha - Refrigerio	- Recreo - Aseo personal, lavado de manos. - Despedida - Lectura o juegos con diversos materiales	- Grupal - Equipos - Individual	- Aula - Patio cívico	- Generosidad - Coolaboración. - Participación. - Responsabilidad.

Principios pedagogicos	Actividades con Padres de familia
1. Poner al alumnos y su aprendizaje en el centro del procesoeducativo. 2. Tener en cuenta los saberes previos del estudiante. 3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje. 7. Propiciar el aprendizaje situado. 8. Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación del aprendizaje. 13. Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje.	Se brindará información de las actividades realizadas para reforzar en casa.

Enfoque pedagógico del campo de formación pensamiento matemático
El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos.

Habilidades	Actitudes
• Comparte su conocimiento. • Reconoce semejanzas y diferencias. • Identifica objetos de su entorno y cuál es la necesidad que satisface. • Reconoce su pertenencia a diferentes grupos sociales (familia, escuela, amigos, comunidad).	• Dialoga con el grupo, expresando con seguridad sus ideas. • Desea tener mayor conocimiento de las cosas. • Tiene iniciativa al momento de trabajar en equipo. • Valora los distintos objetos de su entorno. • Se integra positivamente a los diferentes grupos sociales a los que pertenece de forma colaborativa a través del juego.

Nivel de logro de aprendizaje		
Suficiente/dependiente	Satisfactorio/requiere apoyo	Destacado /Autónomo
• El alumno no es capaz de resolver problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones, ni cuenta colecciones mayores a 20 elementos y no es capaz de comunicar de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. • El alumno aunque ha recibido el reforzamiento presenta problemas para comparar, igualar y clasificar colecciones con base en la cantidad de elementos que se le presenta, ni relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30. • El alumno no identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	• El alumno no es capaz de resolver problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones, ni cuenta colecciones mayores a 20 elementos y no es capaz de comunicar de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional ya que requiere de consignas más precisas y sencillas para expresarse gráficamente y oralmente para solucionar problemas de la sucesión numérica escrita, y cuestionamientos individualizados. • Resuelve problemas de la vida cotidiana que se le presente en los que los aprendizajes esperados no alcanzados sean la respuesta adecuada para estos, presentando aún alguna deficiencia en la identificación y relaciones de equivalencia entre monedas en situaciones reales.	• El alumno es capaz de resolver problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones, cuenta colecciones mayores a 20 elementos, es capaz de comunicar de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. • El alumno resuelve problemas de la vida cotidiana que se le presenten en los que los aprendizajes esperados son logrados sin presentar ninguna dificultad, representa relaciones de equivalencia entre monedas en situaciones reales a través del juego en su vida diaria en su contexto, con ayuda de materiales y explica el proceso.

Metodología activa a implementar

Breve descripción de la metodología activa a utilizar:

El aprendizaje a través del juego: Es un valioso apoyo para diversas áreas del desarrollo y del aprendizaje. Este tema pretende mostrar cómo el aprendizaje basado en el juego puede ayudar a los niños pequeños a aprender habilidades socioemocionales, mejorar su desarrollo cognitivo, y sus capacidades de autorregulación. Ayuda también a aclarar la relación entre el juego y el aprendizaje académico.

El aprendizaje colaborativo: Es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre un tema.

El autoaprendizaje: A través de juegos, búsqueda, exploraciones, los niños y niñas tienen la capacidad de aprender de forma autónoma, ese deseo de conocer, de buscar, de analizar, de reflexionar y comunicar es el auto aprendizaje de los niños y niñas es una cualidad que se fomenta a diaria en el preescolar guiada por las docentes y es por esta razón que los alumnos logran adquirir la mayoría de los conocimientos durante su etapa infantil y con éxito, durante el resto de su vida.

Materiales

Físicos

- Marcadores
- Guía integral para el estudio en casa preescolar.
- Mi Álbum de segundo y primer grado preescolar.
- Fichero PNCE.
- Libros con imágenes.
- Revistas informativas
- Hojas, colores, crayolas
- Imágenes de cómo es el circo.
- Imágenes de que hay en el circo.
- Decoración para ambientar el plantel sobre el circo.
- Mesas y sillas para armar la función del circo.
- Pizarrón para anunciar el circo.
- Aros
- Papel crepe.
- Disfraces
- Bolas de unicel.
- Pegamento.
- Palos de madera.
- Conejo.
- Cartulina iris negra, amarilla, roja y blanca.
- Hojas de papel bond anunciando el circo.
- Hojas blancas, papel crepe, papel china.
- Música de emociones, pintura para decorar.
- Reproductor de música
- Tijeras , hojas de colores, pegamento, pelotes.

Digitales

Tv
Computadora
Bocina y micrófonos
Uso de plataformas de consulta
Videos

ACTIVIDADES

Fases		Actividades
Inicio: (Principio 1 DUA) Proporcionar múltiples formas de representación	1) Acceso y motivación	Se realizarán las siguientes preguntas: Rescatar las ideas previas de los alumnos en cuanto a los personajes y sus actos. Preguntar que han escuchado sobre el circo, como es el circo, que hay en el circo, cuáles son los personajes favoritos del circo. ¿Qué es el circo?, ¿has ido al circo alguna vez?, ¿Cuál el acto más agradable, el que más te gusta?, ¿Por qué es importante que ya no usen animales en el circo para sus espectáculos?, ¿te gustaría jugar al circo?, ¿qué personaje quieres representar y por qué? Conversar para saber las ideas de los niños sobre los actos novedosos e interesantes del circo que impactan al público del circo. Que necesitaremos para realizar el circo mágico de la escuela, anotar los materiales a utilizar. Ver un video sobre el circo, ¿cómo eran las funciones?, ¿qué necesitaremos para elaborar nuestro circo dependiendo de las necesidades del espacio de la escuela?, ¿cuántos personajes vamos hacer?, organizar por equipos, quien representara cada uno de los personajes. ¿Qué les pareció el video del circo? ¿Qué podemos rescatar de lo que hay en el circo? Analizar el vestuario del circo, ¿por qué usan ese vestuario?, ¿dónde conseguimos los vestuarios?, ¿cómo viven las personas que trabajan en el circo?

	2) Socialización	• Elaborar un cuadro con los personajes del circo y los nombres de los alumnos que representaran el personaje. • Mostrar imágenes de los personajes del circo para elegir que personajes van a realizar cada uno, desde el taquillero, elaboración de boletos, promoción e invitaciones para el circo, la tiendita del circo, carteles del circo, elaboración de horarios, y
--	------------------	---

		costos de las entradas al circo y de los productos que habrá en la tiendita del circo. • Se pondrán los nombres de los personajes en el pizarrón en la tabla y quien de los alumnos lo realizará, involucrar a los padres de familia para los vestuarios y maquillistas para el día de la función. • Investigar como decorar la carpa del circo, como acomodar las sillas el día de la función. • Posteriormente organizar el día y la hora de la función y los carteles de invitación para la escuela en lo general. • Para finalizar se les dará una hoja blanca para poner su nombre y dibujar que personaje quieren ser para hacer el vestuario, el dialogo y los entrenamientos correspondientes a su personaje.
Desarrollo (Proceso de la información) II. Proporcionar multiplillos formas de acción y expresión.	3)Intercambio de información	• Entrenar algunos actos del circo por equipos como de los malabaristas, los hombres más fuertes del mundo, el mago, los payasos, los bailarines y domadores. • Realizar el juego de ponle la nariz al payaso. • Investigar costos de las monedas y los precios de la entrada y las cosas de la tiendita que se venderán y quienes serán los responsables de la taquilla y vender los productos. • Platicar sobre los alumnos que han asistido al circo para que cuenten su experiencia de lo vivido en el circo. • Juego de adivina quién soy (se pone la imagen en la frente de un estudiante de un personaje del circo y el resto del grupo le da pistas y el alumno adivina que personaje es). Se pedirá a las familias que colaboren con la búsqueda de información sobre los costos y productos que se venderán en la tiendita del circo, traer precios y alimentos cerrados y con el nombre del alumno ya que por esta ocasión cada alumno comprara sus propios productos casi en lo general por lo que seguimos con medidas protocolarias sobre higiene y salud. Aprender los actos que cada uno eligió para el día viernes 08 de abril la función del circo., grabar un video para promoción del circo mágico. Hacer un cartel de lo que esperan que se muestre en el circo. Presentar su cartel a sus compañeros y pegar algunos, en el patio de la escuela, fuera de la escuela y en el grupo de primero y tercero.

		Investigar que hace su personaje y como lo harán, ensayo en casa y conseguir el vestuario acorde a su personaje que eligieron. Los alumnos realizaran un dibujo sobre su personaje que representaran en una cartulina y pondrán su nombre y el de su personaje. ¿Escucharán las instrucciones para preparar los actos y el orden del programa del circo, quien será la presentadora del circo? Dibujarán los pasos su vestuario de su personaje y describir que es la acción que van a realizar. de las distintas elaboraciones. Jugar a las adivinanzas de los personajes del circo. Clasificar los personajes y actos según el roll que se tiene en el programa elaborado para la presentación del circo. Juegos de pistas sobre los personajes del circo. Harán descripciones sobre un personaje en específico sin nombrarlo para descubrir cuál es ese personaje. Por ejemplo: "es de color grande y fuerte y trae algo en las manos, ¿qué será..... " • Se colocará un espacio adecuado y decorado en el salón para los ensayos de los personajes del circo. • ¿Se realizarán los boletos de las entradas del circo y se ensayara cuánto cuesta cada uno y si comparan dos cuánto es?, y se realizara una decoración para la taquilla para la función. • Si el alumno lo requiere, se le auxiliará a través de preguntas: ¿tu personaje dice chistes, tu personaje carga pesas, tu personaje hace malabares, tu personaje lanza objetos.....
--	--	---

4)Construcción del conocimiento	Investigar sobre: Recordar quienes trabajan en el circo, que hacen en el circo porque ya no hay animales en el circo, que hacían los animales en el circo, quien protege a los animales. Elaborar un circo en el preescolar con personajes del circo y algunos personajes del circo. Jugar al circo con algunos trucos de magia, malabares y actos donde se encuentren los números como aros, bolos, pesco pelotas mágicas, lotería del circo, memorama del circo. Juego del circo presentación de los actos del circo, se armará la taquilla del circo, la tiendita y el acomodo de las sillas del circo, el escenario. Escenario: Se armará un escenario para asumir roles de comprador y vendedor actor del circo mágico.
---------------------------------	---

	Compra de su boleto en la taquilla Compra de sus golosinas en el circo. Presentación del circo a sus compañeros de los otros grados escolares. Hacer su mayor esfuerzo y presentar su acto al público. En círculo, se preguntará a los alumnos ¿Qué es les pareció la presentación de los actos del circo, si les gusto actuar o se sintieron apenados, cansados, gustosos, sorprendidos, colaborativos...con una breve descripción? • Finalmente se felicitará y se entregaran los reconocimientos a los personajes del circo.
--	---

Cierre Proporcionar múltiples formas de participación e implicación.	5)Revisión Retroalimentación, Captar el interés del alumno.	Se hará una exposición con los carteles, boletos y algunas de las fotos tomadas el día de la función del circo, dibujos elaborados por los alumnos de lo que les gusto de este proyecto. Para finalizar todos los alumnos comentaran la experiencia que tienen al realizar su personaje y la búsqueda de información sobre ese personaje para representarlo.
--	---	--

DIARIO DE TRABAJO

Fecha de registro	
Situación de aprendizaje	
Grupo:	

Organización de las Situaciones de Aprendizaje			
	Si	No	Comentario
Se efectuaron todas las situaciones de aprendizaje.			
Se efectuaron en el orden planteado.			
Se efectuaron en el tiempo planteado.			
Se efectuaron con los materiales adecuados.			
El grupo se organizó correctamente durante las actividades.			
Las actividades fueron desafiantes para los alumnos.			

