

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**DISEÑO Y DESARROLLO DE UN RECURSO (PILOTO) DE EVALUACIÓN
PARA EL RECONOCIMIENTO DE COMPETENCIAS INFANTILES
PREVISTAS POR EL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**

**TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PSICOLOGÍA
PRESENTA:**

MARTHA ANGÉLICA SÁNCHEZ GASCA

**DIRECTORA DE TESIS: DRA. GEORGINA DELGADO CERVANTES
REVISORA: MTRA. MARÍA HORTENSIA GARCÍA VIGIL**

**Ciudad Universitaria
Octubre 2013**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



FORMA No. 3 DE ACEPTACIÓN DEL TRABAJO Y CITATORIO



DIRECCION GENERAL DE LA ADMINISTRACIÓN ESCOLAR.

No. DE REGISTRO: 482/2012

PRESENTE

SISTEMA DE PROCEDENCIA. SUA () ESC. (x)

MARTHA ANGÉLICA SÁNCHEZ GASCA

Quien presenta un trabajo cuyo título es:

DISEÑO Y DESARROLLO DE UN RECURSO (PILOTO) DE EVALUACIÓN PARA EL RECONOCIMIENTO DE COMPETENCIAS INFANTILES PREVISTAS POR EL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Quien sustentará la TESIS (X) TESINA () REPORTE LABORAL () INFORME DE PRACTICAS () INFORME PROFESIONAL DE SERVICIO SOCIAL ().

Habiendo revisado y aprobado el mismo, manifestamos a usted que reúne los requisitos de decoro académico, a que obligan los reglamentos en vigor,

NOMBRE DE LOS SINODALES

ACEPTACION DEL TRABAJO ESCRITO PARA IMPRESION

- 1.- LIC. ROBERTO ALVARADO TENORIO
- 2.- DRA. GEORGINA DELGADO CERVANTES
- 3.- LIC. MIGUEL ÁNGEL LUNA IZQUIERDO
- 4.- LIC. MARÍA HORTENSIA GARCÍA VIGIL
- 5.- LIC. CUITLÁHUAC PÉREZ LÓPEZ

[Handwritten signature: Dra. Georgina Delgado C.]

[Handwritten signature: Lic. María Hortensia García Vigil]

La fecha para realizar el Examen Profesional es el día 25 del mes de octubre de 2013 a las 12:00 hrs.

FIRMA DE ENTERADO	ÁREA CURSADA	ÁREA QUE SE TITULA
1.- _____	CLÍNICA	EDUCATIVA
2.- <i>[Handwritten signature: Dra. Georgina Delgado C.]</i>	NOMBRE DEL DIRECTOR	
3.- _____	DRA. GEORGINA DELGADO CERVANTES	
4.- <i>[Handwritten signature: Lic. María Hortensia García Vigil]</i>	NOMBRE DEL REVISOR	
5.- _____	LIC. MARÍA HORTENSIA GARCÍA VIGIL	

ATENTAMENTE
"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"
Ciudad Universitaria, D.F., 10 de JUNIO de 2013
LA SECRETARIA DE ASUNTOS ESCOLARES DE LA FACULTAD

ING. RAÚL LÓPEZ OLVERA
SECRETARIO DE ASUNTOS ESCOLARES

RLO/gce.

Av. Universidad 3004, Col. Copilco - Universidad, C.P. 04510, Del. Coyoacán, México, D.F.

AGRADECIMIENTOS Y ALGO MÁS...

La presentación de esta tesis es un evento muy importante en mi vida ya que con él concluyo formalmente la Licenciatura y doy paso a nuevos proyectos. Es el resultado del esfuerzo de más de una persona (o sea yo) lo que hace posible su lectura en este momento.

Nada hubiera sido posible sin el absoluto, entero e infinito apoyo de mi madre, padre y hermana. Gracias por el amor y cariño y la prolongada Beca Sánchez-Gasca. Todo lo bueno que se pueda decir sobre su hija es debido a ustedes, y espero hacerlos sentir orgullosos con este y futuros trabajos. Gracias familia.

A, propósito que nada de lo logrado, hecho y malhecho hasta ahora hubiese sido ni ligeramente admisible bajo la tutela de otra asesora que no fuera la Dra. Georgina Delgado. Espero que el trabajo realizado sea siquiera suficiente para haber correspondido a los favores otorgados. Al mismo tiempo quiero agradecer a los profesores Cuitláhuac Pérez, Miguel Ángel Luna, Hortensia García y Roberto Alvarado por su guía, apoyo y motivación en la realización de este documento.

Y no está de más mencionar que esta tesis no hubiera podido realizarse sin el apoyo del Centro de Estudios Integrados la "Abijita" y sus adorables abijitas.

La lista de personas que han resultado importantes a lo largo de estos años es larga pero en ocasiones como esta necesaria de mención. Olivia gracias por tu apoyo amplio e incondicional, por transmitirme tu ganas de volar y dejarme volar a tu lado. A mis compañeros y amigos del Proyecto "Ambientes Consentido para la Construcción de Aprendizajes Escolares" Anita, Fabi, Citlalli Valeria, Oscar y Daniel ya que por ustedes esta tesis comenzó y concluyó.

Y gracias indudablemente a aquellos amigos de generación que hicieron mi estancia en la Licenciatura una gran experiencia de vida, ustedes saben bien quienes son.

AGRADECIMIENTOS	1
RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	5
MARCO TEÓRICO	6
PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2011	6
EL APRENDIZAJE EN TERCERO DE PREESCOLAR EN MÉXICO	18
OTRAS ALTERNATIVAS: LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA	23
DISEÑO DE UN RECURSO (PILOTO) DE EVALUACIÓN PARA EL RECONOCIMIENTO DE COMPETENCIAS INFANTILES PREVISTAS POR EL PEP 2011	27
MÉTODO.....	27
OBJETIVO.....	27
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	27
PARTICIPANTES.....	27
DISEÑO DEL RECURSO DE EVALUACIÓN	28
DESCRIPCIÓN DE LAS 2 SITUACIONES DE JUEGO	31
MATRIZ DE NIVELES DE LOGRO Y APOYO EN LA EVALUACIÓN	48
APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO. EVALUACIONES INDIVIDUALES	78
RESULTADOS.....	80
ANÁLISIS POR CAMPO FORMATIVO	81
<i>CAMPO FORMATIVO LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.....</i>	<i>89</i>
<i>CAMPO FORMATIVO PENSAMIENTO MATEMÁTICO.....</i>	<i>92</i>
<i>CAMPO DE CONOCIMIENTO EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO.....</i>	<i>98</i>
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	100
REFERENCIAS	103
ANEXOS	105

DISEÑO DE UN RECURSO (PILOTO) DE EVALUACIÓN PARA EL
RECONOCIMIENTO DE COMPETENCIAS INFANTILES PREVISTAS POR EL
PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA SECRETARIA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA.

RESUMEN

La presente propuesta se inscribe dentro del proyecto “Ambientes ConSentido para la Construcción de Aprendizajes Escolares” dirigido por la Dra. Georgina Delgado C. dentro del Programa Único de Especializaciones en Psicología, de la Facultad de Psicología en la UNAM. Tiene como propósito desarrollar un recurso educativo que permita por una parte, evaluar en los infantes el nivel de logro alcanzado en las competencias establecidas como meta de aprendizaje en el Programa de Educación Preescolar (PEP), planteado por la Secretaría de Educación Pública de México. Por otra parte, también se espera que el recurso facilite el reconocimiento de habilidades de pensamiento desplegadas por los niños y niñas teniendo como unidad de análisis la argumentación. Para ello se considera el diseño de situaciones complejas a partir de las competencias esbozadas en tres de los seis Campos Formativos que componen el PEP: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Conocimiento del Mundo. La propuesta tiene como marco de referencia tanto el Programa de Educación Preescolar 2011, como el resultado de investigaciones en las que se reporta la evaluación de competencias en el ámbito escolar. El recurso de evaluación diseñado considera las características infantiles, los procesos y los aprendizajes que se tienen en este nivel educativo. El uso de este recurso permitirá contar con la evaluación inicial de los educandos que asisten a una escuela infantil de cara al trabajo de intervención que se realiza en la institución, con intención de promover los aprendizajes escolares. Aunado al proyecto, se espera contar con la primera versión de un recurso, que podría ser una herramienta muy rica y valiosa para el trabajo del docente en este nivel educativo.

INTRODUCCIÓN

En México, la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) plantea la importancia de articular los niveles educativos de preescolar, primaria y secundaria en una propuesta formativa orientada al desarrollo de competencias en los educandos (SEP, 2011a). En el marco de la RIEB se generan los programas de estudio 2011 para los tres niveles; de cara a favorecer dicha integración el Programa de Educación Preescolar (PEP) afina algunos aspectos que se habían establecido en el PEP 2004 (SEP, 2011b).

La Secretaría de Educación Pública (SEP) en los planes de Estudios 2011 para la Educación Básica, intenta favorecer la integración entre los niveles que la conforman estableciendo de manera general Estándares Curriculares y aprendizajes esperados que guíen el proceso educativo a lo largo de los tres niveles. Este planteamiento permite reconocer que el desarrollo de competencias constituye un proceso continuo que se inicia en la educación preescolar y se sigue enriqueciendo como capacidad y como alternativa de resolución de problemas a partir de la diversidad de contextos y niveles de desarrollo de las competencias.

Para poder reconocer la forma en que se desarrollan las competencias en los infantes es fundamental contar con recursos que al plantear situaciones contextualizadas de solución de problemas permitan que los niños y niñas pongan en juego sus competencias y a través de ello se pueda valorar el nivel de desarrollo alcanzado.

En Educación Preescolar, los referentes para la evaluación del nivel son los aprendizajes esperados establecidos en el PEP en cada uno de los seis Campos Formativos que lo conforman. Los aprendizajes esperados constituyen la expresión concreta de las competencias; y sirven para orientar a las educadoras para saber en qué centrar su observación y qué registrar en relación con lo que los niños y niñas hacen.

Teniendo en cuenta lo anterior y con el objetivo de contar con un recurso que permita reconocer el nivel de logro de las competencias, asociadas al PEP 2011, con las que cuentan los niños de un Centro de Educación Inicial privado ubicado en la Ciudad de México, y reconociendo la escasa presencia de herramientas para que las educadoras realicen la evaluación diagnóstica de competencias, el presente documento busca, la articulación de pautas de reconocimiento de competencias asociadas al PEP 2011. Haciendo uso de situaciones complejas, considerando la evaluación diagnóstica como un primer acercamiento o sondeo del desarrollo de los niños.

El resultado de la evaluación permitirá de manera más concreta la planificación de situaciones didácticas basadas, por ejemplo, en el uso del cuento como eje de contenido de aprendizaje que promuevan en los niños el desarrollo de habilidades de pensamiento acordes al perfil de egreso con el que deben contar los niños de esta institución.

MARCO TEÓRICO

Como ya se ha mencionado, para el diseño de la propuesta se ha considerado de manera fundamental el planteamiento educativo formulado en el Programa de Educación Preescolar establecido por la Secretaría de Educación Pública (SEP) de México; por dicha razón en este apartado se presentan las características fundamentales del PEP 2011 que dan marco al diseño de la propuesta.

PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2011 COMPETENCIAS

El Programa de Educación Preescolar (PEP) 2011, se enfoca al desarrollo de competencias de las niñas y los niños, de entre 3 y 6 años de edad, que asisten a los centros de educación preescolar, y tiene como finalidad principal propiciar que el alumnado integre sus aprendizajes y los utilice en su actuar cotidiano. Plantea como parte de sus desafíos, la promoción y reconocimiento del niño y niña pequeños como personas capaces.

Los propósitos educativos se especifican en términos de competencias que los alumnos deben desarrollar. Una competencia, de acuerdo al PEP 2011 se refiere a:

"...la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones, mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores" (p.14).

En el trabajo educativo debe tenerse presente que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en función de la experiencia, de los retos que enfrenta el individuo durante su vida, y de los problemas que logra resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelve. En virtud de su carácter fundamental, un propósito de la educación preescolar es el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias.

En este caso si se contextualiza el recurso evaluador en una situación cercana a la vida real, el niño tiene que hacer uso de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que le permitan resolver la tarea adecuadamente, y es ahí donde radica la fortaleza de la propuesta de evaluación. La propuesta que se presenta se desarrolla considerando dos escenarios cotidianos para los infantes, como son un parque y una ciudad, se presentan a través de croquis. En cada uno de los escenarios los infantes tendrán que realizar acciones específicas para poder resolver las problemáticas planteadas a lo largo de la evaluación.

ESTÁNDARES CURRICULARES

Tomando en cuenta lo que el Plan de Estudios 2011 plantea, una competencia es considerada como la capacidad de responder a diferentes situaciones, lo que implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes). Los Estándares Curriculares (EC) son descriptores de logro y definen aquello que los alumnos deben mostrar a lo largo del ciclo escolar; sintetizan los aprendizajes esperados que, en educación preescolar se organizan por Campo Formativo-Aspecto.

Los Estándares Curriculares son equiparables con estándares internacionales y, en conjunto con los aprendizajes esperados, constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales que sirvan para conocer el avance de los estudiantes durante su tránsito por la Educación Básica, asumiendo la complejidad y gradualidad de los aprendizajes.

Los Estándares curriculares vinculados con Español, Matemáticas y Ciencias, están organizados por la SEP como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1. Componentes de los Estándares Curriculares del Programa de Educación Preescolar 2011.

Estándares	Componentes
ESPAÑOL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Procesos de lectura e interpretación de textos. 2. Producción de textos escritos. 3. Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos. 4. Conocimiento de las características, de la función y del uso del lenguaje. 5. Actitudes hacia el lenguaje.
MATEMÁTICAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sentido numérico y pensamiento algebraico. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conteo y uso de números. 1.2. Solución de problemas numéricos. 1.3. Representación de información numérica. 1.4. Patrones y relaciones numéricas. 2. Forma, espacio y medida. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Nombres y propiedades de las figuras.
	<ol style="list-style-type: none"> 2.2. Ubicación. 2.3. Comparación y unidades no convencionales. 2.4. Uso de instrumentos de medición. 3. Manejo de la información. 4. Actitud hacia el estudio de las matemáticas.
CIENCIAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento científico. 2. Aplicaciones del conocimiento científico y de la tecnología. 3. Habilidades asociadas a la ciencia. 4. Actitudes asociadas a la ciencia.

Para el presente proyecto se tomaron en consideración los Estándares Curriculares de Español, Matemáticas y Ciencias debido a su relación con el

propósito de reconocimiento de habilidades a considerar en el diseño piloto del instrumento, tales estándares se especifican en la siguiente tabla:

Tabla 2. Componentes específicos de los Estándares Curriculares utilizados en el diseño del recurso piloto.

