**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA**

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR



**EL INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**

**PRESENTADO POR:**

CLAUDIA PAOLA GONZALEZ SANCHEZ

**COMO OPCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

**ASESOR:**

YIXIE KARELIA LAGUNA MONTAÑEZ

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA 27 de febrero del 2023**

**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA**

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR



**EL INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**

**PRESENTADO POR:**

CLAUDIA PAOLA GONZALEZ SANCHEZ

**COMO OPCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

**ASESOR:**

YIXIE KARELIA LAGUNA MONTAÑEZ

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA 27 de febrero del 2023**

**Plan de acción**

 La importancia de la práctica en el futuro docente se verá reflejada en los cambio que se realizó a poner y diseñar actividades lúdicas para favorecer el campo de pensamiento matemático en específico el conteo del uno al 10 y uso del uso del número, además con la experiencia adquirida durante las prácticas se va mejorando la manera en la que se da la clase y cómo se presentan las actividades, el control de grupo, que estrategias utilizar cuando el grupo lo requiere, cómo manejar a los alumnos que tienen algún rezago, el realizar adecuaciones curriculares para los alumnos que requieres mayor apoyo o tienen algún área de oportunidad que otros alumnos del salón no lo requieren.

La práctica hace al maestro, el hecho de realizar por un periodo largo de tiempo las prácticas y enfrentarse a la citación real de trabajo, día a día enfrentando problemáticas que no se tiene planeadas y saber cómo manejarlas es lo que hace la transformación de la docente para mejorar en la práctica y tener experiencia para un futuro docente. En este informe se tomó en cuenta cómo favorecer el campo de pensamiento matemático con ayuda de la implementación de actividades lúdicas, en el preescolar se educa para la vida y no para pasar de año o de materia, se educa para preparar a los alumnos para su futuro y que se puedan enfrentar a diversas situaciones y saber actuar ante diversas situaciones que se presentan en la vida diaria. La importancia dentro de la práctica es un proceso que te lleva a mejorar la labor docente durante la formación ya que entre más práctica tengas mejor realizarás el trabajo, es una gran responsabilidad ser docente, el tiempo de práctica que tenido dentro del aula han ayudado a poner en práctica lo aprendido, es una oportunidad de aprender de manera guiada lo que será el futuro de la profesión.

Se puso e practica el cómo favorecer al proceso de enseñanza- aprendizaje de pensamiento matemático, con ayuda de estrategias lúdicas, las actividades lúdicas en preescolar son una herramienta muy útil para la construcción de conocimientos, debido a que es una manera de trabajar utilizando la socialización, comunicación, e interacción, y favorece el trabajo colaborativo. Se eligió la competencia profesional a desarrollar**; *diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos, y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizajes incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio*,** con ayuda y *elaborando diagnóstico de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje así como las adecuaciones curriculares y didácticas pertinentes*; esto se hace para tener una planeación adecuada a las necesidades de tu grupo y especificando sí se requiere de alguna adecuación curricular, *selecciona estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizaje*s, específicamente en este informe se aplicaron y investigaron distintas estrategias para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

*Construye escenarios y experiencias de aprendizaje utilizando diversos recursos metodológicos y tecnológicos para favorecer la educación inclusiva* ; es importante crear ambientes de aprendizaje para que los alumnos se desarrollen libremente y de una manera en la que ellos se sientan seguros y libres de jugar y aprender al mismo tiempo, con la ayuda de lo que para ellos es más divertido o con mayor interés que en este caso vienen siendo los recursos tecnológicos debido a que los alumnos actualmente sí se desarrollan en un mundo virtual.

Para detectar la problemática se realizó un estudio en el cual se pudo observar que, en el área de pensamiento matemático en relación al conteo y el número, los alumnos requerían de más ayuda o no podían realizar las actividades pedidas, debido a que anteriormente no se le había mostrado que es el número, para que te ayuda y como se puede implementar en la vida diaria, así como en problemas matemáticos. En los que se observó más área de oportunidad fue en el campo de pensamiento matemático ya que los alumnos no identifican los números del uno al diez, no logran comparar, igualar y clasificar colecciones con base en la cantidad de elementos, requiere ayuda para identificar relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

 En el jardín de niños Luz María Barrientos se pretende que los niños del grupo de segundo grado obtengan un aprendizaje significativo con ayuda de actividades lúdicas, debido a que se observó durante el diagnóstico que los alumnos no identifican los números del uno al diez, clasifican con mucha dificultad y no conocen el concepto de número, además el campo de pensamiento matemático ha sido un área que se ha dejado a un lado poniendo en segundo plano y no se da la importancia que debería tener este campo formativo. De 23 alumnos que se conforma el salón solo ocho reconocen los números de uno al 10 de manera escrita y 18 de manera oral, y 10 alumnos no reconocen los numero de manera visual.