JORNADA DE TRABAJO	¿Cómo lo hice?	
	¿Me faltó hacer algo que no debo olvidar?	
	¿De qué otra manera podría intervenir?	
	¿Qué necesito modificar?	

REACCIONES Y OPINIONES DE LOS NIÑOS	¿Se interesaron?	
	¿Se involucraron todos?	
	¿Qué les gustó o no?	
	¿Cómo se sintieron en la actividad?	
	¿Se les dificultó o fue sencilla su realización?	

• SUCESOS IMPORTANTES	Durante las actividades se presentó algún suceso sorprendente o preocupante.	
-----------------------	--	--

Educadora:

Vo. Bo.
Directora

3.3 Resultados y experiencias

Como resultado del proyecto didáctico diseñado y aplicado como metodología activa a través del juego y el trabajo colaborativo para el desarrollo de aprendizajes en segundo de preescolar, puedo mencionar que se fortaleció la enseñanza del pensamiento matemático a través de la implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de las metodologías activas y se logró el desarrollo de los aprendizajes esperados, ya que al proponer esta alternativa de organización de trabajo en el aula se promueve el aprendizaje significativo, priorizando la colaboración a través del juego en todo el proceso educativo.

Así mismo reconozco que al elaborar e implementar esta estrategia didáctica se fortalece la práctica docente basada en la resolución de problemas del contexto escolar, consiguiendo con el desarrollo del juego y el trabajo colaborativo la enseñanza aprendizaje dentro de las aulas formando estudiantes creativos, llenos entusiasmo, dinámicos y emprendedores.

Recordemos que los aprendizajes esperados se agrupan por distintos tipos de problemáticas que, para su proceso y resolución, requieren de conocimientos matemáticos diferentes, clasificados por la propia disciplina. Estos se presentan en tres organizadores curriculares.

Número, álgebra y variación

Con base en las posibilidades cognitivas de los niños de segundo grado de preescolar, los aprendizajes esperados se ajustan a experiencias sobre conteo de colecciones de hasta 20 elementos y a la representación simbólica convencional de los números del 1 al 10, por medio de diversas situaciones de juego, trabajo colaborativo, comunicación que diferencian sus usos (cardinal, ordinal y nominativo).

Quiero mencionar que en preescolar se recurre al planteamiento de problemas cuyos datos no exceden al diez (aunque el resultado pueda llegar hasta el 20 algunas veces)

para que los niños los resuelvan mediante acciones sobre las colecciones y no con operaciones a través del juego y el trabajo colaborativo.

Forma, espacio y medida

En el nivel preescolar, las experiencias de aprendizaje sobre forma tienen como propósito desarrollar la percepción geométrica por medio de situaciones problemáticas en las que los niños reproduzcan modelos y construyan configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos por lo que la estrategia del circo de las matemáticas fue una excelente alternativa donde se presentaron estas oportunidades para cada uno de los alumnos de segundo grado, la percepción geométrica es una habilidad que se desarrolla observando la forma de las figuras; en procesos de ensayo y error, los alumnos valoraron las características de las figuras para usarlas al resolver problemas específicos a través del juego y el trabajo colaborativo.

Ya que el espacio se organiza a partir de un sistema de referencias que implica establecer relaciones espaciales (interioridad, proximidad, orientación y direccionalidad) que se establecen entre puntos de referencia, para ubicar en el espacio objetos o lugares cuya posición se desconoce, los niños interpretaron y ejecutaron expresiones en las que se establecieron relaciones espaciales entre objetos con la alternativa de trabajo del juego en el circo de las matemáticas y la alimentación saludable para el bienestar.

Con relación a la medición, el propósito fue que los niños tengan experiencias que les permitieron empezar a identificar las magnitudes de longitud, capacidad y tiempo mediante situaciones problemáticas que implicaron la comparación directa (en el caso de longitud y capacidad) o con el uso de un intermediario y la medición con unidades no convencionales.

Análisis de datos

Los niños inician teniendo experiencias con el análisis de datos. Se parte de una pregunta sencilla a la que le faltan datos, por ejemplo, “¿Qué sabor de cup cake deberíamos hacer para que a la mayoría de los niños del grupo les guste?”. Para responder esta pregunta, se requiere recabar datos sobre el sabor del cup cake que prefiere cada niño, lo que

deriva en una encuesta. Para analizar los datos obtenidos, es preciso organizarlos en tablas o pictogramas; así, no solo se puede contestar la pregunta original, sino otras correlacionadas, y a través del juego se realizaron estas actividades en colaboración logrando los aprendizajes esperados y significativos en los alumnos logrando la inclusión y diversidad en cada actividad realizada.

Mi experiencia al realizar este proyecto didáctico es muy placentera ya que al ver los resultados en el logro de los aprendizajes esperados y significativos me alienta a seguir diseñando este tipo de proyectos, al igual que compartirlos con mis compañeras de trabajo y como experiencias exitosas para favorecer el pensamiento matemático en preescolar.

Concluyendo que el juego como estrategia didáctica es una herramienta fundamental para este fin, existen además tres diversas perspectivas teóricas quienes dan sus puntos de vista acerca de lo que es el aprendizaje colaborativo y de cómo promueve el crecimiento de los alumnos. Por un primer momento se concibe como “el aprendizaje colaborativo, ya que funciona por la manera en que motiva a los alumnos, ubica a quienes aprenden en situaciones en las que se dan recompensas basándose en los desempeños individuales de los miembros del grupo. El aprendizaje colaborativo, funciona porque los alumnos son recompensados por trabajar juntos” (Eggen & Kauchak, 2001, p.379).

En un segundo momento son las explicaciones sociales las cuales “enfatan el poder de la coherencia social para construir y sostener los esfuerzos individuales. La perspectiva de la coherencia argumenta que sí una tarea de aprendizaje resulta interesante y desafiante, el proceso de trabajar como equipo puede ser básicamente motivador. Para tener éxito, se requiere de actividades en equipo colaborativamente, y las tareas necesarias de autoevaluación grupal durante y después del trabajo” (Eggen & Kauchak, 2001, p.380).

Y finalmente como se pudo observar, el aprendizaje colaborativo es un enfoque del aprendizaje que permite que los niños y las niñas de una clase trabajen juntos para alcanzar una meta común. “Los principios del aprendizaje colaborativo es que guían la

construcción de metas grupales, el juego como estrategia didáctica responsabilidad individual en la tarea de igualdad de oportunidades para el logro del éxito, los estudiantes aprendan a trabajar juntos eficazmente.

Con todo lo anterior se demostró como el aprendizaje colaborativo a través del juego como metodología activa, siendo una estrategia didáctica, está altamente influenciando en el logro de los aprendizajes esperados del campo de formación de pensamiento matemático, ya que las situaciones que el juego promueve, hacen que los alumnos trabajen juntos por alcanzar metas, que a su vez allá un aprendizaje autónomo y colaborativo significativo en cada uno de los alumnos.

Asimismo, como el aprendizaje colaborativo y el juego están ligados, la manera en que los niños participan en las diferentes actividades, la forma en que se relacionan entre ellos se resalta como a través del juego se establecen una serie de alianzas entre los niños, en las que se coordinan diferentes puntos de vista y se construyen modos particulares de relacionarse, cuando los niños y las niñas se encuentran en el preescolar siempre están casi determinados a realizar tareas con otros, o simplemente entablar con el otro formas de participación en actividades, que de una u otra forma el juego es quién les ayuda a facilitar dicha interacción.

Esto hace referencia a entender que jugar juntos supone ponerse de acuerdo, colaborar con el otro y sanar los conflictos, los niños colaboran entre sí para garantizar el hecho de jugar y proteger el bien común, jugar con otros es tan importante que los niños detienen, segmentan o cambian las reglas cada vez que por incompetencia de los jugadores se dan cuenta de que el juego no puede sostenerse, los docentes somos quien iniciamos o desarrollamos los aprendizajes, proporcionando a los niños y las niñas situaciones de juego en las que puedan atender todas aquellas necesidades de aprendizaje que los niños y las niñas en sus edades de desarrollo presenten, y a su vez que sean capaces de ampliar significativamente.

El rol del docente entonces, deberá garantizar, en el contexto escolar, que el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo, que comprenda mucho más allá de lo que ya se sabe, y que junto con aspectos de índole tanto emocional como físicos y morales se junten para construir un aprendizaje significativo que lleve a los niños y a las niñas a ser capaces de tomar decisiones frente a diversos problemas siendo autónomos y colaborativos, también se debe considerar al juego como una herramienta de aprendizaje válido y de suma importancia, debido a que “el aprendizaje por cualquier medio debe construir un reto estimulante y placentero y más que en ningún otro lugar, en la propia escuela.

Es importante también comprender como las aulas del preescolar, de una u otra forma se encuentran dentro de un “ambiente de juego y trabajo colaborativo que combina las actividades y define una cierto saber, todo parece estar dispuesto de manera tal de favorecer un ambiente armónico, utilizando el juego para vincular y responder a las demandas del contexto, todo esto implica que es un espacio ideal, donde el juego se asocia con los estudiantes, además con los actividades diseñadas y desarrolladas ya que el aula y la escuela es un espacio agradable al igual que los materiales utilizados, diseñados originalmente, tiene como objeto pedagógico lograr los aprendizajes esperados.