ESTÁNDARES CURRICULARES
Español
<p>Procesos de lectura e interpretación de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpreta la lectura de textos literarios elementales (cuentos, leyendas, poemas), así como de textos informativos. • Interpreta que los textos escritos y las imágenes crean un significado al conjuntarse. • Identifica los diferentes tipos de información contenida en textos escritos elementales, como ilustraciones, gráficas y mapas. • Comprende instructivos elementales que incorporan imágenes; por ejemplo, recetas o procedimientos para construir objetos. • Identifica la escritura convencional de los números. <p>Producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce textos propios utilizando el conocimiento que tiene de su nombre y de palabras conocidas, con la intención de expresar ideas en forma escrita. • Reconoce algunas características del sistema de escritura para escribir lo que quiere expresar. <p>Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias mediante el lenguaje oral. • Entiende y usa las convenciones comunes de la conversación; por ejemplo, tomar turnos. • Expresa opiniones y preferencias, y se involucra en la actividad argumentativa. • Explica los pasos que conllevan actividades, como seguir una receta, participar en un juego o construir un juguete. • Narra anécdotas, historias, cuentos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, y haciendo referencia al tiempo y al espacio.
Matemáticas
<p>Conteo y uso de número</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende relaciones de igualdad y desigualdad; esto es: más que, menos que, y la misma cantidad que. • Comprende los principios del conteo. • Reconoce los números que ve a su alrededor y forma numerales. • Usa estrategias para contar; por ejemplo, organiza una fila de personas o añade objetos. • Forma conjuntos de objetos. • Comprende problemas numéricos elementales y estima resultados. • Explica su proceder para resolver un problema numérico • Agrupa conjuntos de objetos de acuerdo con diferentes criterios y compara el tamaño de los conjuntos. • Reúne información de situaciones familiares y las representa por medio de

ESTÁNDARES CURRICULARES

objetos, dibujos, números o cuadros sencillos y tablas.

- Enuncia una serie elemental de números en orden ascendente y descendente.
- Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada (primero, tercero, etcétera).

Forma, espacio y medida

- Usa algunos términos elementales para describir y comparar características medibles de algunos objetos comunes; por ejemplo, grande, largo, pequeño, frío, caliente, alto, lleno y vacío.
- Identifica y usa expresiones elementales que denotan desplazamientos y posiciones.
- Identifica y usa expresiones elementales para referirse a medidas.
- Identifica y usa expresiones elementales para denotar comparación.
- Identifica y usa expresiones elementales para indicar secuencia temporal.
- Categoriza objetos según su tamaño, masa y capacidad.
- Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.
- Verifica sus estimaciones de longitud, capacidad y peso, mediante un intermediario.
- Aplica el razonamiento matemático para resolver problemas sociales y naturales, y acepta el principio de que los problemas particulares tienen soluciones alternativas.

Ciencias

Conocimiento científico

- Comprende que los seres vivos se clasifican.
- Comprende que los animales y las plantas tienen necesidades para sobrevivir; por ejemplo, oxígeno, agua, sol, comida y refugio.
- Reconoce que los organismos provocan cambios en el entorno en que viven.
- Identifica las propiedades de algunos artefactos humanos comunes; por ejemplo, caminos, pavimentos, ladrillos y ventanas; es decir, tamaño, color, durabilidad, textura, ubicación, peso, densidad y uso.
- Distingue entre objetos naturales y artificiales, e identifica las diferencias entre ellos.

Habilidades asociadas a la ciencia

- Desarrolla procedimientos elementales para responder preguntas y/o resolver problemas.
- Comunica los resultados de observaciones y experimentos en forma oral.
- Formula explicaciones elementales sobre los fenómenos naturales y observaciones físicas; por ejemplo, cambios en el agua, el viento, el movimiento de sombras o el crecimiento de una semilla. Además, realiza representaciones de esos fenómenos de manera dramática, gráfica o pictórica.

Actitudes asociadas a la ciencia

- Tiene una actitud favorable hacia la conservación del medio ambiente y su sustentabilidad.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Otro de los componentes importantes del Programa Educativo son los aprendizajes esperados. Estos son indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser. Además, le dan concreción al trabajo docente al hacer evidente lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula.

Los aprendizajes esperados permiten conceptualizar la graduación que la SEP ha realizado respecto a la progresión de los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que los alumnos deben alcanzar para acceder a conocimientos cada vez más complejos, al logro de los Estándares Curriculares y al desarrollo de competencias establecidas por nivel.

En este sentido el Programa de Educación Preescolar tiene un carácter abierto, lo que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo, y de seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados. Asimismo, tiene libertad para seleccionar los temas o problemas que interesen a los alumnos y propiciar su aprendizaje.

Centrar el trabajo en el desarrollo de competencias implica que la educadora haga que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas; ello se logra mediante el diseño de situaciones didácticas que les impliquen desafíos que les lleven a pensar, a expresarse por distintos medios, a proponer, a que distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera.

CAMPOS FORMATIVOS

En el Programa de Educación Preescolar, las Competencias que se busca desarrollen los educandos se organizan para su presentación y conocimiento en seis Campos Formativos que lo conforman. En cada uno de ellos se pueden identificar los Aspectos del Campo a los que se encuentran asociadas las competencias propuestas. Así encontramos que el Programa establece de manera general 41 competencias, en la tabla 3 se identifica cada una de ellas.

Tabla 3. Aspectos en que se organizan las Competencias consideradas por Campo Formativo en el Programa de Educación Preescolar 2011.

Campos Formativos	Aspectos en que se organizan	Competencias
Lenguaje y comunicación	Lenguaje Oral	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral. • Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás. • Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral. • Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.
	Lenguaje Escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven. • Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien. • Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura. • Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas. • Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.
Pensamiento Matemático	Número	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. • Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. • Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
	Forma, Espacio y Medida	<ul style="list-style-type: none"> • Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial. • Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento. • Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características. • Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

Campos Formativos	Aspectos en que se organizan	Competencias
Exploración y Conocimiento del Mundo	Mundo Natural	<ul style="list-style-type: none"> • Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras. • Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural. • Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos. • Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea. • Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información. • Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
	Cultura y Vida Social	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad a partir de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales. • Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad. • Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.
Desarrollo Físico y Salud	Coordinación, Fuerza y Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico. • Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas
	Promoción de la Salud	<ul style="list-style-type: none"> • Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella. • Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.
Desarrollo Personal y Social	Identidad Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros. • Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
	Relaciones Interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados. • Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación, y la empatía.
Expresión y Apreciación Artísticas	Expresión y Apreciación Musical	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar canciones y melodías. • Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.
	Expresión Corporal y Apreciación de la Danza	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.

Campos Formativos	Aspectos en que se organizan	Competencias
		<ul style="list-style-type: none"> • Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas.
		Expresión y Apreciación Visual
		<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados. • Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas fotográficas y cinematográficas
		Expresión Dramática y Apreciación Teatral
		<ul style="list-style-type: none"> • Expresa mediante el lenguaje oral, gestual y corporal situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas. • Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales

(Fuente: Programa de Educación Preescolar. SEP 2011)

Al igual que sólo se consideraron algunos estándares curriculares, para el diseño de la propuesta de recurso de evaluación, también sólo se consideraron aquellas competencias que eran relevantes al priorizar los objetivos específicos del Proyecto “El Cuento y los Aprendizajes Escolares” (se seleccionaron aquellas competencias que dieran pie a la manifestación de determinadas habilidades de pensamiento) de cara a que la extensión o duración de la evaluación al aplicarse a los infantes no fuese excesivamente larga, a fin de evitar que el tiempo de aplicación tuviera una repercusión directa en el desempeño de los niños y niñas.

EVALUACIÓN PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES

El Programa de Educación Preescolar menciona y propone su propia perspectiva de evaluación de los logros educativos, esta visión la da a conocer a las docentes a través de una guía que proporciona a la educadora, en la cual se plantea una evaluación fundamentalmente de carácter cualitativa que esté centrada en identificar los avances y dificultades que tienen los niños en su proceso de aprendizaje.

Sabemos que el éxito en el proceso de enseñanza y aprendizaje no se limita a la participación y motivación infantil sino al entramado y organización que se

establecen entre diferentes factores. El Programa de Educación Preescolar 2011 menciona en la página 181 del texto que la evaluación debe centrarse en:

- Los aprendizajes que adquieren progresivamente los alumnos, tomando como parámetro los aprendizajes esperados.
- Los estándares curriculares y las competencias que van logrando los niños.
- La intervención docente: la identificación de rasgos (la planificación, las formas de relación con los niños, el trabajo colaborativo entre docentes, entre otras) que la caracteriza por ser o no facilitadora de ambientes de aprendizaje.
- Las formas de organización del grupo en relación con los tipos de actividades.
- La organización y el funcionamiento de la escuela, el aprovechamiento del tiempo para privilegiar las actividades para el aprendizaje.
- La participación de las familias, en actividades educativas para apoyar a sus hijos (lectura en casa, reforzar prácticas del lenguaje, entre otras).

Evidentemente es la docente la encargada de diseñar aquellas situaciones que le permitan el reconocimiento del nivel de adquisición de conocimientos y habilidades, traducidas en el PEP como competencias así como de recolectar la información relacionada con la institución y la familia para poder entender el proceso de aprendizaje que se está dando en cada uno de los educandos, y hacer las mejoras que sean pertinentes y que estén a su alcance.

Siendo la evaluación una tarea compleja para la docente, la propuesta piloto que presentamos pretende intervenir directamente en el reconocimiento de competencias lo que implica conocer de manera detallada el proceso de desarrollo y adquisición de la competencia en los niños y niñas considerando las condiciones en que fueron evaluados. Es decir, las variables que intervinieron en la evaluación, facilitando su tarea a la hora de conjuntar los elementos y tomar decisiones en el aula.

Para el PEP 2011 la evaluación tiene la siguiente función (pág. 179):

- Estimar y valorar logros y dificultades de aprendizaje de los alumnos.
- Valorar los aciertos en la intervención educativa y la necesidad de transformación de las prácticas docentes.
- Identificar la pertinencia de la planificación, el diseño de estrategias y situaciones de aprendizaje desplegadas, para adecuarlas a las necesidades de aprendizaje de los alumnos.
- Mejorar los ambientes de aprendizaje en el aula, formas de organización de las actividades, relaciones que se establecen en el grupo, la organización de los espacios, aprovechamiento de los materiales didácticos, aprovechamiento de la jornada diaria, entre otros.
- Conocer si la selección y orden de contenidos de aprendizaje fueron los adecuados y pertinentes.

En lo anterior parece oportuno mencionar que en el siguiente punto “Estimar y valorar logros y dificultades de aprendizaje de los alumnos”, las palabras *estimar* y *valorar logros* hace evidente la importancia que se da a los aprendizajes. Sin embargo, no se presentan propuestas para llevar a cabo estas estimaciones.

Según el PEP (2011) se debe evaluar en tres momentos: inicial o diagnóstica, intermedia y final, permanente y con fines diferenciados a lo largo del periodo escolar.

- Inicial o diagnóstica.

Esta evaluación debe realizarse durante las primeras dos o tres semanas del ciclo escolar.

Se propone para ello que el docente diseñe una serie de situaciones de aprendizaje que involucren competencias de los seis Campos Formativos, que le permitan observar los conocimientos que poseen los niños.

Una vez que la docente organizó y sistematizó el registro de sus observaciones y se enriqueció con la información obtenida de las familias, el o la docente debe definir cómo y en qué orden de prioridades se considerarán los aprendizajes esperados y los Campos Formativos, con el fin de mantener un equilibrio al trabajar con ellos.

Este debe ser el criterio inicial para su planificación a lo largo del ciclo escolar, lo que no limita la posibilidad de reajustar el orden de prioridades a partir de la adquisición de aprendizajes de los alumnos y del impacto de la intervención docente.

- Intermedia y final

A mediados del ciclo escolar se debe hacer un alto en el camino, con la finalidad de sistematizar la información que se ha obtenido de los resultados de aprendizajes hasta ese momento, confrontarlos con la evaluación inicial, para tomar decisiones que lleven a reorientar o atender aquellos factores (intervención docente, relación con padres, etc.) que están obstaculizando el avance deseado en los aprendizajes esperados.

La evaluación final se propone se realice cerca del final del ciclo escolar, y consistirá en contrastar los resultados obtenidos hasta ese momento, con los aprendizajes esperados y los estándares curriculares contemplados en este primer nivel de educación básica.

- Permanente.

El docente deberá estar atento al proceso que desarrollan los niños; qué es lo que van aprendiendo y cómo lo hacen, con el fin de registrar información relevante para identificar aciertos, problemas o aspectos que se deban mejorar, que les lleven a incidir de forma inmediata en la reorientación del trabajo diario, y hacer las modificaciones necesarias en el plan de trabajo. Para el registro de esta información, se recomienda que el docente se apoye de instrumentos, como un diario de trabajo, una lista de cotejo, el plan de trabajo, o los expedientes personales de los alumnos.

Pese a lo anterior, se encontró que el PEP establece parámetros y aspectos importantes a considerar, que guiarán la acción de las docentes y les ayudarán a desarrollar situaciones de aprendizaje ideales para la evaluación. Sin embargo el PEP no establece líneas de acción sobre aquello importante a evaluar, la forma de registrar y analizar la información obtenida.

EL APRENDIZAJE EN TERCERO DE PREESCOLAR EN MÉXICO

Retomando el tema de la evaluación, a continuación se revisará el informe de resultados 2008 del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación en México (INEE) cuya misión es evaluar la calidad de la educación básica y media superior del Sistema Educativo Nacional (SEN), con el fin de proveer información sobre el logro académico de los estudiantes a niveles nacional y estatal, en momentos específicos y a través del tiempo. Con ello se contribuye a conocer la calidad de los servicios que ofrece el SEN. Para lograr este objetivo, el INEE desarrolló una propuesta de generación de pruebas conocidas como Exámenes de la Calidad y el Logro Educativos (Excale), cuyo propósito ha sido conocer las habilidades y conocimientos que los estudiantes adquieren al exponerse a las experiencias de aprendizaje que se formalizan en el currículo.

La prueba elaborada por el INEE es importante para el nivel educativo de preescolar por dos motivos: porque representa la primer prueba estandarizada a nivel nacional que se aplica en México en este nivel y por ser considerada la educación preescolar, de influencia decisiva en los siguientes niveles de aprendizaje: primaria y secundaria.

La evaluación de niños de tercero de preescolar se considera importante no sólo porque la educación en ese nivel es parte de la educación básica obligatoria; sino sobre todo por la influencia decisiva que tendrá en los niveles de aprendizaje que podrán lograr los alumnos en primaria y secundaria con base en el desarrollo que hayan alcanzado previamente, tanto en el hogar como en la educación preescolar.

El EXCALE para la educación preescolar planteó en su momento retos inéditos para su diseño, por la necesidad de emplear instrumentos que no supongan la

capacidad de leer y escribir. Por ello el personal del INEE desarrolló pruebas novedosas, *de ejecución*, cuya aplicación debe estar a cargo de profesionales que registren de manera confiable la forma en que los niños actúan ante ciertas preguntas, ejercicios y otros estímulos.

El EXCALE se basa en el Programa de Educación Preescolar que organiza las competencias como ya se ha mencionado, en torno a seis Campos Formativos de los cuales, el INEE decidió explorar solamente dos: Lenguaje y comunicación, y Pensamiento matemático; los cuatro campos restantes el INEE decidió no explorarlos debido a la dificultad que representan para ser evaluados con instrumentos de gran escala. Para los dos Campos Formativos que se evalúan se elaboró un EXCALE-00, el cual se enfoca en evaluar algunas manifestaciones de las competencias que se señalan en el PEP-2004, correspondiente.

De acuerdo con la información proporcionada por el propio INEE, las pruebas fueron calibradas con base en la Teoría de Respuesta al Ítem utilizando el modelo de Rasch (Wright y Stone, 1998). El modelo de Rasch (Linacre, 2005) asume que al momento de responder una pregunta, un alumno tendrá mayores probabilidades de responder acertadamente si su habilidades es mayor a la dificultad de la pregunta o reactivo.