 **¿Cómo favorecer el conteo a través de actividades lúdicas en los alumnos de segundo grado sección A del jardín de niños Luz María Barrientos?** Desde una temprana edad los niños adquieren una noción numérica esta se toma como ayuda o base para posteriormente poder realizar procesos más complejos. En preescolar la mejor manera de que los niños aprendas son mediante actividades lúdicas, para atraer más la atención que aprendan jugando; esto ayuda al momento de ejecutar la resolución de problemas y aporta al principio del conteo, al tener la oportunidad de convivir en el preescolar se aprende de manera individual y grupal y ayuda a que ellos mismo construyan el significado de número, que más adelante les ayudara a resolver problemas matemáticos y cada vez tengan un mayor grado de dificultad y que más adelante resuelvan problemas de la vida cotidiana.

Dar la oportunidad de que los alumnos de edad de preescolar aprendan desde una edad temprana el adquirir los principios del conteo es importante debido a que ayuda al lenguaje matemático y es parte de la comunicación entre las personas. aunado a esto contribuye al desarrollo del pensamiento lógico esto ayuda a que no se alumnos logren construir saberes matemáticos para posteriormente poder ponerlos en práctica de manera inteligente. Las actividades lúdicas en educación preescolar es una herramienta útil para la construcción de conocimientos, por su carácter social, el juego constituye un elemento que fomenta la comunicación, interacción y aprendizaje entre pares, por lo tanto, la actividad lúdica podría ser un instrumento para favorecer el trabajo colaborativo en educación preescolar.

Según una investigación sobre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales (*Cardoza, 2015), el juego es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de cada persona, el juego es inherente al ser humano, el 15 juego es aprendizaje, y es un medio para descubrir y conocer el placer de hacer cosas y estar con otros, es un facilitador para expresarse, crear, solucionar problemas, desarrollar lenguaje y papeles sociales*.

En cuanto a la aplicación de actividades lúdicas en relación con pensamiento matemático se implementó una serie de actividades destacando el uso del número. Se pretende hacer un cambio significativo para que los alumnos de segundo grado del jardín de niños luz maría Barrientos adquieran habilidades con el manejo del numero y sean reflexivos y críticos, se utilizaron herramientas lúdicas para favorecer dicho aprendizaje. Durante la jornada de practica se aplicaron actividades que se planearon para la jornada de practica de séptimo y octavo semestre, en el cual se consideró como campo inicial el pensamiento matemático, en relación con el uso del número; aplicando un proyecto sociocultural que inicio en enero, en el cual se puedo observar un cambio favorable para los alumnos desde que se inició con el uso de actividades lúdicas que favoreció el conteo y el número.

Para la realización de este informe se hizo un compromiso para favorecer en los alumnos de preescolar el conocimiento del significado del número y su uso, para que los alumnos sean capaces de implementar y, además que ayuda al desarrollo de las capacidades cognitivas tales como clasificar, analizar y abstraer siendo así esto de ayuda para mejorar el pensamiento lógico matemático qué ayuda en actividades que se realizan diariamente, como el uso de conteo al momento de tener una situación de compra venta en una tienda.

 Las actividades lúdicas hacen referencia a toda acción que designa lo relativo al juego o el entretenimiento o diversión esto ayuda y favorece al desarrollo integral del niño, ayudando principalmente a mejorar la autonomía, la confianza y creando una personalidad, así mismo ayuda a la convivencia entre alumnos de su misma edad y con ideales parecidos, siendo así las actividades recreativas más importantes y primordiales para la educación inicial.

La principal problemática presentada en el salón de segundo grado de la sección A es que los alumnos no recibieron la educación de manera presencial, desde el inicio y por consecuencia no aprendieron desarrollaron los aprendizajes esperados para su nivel de educación, sin embargo hay que considerar los distintos factores que alteraron este proceso de educación empezando por la contingencia sanitaria de casi dos años, en la que los alumnos sólo recibieron clases de manera virtual, agregando al confinamiento que no se podía tener acercamiento con otras personas fuera de su entorno familiar o con personas del exterior por los altos contagios, fue afectado principalmente el desarrollo social y cognitivo; y por consecuencia los aprendizajes de primer año, no se lograron y pasaron a segundo grado con un rezago escolar de un año.