Los aciertos que a continuación se describen, fueron extraídos de las entrevistas a los padres de familia, compañera de trabajo, supervisora que se aplicaron, quienes ampliaron con firmeza los procesos de análisis descriptivo e interpretativo que se llevaron a cabo en este proyecto didáctico de metodologías activas en el campo de formación de pensamiento matemático: del trabajo colaborativo y el juego como estrategia didáctica para el logro de aprendizajes en preescolar.

El juego como estrategia didáctica más habilidades, más competencias, de acuerdo con los aprendizajes que se quieren desarrollar, pero sobre todo que sea espontáneo, alegre, porque es la esencia del niño, esto hace referencia a que prevalece la intervención del docente y la mirada del juego como estrategia metodológica para la enseñanza. Supone

la existencia de actividades que el maestro diseña específicamente para enseñar algún contenido a través del juego ya que este, está presente como motivador de la enseñanza, y el acierto está puesto en la “reflexión” sobre lo jugado y en la consecución de las metas propuestas”.

Otro aprendizaje que se derivó en esta investigación fue evidenciar que entre más estrategias de juego a través del trabajo colaborativo se usen en la enseñanza aprendizaje, mayor es el conocimiento de herramientas educativas innovadoras como lo es el juego cómo estrategia didáctica dentro del ámbito educativo y el logro de los aprendizajes significativos y por lo tanto una educación de calidad, se comprueba lo anterior, observando, que muchos de los docentes que llevan más de siete años ejerciendo su labor, olvidan de informarse, indagar e investigar teorías y autores actuales, dejándolos un paso atrás de lo que la modernidad y la educación están evolucionando.

Pero realmente pues para mí no hay verdades absolutas, de teorías absolutas, y uno con la experiencia realmente ya tiene sus propias teorías, con lo anterior se puede comprender que los docentes a lo largo de los años, cuanta más experiencia laboral adquirida por lo que somos capaces de construir nuestras propias teorías frente al juego de manera implícita, dándoles significados propios que permiten generar diversos aprendizajes en los niños y las niñas de la educación preescolar.

No menos importante es considerar que los docentes de la educación preescolar tengan presente el juego y el trabajo colaborativo como metodología activa y estrategia de aprendizaje para el logro de aprendizajes significativos, los docentes debemos estar en constante actualización e informarnos y aprender de estos nuevos tipos de juego, que de una u otra forma podrán ser utilizados como estrategias didácticas innovadora.

Finalmente, este proyecto didáctico fue hecho con el fin de resolver las problemáticas más recurrentes en el aula de segundo grado de preescolar, Amado Nervo de la comunidad de Barajas, municipio de Apaseo el Alto, Guanajuato, esperando aportar una

alternativa de trabajo que les sirva a todos los docentes, que quieran aprender más estrategias didácticas útiles para sus prácticas de enseñanza que les generaran experiencias totalmente positivas con sus alumnos.

CAPÍTULO IV



REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

La reflexión sobre el quehacer docente es importante para innovar, crear y transformar las prácticas tradicionales irrelevantes, por consiguiente, es un puente que brinda la construcción de saberes, habilidades, actitudes y valores para el desarrollo integral de los estudiantes.

Implementar de manera constante la reflexión sobre la práctica docente propia es de suma importancia ya que de esta forma nos podemos dar cuenta de las necesidades formativas que necesitamos para ser cada día más competitivos en el ámbito educativo, por esta razón tenemos la necesidad de estar en una constante renovación pedagógica y en la búsqueda permanente de nuevas formas de enseñanza, (ver anexo 11, foto 3, muestra de actividades) y esta ocasión con el uso de las metodologías activas en el campo de formación de pensamiento matemático me he dado a la tarea de verificar la importancia de estar en constante actualización docente para mejorar la calidad educativa, de esta forma tiene como finalidad meditar, resignificar y reconstruir la práctica docente propia.

Por consiguiente, es un camino que brinda la construcción de saberes, conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Todo esto, con el claro objetivo de mejorar día con día el actuar docente y así propiciar el desarrollo integral de cada uno de los alumnos a nuestro cargo para el logro de los aprendizajes imprescindibles y relevantes para la vida cotidiana.

4.1 Qué aprendieron los estudiantes.

A través de las metodologías activas, el alumno aprende de manera autónoma y genera espacios que permiten construir conocimientos a su ritmo, de tal forma que brinde un aporte a la sociedad desde su saber.

Con la propuesta didáctica en marcha los alumnos de segundo grado de preescolar de la comunidad de Barajas, del municipio de Apaseo el Alto, Guanajuato, se beneficiaron en el desarrollo de la autonomía, una mayor motivación por el aprendizaje de nuevos

conocimientos y la adquisición de nuevas habilidades en torno al trabajo en equipo. (ver anexo 11. Fotografías de muestra de actividades)

Con la diversidad de actividades basadas en el juego y el trabajo colaborativo en ambientes favorables de aprendizaje para los alumnos de segundo grado se logró una adecuada comunicación y aprendizajes significativos en cada uno de los alumnos logrando con esto una educación de calidad y adquisición de formas de convivencia sana y pacífica para todos, respetando las ideas de cada uno cuando participan de manera activa durante las actividades realizadas.

Desde el inicio del ciclo escolar se percibe cuáles pueden ser los posibles problemas que existen en cada uno de los alumnos a través del diagnóstico pedagógico realizado, (ver anexo 3), atendiendo las características individuales de una forma pertinente y oportuna, por consiguiente se atienden en cada momento con cada actividad que se realiza en el aula, es por ello que se pone en práctica el juego y el trabajo colaborativo como estrategia eficaz realizando una evaluación formativa como una forma de saber o conocer los avances y dificultades de cada alumno.

Se puede decir que se poseen las bases para realizar un trabajo eficaz en el grupo de segundo grado de preescolar de la comunidad de Barajas, ya que se toma en cuenta las necesidades de aprendizaje de los alumnos y los aprendizajes esperados propuestos en el programa de preescolar 2017; así como la identificación de necesidades de apoyo en los ambientes de aprendizaje tomando en cuenta los aspectos del currículo para el logro de aprendizajes significativos, (ver anexo 1, el diario de trabajo).

El alumno con los resultados obtenidos se puede afirmar que las educadoras vinculamos nuestra planeación didáctica y las metodologías activas adecuadas de una mera puntual y asertiva con el trabajo cotidiano, rescatando los aspectos relevantes de cada uno de los alumnos, abonando al desarrollo integral para la vida cotidiana y dar seguimiento al proceso de enseñanza aprendizaje.

En lo general el programa de preescolar, (SEP 2017), es un soporte eficaz para el logro de esta estrategia ya que se trabaja con proyectos de trabajo escolar, la situación y secuencia didáctica que sirven como metodologías para facilitar el aprendizaje y el interés por seguir aprendiendo de una manera más agradable.

Con base en el diagnóstico pedagógico y los conocimientos previos de los niños me di cuenta de las necesidades de cada uno y de esta manera se implementó el plan de trabajo para favorecer las áreas de oportunidad de cada uno de los alumnos, el desarrollo de actividades y los valores humanos favorecen los ambientes de aprendizaje apoyando a las necesidades de los alumnos, las capacidades, los campos formativos, los aprendizajes esperados, la participación de los padres y la intervención de la docente, son aspectos que tienen que considerarse dentro de una alternativa de trabajo.

Se creó un ambiente de colaboración a través del juego y lograr conocimientos eficaces en cada uno de los alumnos al desarrollar el resultado de la propuesta didáctica, doy cuenta de que las metodologías activas son herramientas fundamentales, son de utilidad para el desarrollo de aprendizajes esperados y el currículo de preescolar cumpliéndose con el propósito primordial de la educación preescolar.

La enseñanza basada en metodologías activas es una enseñanza centrada en el estudiante, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina, estas estrategias conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo.

Las metodologías activas suponen una propuesta de trabajo cooperativo, colaborativo y vivencial en la que los valores, la creatividad, el pensamiento crítico y la motivación juegan un papel fundamental, activa a los alumnos, dándoles la oportunidad de construir su propio aprendizaje.

El docente desempeña el papel de guía para mostrar al alumno las diferentes alternativas en su proceso de formación, ayuda a profundizar en los temas, adquisición de procedimientos, valores, actitudes, los docentes necesitamos una formación continua e

interdisciplinar, ya que somos quienes guiamos el trabajo de los niños y niñas, el rol no es solo de formadores, sino de motivadores y de gestores del conocimiento a través del juego y el trabajo colaborativo.

Por consiguiente, puedo mencionar que los estudiantes aprendieron a recabar datos y a organizarlos a través de tablas y pictogramas que interpretaron para el desarrollo del pensamiento matemático y resolución de problemas precisos identificando algunas relaciones de equivalencia entre monedas al comprar en la taquilla los boletos de la entrada al circo y las cosas de la tienda del circo, por medio del juego y el trabajo colaborativo, (ver anexo 11, foto 3), gráficas de indicadores educativos de evaluación de segundo grado de preescolar, (ver anexo 2, los indicadores educativos).

Logrando el valor de las monedas y ser capaces de comprar y dar cambio en la resolución de problemas con apoyo de materiales didácticos y explicando el proceso. (Ver anexo 11, foto 2) de la muestra de actividades realizadas durante la jornada laboral como propuesta didáctica.

De igual forma podemos verificar los logros y las dificultades que presentan los estudiantes en la evaluación formativa que se realiza permanentemente durante el ciclo escolar (ver anexo 9, evaluación formativa de los aprendizajes) como ejemplo, donde se presentan los indicadores de los aprendizajes esperados de cada uno de los estudiantes y las dificultades para poder retroalimentar los cuestionamientos y resultados del desarrollo cognitivo.

4.2 Mi experiencia educativa como propuesta de formación docente

La propia experiencia es el mejor camino para aprender, de otra forma, no sería nuestro aprendizaje, sino, el que han desarrollado otras personas que vivieron experiencia parecidas, por ello, se analizaron cada uno de los momentos de la propuesta pedagógica presentada con el fin de contar con un extenso panorama de análisis en la educación preescolar en el grado de segundo, donde se tuvo la oportunidad de que los alumnos,

docentes y la comunidad educativa expresaran sus inquietudes, obstáculos y vivencias en el recorrido principalmente yo como educadora en mi formación y al diseñar y aplicar esta propuesta pedagógica. Las conclusiones, los relatos nos permiten comunicar quiénes somos, qué hacemos, cómo nos sentimos y por qué debemos seguir cierto curso de acción, debo cumplir con las funciones de investigador para estar en constante proceso de actualización docente, un educador emocionalmente inteligente y un clima favorable en el aula, son factores esenciales para poder aprender y enseñar.

La finalidad de la educación preescolar es importante ya que la Educación Preescolar es el trabajo sistemático para el desarrollo de las capacidades (por ejemplo, que los alumnos se desempeñen cada vez mejor, y sean capaces de argumentar o resolver problemas).