En el caso contrario, tendrá menores probabilidades de contestar correctamente si su habilidad es menor a la dificultad del reactivo. Tanto la habilidad como la dificultad están medidas en una misma escala de puntuación.

Para facilitar la interpretación de resultados de los educandos, todos los EXCALE de educación básica comparten los mismos cuatro niveles de logro educativo: Avanzado, Medio, Básico y Por debajo del básico, los que representan categorías amplias de habilidades y conocimientos que poseen los escolares en las asignaturas evaluadas.

Cuadro 1. Descripción de los Niveles de Logro propuestos por EXCALE-00.

Avanzado Indica un dominio muy avanzado (intenso, inmejorable, óptimo o superior) de conocimientos, habilidades y destrezas escolares que reflejan el aprovechamiento máximo de lo previsto en el currículo.
Medio Indica un dominio sustancial (adecuado, apropiado, correcto o considerable) de conocimientos, habilidades y destrezas escolares que pone de manifiesto un buen aprovechamiento de lo previsto en el currículo.
Básico Indica un dominio imprescindible (suficiente, mínimo, esencial, fundamental o elemental) de conocimientos, habilidades y destrezas escolares necesarios para poder seguir progresando satisfactoriamente en la materia.
Por debajo del básico Indica carencias importantes en el dominio curricular de los conocimientos, habilidades y destrezas escolares que expresan una limitación para poder seguir progresando satisfactoriamente en la materia.

Fuente: Backhoff (2008)

Una vez analizada la metodología de diseño y con base en los resultados obtenidos, el estudio Backhoff (2008) en el que se presenta el diseño del EXCALE-00 concluye que el diseño y la aplicación de los EXCALE-00 tienen bases sólidas para cumplir satisfactoriamente con los objetivos que se proponen. Un resultado que apoya esa conclusión es el hecho de que los niveles de logro educativo que alcanzan los niños en ambos Campos Formativos resultaron prácticamente equivalentes, a pesar de que éstos fueron establecidos, de manera independiente, por dos grupos de expertos, conforme al proceso natural de cada prueba (Backhoff, 2008).

Sin embargo, es importante destacar también algunas de las limitaciones de estos instrumentos evaluativos en cuanto a la proximidad de la evaluación con respecto al tiempo transcurrido entre la Reforma curricular y la aplicación de la prueba, a las implicaciones que tiene su aplicación a gran escala y a las implicaciones de la aplicación por parte de personal ajeno a las instituciones

Los EXCALE de preescolar tuvieron como referente el PEP-2004, a pesar de que todavía no está completamente implementada la Reforma curricular. Por lo

anterior, muchos estudiantes evaluados no habían tenido las mismas oportunidades de aprendizaje (Backhoff, 2008).

Las pruebas se diseñaron para poder evaluar las competencias curriculares que marca el PEP-2004, las cuales tuvieron que categorizarse en indicadores y subindicadores. Aunque fue posible obtener evidencias sólidas del nivel en que los preescolares dominan dichas competencias y que se demostró que es posible hacerlo asegurando la calidad psicométrica de los EXCALE, también es cierto que este formato analítico no es el más idóneo para evaluar las competencias de los niños, pero sí el más funcional cuando se trata de evaluaciones a nivel nacional.

Para aplicar los EXCALE-00 fue necesario señala Backhoff (2008) diseñar algunas situaciones comunicativas (para Lenguaje y comunicación) que permitieran evaluar a los niños en condiciones muy cercanas a las naturales que se dan en el salón de clases; condición que facilitó que niños evaluados se adaptaran con relativa facilidad a las situaciones de evaluación que les eran desconocidas (por ejemplo, responder en un formato de opción múltiple). Sin embargo, el que las evaluadoras hayan sido personal ajeno a la escuela y al niño pudo haber introducido elementos que afectaran el rendimiento de los alumnos.

Fue un acierto registrar las respuestas de los educandos durante la aplicación de los EXCALE y calificarlas con rúbricas durante y después de la aplicación, lo que permitió evaluar diversos indicadores de competencia en el momento de manera eficiente. Sin embargo, por razones logísticas no se pudieron obtener niveles de acuerdo entre observadores, lo cual genera al menos una duda sobre la confiabilidad de algunas respuestas.

Backhoff (2008) concluye que el proceso de elaboración y aplicación de los EXCALE de preescolar se puede considerar como bueno. Sin embargo, hay que destacar la importancia del aprendizaje adquirido que permitirá mejorar las próximas evaluaciones que se realicen en este nivel educativo.

Por otra parte, es importante destacar que el interés de evaluar el impacto de los programas en el proceso de aprendizaje y desarrollo de competencias infantiles ha sido objeto de consideración de investigadores como Marín, Guzmán y Castro (2012) quienes diseñan y validan un instrumento para la evaluación de competencias donde se describe el proceso de diseño, validación y fiabilidad de un instrumento para la evaluación del nivel de logro de competencias en niños de preescolar, donde el concepto de situación es central en el diseño del instrumento. Brindando de esta forma una aproximación metodológica de abordaje del problema.

A continuación se presenta, con la intención de analizar el tipo de consignas que se hacen a los niños, uno de los reactivos de la prueba EXCALE-00 que pertenece al Campo Formativo de Lenguaje y Comunicación, se podrá ver cómo se les presenta y los criterios para dar puntaje a la producción infantil.

Consignas		
<p>“Adentro de este cuadro van a escribir una palabra, pero primero vamos a hacer un ejercicio para que sepan lo que van a hacer” Modelado: “Atentos. El nombre de mi amiga es <Teresa>(evitar separación silábica) ¿Cómo se llama mi amiga?.. ¿Con qué letras empieza el nombre de mi amiga?.. ¿Quién me puede decir palabras que empiezan con esas letras? “Muy bien, ahora cada uno va a realizar la siguiente actividad. En el cuadro, escribe una palabra que empiece con las primeras letras de tu nombre”</p> <p>APOYOS PERMITIDOS. Proponer una palabra a cada niño que empiece con la(s) primera(s) letra(s) de su nombre, la cual será tomada del listado anexo en el <i>Manual de Aplicación</i>. Registro de calificación.</p>		
Rúbrica de calificación del reactivo		
Utiliza el conocimiento que tiene de las grafías de su nombre para escribir otras palabras.		
Puntaje 0	Puntaje 1	Puntaje 2
Escribe una palabra pero ésta no tiene relación con la letra (grafía) o el fonema o la sílaba inicial de su nombre/ Escribe <i>menos de la mitad total de las letras de una palabra/Dibuja o hace trazos no convencionales/ Menciona la palabra pero no la escribe /Ausencia de respuesta.</i>	Escribe sólo <i>la mitad del total de letras</i> de una palabra que comienza con la letra (grafía) o el fonema, o la sílaba inicial de su nombre, lo cual contempla trazos claros y muy parecidos a las letras convencionales. Se acepta la mezcla de mayúsculas y minúsculas, errores ortográficos y la inversión de letras, así como la mezcla de trazos no convencionales en la palabra.	Escribe una palabra que comienza con la letra (grafía) o el fonema, o la sílaba inicial de su nombre, lo cual contempla: <i>la cantidad total o más de la mitad total de las letras de la palabra</i> , así como trazos claros y muy parecidos a las letras convencionales/ Se acaba la mezcla de mayúsculas y minúsculas, errores ortográficos y la inversión de letras.

Fuente: El aprendizaje en tercero de preescolar en México: lenguaje y comunicación y pensamiento matemático. Backhoff, (2008).

Como se puede observar la consigna se presenta a los niños de manera totalmente descontextualizada, sin formar parte de una problemática a resolver, donde se tiene que poner en juego el conocimiento que los niños tienen de las grafías de su nombre para escribir otras palabras, enfocándose a la identificación de la letra o fonema inicial de su nombre y su trazo, lo que no necesariamente significa la manifestación de la competencia, ya que no hace énfasis en la intención comunicativa de la escritura.

OTRAS ALTERNATIVAS: LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA

Buscando una alternativa que no precisamente fuera una evaluación estandarizada cuyos objetivos concordaran con los del presente proyecto y que permitiera mayor profundidad y exhaustividad, centrándose más en el caso individual encontramos la llamada evaluación auténtica.

Como Bravo y Fernández del Valle (2000) mencionan, durante los últimos veinte años, han ido apareciendo nuevas tendencias en evaluación que tratan de responder a las demandas que la evaluación convencional, basada en el uso de test estandarizados, no ha logrado cubrir. Estas demandas han tenido un especial protagonismo en el ámbito educativo, donde el problema de la evaluación del logro escolar ha sido objeto de numerosas investigaciones y publicaciones que ofrecen alternativas al uso de test de elección múltiple.

El término evaluación auténtica agrupa todo este conjunto de alternativas, y se define por oposición a la evaluación estandarizada, a la cual considera no auténtica e incapaz de detectar el verdadero aprendizaje. Desde este modelo se reivindica la importancia del contexto, el realismo de las demandas, de la situación instruccional, y un mayor protagonismo del proceso frente a los resultados.

Con el fin de superar estos problemas han ido apareciendo nuevas tendencias en evaluación bajo la denominación de evaluación auténtica (Bravo, 2002), que es definida por sus defensores por oposición a la evaluación tradicional (no-

auténtica), a la que culpan de algunos de los problemas del actual sistema educativo, donde no se detecta el verdadero aprendizaje.

El término auténtica agrupa todo un conjunto de alternativas a la evaluación tradicional, donde la respuesta no está limitada a la elección de una de las alternativas presentadas y donde el contexto es significativo. La persona evaluada hace, crea o produce algo durante un tiempo suficiente para poder evaluar el proceso, el resultado o ambos (Messick, 1998). En los test tradicionales la respuesta es clasificada como correcta o incorrecta, sin posibilidad de conocer el proceso por el cual esa opción era elegida.

El modelo que enfatizan los autores antes mencionados se centra en actuaciones más realistas, siendo su objetivo evaluar en una escala absoluta (no relativa según el grupo de referencia) cómo las personas dominan tareas específicas.

Prácticamente cualquier alternativa al test de lápiz y papel entraría dentro del modelo que proponen: respuestas abiertas (construidas) frente a la mera elección de una alternativa; ensayos; realización de tareas que pueden simular el desempeño de un trabajo o ser verdaderas muestras del trabajo que está realizando la persona evaluada (portafolio, en el ámbito educativo).

Entre las características que Bravo (2000) señala como diferenciales del modelo de evaluación auténtica se encuentran:

1. Se realizan observaciones y registros de la ejecución de tareas pertenecientes a un dominio específico, que proporcionan una base para hacer inferencias sobre las personas, sin pretender evaluar habilidades subyacentes.
2. La demanda se asemeja más a una situación instruccional real, donde se presenta un problema, pero no alternativas cerradas para resolverlo. La persona evaluada, no sólo tiene que acabar de definir el problema, sino además elaborar su respuesta.

3. Superan la simplicidad de las preguntas de alternativa múltiple, requiriendo que la persona actúe en situaciones más complejas y reales.
4. Los resultados son percibidos como más válidos por los profesores, representan mejor los verdaderos conocimientos y habilidades del alumno.
5. Pueden examinarse tanto el proceso como el resultado.
6. Se considera la calidad de la ejecución observada, sin valorar tanto la restrictiva estandarización de otras evaluaciones.

Solano-Flores y Shavelson (1997) configuran el proceso de evaluación a través de tres componentes y tres dimensiones.

Los componentes necesarios según estos autores, son siempre: a) una tarea donde se presenta un problema bien contextualizado, cuya solución requiere el uso de materiales concretos que han de ser utilizados por los estudiantes; b) un medio para recoger las respuestas de los estudiantes (grabaciones, gráficos que reflejan la solución, redacción de conclusiones) y c) un sistema de puntuación, con el fin de valorar el razonamiento y exactitud de las respuestas.

Las dimensiones tienen un carácter metodológico y práctico, y se encuentran muy vinculadas unas a otras: a) el contenido hace referencia a aspectos como la adecuada representación del dominio, asegurar que los contenidos sean significativos y comprensibles para las personas evaluadas y que exista una amplia variedad de soluciones de diferente grado de corrección; b) el equipamiento, tiene en cuenta los materiales y recursos disponibles; y c) la puesta en práctica, alude a la disponibilidad de las condiciones físicas y de tiempo necesarias, la fiabilidad interjueces, el tiempo para realizar la tarea o el entrenamiento con el sistema de puntuación.

Los autores mencionan que son frecuentes las dificultades entre las dimensiones debido a su mutua influencia, por ejemplo, si se reduce el coste de los materiales pueden aumentar los errores de medida, y si éstos son de alta calidad el coste puede ser muy alto. Se trata de un proceso cíclico, donde es imposible

optimizarlas todas, se debe buscar la combinación que maximiza las ventajas y minimiza los inconvenientes

Cuadro 2 .Características de la Evaluación Auténtica

OBJETIVO	Evaluar el nivel de desarrollo de la habilidad a través de la actuación manifestada.
MEDIDA	Tareas más amplias (ej. resolución de un problema). Las respuestas señalan el dominio de una/s habilidad/es. Puntuación a partir del juicio de expertos.
INFERENCIAS	Discrimina a las personas en función del dominio demostrado en habilidades específicas.
DESARROLLO	Especificar el tipo de actuación y conocimiento relevantes para cierta habilidad. Tareas realistas y referidas a un dominio específico.
VENTAJAS	Puntuación en escala absoluta según el criterio de referencia (dominio de habilidad). Recoge la complejidad de las habilidades. Refleja las diferencias cualitativas. Buena información diagnóstica. Alta validez ecológica.
DESVENTAJAS	Coste alto. Puntuación subjetiva. Muestra del dominio no representativa. Efectos del contexto sobre las puntuaciones. Escasa generalización de las inferencias. Injusta para las personas pertenecientes a bajo nivel socioeconómico.

Fuente: Tomado de Bravo (2000)

Para autores como Bravo (2000), la evaluación auténtica busca mayor profundidad y exhaustividad, centrándose más en el caso individual, a pesar de hacerlo a través de evaluaciones más subjetivas. La evaluación auténtica va ganando seguidores, lo cual tiene sentido si el verdadero objetivo de la escuela es enseñar y no clasificar a los estudiantes según el nivel alcanzado de un test.

DISEÑO DE UN RECURSO (PILOTO) DE EVALUACIÓN PARA EL RECONOCIMIENTO DE COMPETENCIAS INFANTILES PREVISTAS POR EL PEP 2011

MÉTODO

En esta investigación se trabajó con 9 infantes, de segundo y tercer grado de preescolar, con 4 y 5 años de edad respectivamente, que asisten a un Centro de Estudios Integrados ubicado en la Ciudad de México, de clase media-alta, con quienes se piloteó un recurso de evaluación diseñado por estudiantes de la Especialización en Psicología Escolar y Asesoría Psicoeducativa en la trayectoria de Aprendizajes Escolares, el cual consiste de manera general en una serie de actividades contextualizadas que permiten evaluar las Competencias, planteadas por el Programa de Educación Preescolar propuesto por la SEP en el año 2011, y relacionadas con tres de los seis Campos Formativos considerados en el Programa. Se han considerado como indicadores de evaluación, los niveles de logro contruidos para cada una de las consignas y la argumentación de los niños.