Añadiendo que es un grupo muy diverso debido a que hay dos niños con autismo, tres niños que reciben apoyo de la Unidad de Apoyo a la Educación Regular, a problemas de la conducta, los alumnos además son poco independientes y necesitan de la aceptación al realizar las actividades, Además, existen diferentes limitantes cómo: egocentrismo, espacio físico y materiales limitados, dificultad de comunicación, diferentes niveles de desarrollo.

 Se pretende solucionar esta problemática mediante el uso de actividades lúdicas basándonos en los aprendizajes de pensamiento matemático del programa de aprendizajes clave, a través del diseño de planeaciones para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes para así responder a la necesidad de los alumnos que en este caso es el uso del número todo esto seleccionando estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo intelectual, social y emocional de los alumnos para el logro de los aprendizajes.

Esta problemática afecta específicamente a los alumnos de segundo grado de jardín de niños Luz María Barrientos; ya que no se desarrolla el aprendizaje esperado para su nivel, las docentes a cargo ya que es un retroceso a un proceso que está planeado de manera distinta a la que señala el plan y programa de estudios, los padres de familia se ven afectados porque son quien tiene que apoyar en este proceso de integración de los aprendizajes a desarrollar y este problema afecta desde el inicio del ciclo escolar hasta un culmine la problemática.

 El diagnóstico es un instrumento de evaluación que ayuda a identificar una problemática o área de oportunidad para partir de ahí y darle un seguimiento para prevenir situaciones que generen un conflicto a futuro, también ayuda para detectar que metodología utilizar, y poder lograr los objetivos iniciales con una guía previamente realizada. *Brueckner y Bond, (1968) citados por Concepción García, Iliana (2000), conciben el diagnóstico como un proceso lógico basado en el análisis de toda información disponible sobre el caso a la luz de la experiencia, el conocimiento científico y es determinado por un objetivo.*

Después de tener un diagnóstico en el cual se basó, realice una planeación adecuándome a las necesidades prevista en el grupo, El utilizar la herramienta de la planificación semanal y de gran ayuda ya que te orienta, para aprovechar los recursos y el tiempo disponible siendo así una herramienta de la gestión de los proyectos; la planeación *educativa (Lallerana, McGinn, Fernández y Álvarez, 1981) es el proceso en el cual se determinan los fines, objetivos y metas de una actividad educativa a partir de los cuales se determinarán los recursos y estrategias más apropiadas para su logro.*

En la planeación se realiza todas las actividades con base a un aprendizaje esperado, en este caso proponiendo actividades que favorezcan en el campo de pensamiento matemático, también dentro de la planeación se realizan lo que son las adecuaciones curriculares y estas se realizan para los alumnos que requieren de algún apoyo extracurricular.

Durante la jornada de práctica se implementó algunos proyectos socioculturales que propicia la socialización y proyectos científicos, los cuales se basa en un aprendizaje teniendo como propósito específico alguna necesidad prevista en clase y se realiza una planeación de acuerdo con el aprendizaje a desarrollar.

El siguiente paso es revisar qué actividades se implementarán dentro de la planeación, estas son algunas de las actividades lúdicas que se implementan para lograr el objetivo: manipulación y experimentación con diferentes objetos; esto ayuda a que los alumnos experimenten con diferencias y semejanzas de distintos objetos para que relacionen y razonen de manera natural. Actividades en las cuales empleen comparar y clasifique objetos, juegos en los cuales se puede emplear un sudoku para preescolar, dominó, juego de cartas, rompecabezas; los alumnos desarrollan un pensamiento lógico matemático por el medio del uso de rompecabezas ya que se tiene ventaja que se puede emplear en todas las ciudades solo cambia el número de piezas esto para que se adapte a su capacidad cognitiva, problemas que les planteé un reto mental adecuado para su edad siempre buscando jugar con una explicación lógica, establecer hipótesis haciendo preguntas para generar un interés y haciendo uso de su razonamiento lógico.