Con esta propuesta didáctica significativa e interesante al llevarla a cabo dentro del aula con el grupo de segundo grado del Jardín de Niños Amado Nervo de la comunidad de Barajas, del municipio de Apaseo el Alto Guanajuato, en abril de 2022, considero un gran avance en el ámbito educativo ya que cada una de las actividades y acciones han sido significativas en la comprensión de la problemática inicial que se presentó al momento de llevar a cabo el diagnóstico pedagógico (ver anexo 3, diagnóstico pedagógico), al momento de diseñar la planeación didáctica de las actividades con la elaboración de acciones efectivas y situadas donde se tomaron en cuenta los conocimientos previos de cada uno de los alumnos tomando en cuenta la diversidad e inclusión para el logro de los aprendizajes esperados en los planes y programas de educación preescolar, (SEP 2017), retomó la necesidad de una enseñanza aprendizaje donde se requiere cambiar la forma en que se desarrollan las clases rutinarias y aburridas.

Las metodologías activas en la actualidad han servido como una herramienta fundamental con la cual se ha facilitado el logro de los aprendizajes significativos, el perfil de egreso, en los alumnos de segundo grado, tomando como base el programa de educación preescolar 2017 en el cual se marcan los aspectos a retomar en una

planeación eficaz para el desarrollo de aprendizajes imprescindibles, los aprendizajes esperados y los estándares curriculares.

Con la puesta en práctica al llevar a cabo este significativo trabajo considero un avance eficaz en el logro del desarrollo del pensamiento matemático al tomar el juego y el trabajo colaborativo como herramienta fundamental en cada una de las actividades realizadas durante las jornadas laborales, adquiriendo una nueva forma de realizar mi práctica docente transformándola en una praxis creativa para la educación.

El desafío es difícil y complejo, pero al final se puede deducir el logro de los objetivos, de la propuesta didáctica como alternativa de trabajo y organización en el aula, se promueve el aprendizaje significativo, priorizando la colaboración a través del juego en todo el proceso educativo, se fortalece la enseñanza del pensamiento matemático a través del diseño e implementación de estrategias pedagógicas basadas en el uso de estas metodologías activas, para el logro de los aprendizajes imprescindibles del programa preescolar 2017.

Es gratificante identificar las prácticas docentes que se desarrollan frente al pensamiento matemático a través de procesos autoreflexivos, reconociendo los contextos escolares que permitan la enseñanza de este pensamiento, para la elaboración implementación de estrategias didácticas que dinamicen la práctica docente basada en la aplicación y acciones interesantes para cada uno de los alumnos y estar al pendiente de las necesidades estilos y ritmos de aprendizaje atendiendo la diversidad e inclusión de los alumnos para una educación de calidad.

Se logró identificar que el trabajo colaborativo a través del juego promueve la colaboración y el bienestar social emocional consiguiendo con esto una enseñanza aprendizaje significativa dentro de las aulas formando alumnos creativos, reflexivos entusiastas, dinámicos, empáticos y emprendedores.

Para seguir con mi formación docente es necesario que principalmente debo de aprender a enseñar para enseñar a aprender, definir objetivos y metas en mi formación y personalmente para elegir actividades relevantes que representen un reto para los alumnos, tener bien claro qué, cómo y para qué evaluar, proporcionar ayuda o retroalimentación pedagógica a los alumnos para favorecer el aprendizaje de las estrategias, de igual forma debo analizar mis necesidades y mis debilidades como fortalezas como docente para mejorar en las necesidades profesionales que tengo que modificar diseñando un plan de carrera profesional atractiva y colaborando siempre entre la comunidad educativa de mi entorno para establecer un nuevo modelo de formación de las prácticas docentes.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Como resultado de las experiencias vividas y la tarea educativa del análisis de la información obtenida y los instrumentos aplicados, reconozco que la ausencia de la autoridad por periodos prolongados, la falta de comunicación, y el liderazgo mal realizado, la falta de motivación, uso inadecuado de estrategias didácticas, falta de un ambiente adecuado son factores que ocasionan el desinterés y el deseo de participar en un proceso colaborativo y de juego por lo cual no se logran los aprendizajes significativos en edad preescolar.

De tal manera que se debe de dar la oportunidad de implementar metodologías activas que favorezcan el ambiente de aprendizaje y la enseñanza para el desarrollo integral de los alumnos de edad preescolar en cuanto al proceso de resolución de problemas matemáticos y demás áreas del programa curricular.

Desde esta perspectiva debemos darnos la oportunidad de vivir experiencias distintas, que favorezcan y propicien la aspiración trabajar de manera colaborativa entre colegas y toda la comunidad educativa no olvidando la interacción dentro del aula con los alumnos, al hacerlo seguramente observaremos que el trabajo que de manera cotidiana realizamos en nuestros entornos, siempre va a lograrse con mejores resultados, en un clima de respeto y compromiso, por lo que el clima escolar está definido como la cualidad del ambiente escolar experimentado por los estudiantes, docentes y directivos.

El clima escolar es un componente para la construcción de ambientes propicios para el intercambio de ideas y saberes, la formación de la ciudadanía y el desarrollo de prácticas escolares coherentes con el contexto.

Se dará con la participación de todo colectivo escolar, más compañerismo, cordialidad, aportación, colaboración y entusiasmo en todas las actividades, solidaridad, responsabilidad grupal e individual, evaluación grupal y unidad, con sentido de pertenencia y compromiso. Tal como lo he vivido en mi experiencia profesional durante

los últimos años que he implementado esta estrategia didáctica metodológica del trabajo colaborativo a través del juego como herramienta fundamental para el logro de los aprendizajes significativos y situados en los alumnos de segundo de preescolar.

Consecutivamente de haber desarrollado este trabajo me he dado cuenta de la importancia que tiene el trabajo colaborativo y el juego como metodología activa en el aula con los alumnos de preescolar para el logro de aprendizajes significativos en el campo de formación de pensamiento matemático, el aprendizaje infantil, como proceso de desarrollo continuo donde el niño lleva su propio ritmo de aprendizaje, el haber detectado una problemática dentro del Jardín de niños Amado Nervo en la forma en que se realizan las actividades cotidianas y aplicación de las matemáticas fue el motivo más importante por el cual hacer este trabajo investigativo.

Los niños en edad preescolar tienen la facilidad de adquirir conocimientos situados y significativos, la inteligencia del niño se va ampliando poco a poco con ayuda de las experiencias que vive a diario, su cerebro recibe información que modifica y comprende mejor conforme vaya experimentando lo que está a su alrededor.

Para la comprensión y sustento de este proceso cognitivo se consideran los aportes teóricos de Vygotsky, Montessori y Froebel, con sus teorías del desarrollo de la inteligencia explicando conceptos de esquema, asimilación, ajuste, equilibrio, zona de desarrollo próximo y la importancia del juego en la edad preescolar.

También es importante resaltar que el aprendizaje se da principalmente por el juego dibujando, imitando, también les cuesta trabajo aceptar las reglas de juego, su pensamiento todavía no es razonable sino más bien se deja llevar por lo que observa.

La importancia de la educación preescolar y la implementación de estrategias didácticas pertinentes como el trabajo colaborativo a través del juego, debe de ser siempre clara tanto para las docentes como para los padres de familia ya que muchas veces se van con la idea de que al jardín de niños "sólo van a jugar o hacer cualquier técnica de

pintura”, pero lo que no saben es que este período escolar es el más importante de su vida por lo que también se desarrolla sociemocionalmente.

En esta etapa los pequeños aprenden a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, enriquecen su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas, desarrollan el interés y gusto por la lectura, se inician en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar, usan el razonamiento matemático y usar estrategias o procedimientos propios para resolver un problema, se interesan en la observación de fenómenos naturales y participan en situaciones de experimentación, se apropian de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, usan la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos, mejoran sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento, practican acciones de salud.

La educación en este período brinda la posibilidad de acompañar al niño a construir una imagen de sí mismo, así como a descubrir una forma de vida más placentera e interesante para su formación desde pequeños, dentro de la socialización entre compañeros es importante a esta edad para su desarrollo integral.

BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA

Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica. SEP. Pág. 11.

ÁLVAREZ, F. (1988). ¿Por qué nos interesa el juego?, Santiago. Ediciones Paidós, Argentina.

ANDER – EGG, E (1998). Diccionario de Pedagogía. Ministerio de Educación, Argentina. Asociación juvenil de Alcobendas

Artículo Tercero Constitucional. (2021) Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. México. Diario oficial de la federación.

Bandura, A. y Walters, R.H. (1963): Social learning and personality development. Nueva York: Holt. Trad. cast. de Á. Riviére, Aprendizaje y desarrollo de la personalidad. Madrid: Alianza Editorial, 1974.

CABRERA, A. (1995). El juego en educación preescolar, desarrollo social y cognoscitivo del niño. Ciudad de México, Distrito Federal, México: Universidad Pedagógica Nacional.

CABRERA, María Eugenia (1999): “Educación básica de adultos y Reforma Educativa. Exclusión y proletarización”, ponencia, I Congreso de Investigación Educativa, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional del Comahue. (2005): “Paradojas de la reforma educativa: extensión de la escolaridad y exclusión educativa”, en Revista Argentina de Sociología, a. 3, nº 5.

DELVAL, Juan, (1994), El desarrollo Humano, México siglo XXI, primera edición, México.

DÍAZ, Barriga A., Frida y Gerardo Hernández Rojas (1998), Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructiva, México, McGraw-Hill.

DÍAZ, Barriga, A. (1994): Docente y programa. Lo institucional y lo didáctico, Buenos Aires, Aique.

FERNANDEZ BRAVO, JOSE ANTONIO Desarrollo del pensamiento lógico y matemático: el concepto de número y otros conceptos. Ed. Paidós, Madrid 2008.

FUENLABRADA, Irma (2009), ¿Hasta el 100?...¡No! ¿Y la cuentas? ¡Tampoco! Entonces..., México, 2009, SEP.

FREIRE, P. (1999): Política y educación, México, Siglo XXI. (2000): Cartas a Guinea Bissau, México, Siglo XXI

GÁLVEZ Ramírez Elisa, (2013), Metodologías activas Favoreciendo los aprendizajes, México, Santillana S.A.

GARDNER, H. (1997): La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas, Buenos Aires, Paidós.

GIMENO Sacristán, José (2003): El alumno como invención, Madrid, Morata. (2008): Educar por competencias, ¿qué hay de nuevo?, Madrid, Morata.