OBJETIVO

El objetivo del estudio ha sido diseñar un recurso educativo que permita el reconocimiento de habilidades acorde a las competencias infantiles asociadas al Programa de Educación Preescolar 2011, en los Campos Formativos: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Conocimiento del Mundo.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿El diseño del recurso educativo permite indagar las manifestaciones del nivel de desarrollo y uso de habilidades en la adquisición de las competencias asociadas al Programa de Preescolar 2011 con las que cuentan los niños?

PARTICIPANTES

El recurso de evaluación propuesto se piloteó con 9 alumnos 6 niños de segundo grado de preescolar y 3 de tercer grado de educación preescolar, cuya distribución y edades que se pueden observar en la tabla 4.

Tabla 4. Distribución de participantes por grupo escolar y edad

2° A	Edad	2°B	Edad	3°	Edad
E	4 años	D	4 años	B	5 años
JM	4 años	J	4 años	DA	5 años
V	4 años	A	4 años	G	5 años

DISEÑO DEL RECURSO DE EVALUACIÓN

Para el diseño del instrumento fueron considerados de manera general los Estándares Curriculares, las Competencias y los Aprendizajes Esperados de tres de los Campos Formativos, del Programa de Educación Preescolar 2011, establecidos por la Secretaría de Educación Pública de México.

Además se determinaron como principios específicos para el diseño del mismo, los siguientes:

- Cada una de las tareas a resolver por los participantes, contendría la existencia de **niveles de logro** que permitieran ubicar a los estudiantes de acuerdo al nivel de desarrollo de competencias alcanzado, vinculados directamente con **niveles de apoyo**. Considerando que las Competencias tienen un proceso de desarrollo.
- Las tareas serían contextualizadas y de ejecución continua, en la resolución de problemas.
- Las consignas permitirían una explicación verbal o argumentación de los niños; que facilitaría observar las habilidades de pensamiento, que apoyan la ejecución o que responden a preguntas de reflexión adicional, que circunscriben la respuesta del infante.

Para el diseño de la propuesta del recurso de evaluación se tomaron en cuenta las Competencias y Aprendizajes Esperados correspondientes a los Campos Formativos: Pensamiento Matemático (PM), Lenguaje y Comunicación (LC) y Exploración y Conocimiento del Mundo (ECM), que fueran relevantes para cubrir

los objetivos del proyecto que iban dirigidos a la identificación de habilidades de pensamiento, y a la extensión de la evaluación, entendido esto como el número de consignas y la duración de la aplicación en relación a la resolución de cada tarea.

Para contextualizar las actividades o tareas que los infantes tendrían que resolver se decidió trabajar teniendo como marco dos láminas tomadas del libro de trabajo "*Juego y Aprendo con mi Material de Preescolar*" (ciclo 2012-2013) que proporciona de manera gratuita la SEP a todos educandos.

Se estableció por una parte que el recurso de evaluación se diseñaría bajo un formato de Juego de Mesa y estaría conformado por dos fases o juegos. El primero, asociado a la lámina de la Ciudad (pág. 21), y el segundo a la lámina del Parque (pág. 24). Las láminas se ampliaron a tamaño poster (90x60 cm) y se plastificaron para evitar se maltrataran en cada aplicación y facilitar su uso por los niños.

Elegidos los estándares curriculares propuestos por la SEP se comenzaron a planear las actividades y las consignas correspondientes a cada una de las problemáticas que los infantes tendrían que resolver. Éstas fueron establecidas de manera tal que tuvieran una coherencia interna que le permita al participante el cumplimiento de las mismas siguiendo un hilo conductor que le lleve de manera natural a la resolución de las tareas demandadas para poder avanzar en el juego. Es decir, cada uno de los juegos se desarrollaba alrededor de una historia.

Las Instrucciones o consignas para el desarrollo del juego evaluación fueron planteadas en un formato que permitió la creación de una guía para el evaluador que contiene las consignas asignadas a cada actividad, así como los niveles de logro esperados y los posibles apoyos a brindar por parte del evaluador (es) para poder determinar el nivel de competencia expresado en la respuesta del niño o niña.

La guía contiene también preguntas de acompañamiento a la situación con la intención de hacer evidente los procesos cognitivos implicados en la resolución de

la tarea, la identificación de parámetros de reconocimiento del nivel de logro o desempeño de la competencia promovida por el PEP.

Todas y cada una de las competencias evaluadas en las actividades no son excluyentes ni exclusivas ya que involucran uno o varios Campos Formativos.

Partiendo del diseño de la situación, y de una evaluación individual, se consideraron tres niveles de logro a los que les correspondieron dos niveles de apoyo.

La construcción de las situaciones y de los niveles de apoyo se realizaron bajo un enfoque socioconstructivista, en el que el aplicador proporciona andamiaje (apoyo) al niño, aludiendo a lo que Vygotsky (1995) llama la zona de Desarrollo Próximo, la cual es entendida como el nivel de desarrollo efectivo; o sea, la distancia que hay entre el conocimiento que la persona es capaz de hacer por sí solo y el nivel de desarrollo potencial, aquello dónde necesita la ayuda de alguien más para poder aprenderlo o resolver una situación específica.

Debido al resultado del diseño de los juegos de evaluación se decidió que éstos se llevarían a cabo en dos sesiones de trabajo distintas. A la primera fase se le identificó con el nombre del juego *“Don Pepe el Repartidor de Paquetes”* con una duración aproximada de 60 a 90 minutos, mientras que a la segunda fase recibió el título del juego *“Don Pepe Paseando en el Zoológico”* con un desarrollo aproximado de 30 a 45 minutos.

En la realización del juego-evaluación participan además del infante, el aplicador principal y otros adultos que como jugadores tienen la posibilidad de intercambiar información y comentarios, así como de realizar preguntas al infante o a cualquiera de los participantes en el juego.

Para el desarrollo del juego se consideró un aula en el que los participantes pudiesen estar cómodos y sin interrupciones, con buena iluminación y fue acondicionada con una cámara que permitió videogravar cómo se desarrollaron las actividades y las respuestas de los niños, para después ser analizadas.

Para cada aplicación se requería sacar al niño de su salón de clases en compañía del aplicador quien era el encargado de establecer un rapport previo a la aplicación e indicarle que había un juego en la biblioteca y si quería jugar con él/ella.

DESCRIPCIÓN DE LAS 2 SITUACIONES DE JUEGO

En este apartado se presenta una descripción general de las dos situaciones de juego diseñadas. Para facilitar la comprensión de la organización de las actividades, en la Tabla 5, se indican las siglas con las que se hará referencia a los Aspectos y las Competencias que han sido planteados por el PEP 2011, y consideradas en el diseño del Recurso de Evaluación, objeto de este trabajo de Tesis, ya que cada una de las tareas específicas (en ambos juegos) está vinculada con alguno de los Aspectos de los Campos Formativos de Pensamiento Matemático (PM), Lenguaje y Comunicación (LC) y/o Exploración y Conocimiento del Mundo (ECM).

Tabla 5. Siglas que identifican los Campos Formativos y los Aspectos en que se organizan.

Campos Formativos y Aspectos en que se organizan	
Lenguaje y comunicación (LC)	• Lenguaje oral (LO)
	• Lenguaje escrito (LE) Lectura (L) Escritura (E)
Pensamiento matemático (PM)	• Número (N) Conteo (C) Sistema Monetario (SM) Sistema Decimal (SD)
	• Forma, Espacio y Medida Medida (M) Forma (F) Ubicación Espacial (UE)
Exploración y Conocimiento del Mundo (ECM)	• Mundo Natural (MN)
	• Cultura y Vida Social (CVS)

El primer juego está asociado a la lámina de la Ciudad (Imagen 1) llamado “*Don Pepe Repartidor de Paquetes*”. Se desarrolla a partir de 7 actividades generales que de acuerdo a su diseño contienen tareas específicas.

El Juego está orientado a la solución de una tarea como es la repartición de paquetes (portadores de texto de distinta índole: libro, folleto, menú, etc.) en el marco de una historia que se muestra a continuación y se le presenta al niño a través del *Instructivo* que contiene el juego.

“Don Pepe vive en México, en la Ciudad de Pénjamo ubicada en el Estado de Guanajuato. Todos los días se levanta muy temprano cuando canta el gallo kokoroko.

Don Pepe es un repartidor que ayuda a Don Ramón, el dueño de la imprenta, a entregar los trabajos impresos que hace.

Esta mañana se le hizo tarde y por las prisas dejó olvidados algunos de los paquetes que tenía que entregar.

Como jugador, tu trabajo es entregar lo que Don Pepe olvidó. Si logras entregar los paquetes en el menor tiempo posible ¡GANAS!

Pero primero...

*Te daremos el puesto de AYUDANTE DE REPARTIDOR
¡FELICIDADES!”*

Además de la historia, el Instructivo contiene los materiales que se necesitan para llevar a cabo la tarea encomendada, los cuales en este primer juego son:

- Mapa de la “Ciudad de Pénjamo”
- Bolsa con paquetes (Portadores de Texto)
- Orden de Servicio (Formato)
- Bolsa con Objetos para medir (convencionales y no convencionales)
- Bolsa con transportes
- Bolsa con marcadores “X”



Imagen 1. Lámina Ciudad

Las actividades, tareas y las consignas o preguntas del juego “*Don Pepe Repartidor de Paquetes*” se presentan a continuación en la tabla 6. En cada consigna se indica su orden al interior de la actividad con un número y una letra y al final las siglas del Aspecto del Campo Formativo del PEP 2011 con el que se encuentra relacionada. Las siglas han sido señaladas para facilitar su vinculación en la tabla 5.

Tabla 6. Actividades, Tareas y Consignas del Juego
“Don Pepe Repartidor de Paquetes”

	Actividad	Tareas	Consignas
Juego “Don Pepe Repartidor de Paquetes (Lámina La Ciudad)”	1 Conociendo el juego	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego ante el niño. • Exploración del contenido de la caja. • Lectura del instructivo. 	1A.1. - ¿Qué materiales necesitamos para el juego? LO 1B. - ¿Para qué nos sirve el instructivo? L 1C. - ¿Sabes qué hace un repartidor? CVS 1D. - ¿Sabes qué es una imprenta? CVS
	2 Descubriendo la ciudad	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los componentes que conforman el mapa. 	2A. - ¿Qué lugares hay en la ciudad de Pénjamo? CVS 2B. - ¿Qué son los árboles? MN 2C. - ¿En dónde hay más árboles? C 2D. - ¿Cómo sabes en dónde hay más árboles? C 2E. - ¿Todos los árboles son del mismo tamaño? ¿Por qué? MN 2F. - ¿Te gustaría vivir en la ciudad de Pénjamo? LO
	3 Ubicando nuestros destinos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los distintos portadores de texto (paquetes). 	3A. - ¿Qué paquetes son los que hay que entregar? L 3B. - ¿Dónde vamos a entregarlos? L 3C. - ¿A cuántos sitios fuimos a repartir? C 3D. - ¿Por dónde nos tenemos que mover en el mapa? CVS 3E. - ¿Tú sabes cuál es tu dirección? LO 3F. - ¿Por qué las calles tienen nombre? LO
	4 Llenando la Hoja de Registro	<ul style="list-style-type: none"> • Escritura de la fecha, su nombre y el registro de la información requerida en la hoja de servicio, conforme se realiza la entrega dependiendo de la ruta que el niño va construyendo. 	4A. - ¿Qué fecha es hoy? E 4B. - ¿Cómo escribimos la fecha? E 4C. - ¿Puedes escribir tu nombre? E 4D. - ¿Cómo ponemos los letreros en la Hoja de Servicio? L 4E. - ¿Podemos escribir qué es lo que llevamos a cada lugar? E
	5 Siguiendo la ruta	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación del lugar más cercano y el más lejano a la imprenta. • Uso de 	5A. - ¿Cuál crees que sea el lugar más cercano? UE 5B. - ¿Cómo podemos saber que ese es el más cercano? M 5C. - ¿Por qué elegiste ese instrumento? M 5D. - ¿Cómo usas el instrumento para

	Actividad	Tareas	Consignas
		instrumentos de medición (convencionales o no convencionales)	medir? M 5E. - ¿Después de mostrarte, cómo vas a usar ese instrumento? M 5F. - ¿Cómo podemos anotar la distancia que recorrimos? E 5G. - ¿Ahora que ya mediste, cuál es el más cercano? M
	6 Checando la hora	• Lectura del reloj y escritura de la hora	6A. - ¿Cómo podemos saber qué hora es? M 6B. - ¿Qué hora es? M 6C. - ¿Cuáles son las horas y cuáles los minutos? M 6D. - ¿Cómo anotamos la hora? M
	7 Narrando un cuento	• Creación narrativa mediante unas tarjetas.	7A. - ¿Nos cuentas una historia? LO 7B. - ¿Por qué crees que la tortuga haya desaparecido? LO 7C. - ¿Cómo se sintieron el niño y la tortuga? LO 7D. - ¿Qué habrá hecho la mamá para encontrar la tortuga? LO 7E. - ¿De qué tamaño son las tortugas? ¿Qué comen? ¿Dónde viven? MN

Para facilitar la comprensión de las actividades y tareas que conforman los juegos, a continuación se hace una breve descripción de la presentación y el desarrollo del juego “*Don Pepe Repartidor de Paquetes*” a lo largo de la aplicación:

La primera actividad “Conociendo el juego” consiste en mostrarle, al niño o niña, la caja del juego y cuestionarlo acerca de cómo cree que se puede llamar el juego. Se espera que el participante use la imagen de la caja así como el letrero del juego para responder la pregunta. Se le pregunta si sabe de qué tratará el juego, esperando que interprete a partir del nombre en qué consiste. Se abre y explora la caja, se cuestiona sobre el nombre de todos los materiales que contiene la caja, los cuales están contenidos en bolsas etiquetadas con su respectivo nombre esperando el niño lea las etiquetas. Se identifica el instructivo y se lee (con el mapa extendido sobre la mesa). Se nombra al niño (a) ayudante de repartidor y se le da una identificación en la que tiene que poner su nombre.



Imagen 2. Exploración de la caja actividad 1.

Cabe mencionar que con cada uno de los cuestionamientos se otorgan los apoyos pertinentes que permitan la resolución de la tarea y el poder continuar con el juego.

En la segunda actividad “Descubriendo la Ciudad”, una vez que el niño ha identificados los materiales se explora el mapa contenido en la caja, cuestionando acerca de los lugares que contiene, identificados por los niños con lectura de imágenes o letreros. Se hace énfasis en los lugares que serán el destino de la entrega de los paquetes (portadores de texto) que fueron olvidados por Don Pepe y que el infante en su calidad de Ayudante de Repartidor de Paquetes tendrá que entregar y con los que se va a trabajar (escuela, hospital, supermercado, fonda, cine e imprenta). Se les cuestiona también acerca de los árboles, lugares en los que hay árboles, cantidad, tamaño (relacionado con cuestiones biológicas) y por último si les gustaría vivir en la Ciudad de Pénjamo indagando sobre si relacionan Pénjamo con la Ciudad en la que viven en este caso la Ciudad de México.