Y para evaluar las actividades realizadas con base al aprendizaje esperado se realizó una lista de cotejo como evaluación permanente, en la cual se destacan los puntos más importantes del aprendizaje y de la actividad para saber si se favoreció o sea logró dicho aprendizaje, *“La evaluación continua es una forma de valorar progresivamente el aprendizaje y enseñanza del estudiante a lo largo de todo el proceso porque permite que el estudio sea retroalimentado mediante un seguimiento individualizado por partes de los docentes (Cerda Gutiérrez 2003)”.*

También se desglosa la evaluación continua que ayuda a saber el ritmo de aprendizaje e ir identificando fortalezas y dificultades que se puedan presentar en el proceso de educaciones de los niños. *La evaluación continua es una forma de valorar progresivamente el aprendizaje y enseñanza del estudiante a lo largo de todo el proceso porque permite que el estudio sea retroalimentado mediante un seguimiento individualizado por partes de los docentes (Cerda Gutiérrez 2003)*

Cuadro de estrategias

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Estrategia  | Acción  | Recurso |
| 29 al 9 de septiembre  | Diagnóstico | Aplicación de diferentes campos | Lista de cotejo. Diario de la educadora.Cuaderno de evaluación continua.Planeación.  |
| 3 al 14 de octubre  | PLANEACION -Trabajo por proyecto científico.-Trabajo por proyecto social.  | Juego simbólicoGestión con jurisprudencia sanitaria para la plática de salud en el JardínAmbiente de aprendizaje.ExperimentosCuento motrizLectura de cuentos tradiciones. • Aplicación de cuento motor. • Uso de títeres. • Dramatización de cuentos. • Obras de teatro. • Caracterización de personajes. • Creación de cuentos. • Talleres de manualidades. • Audiocuentos. • Vídeo-cuentos. •Rally•Simulacros•Dramatizaciones.• Rincones de lectura. | Recursos didácticos:•Cuentos. • Títeres bocones, de manopla y digitales. • Recursos literarios varios. • Recursos musicales. • Materiales como hojas de color, telas como fieltro, pegamento, etc. • Disfraces o elementos para disfrazarse. • Teatrino. • Bocina. • Proyector.•Carteles•Pictograma. |
| Del 30 de enero al 3 de febrero | Se implementó una Feria matemática como actividad lúdica para el desarrollo de aprendizaje en los alumnos de preescolarDiseñar instrumentos de evaluación Evaluación continua Evaluación permanente  | Jugando con ayuda de la pirinola para respetar turnos y tener noción al momento de decidir tomar uno o poner uno, conteo de pescados que pudieron atrapar, contando la cantidad de botes tirados al realizar el boliche, desarrollando el conteo jugando serpientes y escaleras y basándonos y con ayuda de un dado gigante, realiza conteo al poner pinzas en una tabla de acuerdo a los puntos colocados, identifica los números marcados en la ruleta numérica, significa el número a través de una lotería numérica.  |  PirinolaBolichePelotasDadoTragabolasRuletaArosLoteríaNúmeros en cartasBotesTubos de papel. |
|  | Investigación  | BibliografíasFundamentación TécnicasEstrategias  | Información EntrevistasMaterial |
| Diciembre 2022 | Comparar y ordenar grupos de objetos  |  |  |
| Marzo 2023Abril 2023Marzo  | Comiendo maízFlores de númerosPesca de animalesNoción del númeroAprendo a contarun pulpo contandocuántas perlas necesitoCatarina de númeroAnálisis de resultados  | con ayuda de un vaso y una imagen de una gallina con la boca abierta realiza el conteo a través de cucharadas dándole de comer maíz a la gallina,coloca los pétalos correspondientes al número marcado al centro de la flor, pesca animales con ayuda de una caña y cuenta la cantidad de animales atrapados, entregando una tarjeta con un número de un lado y del otro lado blanco pone de acuerdo al número señalado la cantidad de pompones correspondiente, con ayuda de un pulpo y sus tentáculos el numeral del uno al 8 y coloca una cuenta correspondiente a cada número, se realiza de manera viceversa con ayuda de limpia pipas, identifique el número correctamente sobre los palitos de helado que representa la hierba y sobre cada palo, el niño tendrá que ir colocando mariquitas como indique el número que se ha puesto. | VasoMaízCucharaPétaloscentro de floranimales correspondientes al tema vistaTarjetas de númerosPomponesPulpoCola de rataCuentasLimpia pipasPinzasPalos de madera |
| Abril | Resultado s |  |  |

BILIOGRAFIA