JACKSON, P. (1986): Práctica de la enseñanza, Buenos Aires, Amorrortu. (1995): "Sobre el lugar de la narrativa en la enseñanza", en H. McEwan y K. Egan (comps.), La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación, Buenos Aires, Amorrortu.

GONZÁLEZ Salazar Judith del Carmen, Como educar la inteligencia del preescolar, 7 reimpresión. Editorial Trillas, México. Diciembre, 1995. Pág. 72.

GONZÁLEZ, Adriana y Edith Weinstein (1998), ¿Cómo enseñar matemáticas en el Jardín?, Buenos Aires Argentina, Colihue.

GUERRERO, Manríquez Elia, (2022), Diario de trabajo, Barajas, Apaseo el Alto, Gto., Jardín de Niños Amado Nervo.

Plan de estudios, 2011. Educación Básica, Secretaría de Educación Pública, 2011, Cuauhtémoc, México, D. F.

ROGERS, C. (1992) El juego y el currículo en preescolar, en Psicología social de la escuela Primaria en Madrid. Paidós.

SAINT-ONGE Michel, Yo explico, pero ellos... ¿aprenden?, (1997) Ediciones Mensajero, S. A.

SAINT-ONGE MICHEL, en Primer Postulado: ¿Interesan a los alumnos las Materias Escolares? Yo explico, pero, ¿Ellos aprenden? Pedagogía. Pág.29.

SEP. Plan de Estudios (2017) Educación básica preescolar. México. 2017

SEP (2017). Programa de educación preescolar. Primera edición. Ciudad de México, Distrito Federal, México. Secretaría de Educación Pública.

SCHMELKES, Sylvia (2010), en hacia una mejor calidad educativa de nuestras escuelas, SEG pág 33, México.

UPN, Análisis de la Práctica Docente Propia, Antología Básica. Licenciatura en Educación. México 1994.

UPN, Proyectos de Innovación, Antología Básica. Licenciatura en Educación. México 1994. Pág.

UPN. (1997). Génesis del pensamiento matemático en el niño en edad preescolar. Ciudad de México, México: Universidad Pedagógica Nacional.

VIGOTSKY, L. Teoría de las emociones. Estudio historico-psicologico Editorial AKAL EDITORIAL Año edición2004.

VYGOTSKI, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México Editorial Crítica. Grijalbo Barcelona.

WASSERMANN. S (1999): El estudio de casos como método de enseñanza, Buenos Aires, Amorrortu.

INFOGRAFÍA

Aula de papel (2015). Cómo crear un buen ambiente en clase. Consultado el 10 de marzo de 2022, <http://www.elauladepapeloxford.com/como-crear-un-buen-ambiente-en-clase/>

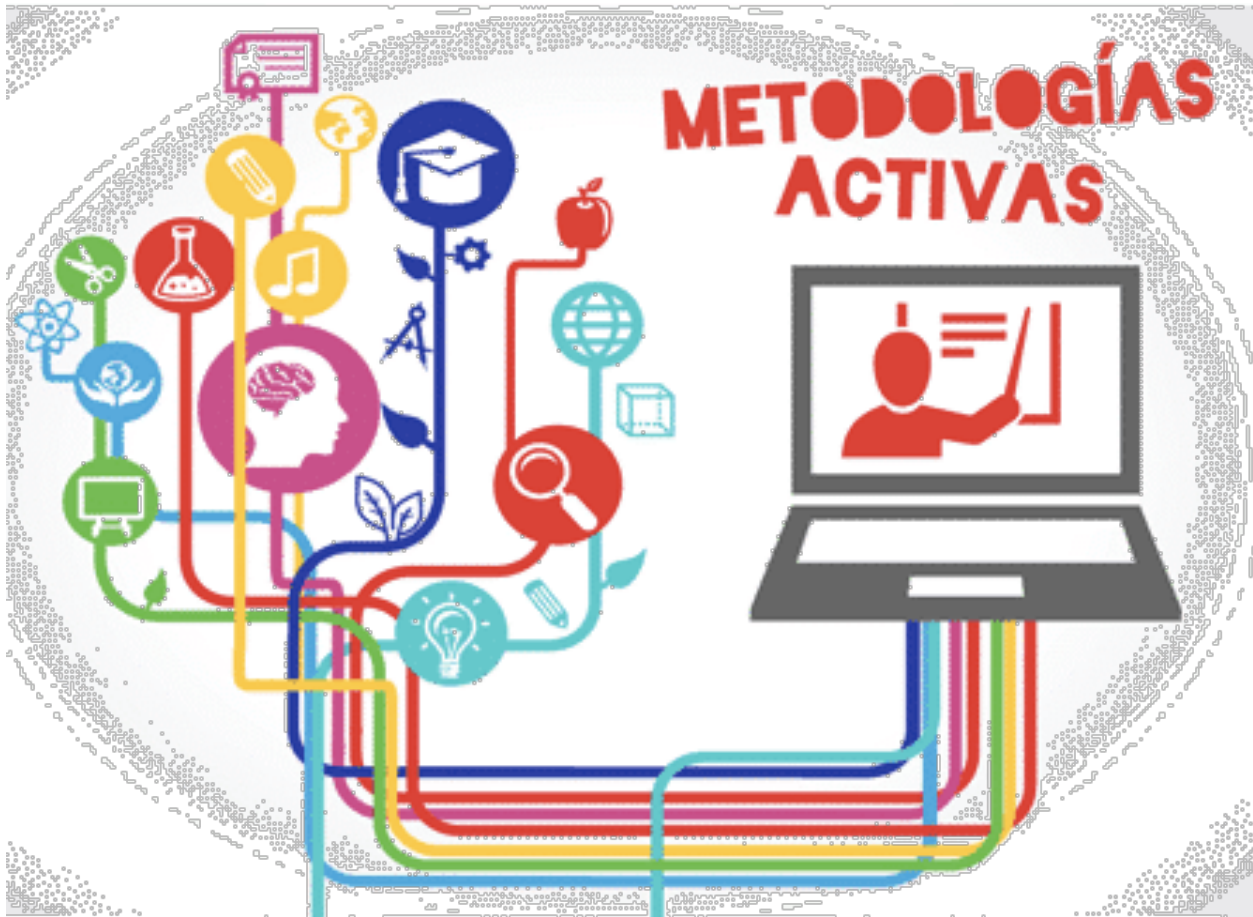
Abc (2010). *El aula, un ambiente importante*. Consultado el 10 de marzo de 2022, <http://www.abc.com.py/articulos/el-aula-un-ambiente-importante-1163887.html>

Gálvez, E. (2013). *Metodología activa. Favoreciendo los aprendizajes*. Santillana S.A. Recuperado de <http://lainfotecasantillana.com/wp-content/uploads/2013/11/CUADERNO-DE-APOYO-1.pdf>

<http://www.monografías.com/trabajos81/John-dewey/John-dewey2.shtml>, Consultado: 20 marzo de marzo 2022. Dewey John, (s.f.), (Monografía).

<http://practicapedagogica-comunitaria.blogspot.com> consulta el 3 de mayo de 2022.

ANEXOS



**EL TRABAJO COLABORATIVO A TRAVÉS DEL JUEGO COMO
HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA EL LOGRO DE
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS**

ANEXO 1. DIARIO DE TRABAJO

DIARIO DE TRABAJO	
Fecha de registro	08 de abril de 2022
Situación de aprendizaje	PROYECTO: El circo mágico de las matemáticas, súper niños y niñas.
Grupo:	SEGUNDO DE PREESCOLAR

Organización de las Situaciones de Aprendizaje			
	Si	No	Comentario
Se efectuaron todas las situaciones de aprendizaje.	✓		Los alumnos se mostraron interesados y participativos.
Se efectuaron en el orden planteado.	✓		
Se efectuaron en el tiempo planteado.	✓		
Se efectuaron con los materiales adecuados.	✓		
El grupo se organizó correctamente durante las actividades.	✓		Si, ya que las actividades fueron de acuerdo a las características de los alumnos y contexto donde se realizaron.
Las actividades fueron desafiantes para los alumnos.	✓		Si, los alumnos lograron desarrollar los aprendizaje sesperados con el grabajo colaborativo a travez del juego, mostraron mucho interes y gusto por las actividades realizadas.

JORNADA DE TRABAJO	¿Cómo lo hice?	Se tomó primeramente en cuenta, el diagnóstico del grupo y de cada alumno para dar las consignas precisas y claras de acuerdo a los estilos y ritmos de aprendizaje de cada alumno, por lo cual las actividades fueron un acierto para lograr los objetivos.
--------------------	----------------	--

¿Me faltó hacer algo que no debo olvidar?	Solamente motivar a los alumnos que no participan de manera permanente, se les tiene que motivar en cada momento que no se integren a las actividades se les repite la consigna de diferente forma para que se interesen en la actividad o verificar si los alumnos estan sociemocionalmente bien en ese momento para realizar la actividad, preguntado e integrarlo lo mas pronto posible al grupo o equipo de trabajo.
¿De qué otra manera podría intervenir?	De manera continua y permanente con el feedback al finalizar cada actividad para mejorar los resultados, y no olvidar el contexto de los alumnos nunca.
¿Qué necesito modificar?	Creo que al momento nada de esta propuesta solamente al aplicarla realizar el diagnostico del hgrupo donde se aplicara y ver las características personales de cada alumno, dandole mas apoyo al que lo requiera, en el momento que lo requiera ser capaz de tener una buena escucha y observación para detectar los avances y dificultades de cada uno de mis alumnos.

REACCIONES Y OPINIONES DE LOS NIÑOS	¿Se interesaron?	Los alumnos todos y todas estaban muy interesados en cada una de las actividades que se propusieron y se realizaron fue divertido e interesante cada momento de la situación de aprendizaje, logrando los objetivos de la propuesta en un 100 %.
	¿Se involucraron todos?	Claro que si algunos alumnos se involucraron en cada una de las actividades y momentos de la jornada laboral, algunos fueron mas participativos que otros; pero al fin todos participaron mostrando sus talentos y desarrollando sus capacidades logrando avances significativos en su desempeño escolar.
	¿Qué les gustó?	Al realizar la evaluación formativa de manera oportuna y puntual, muestra que todos los alumnos de segundo grado de una manera significativa y situada lograron desarrollar las actividades de forma empática y armoniosa logrando el los aprendizajes imprescindibles que se pretendían, mostrando alegría y gusto por cada una de las actividades.
	¿Cómo se sintieron en la actividad?	Se sintieron capaces de participar activamente y con la confianza de hacerlo libremente, con autonomía ya que con la inclusión y equidad que se atendió se mostraron activos y contentos.