En la actividad tres, “Ubicando nuestros destinos”, se cuestiona sobre el nombre de cada uno de los paquetes (portadores de texto que en un principio estaban contenidos en la bolsa con tiene una etiqueta que dice “Paquetes” y se sacan de la

misma para esta actividad) que hay que entregar, el lugar al que hay que ir a entregarlos, ya que colocaremos un señalizador (una cruz roja) para marcar cuántos sitios son a los que vamos a ir a repartir y cuáles para tenerlos identificados. Se le da a elegir un transporte al niño o niña que puede ser una motocicleta, un automóvil o un camioncito y se le pregunta por dónde nos tenemos que mover en el mapa y si sabe por qué las calles tienen nombre. Se realizan preguntas para conocer si el infante conoce y sabe proporcionar información sobre la dirección en la que vive, ello para que relacione la importancia de nombrarlas calles.



Imagen 3. Ubicando nuestros destinos actividad 3.

En la actividad cuatro, se le indica al niño que tiene que ir a la imprenta Gutenberg por su “Hoja de Servicio” y se espera que él pueda localizar su ubicación en el plano. Una vez que se encuentra en la imprenta se le proporciona la hoja de servicio y se revisan con él los datos que deberán ser anotados en la misma, como por ejemplo, que escriba la fecha para saber qué día es en el que se está realizando la repartición de paquetes. Si es repartidor o ayudante de repartidor y su nombre nuevamente. Se le explica que en esa hoja vamos a registrar todos los

lugares a los que vayamos a repartir paquetes. Para facilitar esta tarea se crearon unas etiquetas con el nombre de cada uno de los lugares a los que pertenecen los paquetes, que el niño o niña tendrá que ir colocando en el orden en que vayamos repartiendo. También hay un espacio para que escriba qué fue lo que se entregó en cada lugar (nombre del portador de texto) y un espacio para que escriba la distancia recorrida. Después de la explicación respecto al uso de la hoja de servicio se le cuestiona sobre el lugar más cercano a la imprenta, ya que ese será el lugar por el que se iniciará la repartición de paquetes. Existen dos opciones cercanas: la escuela o el hospital.

En la actividad cinco, “Siguiendo la ruta”, se le pide que identifique el lugar de entrega que está más cercano a la imprenta. Una vez que ha dado una respuesta, se le pregunta cómo podemos saber que ése es el lugar más cercano y dependiendo de su respuesta se le recuerda que existen entre nuestros materiales una bolsa con objetos para medir y si alguno puede ayudarnos a saberlo. Dependiendo del objeto que elija se le cuestiona por qué lo eligió y cómo usará ese material para saber cuál es el lugar más cercano. Medirá el lugar que él identificó como más cercano y se le propondrá medir el segundo más cercano para comprobar mediante la medición el lugar más cercano. Si no sabe utilizar el material se le muestra cómo medir y se le pide a él/ella efectúe la segunda medición. Después de cada medición se anota la distancia medida en el espacio correspondiente en la “Hoja de Servicio”.

Antes de comenzar a repartir los paquetes se le cuestiona cómo podemos saber la hora para anotarla en nuestra “Hoja de Servicio”.

Se le pide entregue el paquete correspondiente a la escuela (que es el lugar más cercano) y le preguntamos si quiere abrirlo. En el interior hay una serie de tarjetas (5 tarjetas) tomadas de su libro “Juego y aprendo con mi material de Preescolar” 3er. Grado (pág. 13) y una nota en la que Don Pepe le pide que por favor les cuente a los niños de la escuela la historia del libro que forman las tarjetas (actividad 7). Contada la historia el niño(a) entrega el libro (lo coloca encima del dibujo de la escuela) y se dedica a entregar los demás paquetes.

Elige a qué lugar irá después de la escuela y repite el procedimiento (mide, anota en la “Hoja de servicio” y entrega) hasta que concluye con la repartición de los paquetes. Para finalizar se le pide anote nuevamente la hora en la “Hoja de registro” y la firme.

Se le agradece al niño por su participación y por haber ayudado a Don Pepe. Se le otorga como distintivo una tarjeta que dice “Gracias por ser repartidor”. Los participantes se llevan la tarjeta de agradecimiento como constancia de haber jugado.

De esta forma se aplica el Juego con cada uno de los niños *“Don Pepe Repartidor de Paquetes”*, lo que explica la diferencia en cuanto a la duración de la aplicación con cada uno de los niños, es su desempeño y el tipo de apoyos que necesite en la resolución de cada tarea.

Juego “Don Pepe Paseando en el Zoológico”

El segundo Juego llamado *“Don Pepe Paseando en el Zoológico”* está asociado a la lámina Parque (Figura 2) y permeado por la siguiente historia:

*“Don Pepe trabaja mucho toda la semana, así que los fines de semana le gusta pasear con su familia, este sábado decidieron visitar el zoológico.
En agradecimiento por el apoyo que le diste al repartir los paquetes que había olvidado te invitó junto con ellos a visitarlo.”*

El material necesario para este juego es:

- Mapa del “Parque de Pénjamo”
- Bolsa con objetos para contar
- Bolsa con letreros de lugares
- Sombrero de Don Ramiro.
- Bolsa con monedas
- Sobre con precios



Imagen 4. Lámina Parque

Durante el juego, el participante debe resolver una serie de tareas vinculadas con los 3 Campos Formativos ya mencionados.

El juego gira en torno a las siguientes actividades que se presentan en la tabla 7 con el mismo formato que El juego “Don Pepe Repartidor de Paquetes”.

Tabla 7. Actividades, tareas y competencias del Juego “Don Pepe Paseando en el Zoológico”

	Actividad	Tareas	Consignas
Juego “Don Pepe Paseando en el Zoológico (Lámina El Parque)”	8 Descubriendo el parque	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de los componentes que conforman el mapa. 	1A.2. - ¿Qué materiales necesitamos para el juego? LO 8A. - ¿Qué lugar estamos viendo? CVS
	9 El camino al zoológico	<ul style="list-style-type: none"> Comparación de distancias a través de medidas no convencionales. 	9A. - ¿Qué caminos hay para llegar al zoológico desde el kiosco? UE 9B. - ¿Cuál es el camino más corto para llegar al zoológico desde el kiosco? UE 9C. - ¿Cuántos pasos hay que dar para llegar con Don Pepe? C
	10 Colocando letreros	<ul style="list-style-type: none"> Asignación del letrero al lugar correspondiente 	10A. - ¿En dónde van los letreros? L
	11 Los animales del zoológico	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento y descripción de los animales del zoológico. 	11A. - ¿Qué es un zoológico? CVS 11B. - ¿Qué animales hay en el zoológico? MN 11C. - ¿Cuál es el animal que tiene más visitantes? C

	Actividad	Tareas	Consignas
	12 Buscando a Don Ramiro	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación espacial de elementos en el mapa 	12A. - ¿Dónde está Don Ramiro? UE
	13 Vamos de compras	<ul style="list-style-type: none"> Consumo de productos en el parque: elotes, globos, helados (adición, sustracción, repartición, dobles). Uso del sistema monetario y decimal. 	13A. - ¿Puedes ordenar los elotes por tamaño? F 13B. - ¿Cuánto cuestan los elotes? SM 13C. - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros elotes? SM 13D. - ¿Cuánto cuestan los globos? SD 13E. - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros globos? SD 13F. - ¿Cuánto cuestan los helados de dos bolas? SM

El juego “*Don Pepe Paseando en el Zoológico*” se desarrolla con la misma estructura del Juego 1 y consta de 6 actividades generales. A continuación se hace una breve descripción de la presentación y el desarrollo del Juego “*Don Pepe Paseando en el Zoológico*” a lo largo de la aplicación.

En este segundo Juego al igual que en el primero, como parte de la octava actividad, se le presenta al niño(a) la caja del juego cuestionándolo sobre si recuerda el nombre del juego y se le menciona que ahora trata de algo diferente.

Con el mapa extendido sobre la mesa, se le pide identifique los elementos que contiene aunque solamente por percepción e interpretación, ya que este mapa tiene sólo dos letreros. Se identifica el instructivo y se lee.

Antes de comenzar con la actividad nueve se le menciona al niño(a) que Don Ramiro (amigo de Don Pepe) está en el kiosco y quiere llegar con Don Pepe que está en el Zoológico.

Dada esta información se le pide al niño ayudar a Don Ramiro a llegar con Don Pepe indicándole el camino más corto para llegar del kiosco al zoológico. En la actividad nueve el niño en un primer momento identifica los caminos que existen

para llegar del kiosco al zoológico y posteriormente se le cuestiona acerca de cómo podemos saber cuál es el más corto. Se quiere que el infante haga uso de un material específico (aritos) para realizar la medición, se le dice que tenemos una bolsita con aros y si nos podría servir, simulando que cada arito es un paso. Se le cuestiona acerca del número de pasos que habría que dar por los caminos que identificó y con base en ello cuál es el más corto, para poder indicarle a Don Ramiro que es ese el camino que tiene que seguir para llegar con su amigo Don Pepe.



Imagen 5. Midiendo distancias actividad 9.

Antes de continuar con el juego como parte de la actividad diez, “Colocando Letreros” se le muestra la bolsa que contiene los letreros de los lugares que conforman el parque y se le apoya para leerlos para que los coloque en el lugar correspondiente.

Ya que haya llegado al Zoológico en la actividad once “Los animales del Zoológico” se le cuestiona acerca de qué es un zoológico, cuáles son los animales que hay en el zoológico y cómo lo sabe, para finalizar con el conteo de los visitantes que tiene cada animal.

Como Don Ramiro ya está en el zoológico en la actividad doce “Buscando a Don Ramiro” le pedimos le coloque su sombrero porque está haciendo mucho calor y se le otorgan pistas en cuanto a ubicación espacial que tiene que ver con

lateralidad para que ubique a Don Ramiro y pueda colocarle su sombrero. Dependiendo de su respuesta se le darán más pistas si fuera necesario.

Como parte de la última actividad “Vamos de Compras”, se invita al niño o niña a comprar elotes en el parque, para ello se cuenta con 3 imágenes de elotes cada una de diferentes tamaños. Primero se le pide los ordene del de mayor al de menor tamaño y se le cuestiona acerca de cuál será el que cueste más y cuál costará menos para después darle los precios y pedirle coloque el precio que considera correcto dependiendo del tamaño a un lado o debajo de cada elote. Cuando haya hecho eso, se le prestan unas monedas (contenidas como parte del material) para que pague el elote que elija, reconociendo así su capacidad para hacer uso del sistema monetario.

Posteriormente se le invita a comprar globos con lo que se cuenta con una tarjeta con dos globos (uno chico y uno grande) al que tiene que colocarles el precio al igual que a los elotes pero en este caso tendrá que pagar con fichas (cuadrados de 1x1 cm que valen uno, tiras que miden 1x10 divididas cada centímetro que equivalen a 10) en dónde tiene que hacer uso de su conocimiento acerca del sistema decimal.

Para terminar el niño compra un helado, se cuenta con una tarjeta con la imagen de dos helados y se le dice que uno cuesta \$10.00 porque es de una bola helado y se le cuestiona sobre el precio del segundo que tiene dos bolas.

Con esta última compra se termina el juego 2, y se agradece nuevamente al niño por su participación.



Imagen 6. Comprando helados actividad número 13.

Comparado con el juego 1 éste es más corto en cuanto a la duración de la aplicación debido al número de consignas de cada actividad.

De esta forma el recurso tiene un diseño lógico e integral en donde cada actividad específica tiene un orden interno independientemente del orden de la actividad que la contiene y que debe ser completada para pasar a la siguiente actividad.

Existen actividades en donde no se altera la lógica interna del juego si el orden de aplicación cambia como por ejemplo: en el Juego 2 podemos comprar primero globos y luego elotes sin que eso interfiera con la ejecución. Pero existen algunas actividades en las que es una condición necesaria realizar una tarea previa a otra, como por ejemplo: en el Juego 1 debemos conocer los paquetes que contiene el juego (portadores de texto) antes de comenzar a repartirlos.

Lo anterior permite llevar a cabo las actividades de manera contextualizada, basando en ello su riqueza interna. Con contextualizada me refiero a que en este caso el contexto físico del recurso evaluador incluye situaciones de la vida real, considerando las condiciones bajo las cuales las actividades ocurren de manera normal o natural.

El contexto social influye en la autenticidad de la evaluación definida ésta por su grado de semejanza a la situación ficticia ya que en la vida real el trabajo en

equipo es muy común, por lo tanto el recurso de evaluación considera los procesos sociales presentes en los contextos de la vida real. En donde se evalúa como se aprende.

A continuación se presentan de manera desglosada las competencias, aspectos y aprendizajes esperados contenidos en el PEP (2011) que se consideraron en el diseño de la evaluación.

Tabla 8. Competencias y Aprendizajes Esperados por Campo Formativo y Aspecto que fueron considerados

CAMPO FORMATIVO / ASPECTO		APRENDIZAJES ESPERADOS
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN/ COMPETENCIAS		
LENGUAJE ORAL	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.	Evoca y explica las actividades que ha realizado durante una experiencia concreta, así como sucesos o eventos, haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas. Utiliza información de nombres que conoce, datos sobre sí mismo, del lugar donde vive y de su familia.
	Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.	Narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia de sucesos. Distingue entre hechos fantásticos y reales en historia y los explica utilizando su propio conocimiento y/o la información que proporciona el texto.
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN		
LENGUAJE ESCRITO	Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.	Identifica lo que se lee en el texto escrito, y que leer y escribir se hace de izquierda a derecha y de arriba a abajo.
	Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia e identifica para qué sirven.	Comenta con otras personas el contenido de textos refiriéndose a actitudes de los personajes Comenta con otras personas el contenido de textos refiriéndose a otras formas de solucionar un problema. Sabe para qué se usa el calendario, y distingue la escritura convencional de los números y los nombres de los días de la semana al registrar, con ayuda de la maestra, eventos personales y colectivos. Distingue la escritura convencional de los

CAMPO FORMATIVO / ASPECTO		APRENDIZAJES ESPERADOS
		números y los nombres de los días de la semana así como los meses del año.
	Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.	<p>Escribe su nombre con diversos propósitos.</p> <p>Reconoce la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y su sonido; paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.</p> <p>Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas.</p>
	ESTANDAR CURRICULAR DE ESPAÑOL	<p>Participación en eventos comunicativos orales.</p> <p>Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias mediante el lenguaje oral.</p> <p>Expresa opiniones y preferencias, y se involucra en la actividad argumentativa.</p>
EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO		APRENDIZAJES ESPERADOS
MUNDO NATURAL	COMPETENCIAS	Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.
	<p>Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.</p> <p>Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.</p>	<p>Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato, entre otros.</p> <p>Identifica las condiciones de agua, luz, nutrientes e higiene requeridos y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno.</p>

CAMPO FORMATIVO / ASPECTO		APRENDIZAJES ESPERADOS
	Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.	Elabora explicaciones propias para preguntas sobre el mundo que lo rodea, como funcionan y de que están hechas las cosas.
	Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos.	
EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO		
CULTURA Y VIDA SOCIAL	Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.	Relaciona las actividades productivas a que se dedican los adultos de su familia y comunidad, con las características de su entorno natural y social. Identifica las instituciones públicas recreativas, culturales, de salud, educativas, de comunicación y transporte que existen en su comunidad, sabe qué servicios prestan y cómo ella o él y su familia pueden obtener los servicios.
	ESTANDARES CURRICULARES CIENCIAS	Comprende que las plantas tienen necesidades para sobrevivir: agua, sol. Identifica las propiedades de algunos artefactos humanos: caminos. Reconoce objetos cotidianos como utensilios, transportes y vestimenta que se utilizan en distintas comunidades para satisfacer necesidades semejantes.
PENSAMIENTO MATEMÁTICO		
NÚMERO	COMPETENCIAS	Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo
	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.	Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar. Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo. Identifica los números en revistas, cuentos, recetas, anuncios publicitarios y entiende qué significan. Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro

CAMPO FORMATIVO / ASPECTO		APRENDIZAJES ESPERADOS
		de una serie ordenada.
PENSAMIENTO MATEMÁTICO		
FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Explica cómo ve objetos y personas desde diversos puntos espaciales: arriba, abajo, lejos, cerca, de frente, de perfil. Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones. Diseña y representa, tanto de manera gráfica como concreta, recorridos, laberintos y trayectorias, utilizando diferentes tipos de líneas y códigos.
	Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.	Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios. Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.
	ESTANDARES CURRICULARES MATEMÁTICAS	Compara el tamaño de los conjuntos. Verifica sus estimaciones de longitud mediante un intermediario. Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.

MATRIZ DE NIVELES DE LOGRO Y APOYO EN LA EVALUACIÓN

En la construcción del recurso evaluador se consideró que en la redacción o estructura de las manifestaciones de cada una de las competencias se encontrarán presentes 3 niveles de logro que indicaran el nivel de apropiación de ciertas habilidades y conocimientos considerando tres momentos en el proceso de aprendizaje yendo desde la noción a la aplicación y combinación de conocimientos

habilidades y actitudes. Además que el diseño de situaciones fuera pertinente para que el niño movilizara sus recursos cognitivos, metacognitivos y sociales y lo expresara en desempeños.

El diseño del recurso con formato de juego, facilita el reconocimiento de habilidades de pensamiento desplegadas por los niños y niñas mediante su argumentación, ofreciendo evidencias de razonamiento vinculado a la resolución de cada una de las tareas que se desarrollan en actividades.

Se parte de una definición de argumentación, como defensa de la posición de un participante, sustentándola con razonamientos que evidencien su argumento. Sus argumentos contienen como parte fundamental la palabra “porque”... considerando según la finalidad de demostración, la argumentación lógica basada en las relaciones causa-efecto, concreto-abstracto, condición-resultado, e individual-general, sin dejar de considerar la existencia de argumentos falsos o insuficientes como monosílabos.

Los niveles fueron definidos de la siguiente manera (Cuadro 2):

Se crearon tres niveles de logro, asignados de acuerdo al nivel de dominio de cada consigna mientras que se establecieron dos niveles de apoyo, ya que se pensó que si el niño al darle la consigna respondía en correspondencia a un nivel 1 de logro, se le brindaría un apoyo de nivel 1 para que éste pudiera alcanzar ya sea el nivel dos o hasta un nivel 3 de logro. Lo mismo sucedería si el niño alcanzara un nivel 2 de logro, mientras que si alcanza un nivel tres de logro de manera autónoma no sería necesario proporcionarle apoyo.

Cuadro 2. Descripción de niveles de logro y de apoyo vinculados con la consigna

Nivel de logro		Nivel de apoyo	
Máximo nivel de logro (3)	El niño argumenta, ofrece evidencias de razonamiento vinculado a la resolución de la tarea.		
Nivel de logro intermedio (2)	Indica un dominio sustancial (adecuado, apropiado, correcto o considerable) de conocimientos, habilidades y destrezas escolares que pone de manifiesto un buen aprovechamiento de lo previsto en el currículo.	Forma abreviada	Se ofrece al niño apoyo basado en la explicación verbal por parte del adulto de las acciones que se tendrían que hacer para desarrollar la actividad.
Nivel de logro básico (1)	Indica un dominio imprescindible (suficiente, mínimo, esencial, fundamental o elemental) de conocimientos, habilidades y destrezas escolares necesarios para poder seguir progresando satisfactoriamente en la materia.	Forma referencial	Se ofrece al niño apoyo explicitando la tarea

En la construcción de cada una de las consignas se consideraron, (de izquierda a derecha) los Niveles de Apoyo, los Niveles de Logro así como las Competencias de uno o varios Campos Formativos y/o los aprendizajes esperados o Estándares Curriculares, a los que hace referencia la consigna (Algunas contienen una clave que especifica el aspecto al que pertenecen y el número de competencia a la que pertenece según el orden en que se presentan en el PEP). Se organizaron de la siguiente manera, para facilitar la aplicación.

JUEGO 1

Don Pepe Repartidor de Paquetes

Con las consignas del apartado 1 (1A.1, 1B, etc.) se pretende observar si el niño está inmerso en un mundo alfabetizador, observando si éste hace uso del letrero de cada una de las bolsas que contiene el juego. Reconociendo así el uso y función del lenguaje escrito, o simplemente interpreta el letrero observando el contenido de la bolsa, haciendo una lectura de imágenes.

1A.1 ¿Qué materiales necesitamos para el juego?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LO1 Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.
¿Dónde está el mapa? Después la bolsa de paquetes, la de objetos para medir, etc.	Si el niño reconoce los objetos, si hace uso de las etiquetas para intentar reconocer qué es lo que hay. Reconoce el mapa por su nombre.	
¿Ya viste que la bolsa tiene una etiqueta? ¿Qué dice?	Si el niño interpreta el contenido de la bolsa pero no la lee.	
Vamos a leer... Usando las sílabas... "pa...ra... con...tar"	Que tengamos que leer por él, ni siquiera lo inventa (no se... etc.)	

1B ¿Para qué nos sirve el instructivo?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LE3. Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.
	El niño identifica las características del portador y expresa la función e importancia del instructivo para el juego (por ejemplo: "son las reglas", "nos dice como jugar")	
¿Y en el juego para que nos servirá?	Mencionan ejemplos en los que han usado el instructivo (por ejemplo "Sirve para armar cosas")	
¿Dónde has visto uno como estos (un instructivo)?	No sé	

1C ¿Sabes qué hace un repartidor?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>CULTURA Y VIDA SOCIAL</p> <p>3.5 Relaciona las actividades productivas a que se dedican los adultos de su familia y comunidad, con las características de su entorno natural y social.</p>
	El niño indica su tarea principal y varios de los posibles objetos a repartir.	
¿Qué más podrá repartir?	El niño indica su tarea principal y uno de los posibles objetos a repartir.	
¿Conoces a algún repartidor? ¿Crees que la persona que lleva las pizzas a tu casa sea un repartidor?	No sabe, o confunde la profesión con alguna otra.	

1D ¿Sabes qué es una imprenta?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO</p> <p>MN1. Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.</p>
	El niño indica que la imprenta es un lugar donde imprimen y menciona diversos ejemplos.	
Y si te digo que en una imprenta imprimen... ¿Crees en ese lugar hayan podido hacer esto (mostrarle al niño otro de los portadores)?	El niño menciona que es un lugar donde hace libros, sin referirse a la acción (imprimir).	
¿A qué te suena la palabra imprenta? ¿Qué crees que hagan ahí?	No sé	

El niño identifica el mapa de la ciudad, expresando oralmente los elementos que lo componen describiendo las características de cada lugar, haciendo uso de los símbolos o los letreros.

2A - ¿Qué lugares hay en la ciudad de Pénjamo?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LO1. Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.
"Vamos a jugar con esto (el mapa) primero ¿para qué crees que nos pueda servir esto? ¿Qué es? ¿Cómo nos puede servir? Aquí ¿qué lugares puedes observar? ¿Cómo sabes que ese es un...?"	Reconoce que se trata de un mapa de la ciudad e identifica los lugares leyendo los letreros. Nombra la totalidad de los sitios que constituyen Pénjamo.	
¿Aquí hay un letrero? ¿Qué dirá? ¿Cómo lo sabes?	Reconoce parcialmente los lugares por los íconos y no por los letreros.	
Aquí hay un hospital ¿qué más ves? ¿Cómo sabes que es ese lugar?, ¿y este cuál es? Si hay algún lugar que el niño no identifique le indicamos su nombre "Mira aquí dice supermercado, ¿y qué haces en un supermercado?"	Si el niño no reconoce parcialmente los elementos de "Pénjamo" o repite los mencionados a través de la consigna.	

Identifica correctamente elementos del medio, en este caso los árboles, y reconoce su importancia y función en el medio.

2B - ¿Qué son los árboles y para que nos sirven?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO MN1. Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.
(Señalando los árboles del parque) ¿Estos qué son? ¿Para qué más nos sirven los árboles? (ECM) ¿en qué otros lugares de "Pénjamo" hay árboles?	Identifica correctamente los árboles, menciona para qué son importantes los árboles (producen oxígeno, la tierra no se erosione, para conservar el ecosistema: se alimenten/vivan las ardillas, etc.). Localiza el resto de los árboles del mapa.	
¿Los árboles tendrán que ver algo con la respiración? ¿Le servirán a los animalitos los árboles?	Explica la importancia de los árboles en atributos artificiales (para que se vea bonito, para que juegue ahí, etc.).	
¿Podríamos vivir sin árboles?	Sólo señala los árboles. No reconoce la importancia de éstos.	

El niño identifica por percepción y verifica por conteo el lugar dónde hay mayor y menor número de árboles.

2C - ¿En dónde hay más árboles?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>PENSAMIENTO MATEMÁTICO</p> <p>N1 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.</p> <p>1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.</p>
Entre este y este, ¿cuál es el lugar dónde hay más árboles? ¿Dónde hay menos árboles?	Identifica correctamente dónde se concentra la mayor cantidad y la menor cantidad de árboles de manera perceptual.	
Alguien me dijo que aquí hay más árboles, ¿tú qué crees?	Identifica incorrectamente dónde se concentra la mayor cantidad de árboles.	
¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos?	El niño sólo señala la totalidad de lugares dónde hay árboles sin especificar dónde hay más.	

2D - ¿Cómo sabes dónde hay más árboles?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>PENSAMIENTO MATEMÁTICO</p> <p>N1 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.</p> <p>1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo.</p> <p>3 Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar.</p> <p>4 Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.</p> <p>Estándar Curricular. Matemáticas Compara el tamaño de los conjuntos.</p>
¿Cómo lo sabes?	El niño usa estrategias de conteo y nombra la cantidad de árboles correcta. Indica dónde hay más árboles.	
¿Qué te parece si los volvemos a contar? Ayuda (señalándolos)	El niño usa estrategias de conteo y nombra la cantidad de árboles incorrecta. No identifica dónde se concentra la mayor cantidad de los mismos.	
¿Te parece que los contemos?	El niño no hace una relación biunívoca exhaustiva de los árboles.	

El niño diferencia entre los distintos tamaños de árboles que hay, argumenta desde lo biológico la existencia de esta diferencia.

2E - ¿Todos los árboles son del mismo tamaño?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO</p> <p>MN3 Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos.</p>
¿Y tú crees que todos los árboles crecen del mismo tamaño? ¿Por qué?	El niño argumenta que no aludiendo la diferencia a fenómenos naturales desde lo biológico.	
Alguien me dijo que para que los árboles crezcan, tienen que tener agua, ¿tú que crees? ¿Por qué?	El niño argumenta que no aludiendo la diferencia al fenómeno a partir de creencias, percepciones y experiencias personales.	
¿Los árboles de afuera son del mismo tamaño? ¿Por qué?	El niño responde que sí, no encuentra diferencias perceptuales basándose en los árboles del mapa.	

El niño argumenta la razón de porqué le gustaría o no vivir en la Ciudad de Pénjamo, haciendo la similitud con la Ciudad dónde vive.

2F - ¿Te gustaría vivir en la ciudad de Pénjamo?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>E.C. ESPAÑOL</p> <p>3. Participación en eventos comunicativos orales.</p> <p>3.6 Expresa opiniones y preferencias, y se involucra en la actividad argumentativa.</p>
Oye y a ti ¿te gustaría vivir en la ciudad de Pénjamo? ¿Por qué?	El niño explica las razones por las que le gusta vivir en la ciudad, relacionándola con el lugar dónde vive (me gusta ir al cine, aquí vive mi papá).	
<i>Fulanito</i> me dijo que le gusta vivir en la ciudad porque puede ir al cine, ¿a ti por qué?	El niño explica su preferencia en función de sus características físicas y no de su funcionalidad.	
¿A ti donde te gustaría vivir, aquí en la ciudad, o en un pueblito?	El niño no argumente, respuesta tautológica: porque (no) me gusta vivir aquí.	

Las consignas del apartado 3 pretenden identificar el conocimiento que el niño tiene acerca de los diversos portadores de texto, reconociendo su nombre, función, elementos que contiene y el lugar al que pertenecen.

3A - ¿Qué paquetes son los que hay que entregar?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p style="text-align: center;">LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LE3 Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.</p>
Observemos que hay en el paquete, ¿tú qué crees que sea? (poster), ¿cómo sabes que es un X?	El niño menciona el nombre exacto del portador y argumenta de manera lógica su función.	
(Si no sabe mostrarle los letreros), ¿en alguno de estos lugares dirá poster?, ¿qué dirá ahí?	El niño no sabe el nombre del portador, pero sí su función, identificando los elementos que contiene.	
Observa bien, ¿en qué lugar has visto estos elementos? Mira este es un __ ¿para qué crees que sirva?	El niño puede describir el contenido del portador pero no sabe su función, ni nombre.	

3B ¿Dónde vamos a entregarlos?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p style="text-align: center;">EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO</p> <p>LE3 Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.</p>
	El niño identifica cada uno de los lugares a los que pertenecen los diversos portadores, por sus características, argumentando su respuesta	
Otorgar pistas...Alguien me dijo que en el lugar donde podemos encontrar uno de estos venden "_____", hacen "_____" etc.	El niño identifica parcialmente los lugares a los que pertenecen los diversos portadores. No argumenta su respuesta.	
Si es un ____ ¿En qué lugar crees que podamos encontrar uno parecido a éste?	No identifica los lugares a los que pertenecen los portadores.	

El niño indica el número correcto de paquetes repartidos, ya sea por ubicación en el mapa o por uso de la tabla en la Orden de Servicio.

3C - ¿A cuántos sitios fuimos a repartir?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	
Aquí dice: Total de lugares. ¿A cuántos sitios fuimos a repartir?, hay que escribirlo aquí.	El niño menciona la totalidad de lugares partiendo del conteo de los lugares que fue registrando en la hoja.	PENSAMIENTO MATEMÁTICO N1 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. 4 Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.
¿Y cómo puedes saberlo?	El niño aproxima su respuesta de manera azarosa.	
¿Por qué no los contamos?	El niño no cuenta los lugares.	

Identifica las calles como elementos fundamentales del mapa, reconoce que deben tener nombre y que son importantes para ubicar direcciones y para transitar en algún medio de transporte.

3D - ¿Por dónde nos tenemos que mover en el mapa?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	
¿Si usamos este automóvil/motocicleta, por dónde nos tenemos que mover en el mapa?	Que el niño identifique cuáles son calles por las que se puede desplazar en la ciudad y mueve su transporte por ellas.	E.C. CIENCIAS Identifica las propiedades de algunos artefactos humanos: caminos.
Alguien me dijo que en el mapa hay calles, ¿Cuáles serán las calles en el mapa?	El niño identifica el lugar por el que se puede desplazar en la ciudad, pero no las denomina por su nombre.	
¿Se puede pasar por encima de los edificios?	No identifica las calles ni su función y desplaza su transporte sobre los edificios sin respetar los espacios.	

El niño reconoce la importancia de que las calles tengan nombre y número.