	¿Se les dificultó o fue sencilla su realización?	Para la mayoría de los alumnos fue retadora más que difícil, con el entusiasmo y ambiente motivador en las actividades mostraron empatía y dedicación a cada actividad.
--	--	---

SUCESOS IMPORTANTES	Durante las actividades se presentó algún suceso sorprendente o preocupante. Ninguno, solamente se recomienda a cada docente que a través de las metodologías activas se pueden lograr los aprendizajes esperados, los enfoques de los campos de formación y áreas de desarrollo del programa de preescolar 2017, pero si se tiene que llevar una evaluación formativa desde el inicio del ciclo escolar con el diagnóstico del grupo y conocerlos cual es el estilo y ritmo de aprendizaje y el contexto escolar.
---------------------	--

Observaciones

Para concluir, recomiendo este tipo de actividades y proyectos que son de suma importancia para lograr una educación de calidad, utilizar las metodologías activas, no olvidar la escucha y observación activa en cada momento para realizar mejoras como docentes.

Educadora:

Vo. Bo.
Supervisora

Elia Guerrero Manriquez

Ma. Refugio Pescador Tovar

Sello

ANEXO 2

INDICADORES EDUCATIVOS PROPUESTA DE MATEMÁTICAS (TRANSVERSALIDAD CON OTROS CAMPOS Y ÁREAS)

METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EL CAMPO DE FORMACIÓN DE PENSAMIENTO MATEMÁTICO: TRABAJO COLABORATIVO Y EL JUEGO , PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN PREESCOLAR

GRADO: SEGUNDO GRUPO: A

6/MAYO/2022

N°	CT																		
		LYC			PM			EYCMN			ARTES			EDUC SOEMOC			EDUC FIS		
		L	D	RA	L	D	RA	L	D	RA	L	D	RA	L	D	RA	L	D	RA
	SEGUNDO	17	1	0	18	0	0	17	1	0	18	0	0	17	1	0	18	0	0
	TOTAL	17	1	0	18	0	0	17	1	0	18	0	0	17	1	0	18	0	0

LYC= Campo de formación de lenguaje y comunicación.

PM= Campo de formación de Pensamiento Matemático.

EYCMN= Campo de formación de Exploración y comprensión del mundo natural y social.

ARETES= Área de desarrollo Artes.

EDUC SOEMOC= Área de desarrollo Artes.

EDUC fis= Área de desarrollo Educación Física.

L= Logrado

D= En Desarrollo

RA= Requiere Apoyo

ANEXO 3. DIAGNÓSTICO INICIAL



DIAGNÓSTICO INICIAL DE SEGUNDO GRADO A, PREESCOLAR
SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE GUANAJUATO
JARDÍN DE NIÑOS AMADO NERVO C.C.T. 11DJN0979Q
BARAJAS APASEO EL ALTO, GTO CICLO ESCOLAR 2021-2022
MAESTRA: ELIA GUERRERO MANRIQUEZ

CAMPOS y ÁREAS DE FORMACIÓN ACADEMICA CON MAYOR APROBECAMIENTO	FORTALEZAS
Pensamiento matemático	El 56 % de los alumnos resuelven problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones, resolviendo problemas en la vida cotidiana, donde utilizan los principios de conteo como orden estable, cardinalidad, y abstracción ya que las colecciones que se les presentan saben representar el valor numerico en la colección presentada.
Lenguaje y comunicación	Los alumnos aún no hacen uso del lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas y textos en diversas situaciones comunicativas en la vida diaria, utilizan el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso de una manera más clara y precisa por lo que necesito trabajar de manera inclusiva y diversa con un lexico más amplio en su vocabulario expresando lo que saben a travez de una comunicación efectiva.
Educación sociemocional	Interes por parte de los padres de familia en apoyar a los NN en casa siempre con una actitud positiva y creativa, educando y reconociendo el valor de los aspectos sociemocionales de sus hijos. Los alumnos muestran y aplican en su actuar cotidiano valores, actitudes y habilidades donde manifiestan sus emociones poniendo énfasis en sus experiencias de vida y trato en casa, saben colaborar en casa con respeto y establecen relaciones pacificas con sus miembros de la familia su contexto ya que este ciclo escolar no se tuvo la oportunidad de asistir a la escuela. Los alumnos saben tomar decicones en situaciones de retos de acuerdo a su edad de una forma constructiva y pacifica.
Exploración y comprensión del mundo natural y social	El 98 % los alumnos muestran y practican hábitos de higiene personal para mantenerse saludable ya que saben la importancia de realizar los procesos protocolarios de acuerdo a las medidas del COVID 19, conociendo las medidas para prevenir las enfermedades reconociendo la importancua de una alimentacioòn saludable y correcta para los beneficios.

	Los alumnos atienden reglas de seguridad y evitan ponerse en peligro dentro de su contexto al jugar y realizar actividades que les gustan. Los alumnos participan de una manera activa en el cuidado del medioambiente y proponen medidas para su prevención no tirando basura, plantando plantas y cuidándolas siendo responsables de su cuidado.
Educación Física	95 % de los alumnos han logrado realizar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos durante este periodo en casa con apoyo de toda la familia, los alumnos reconocen las formas de participación en juegos tradicionales y actuales respetando las reglas e integrándose con sus familiares adecuadamente, saben convivir pacíficamente entre sus familiares regulando en ocasiones sus emociones para replantear y dar solución a los problemas presentados.
CAMPOS y ÁREAS DE FORMACIÓN ACADÉMICA CON MENOR APROBACHAMIENTO	
Artes	Quiero mencionar que si se trabajó y realizaron actividades de los organizadores curriculares expresión artística y apreciación artística logrando así los aprendizajes esperados planificados pero solamente lo puse así por el requerimiento de lo administrativo ya que es área que se necesita trabajar un poco más para el desarrollo corporal y comunicación de sus emociones mediante la expresión corporal coordinando secuencias de movimientos desplazamientos. A los alumnos se les dificulta expresarse con confianza total ya que cuando los graban actúan diferente que cuando saben que no los están grabando por lo que si creo que se lograron avances significativos. Otro aspecto importante es que no se pidieron materiales de pinturas, para realizar diversidad de actividades con estas por lo que yo creo que faltó un poco de diversas actividades en cuestión de uso efectivo de materiales y recursos por lo costoso que son y todas las actividades que no se realizaron eran por no gastar en dichos materiales. Los alumnos si lograron representar historias muy buenas y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, títeres, en el juego simbólico en dramatizaciones.
EVALUACIÓN DEL GRUPO	ÁREAS DE MEJORA
De acuerdo a los resultados obtenidos en estas semanas creo que es necesario seguir trabajando situaciones didácticas auténticas con	Principalmente en lo sociemocional ya que ser empáticos con los demás favorece el ambiente de

actividades significativas para cada uno de los alumnos, educar con amor, incluir a cada uno con sus estilos y ritmos de aprendizajes atendiendo la diversidad del grupo respetando su contexto e interes por aprender, ser empaticos con los NN, ya que algunos de los alumnos solo necesitan de atención diversificada y observación constante para realizar su realimentación necesaria para el logro de su conocimiento y desarrollo de habilidades. Desarrollando su nivel de desempeño de la escritura y pensamiento matemático dentro del grupo, lo cual es prioridad fortalecer y atender para elevar sus competencias curriculares, las prácticas sociales del lenguaje, fue eficazmente asertivo.	aprendizaje de los alumnos, realizar una planeación eficaz con todos los elementos necesarios para favorecer los aprendizajes de los alumnos y alumnas de la escuela. Sensibilización de compañeros y comunidad educativa en general y fortalecer el proceso de inclusión. Ajustes razonables en las actividades dentro y fuera del aula, a través de la propuesta curricular adaptada al plan de intervención. Asesorar y orientar a los padres de familia en cuestión de la tarea educativa.
NOMBRE DE ALUMNOS QUE MANTUVIERON COMUNICACIÓN CONSTANTE, SON PROMOVIDOS Y REQUIEREN APOYO.	¿EN QUÉ APRENDIZAJES BÁSICOS INDISPENSABLES REQUIEREN APOYO?
NOMBRE DE ALUMNOS QUE MANTUVIERON COMUNICACIÓN INTERMITENTE, SON PROMOVIDOS Y REQUIEREN APOYO.	¿EN QUÉ APRENDIZAJES BÁSICOS INDISPENSABLES REQUIEREN APOYO?
NOMBRE DE ALUMNOS EN RIESGO DE NO LOGRAR LOS APRENDIZAJES BÁSICOS INDISPENSABLES	CAUSAS
María Guadalupe Hernández (Quiero mencionar que es importante saber que Guadalupe cuenta con una discapacidad intelectual, física y visual, cuenta con dentadura de prótesis, por lo que se le dificulta masticar e ingerir sus alimentos que requiere para estar saludable. El problema del a vista es atendido, pero no al 100 % ya que no usa sus lentes, en cuanto al retazo que presenta en cuanto a lo intelectual es más o menos entre dos años a año y medio por las conductas que presenta en su comportamiento. Se trabajará con ella acorde a sus necesidades ya que requiere de cambio de pañal, material adecuado y mucha atención individualizada para salvaguardar su integridad física e intelectual ya que al caminar se dificulta, presenta torpeza en su caminar.	La alumna cuenta con una discapacidad motora física, intelectual, visual y de lenguaje. 1. Retraso del desarrollo motor (Psicomotor) 2. Lo anterior secundario a inmadurez y excitabilidad neuronal. Acorde a su edad y estado crítico de su discapacidad Guadalupe se comporta como un bebe de dos años, hace berrinche, le gustan los cuentos, pero muy cortos y se entretiene por segundos con algunas cosas y después llora mucho. No sabe regular sus emociones le cuesta mucho trabajo.
RECOMENDACIONES GENERALES PARA TRABAJAR DURANTE EL CICLO ESCOLAR	RECOMENDACIONES
Que los alumnos y alumnas se mantengan motivados en las actividades dentro de las aulas y fuera de ellas, participando activamente dentro de su contexto, propiciando su participación exitosa, trabajar de acuerdo a sus estilos y ritmos de aprendizajes, manteniendo empatía constante. Compartir responsabilidades dentro del aula, promoviendo un clima eficaz de aprendizaje con reglas y un claro seguimiento de las normas, mantener comunicación constante con los padres de familia acerca de los avances y dificultades de sus hijos, constantemente y de la planeación, llevar a cabo actividades diversificadas y novedosas, significativas y retadoras. Tener o contar principalmente con las instalaciones, la infraestructura que requiere ya que son rampas de acceso, silla, mesa, espacio y materiales diversos para su desarrollo.	Gestionar los recursos necesarios para cada uno de los alumnos. Atender la inclusión y la diversidad de cada uno de mis alumnos. Motivación a su familia en cuestión sociemocional. Apoyo en todos aspectos a la familia, búsqueda y aplicación de becas, adecuaciones curriculares y de infraestructura, acompañamiento y seguimiento continuo durante todo su estancia en la escuela.