3E - ¿Tú sabes cuál es tu dirección?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LO1 Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</p>
Don Pepe nos dijo que para entregar los paquetes se necesita saber la dirección, ¿Tú sabes cuál es tu dirección?	Que el niño mencione su domicilio incluyendo calle y número.	
¿Y tú sabes en qué calle está tu casa? ¿Cómo se llama?	Que el niño mencione la calle y no sepa el número, o viceversa.	
¿Cómo sabemos cómo llegar a tu casa?	El niño no sepa que es una dirección.	

3F - ¿Por qué las calles tienen nombre?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LO1 Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</p>
¿Y tú por qué crees que le ponen nombre a las calles?	Que el niño argumente la importancia de "nombrar" para ubicar y diferenciar direcciones.	
¿Nos servirá de algo, saber el nombre de la calle dónde vives?	El niño explica que las calles tienen nombre porque así sabes cómo llegar.	
¿Te has fijado que todas las calles tienen un nombre? ¿Son diferentes o iguales?	Que no infiera una utilidad del "nombrar las calles" No sé... Quien sabe... porque alguien así les puso.	

Que el niño identifique la fecha (día, mes y año) de manera oral y la registre de manera escrita en la Orden de Servicio.

4A - ¿Qué fecha es hoy?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LE1 Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven. 9 Sabe para qué se usa el calendario, y distingue la escritura convencional de los números y los nombres de los días de la semana al registrar, con ayuda de la maestra, eventos personales y colectivos.
En nuestra "Orden de servicio", Imprenta "Gutenberg", Aquí nos piden que escribamos la fecha, ¿Qué día es hoy?	Que el niño menciona correctamente la fecha (día, mes y año).	
Sí, hoy es ___ ... ¿en qué mes estamos? (dependiendo, completar)	El niño identifica la fecha de manera incompleta en algunos de sus elementos (día, mes año)	
Te acuerdas ¿Qué fecha pusieron hoy en tu salón?	El niño identifica la fecha de manera incorrecta.	

4B - ¿Cómo escribimos la fecha?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN Distingue la escritura convencional de los números y los nombres de los días de la semana así como los meses del año.
Aquí dice fecha aquí, ¿podrías escribirla? " _ ".	El niño escribe el día (con letra y número), el mes y el año en la acorde a la escritura convencional.	
Apoyo con la correspondencia grafía-fonema, o indicándole alguna letra que desconozca	El niño escribe el día (con letra y número), el mes y el año en la acorde a la escritura no convencional (a su propia escritura)	
A ver, tú escríbelo, yo te dicto, hoy es ___ de __ de ___.	El niño copia de una muestra el día, el mes y el año.	

Ya tenemos nuestro resultado, aquí tenemos nuestra Orden de Servicio. Aquí dice que elijas si eres un repartidor o eres un ayudante de repartidor, ¿tú qué eres? (En caso de respuesta incorrecta o duda: ¿Recuerdas que Don Pepe es el repartidor y tú le estás ayudando?). Bien, entonces ¿en algún lado de este texto estará escrito? (intentaremos identificar si diferencia ambas etiquetas, y en un segundo momento, intenta reconocer el texto) coloca una palomita en el paréntesis; (Estamos observando si anticipa, si lee... ¿cómo sabes?

4C - ¿Puedes escribir tu nombre?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LE4 Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.</p> <p>1 Escribe su nombre con diversos propósitos.</p>
Aquí dice que pongas tu "nombre", escribe tu nombre, con cuidado.	El niño escribe su nombre haciendo uso de un sistema de escritura alfabético.	
Apoyo con la correspondencia grafía-fonema, o indicándole alguna letra que desconozca.	El niño escribe su nombre haciendo uso de un sistema de escritura silábico.	
A ver, yo lo escribo y tú lo copias.	El niño copia su nombre de una muestra.	

El niño hace uso de algún elemento alfabético para identificar la etiqueta correcta o identifica el letrero del lugar y lo compara con los que tiene.

4D - ¿Cómo ponemos los letreros en la Orden de Servicio?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LE4 Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.</p> <p>2 Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas.</p>
Bueno, ahora que ya encontramos cuál es el más cercano, éste será el primer lugar donde entreguemos. Aquí tenemos unas etiquetas, ¿dónde dice escuela?	El niño identifique la etiqueta a través de su lectura, dándole un significado a la palabra.	
¿Cómo empieza escuela? ¿Qué letra sigue a__? buscamos que tome conciencia fonológica de las palabras).	El niño identifica etiqueta basado en algún elemento alfabético, inicial, letra final, etc.	
Aquí dice escuela (señalándoles el letrero) ¿cuál de las etiquetas también dirá escuela?	EL niño identifica las letras de la palabra en la etiqueta sin darle significado a la palabra o de manera azarosa.	

4E ¿Podemos escribir que es lo que llevamos a cada lugar?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LE4 Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.
	El niño escribe su nombre haciendo uso de un sistema de escritura alfabético.	
¿Ahí ya dirá ____? Apoyo con la correspondencia grafía-fonema, o indicándole alguna letra que desconozca.	El niño escribe su nombre haciendo uso de un sistema de escritura silábico	
“Si sabes escribir, escribe como escriben los niños, yo te ayudo”. ¿Cómo suena ____? ¿Con qué letra crees que empieza?	El niño copia los nombres de unos letreros previamente elaborados (de una muestra), ante su insistencia en que él no sabe escribir.	

Identifica por percepción el lugar más cercano, siguiendo la secuencia del juego, y toma como pauta la indicación para trazar su ruta.

5A - ¿Cuál crees que sea el lugar más cercano?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM1 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial. 4 Explica cómo ve objetos y personas desde diversos puntos espaciales: arriba, abajo, lejos, cerca, de frente, de perfil.
Estamos en la "Imprenta Gutenberg", Vamos al lugar más cercano ¿cuál crees que es?	El niño menciona la escuela como el sitio más cercano (perceptualmente lo identifica)	
Tenemos que ir a la escuela y al hospital, ¿cuál de ellos será el lugar más cercano?	El niño menciona el hospital como el sitio más cercano (perceptualmente pareciera indicar que "el lejano" y "el cercano" han sido indiferenciados)	
Recuerda que estamos en la imprenta ¿A cuál sitio sería al que tardaríamos menos en llegar?	El niño menciona el internet como el sitio más cercano, es decir, no se basa de la negociación de los "lugares" de que partíamos desde el comienzo del juego.	

5B - ¿Cómo podemos saber que ese es el más cercano?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM4 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. 2 Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios. E.C. Matemáticas Verifica sus estimaciones de longitud mediante un intermediario. Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.
¿Cómo podemos saber que ese es el más cercano?	Esperamos que el niño mencione algún instrumento de medida convencional (regla, metro, etc.)	
¿De qué otra forma podemos saber que ese es el más cercano? (hacerlo al final, para no inducir la respuesta)	Esperamos que el niño mencione algún instrumento de medida no convencional (dedos, lápiz, etc.)	
Acuérdate que aquí tenemos esta bolsita de instrumentos para medir. Esperamos que el niño seleccione un instrumento y veremos su secuencia de pasos en la medición.	El niño utiliza el transporte para indicar la distancia con su desplazamiento.	

El niño hace uso de la cinta métrica argumentando por qué la eligió sobre otros instrumentos y la utiliza de manera correcta (el niño mide desde el origen puerta, orilla) el objeto a medirse. Utiliza el instrumento desde el inicio de la escala (0) o del extremo, es capaz de secuenciar la posición del instrumento haciendo corresponder el término de una medida con el inicio de la siguiente, aplica un conteo de número e indica el número que denota el límite de la medida, sin la necesidad de contar de uno en uno), lee y escribe el número correspondiente.

5C - ¿Por qué elegiste ese instrumento?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	
¿Y por qué elegiste ese instrumento?	El niño argumenta los motivos que le han llevado a elegir el instrumento, basado en las cualidades del instrumento para medir, justificando su uso para determinar la cardinalidad de la medida.	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM4 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. 5 Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.
El adulto retoma el indicador referido por el niño y profundiza con una pregunta la relación de ese indicador con la medida (Ejemplo: "porque tiene rayitas"... "y con éstas ¿cómo sabes que es el más cercano?")	El niño ofrece un indicador de medida, ofrece información acerca del motivo que le ha llevado a elegir el instrumento (tiene rayitas, números, etc.) pero no establece una relación explícita con la obtención del valor de medida.	
Se retoma el motivo ofrecido por el niño y se pregunta si éste le ayuda a saber la distancia. (Ej.: "porque es amarillo"... "y el que sea amarillo te ayuda a saber ¿cuál es el más cercano? ¿Por qué?")	El niño ofrece una explicación de la elección cuya característica no está relacionada con la acción de medir (preferencias, etc.)	

5D - ¿Cómo usas el instrumento para medir?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>E.C. Matemáticas</p> <p>Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.</p>
Usemos el __ (instrumento) que elegiste para comparar ¿cuál es el sitio más cercano?	El niño mide desde el origen (puerta, orilla) el objeto a medirse. Utiliza el instrumento desde el inicio de la escala (0) o del extremo. Es capaz de secuenciar la posición del instrumento haciendo corresponder el término de una medida con el inicio de la siguiente. Aplica un conteo de número e indica el número que denota el límite de la medida, sin la necesidad de contar de uno en uno.	
¿Y si colocamos el cero donde salimos? ¿Cómo le haríamos?	El niño no mide desde el origen, ni desde el origen de la escala o extremo. Cuando hace uso del instrumento más de una vez, no es capaz de secuenciar la posición del instrumento. Aplica un conteo de número.	
Fulanito lo hizo así (con otro objeto medible), colocó la _ y luego notó (contó/midió) de esta forma... Inténtalo ahora tú.	El niño usa el instrumento en respuesta a la necesidad de medir, muestra una clara indiferencia al proceso.	

5E – Después de mostrarte, ¿Cómo vas a usar la cinta métrica?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>E.C. Matemáticas</p> <p>Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.</p>
Ah! Ya que vimos cómo medir con la cinta métrica ¿sabemos cuál es el más cercano? ¿Qué podemos hacer ahora?	Se espera que el niño repita el procedimiento de medición de forma correcta.	
	El niño no mide desde el origen, ni desde el origen de la escala o extremo. Cuando hace uso del instrumento más de una vez, no es capaz de secuenciar la posición del instrumento. Aplica un conteo de número.	
	El niño mide como resultado de una instrucción directa.	

5F ¿Cómo podemos anotar la distancia que recorrimos?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LE1.9 Distingue la escritura convencional de los números
	El niño escribe correctamente la cantidad y el trazo de los números son correctos.	
¿Este número se parece a éste?	El niño invierte el orden de los números o traza erróneamente.	
Recibe apoyo en la escritura del número "Tenemos que escribir el 25, lleva un 2 y ¿un?__"	Pregunta "¿Cómo se escribe?". En última instancia copia los números de la cinta métrica (si fue ésta la que se utilizó).	

5G – Ahora que ya mediste... ¿cuál es el más cercano?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM 5 Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.
Ah! Entonces, ¿cuál es el sitio más cercano?	El niño ofrece la resolución a la pregunta cuál es el lugar más cercano de manera efectiva (escuela).	
	El niño ofrece su veredicto en razón de una suposición, aún no desarrollado del todo del proceso de medición (que notamos en los aspectos anteriores).	
	El niño no ofrece un resultado al no resolver la necesidad de efectuar la medición, registro, o la comparación.	

El niño adquiere autonomía al ejecutar la tarea, repite la secuencia de actividades en orden correcto para llenar la Orden de Servicio con los datos requeridos.

6A - ¿Cómo podemos saber qué hora es?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>E.C. Matemáticas <u>Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.</u></p>
Bueno ya construimos nuestra ruta de servicio, ahora, en nuestra "Orden de Servicio" nos piden que anotemos la hora de salida y la hora de llegada para conocer cuánto tardamos en el recorrido ¿con qué podemos tomar estos datos?	El niño refiere al reloj como instrumento de medida del tiempo, indicando su nombre y función.	
¿Alguno de los que están aquí puede ayudarnos a saber la hora?	El niño refiere a algún objeto que incluya un reloj (celular, computadora, televisión) como instrumento de medida del tiempo pero sin referirse al reloj...	
¿Cómo sabes tú o tu maestra cuando es la hora de irse a casa?	El niño no identifica ningún instrumento o forma de medida.	

6B - ¿Qué hora es?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>E.C. Matemáticas <u>Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.</u></p>
Bueno, ahora iniciemos nuestro recorrido, pon tu transporte en el lugar de salida y anotemos la hora en que salimos.	El niño hace adecuadamente la lectura de la hora del reloj (y los números) de manecillas (analógico) o digital, Identificando las horas y los minutos (unidades de medida).	
¿Hacia dónde apunta la manecilla grande? ¿Y la pequeña? ¿Qué hora será entonces?	El niño no logra leer el reloj de manecillas, pero puede leer los dígitos del reloj análogo y darle significado.	
Bueno, son las ___ con ___ (¿con cuántos minutos?) (señalando los dígitos en el reloj)	El niño lee los números de manera aislada sin darle significado.	

6C - ¿Cuáles son las horas y cuáles los minutos?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>E.C. Matemáticas Identifica los nombres y uso particular de algunos instrumentos de medición comunes.</p>
¿Y cómo se cuáles son las horas y cuáles son los minutos?	El niño identifica la diferencia entre las 2 cantidades que aparecen en el reloj digital o analógico (identificando ordinalmente que los primeros números indican la hora, y el siguiente par de números indican los minutos)	
Apoyamos la interpretación de los minutos.	El niño describe únicamente como interpretar la hora y no los minutos.	
Le señalamos el par de dígitos que corresponden a la hora y preguntamos ¿cuáles serán los minutos?	El niño no diferencia entre horas y minutos.	

6D - ¿Cómo anotamos la hora?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LE1.9 Distingue la escritura convencional de los números</p>
Ahora anotemos la hora de salida en el lugar que le corresponda.	El niño anota los dos números de la hora correctamente, separando con dos puntos los que corresponden a los minutos.	
Le indicamos que las horas y los minutos pueden separarse por "dos puntos".	El niño sólo escribe los números, sin poner los puntos.	
¿Se parece lo que copiaste a como está aquí?	El niño copia la hora tomando como muestra el reloj digital.	

7A - ¿Nos cuentas una historia?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	
Hay que abrir el libro para sacar las tarjetas que cuentan la historia, hay que contárselas a los niños de la escuela.	El niño narra la historia estableciendo causalidad y orden lógico con principio y fin, entre los eventos que se representan en las tarjetas.	<p style="text-align: center;">LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LO3 Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.</p> <p>3 Narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia de sucesos.</p>
Se ofrecen apoyos para relacionar los eventos: ¿y luego qué le pasó? Estaba feliz antes o después, ¿por qué?	El niño narra una historia a través de los dibujos de las tarjetas relacionando los acontecimientos, pero sin asignarles causalidad u orden lógico previo.	
“A mí me habían contado que... las tarjetas cuentan la historia de un niño y su tortuga, un día, cuando el niño estaba lavando su pecera, su tortuga desapareció, ¿qué pasó después?	El niño sólo describe de manera aislada los dibujos de las tarjetas sin narrar una historia (sin orden lógico, causalidad, etc.)	