Motivación a sus padres de familia y acompañamiento en sus actividades, ajustes razonables en casi todas las actividades o muchas de ellas, trato respetuoso, inclusivo y ético profesional, estar muy bien informada en cuanto a sus derechos de inclusión y derechos humanos para apoyar lo más que se pueda a su padre ya que son dos niños en las mismas condiciones, entonces se requiere de búsqueda de apoyos extraescolares urgentes como becas, solicitud de materiales didácticos y equipo especial para sus clases presenciales en la escuela.	
ASPECTOS RELEVANTES	RECOMENDACIONES PARA EL TRABAJO DE INCLUSIÓN Y ATENDER LA DIVERSIDAD
Al momento se han logrado los aprendizajes claves de los planes y programas de forma gradual y efectiva con el apoyo de las familias donde los alumnos consolidaron un sentido sano de identidad personal favoreciendo la toma de decisiones libremente a sus capacidades, gustos, estilos y ritmos de aprendizaje, se logró el autoconocimiento de los alumnos a partir de la motivación de parte de la docente y familia en general con énfasis en las necesidades, pensamientos y emociones propias. Organizar y diseñar situaciones de aprendizaje acordes al contexto de los alumnos, ritmos y estilos es un acierto que favorece la planificación y diseño de actividades significativas para el logro de conocimientos, desarrollo de habilidades.	En general tomar en cuenta las características de cada alumno ya que son el centro del aprendizaje, para mejorar la calidad y la equidad de la educación para que todos y todas los alumnos se formen integralmente y logren los aprendizajes que necesitan para desarrollar con éxito su proyecto de vida. Realizar un diagnóstico pertinente, preciso y valioso para conocer sus necesidades y sus habilidades de los alumnos ya que a distancia es difícil realmente reconocer todas sus características y sus logros, dificultades, aun que se graba directamente en varias ocasiones en casa con ellos.

Elia Guerrero Manríquez
Nombre y firma del Docente

ANEXO 3.1. DIAGNOSTICO POR ALUMNO



SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE GUANAJUATO
JARDÍN DE NIÑOS AMADO NERVO C.C.T. 11DJN0979Q
BARAJAS APASEO EL ALTO, GTO CICLO ESCOLAR 2021-2022
PRIMERO Y SEGUNDO DE PREESCOLAR MAESTRA ELIA GUERRERO MANRIQUEZ
DIAGNÓSTICO INICIAL POR ALUMNO

NOMBRE DEL ALUMNO: Medina Pineda Melisa

FORTALEZAS	ÁREAS DE MEJORA
Presenta iniciativa para realizar algunas actividades que le agradan como modelar plastilina los personajes de un cuento, animales de su contexto. Sabe comparar, igualar y clasificar colecciones pequeñas con base en pocos elementos. Presenta iniciativa para realizar algunas actividades que le agradan como modelar plastilina los personajes de un cuento, animales de su contexto.	Se le dificulta usar unidades no convencionales para medir distintos objetos y cosas con distintos propósitos. Tiene dificultades para expresar ideas y construir textos informativos requeridos.
RECOMENDACIONES DURANTE EL CICLO ESCOLAR	RECOMENDACIONES PARA LA FAMILIA
Principalmente motivarla para que tenga confianza en si mismo y dedicarle tiempo efectivo en el aula y en la familia poniendole a realizar actividades para fomentar la producción de textos orales y escritos de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje y su contexto. Diseñar y acompañar en la realización de actividades orientadas a la resolución de problemas matemáticos como de cálculo mental entre otros. Dedicarle tiempo en casa para la lectura de cuentos, juegos de mesa, juegos tradicionales, y motivación continua para el logro de aprendizajes. Seguir aplicando la estrategia del fichero PNCE en la escuela y en la casa como herramienta fundamental para el logro de aprendizajes claves. Utilizar material interesante e innovador como material interactivo. Utilizar herramientas como el proyector, la laptop, videos, utilizar bocinas, etc. Incorporar modalidades de trabajos colaborativo y en pares, dar realimentación constante.	Contar cuentos diariamente en diversas modalidades, jugar a las adivinanzas, rimas de palabras, juegos de mesa, dedicarle tiempo a realizar actividades escolares, motivarlo para que realice sus actividades en tiempo y forma. Seguir aplicando la estrategia del fichero PNCE en la escuela y en la casa como herramienta fundamental para el logro de aprendizajes claves. Motivarla con tiempo efectivo y dedicación en la tarea educativa. Trabajar la responsabilidad de entrega de manera oportuna.

Incorporar la empatía, disciplina, armonía, colaboración, ejemplo en nuestros centros de trabajo. Favorecer sus emociones con motivación. Mantener comunicación efectiva con la familia.	
---	--



Elia Guerrero Manríquez
Nombre y firma del Docente

EVALUACIÓN DE PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Aprendizajes logrados

Grupo Segundo A.

INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
Usa y menciona los números en orden descendente	☺		
Usa y menciona los números en orden ascendente	☺		
Utiliza objetos, símbolos propios y números para representar cantidades, con distintos propósitos y en diversas situaciones.	☺		
Identifica el orden de los números en forma escrita, en situaciones escolares y familiares.	☺		
Usa procedimientos propios para resolver problemas.			
Identifica, entre distintas estrategias de solución, las que le permiten encontrar el resultado a un problema.	☺		
Utiliza estrategias de conteo	☺		
Conoce el uso de los números en la vida cotidiana	☺		
Identifica números en distintos textos, revistas, periódicos, etc.	☺		

ANEXO 5. RUBRICA DESCRIPTIVA

RUBRICA MELISA PINED MEDINA			
Jardín de Niños:	AMADO NERVO	C.C.T.:	11DJN0979Q
Grado y grupo:	2° A	Fecha:	8 de Abril de 2022
Educadora:	Elia Guerrero Manriquez	Organizador Curricular 1	Forma, espacio y medida
Situación de aprendizaje:		Organizador Curricular 2	Magnitudes y medidas

Campo de formación:	Pensamiento Matemático
Ejes:	Forma, espacio y medida
Temas:	Magnitudes y medidas
Aprendizaje esperado:	Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos. Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.

Pensamiento matemático	Sobresaliente NIV	Satisfactorio NIII	Básico NII	Insuficiente NI
Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos. Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.	Realiza y usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar un procedimiento y expresa lo que representa. Realiza e identifica unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos y expresa lo que representa.	Realiza y usa expresiones temporales y representaciones con ayuda y expresa lo que representa. Realiza e identifica unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos con ayuda y expresa lo que representa.	Expresa ideas para realizar expresiones temporales y representaciones gráficas, pero muestra dificultad para explicar lo que represento. Comenta e identifica algunas características al usar unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.	Muestra dificultad para usar expresiones temporales y representaciones gráficas y para explicar la sucesión algo. Muestra dificultad para realizar e identificar unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.
Nombre del Alumno		Nivel de Desempeño		Observaciones

Melisa Pineda Medina	Sobresaliente NIV	Melisa Realiza y usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar un procedimiento y expresa lo que representa. Realiza e identifica unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos y expresa lo que representa. Es capaz de expresar gráficamente narraciones con recursos personales y usar narraciones a través del juego en su vida cotidiana con ayuda de materiales y explica el proceso.
------------------------------------	--------------------------	---

ANEXO 6. LISTA DE DESEMPEÑO DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS



SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE GUANAJUATO JARDÍN DE NIÑOS AMADO NERVO C.C.T. 11DJN0979Q CICLO ESCOLAR 2021-2022 SEGUNDO DE PREESCOLAR

Lista de desempeño de los aprendizajes esperados abril 2022

Aprendizaje esperado: Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.

Nombre del alumno	Indicadores de evaluación		
	Sí	No	En progreso o requiere apoyo
Girón Álvarez Sofía	✓		
Gómez Sanchez Angeline	✓		
Hernandez vega María Guadalupe	✓		
Laguna Vega Emiliano	✓		
Loyola Cervantes Victor Alexander	✓		
Mandujano Vázquez Alexandra	✓		
Medina Gómez Santiago	✓		
Medina Pineda Melisa	✓		
Montaño Vázquez Diego José	✓		
Ortiz vega Katherine Nicole	✓		
Perez Puga Sebastian	✓		
Daniela Rico Cervantes	✓		
Felipe Vázquez Girón	✓		
Yuritzy Vazquez Girón	✓		
Vázquez Segura Juan Emmanuel	✓		
Vázquez Vázquez Iker	✓		
Vázquez Mondragon Maria Guadalupe	✓		
Vega Moreno Juan Diego	✓		

ANEXO 7. SEGUIMIENTO DE EVALUACIÓN

JARDIN DE NIÑOS AMADO NERVO C.C.T. 11DJN0979Q



CICLO ESCOLAR 2021-2022 GRADO DE 2º *A*

SEGUIMIENTO DE EVALUACIÓN

Jardín de Niños:	Amado Nervo	C.C.T.:	11DJN0979Q
Grado y grupo:	2º A	Fecha:	07 DE ABRIL 2022
Educadora:	ELIA GUERRERO MANRIQUEZ		
Situación de aprendizaje	PROYECTO: El circo mágico, súper niños y niñas		

Campo de formación:	Pensamiento Matemático
Ejes:	NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN
Temas:	Número
Aprendizaje esperado:	- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. - Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. - Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. - Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. - Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30. - Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

Nombre	Indicadores de evaluación		
	Logrado	En desarrollo	Requiere apoyo
SEGUNDO GRADO			
Girón Álvarez Sofía	✓		
Gómez Sanchez Angeline	✓		
Hernandez vega María Guadalupe		✓	
Laguna Vega Emiliano	✓		
Loyola Cervantes Victor Alexander	✓		
Mandujano Vázquez Alexandra	✓		
Medina Gómez Santiago	✓		
Medina Pineda Melisa	✓		
Montaño Vázquez Diego José	✓		
Ortiz vega Katerine Nicole	✓		
Perez Puga Sebastian	✓		
Daniela Rico Cervantes	✓		
Felipe Vázquez Girón	✓		
Yuritzy Vazquez Girón	✓		
Vázquez Segura Juan Emmanuel	✓		
Vázquez Vázquez Iker	✓		
Vázquez Mondragon Maria Guadalupe	✓		
Vega Moreno Juan Diego	✓		

ANEXO 8. RÚBRICA DE PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN EL ASPECTO DE NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN.



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE GUANAJUATO
JARDIN DE NIÑOS AMADO NERVO C.C.T. 11DJN0979Q
AV LA RAZA # 18 BARAJAS, APASEO EL ALTO, GUANAJUATO
RUBRICA 2º "A" CICLO ESCOLAR 2021 – 2022 6 ABRIL DE 2022**

NOMBRE DEL ALUMNO: ALEXANDRA MANDUJANO

Campo Formativo	Pensamiento matemático
Organizador curricular 1	Número, álgebra y variación
Organizador curricular 2	Número
Aprendizaje esperado	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$ 1, \$ 2, \$ 5 y \$ 10 pesos en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

NIVELES DE LOGROS

ASPECTO	DESTACADO	LOGRADO ✓	EN PROCESO	REQUIERE APOYO	OBSERVACIONES
Identifica el valor de cada moneda	El alumno identifica el valor de las monedas y billetes y es capaz de realizar compra ventas de cosas que le interesan dentro del juego y dar cambio en la resolución de problemas con ayuda de material didactico, y explica el proceso.	Identifica el valor de las monedas y capaz de comprar y dar cambio en la resolución de problemas con apoyo de material didactico.	Identifica algunos valores de las monedas y es capaz de comprar, pero se le dificulta dar el cambio en la resolución de problemas con el apoyo de material didáctico.	Se le dificulta identificar los valores de las monedas y difícilmente sabe comprar y dar cambio en la resolución de problemas aún con apoyo de material didáctico.	Se realizaran más actividades situadas en su contexto para los alumnos que requieren apoyo y algunos ajustes razonables en cuanto al valor menosr de monedas.

MAESTRA ELIA GUERRERO MANRÍQUEZ

**EVALUACIÓN FORMATIVA DE LOS APRENDIZAJES FUNDAMENTALES ATENCIÓN DIVERSIFICADA
POR MEDIO DEL JUEGO Y EL TRABAJO COLABORATIVO EN SEGUNDO GRADO DE PREESCOLAR,
CICLO ESCOLAR 2021-2022, ABRIL 8 DE 2022
DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS SEGUNDO DE PREESCOLAR**

ALUMNA: Melisa Medina Pineda

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

NO LOGRADO	DESARROLLO	LOGRADO

ÁMBITOS (O 1)	PRÁCTICAS SOCIALES DEL LENGUAJE (O 2)	APRENDIZAJES ESPERADOS			
ORALIDAD	Conversación	- Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros. - Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.			
	Narración	Narra anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender.			
	Descripción	Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.			
	Explicación	- Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan. - Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta. - Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas. - Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.	  		
	Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural	- Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado. - Identifica algunas diferencias en las formas de hablar de la gente.	 		
ESTUDIO	Empleo de acervos impresos y digitales	Explica las razones por las que elige un material de su interés, cuando explora los acervos.			
	Búsqueda, análisis y registro de información	Expresa su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona.			
	Intercambio oral y escrito de información	- Explica al grupo ideas propias sobre algún tema o suceso, apoyándose en materiales consultados. - Expresa ideas para construir textos informativos. - Comenta e identifica algunas características de textos informativos.	  		

LITERATURA	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	- Narra historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan. - Comenta, a partir de la lectura que escucha de textos literarios, ideas que relaciona con experiencias propias o algo que no conocía. - Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fábulas, leyendas y otros relatos literarios. - Cuenta historias de invención propia y expresa opiniones sobre las de otros compañeros. - Construye colectivamente narraciones con la expresión de las ideas que quiere comunicar por escrito y que dicta a la educadora. - Expresa gráficamente narraciones con recursos personales.	●		
	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	- Aprende poemas y los dice frente a otras personas. - Identifica la rima en poemas leídos en voz alta. - Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje. - Construye colectivamente rimas sencillas.	●		
	Producción, interpretación e intercambio de textos de la tradición oral	Dice relatos de la tradición oral que le son familiares.	●		
PARTICIPACIÓN SOCIAL	Uso de documentos que regulan la convivencia	- Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros. - Identifica su nombre y otros datos personales en diversos documentos.	●		
	Análisis de medios de comunicación	Comenta noticias que se difunden en periódicos, radio, televisión y otros medios.			
	Producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos	- Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos. - Escribe instructivos, cartas, recados y señalamientos utilizando recursos propios. - Produce textos para informar algo de interés a la comunidad escolar o a los padres de familia.		●	

DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS
PENSAMIENTO MATEMÁTICO, SEGUNDO A PREESCOLAR AMADO NERVO

EJES (O 1)	TEMAS (O 2)	APRENDIZAJES ESPERADOS			
------------	-------------	------------------------	---	---	---

NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN	Número	• Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. • Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. • Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. • Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30. • Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	     		
FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	Ubicación espacial	• Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.			
	Figuras y cuerpos geométricos	• Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. • Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.	 		
	Magnitudes y medidas	• Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario. • Compara distancias mediante el uso de un intermediario. • Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales. • Identifica varios eventos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren. • Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos. • Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.	     		
ANÁLISIS DE DATOS	Recolección y representación de datos	• Contesta preguntas en las que necesite recabar datos y los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.			

DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL. PREESCOLAR

EJES	TEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS			
MUNDO NATURAL	Exploración de la naturaleza	- Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales. - Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos. - Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. - Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.	●		
	Cuidado de la salud	- Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable. - Conoce medidas para evitar enfermedades. - Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud. - Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro al jugar y realizar actividades en la escuela. - Identifica zonas y situaciones de riesgo a los que puede estar expuesto en la escuela, la calle y el hogar.	● ● ● ● ●		
	Cuidado del medioambiente	- Indaga acciones que favorecen el cuidado del medioambiente. - Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el medioambiente. - Participa en la conservación del medioambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.	● ● ●		
CULTURA Y VIDA SOCIAL	Interacciones con el entorno social	- Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece. - Conoce en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad. - Explica los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad. - Comenta cómo participa en conmemoraciones cívicas y tradicionales.	● ● ● ●		

	Cambios en el tiempo	• Explica algunos cambios en costumbres y formas de vida en su entorno inmediato, usando diversas fuentes de información. • Explica las transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo, a partir de imágenes y testimonios.	●		
--	----------------------	---	---	--	--

**DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS
ARTES. EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN. PREESCOLAR**

ORGANIZADOR CURRICULAR 1	ORGANIZADOR CURRICULAR 2	APRENDIZAJES ESPERADOS			
EXPRESIÓN ARTISTICA	Elementos básicos de las artes	• Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos. • Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros. • Comunica emociones mediante la expresión corporal. • Baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos. • Construye y representa gráficamente y con recursos propios secuencias de sonidos y las interpreta. • Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias. • Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura. • Combina colores para obtener nuevos colores y tonalidades. • Reproduce esculturas y pinturas que haya observado. • Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas,	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●		
APRECIACIÓN ARTISTICA	Sensibilidad, percepción e interpretación de Manifestaciones artísticas	• Relaciona los sonidos que escucha con las fuentes sonoras que los emiten. • Escucha piezas musicales de distintos lugares, géneros y épocas, y conversa sobre las sensaciones que experimenta. • Selecciona piezas musicales para expresar sus sentimientos y para apoyar la representación de personajes, cantar, bailar y jugar. • Observa obras del patrimonio artístico de su localidad, su país o de otro lugar (fotografías, pinturas, esculturas y representaciones escénicas de danza y teatro) y describe lo que le hacen sentir e imaginar. • Conoce y describe obras artísticas, y manifiesta opiniones sobre ellas.	● ● ● ● ●		

DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS
EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL SEGUNDO A DE PREESCOLAR AMADO NERVO

DIMENSIONES SOCIOEMOCIONALES	HABILIDADES ASOCIADAS A LAS DIMENSIONES SOCIOEMOCIONALES	APRENDIZAJES ESPERADOS			
AUTOCONOCIMIENTO	Autoestima	Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.	●		
AUTORREGULACIÓN	Expresión de las emociones	- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. - Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.	● ●		
AUTONOMÍA	Iniciativa personal	- Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita. - Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar. - Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal, se hace cargo de sus pertenencias y respeta las de los demás.	● ● ●		
	Toma de decisiones y compromiso	Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.	●		
EMPATÍA	Sensibilidad y apoyo hacia otros	- Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. - Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros. - Habla de sus conductas y de las de otros, y explica las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros.	● ● ●		
COLABORACIÓN	Comunicación asertiva	- Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros. - Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.	● ●		
	Inclusión	- Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. - Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. - Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.	● ● ●		

APRENDIZAJES ESPERADOS

EDUCACIÓN FÍSICA SEGUNDO GRADO GRUPO A DE PREESCOLAR

EJE	COMPONENTES PEDAGÓGICO-DIDÁCTICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	- Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. - Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.	●		
	Integración de la corporeidad	- Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. - Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.	●		
	Creatividad en la acción motriz	- Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. - Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.	●		

ANEXO 10. RÚBRICA DE MATEMÁTICAS NIVELES DE LOGROS



SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE GUANAJUATO
JARDIN DE NIÑOS AMADO NERVO C.C.T. 11DJN0979Q
AV LA RAZA # 18 BARAJAS, APASEO EL ALTO, GUANAJUATO
RUBRICA 2º "A" CICLO ESCOLAR 2021 – 2022 SEP 2021

Alumno: Melisa Gómez Pineda

Campo Formativo	Pensamiento matemático
Organizador curricular 1	Número, álgebra y variación
Organizador curricular 2	Número
Aprendizaje esperado	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

NIVELES DE LOGROS

ASPECTO	DESTACADO ✓	LOGRADO	EN PROCESO	REQUIERE APOYO	OBSERVACIONES
Resolución de problemas	El alumno resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones y es capaz de usar los números dentro del juego y en su vida cotidiana en la resolución de problemas con ayuda de material didáctico, y explica el proceso.	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre colecciones, con el uso de algunos materiales.	El alumno resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones pequeñas con apoyo de la docente y algunos materiales concretos.	El alumno no es capaz de resolver problemas a través del conteo ya que requiere consignas más precisas y cantidades pequeñas de elementos.	Melisa a través del juego a desarrollado el interés por aprender, a desarrollado el la resolución de problemas y los principios de conteo a la fecha, se seguirá trabajando con proyectos usando las metodologías activas como herramienta fundamental para el logro de los aprendizajes.

ANEXO 11. FOTOGRAFÍAS.

Foto 1. Muestro actividad sobre el juego de pesca para el desarrollo de resolución de problemas en el circo de las matemáticas, en el grupo de segundo grado, grupo A, de la comunidad de Barajas.



Foto 2. Muestra actividad sobre la presentación del circo en el Jardín de niños Amado Nervo de la comunidad de Barajas, Municipio de Apaseo el Alto Gto.



Foto 3. Muestra actividad sobre los actos diferentes de la presentación del circo mágico del preescolar del grupo de segundo grado, como los hombres fuertes, la taquilla, venta de boletos, venta de dulces y malabaristas.