7B - ¿Por qué crees que la tortuga haya desaparecido?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	
¿Por qué crees que la tortuga haya desaparecido?	El niño manifiesta mediante la narración algún tipo de pensamiento hipotético de causa-efecto, relacionado al contenido de la tarjeta.	<p style="text-align: center;">LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LO Distingue entre hechos fantásticos y reales en historia y los explica utilizando su propio conocimiento y/o la información que proporciona el texto.</p>
A partir de la respuesta del niño, se indaga sobre la relación entre las tarjetas mostrándole cuál es la primera tarjeta y cuál es la última. Luego se pregunta: ¿Qué pasó aquí?	El niño manifiesta mediante la narración algún tipo de pensamiento hipotético de causa-efecto, relacionado a cualquier argumento (porque se fue, porque fue a buscar qué comer...etc.)	
Aquí se ve (tarjeta) que el niño está lavando su pecera, mientras la tortuga está en la roca, ¿qué crees que pasó?	El niño no ofrece ninguna narración (no sé, etc.).	

7C - ¿Cómo se sintieron el niño y la tortuga?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>E.C ESPAÑOL Participación en eventos comunicativos orales. Expresa opiniones y preferencias, y se involucra en la actividad argumentativa.</p> <p>LO Comenta con otras personas el contenido de textos refiriéndose a actitudes de los personajes</p>
¿Cómo se sintió el niño cuando perdió su tortuga? ¿Cómo se habrá sentido la tortuga cuando se perdió? ¿Por qué?	El niño identifica emociones mostrando empatía por los personajes, y lo argumenta a través del lenguaje.	
Está _ (triste, basado en su respuesta), ¿por qué crees que está _?	El niño identifica emociones mostrando empatía por los personajes, pero no logra argumentarlo.	
¿Cómo te sentirías si vas al mercado y no encuentras a tu mamá? ¿Cómo crees que se sintió la tortuga?	El niño no muestra empatía identificando emociones.	

7D - ¿Qué habrá hecho la mamá para encontrar la tortuga?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LO Comenta con otras personas el contenido de textos refiriéndose a OTRAS FORMAS DE SOLUCIONAR UN PROBLEMA</p>
¿Qué habrá hecho la mamá para encontrar a la tortuga?	El niño argumenta una serie de acciones con una secuencia lógico-hipotética para encontrar la tortuga (estableciendo medio-fin. Ejemplo: la mamá fue y le llamaba por su nombre en el jardín...)	
¿Por qué la buscó por ahí?	El niño argumenta acción sin establecer secuencia hipotética de eventos para encontrar la tortuga. (Ejemplo: la mamá buscó la tortuga, indiferenciando medios y fines o una causa-efecto)	
¿Por dónde la habrá buscado?	El niño no argumenta.	

7E - ¿De qué tamaño son las tortugas? ¿Qué comen? ¿Dónde viven?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO</p> <p>MN1 Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras</p> <p>5 Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.</p>
¿De qué tamaño son las tortugas? ¿Qué comen? ¿Dónde viven?	El niño explica que existen diferentes clases de tortugas, con diferentes tamaños. Explica que se alimentan de camarones, algas y peces, etc. Además, pueden vivir en el agua o en la tierra.	
¿Y únicamente comerá_? ¿Solamente viven en _? ¿Sólo hay tortugas de ese tamaño?	El niño responde parcialmente la información o responde incorrectamente)	
¿Has visto una tortuga? ¿Dónde la viste? ¿Qué comerán? ¿DE qué tamaño era?	El niño responde incorrectamente o de manera incongruente con el tema.	

JUEGO 2

Don Pepe paseando en el zoológico

IA.2 ¿Qué materiales contiene el juego?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p> <p>LO1 Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</p> <p>LE3 Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.</p>
¿Dónde está el mapa? Después la bolsa de paquetes, la de objetos para medir, etc.	Si el niño reconoce los objetos, si hace uso de las etiquetas para intentar reconocer qué es lo que hay. Reconoce el mapa por su nombre.	
¿Ya viste que la bolsa tiene una etiqueta? ¿Qué dice?	Si el niño interpreta el contenido de la bolsa pero no la lee.	
Vamos a leer... Usando las sílabas... "pa...ra... con...tar"	Que tengamos que leer por él, ni siquiera lo inventa (no se... etc.)	

8A ¿Qué lugar estamos viendo?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO</p> <p><u>Identifica las instituciones públicas recreativas, culturales, de salud, educativas, de comunicación y transporte que existen en su comunidad, sabe qué servicios prestan y cómo ella o él y su familia pueden obtener los servicios.</u></p>
	El niño identifica que es un mapa del parque.	
¿Sólo hay un zoológico en este mapa? ¿Qué más hay?	El niño dice que es un mapa de un zoológico.	
Alguien me dijo que era un mapa ¿Tu sabes de que es este mapa?	Identifica los elementos que conforman el mapa pero no menciona su nombre.	

9A ¿Qué caminos habrá para llegar al zoológico desde el kiosco?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM1 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
	El niño reconoce los caminos en el mapa e identifica todos aquellos que le permitan llegar al zoológico del kiosco.	
Si salimos de aquí (kiosco) ¿por dónde podemos irnos para llegar al zoológico?	El niño identifica los caminos e identifica sólo una posibilidad para llegar al zoológico.	
Mira (indicándole los caminos en el mapa) ¿Cómo se llamarán estos?	El niño no identifica los caminos.	

9B - ¿Cuántos pasos hay que dar para llegar con Don Pepe?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO N1 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. 3 Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar.
Don Ramiro te dice que uses los aros para contar cuántos pasos tendría que dar para llegar con Don Pepe. ¿Cómo le harías?	El niño hace la relación aro-paso y los cuenta de manera consecutiva determinando el número final de los aros como número de pasos.	
"vamos a contarlos". Si al contarlos se equivoca en la serie numérica se le brindará un apoyo.	El niño pone los aros en el camino juntos pero no es capaz de contarlos de manera consecutiva hasta el término de los mismos.	
¿Por qué los pones así? ¿Así puedes saber cuántos pasos hay que dar? ¿Cómo vas a contar los pasos? ... ¿y el espacio de aquí no cuenta? ... ¿porque no pones los aros juntos?	El niño pone los aros en el camino de manera separada.	

9C ¿Cuál será el camino más corto para llegar al zoológico desde el kiosco?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM 5 Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.
	El niño ofrece la resolución a la pregunta cuál es el camino más cercano de manera efectiva	
¿Cuál es más? ¿X O Y? ¿Entonces X es más grande que Y?	El niño ofrece su veredicto en razón de una suposición, aún no desarrollado del todo del proceso de medición (que notamos en los aspectos anteriores).	
¿Recuerdas cuantos pasos contamos en este camino? ¿Y en este otro?	El niño no ofrece un resultado al no resolver la necesidad de efectuar la medición, registro, o la comparación.	

10A - ¿En dónde van los letreros?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN LE4 Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas. 5 Reconoce la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y su sonido; paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.
A ver aquí tenemos los letreros ¿En cuál pondrá kiosco?... Y ¿dónde está el kiosco en el mapa?...	Reconoce el letrero de cada lugar, leyendo la palabra por sílabas y dándole un significado a la palabra. Coloca los letreros en el lugar que corresponde.	
Tomamos los letreros que sean parecidos y leerlos sin señalarlos. Ej. Pone "Puente, Estanque y Fuente" ¿cuál será el de puente? Enfatizando en la lectura de la sílaba inicial.	Elige el letrero por la sílaba inicial aunque no es capaz de identificar leyendo el resto del letrero.	
Tomamos 3letreros que sean parecidos y los leemos señalando la sílaba inicial cuando estamos leyendo. Ej. Pone "PUENte y FUENte". Si después del tercer letrero no es capaz de leerlos nosotros le daremos el letrero y le diremos que pone el letrero para que lo coloque en su lugar.	Relaciona Coloca los letreros de manera arbitraria.	

11A - ¿Qué es un zoológico?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO</p> <p>Elabora explicaciones propias para preguntas sobre el mundo que lo rodea, como funcionan y de que están hechas las cosas.</p>
<p>¿Sabes qué es un zoológico? ¿Conoces algún zoológico? ¿Para qué sirven los zoológicos?</p>	<p>Esperamos que argumente que los zoológicos nos permiten ver animales que no viven en la ciudad o en nuestro país o ver juntos animales que viven en la selva.</p>	
<p>¿Y qué tipo de animales viven en los zoológicos?</p>	<p>El niño no distingue que en el zoológico viven animales distintos de los animales domésticos.</p>	
<p>¿Y qué hay en los zoológicos?...</p>	<p>El niño menciona que en el zoológico viven animales, o como lugar para pasear.</p>	

11B – ¿Qué animales hay en el zoológico?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO</p> <p>MN1 Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.</p> <p>7 Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato, entre otros.</p>
<p>¿Qué animales hay en el zoológico de Pénjamo? ¿Cómo lo sabes? ¿Cómo sabes que es un "___"? (ECM) Y de todos estos animales ¿cuál será el más alto y cuál el segundo más alto? ¿Cómo lo sabes?</p>	<p>El niño es capaz de darle identidad al animal a través de una característica física y comportamental.</p>	
<p>Se menciona algún elemento físico del animal Ej. ¿Los elefantes tienen trompa? Y ¿cómo es la trompa? Y ¿qué más tienen los elefantes?</p>	<p>El niño sólo identifica al animal y no es capaz de señalar rasgos que le den identidad al animal.</p>	
<p>Se le indica el nombre de alguno de los animales con la finalidad de que él lo identifique por señalización.</p>	<p>No identifica al animal.</p>	

11C - ¿Cuál es el animal que tiene más visitantes?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>PENSAMIENTO MATEMÁTICO</p> <p>N1 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. Utiliza estrategias de conteo,</p>
<p>¿Cuál es el animal que tiene más visitantes? ¿Cómo lo sabes? ¿Cuántos animales hay en total en el zoológico?</p>	<p>El niño realiza un conteo para determinar el número exacto de visitantes.</p>	

"Y si los volvemos a contar." Se le ayuda al niño a contarlos.	El niño realiza un conteo y no determina de manera exacta el número de visitantes.	como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar.
Si el niño no cuenta, se le sugiere que realice el conteo.	El niño no cuenta.	

12A - ¿Dónde está Don Ramiro?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM1 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial
Don Ramiro no conoce bien a los animales y quiere que le digas cómo se llaman los que están frente a él, a su mano derecha y a su mano izquierda. Localízalo y ponle un sombrero. Don Ramiro trae puesto una playera azul y a su izquierda hay un bote de basura ¿dónde está?	El niño es capaz de localizar en el plano donde está Don Ramiro. Diferencia entre derecha e izquierda.	
Si a la derecha está la jirafa, ¿qué tiene Don Ramiro a su izquierda? Haber dime ¿Con que mano comes, escribes? Esa es la derecha/ izquierda dependiendo.	El niño localiza en el plano a Don Ramiro pero confunde entre derecha e izquierda.	
Le aumentamos las pistas al niño para que localice a Don Ramiro. Ej. Está en el zoológico en un camino que un poco más adelante se divide en dos caminos... Don Ramiro se encuentra entre los osos y la jirafa.	El niño no localiza a Don Ramiro.	

13. A ¿Puedes ordenar los elotes por tamaño?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM4 1 Ordena, de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño
	El niño ordena del de mayor a menor tamaño los elotes de las tarjetas.	
	El niño identifica el elote más grande, el más pequeño y el mediano, pero no los ordena por tamaños.	
	El niño no tiene claros los términos grande, pequeño y/o mediano.	

13B - ¿Cuánto cuestan los elotes?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>PENSAMIENTO MATEMÁTICO FEM4 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirve algunos instrumentos de medición.</p> <p>1 Ordena, de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad, peso.</p>
¿Dónde está el puesto de los elotes? Aquí dice que los elotes cuestan \$7, \$7.50, y \$8 pesos ¿por qué algunos costarán más y otros menos?	El niño argumente la diferencia de precios con respecto al tamaño de los elotes. Y coloca de manera adecuada los precios.	
Le enseñamos una imagen con los 3 tamaños de elote y le preguntamos "oye pero tengo esta imagen de los elotes ¿de estos cuál crees que sea el más caro?" esperando que la imagen de los tamaños le ayude a identificar el parámetro asociado con el precio.	El niño argumenta la diferencia de precios con respecto al tamaño de los elotes pero coloca incorrectamente el precio del elote.	
Y ¿cómo saben los que venden qué precios ponerle a las cosas?	Cualquier respuesta que no utilice como parámetro de referencia la relación tamaño-precio	

13C - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros elotes?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	<p>PENSAMIENTO MATEMÁTICO</p> <p>N2 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.</p> <p>3 Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.</p>
	El niño cambia la moneda de \$10 por monedas de \$1 y paga la cantidad correcta por el elote que eligió.	
¿Cuánto esperas de cambio de ésta moneda de \$10 si compras el elote de \$8? Si quieres podríamos cambiar de \$10 ¿por cuántas monedas de \$1 peso?"	El niño paga con la moneda de \$10 sin esperar cambio, esperando sea suficiente.	
¿Cuánto vale esta moneda? Como ves sólo hay monedas de \$10 y \$1 ¿Con cuál podrías pagar tu elote?	El niño menciona que es insuficiente esa moneda para pagar el elote y relaciona el número de monedas con el precio independientemente del valor de la moneda. Busca una moneda de \$7 que le sea útil para pagar.	

13D - ¿Cuánto cuestan los globos?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO N2 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. 2 Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.
¿Dónde está el globero? Hay dos tipos de globos: grandes y pequeños. El globero los vende por fichas que luego cambia en el banco del zoológico. Hay fichas que valen "1" y fichas que valen "10". Cuestan 35 y 65 fichas, ¿cuánto costará el pequeño? ¿Y el grande?	Esperamos que el niño argumente la diferencia de precios con respecto al tamaño de los elotes. Y que coloque de manera adecuada los precios en el letrero.	
Le enseñamos una imagen con los 2 tamaños de globos y le preguntamos "¿de estos cuál crees que sea el más caro?"	Cualquier respuesta que no utilice como parámetro de referencia la relación tamaño-precio.	
Y ¿cómo saben los que venden qué precios ponerle a las cosas?	Respuesta tautológica.	

13E - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros globos?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO N2 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. 3 Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.
Sólo tenemos 9 fichas de "10" y 10 fichas de "1", ¿cómo las tendremos que repartir entre dos para pagar un globo de cada tamaño?	El niño forma uno o dos conjuntos de fichas para pagar. Un conjunto con 3 fichas de "10" y 5 de "1", y otro de 6 fichas de "10" y 5 de "1".	
Se apoyará recalcando el número de las decenas con color azul y el número de las unidades con color verde, que corresponde al número de las unidades y de las decenas. Ayudamos al niño a verificar que el número de fichas corresponda al costo del globo	El niño cuenta de uno en uno hasta formar la cantidad, pero no hace referencia a las unidades y decenas para formar la cantidad.	
Le ayudamos al niño a identificar que tiene que formar un conjunto para el globo pequeño o para el globo mayor.	El niño no sabe formar un conjunto de fichas para indicar el precio del globo.	

13F - ¿Cuánto cuestan los helados de dos bolas?		Competencia
Nivel de Apoyo	Nivel de Logro	PENSAMIENTO MATEMÁTICO N2 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican
Por último vamos por unos helados ¿dónde está el puesto	El niño es capaz de utilizar las monedas para pagar \$20 por	

de los helados? Si una bola de helado cuesta \$10, ¿cuánto costarán dos bolas de helado? Tenemos estas monedas ¿cómo le harías?	dos bolas de helado.	agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. 2 Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números.
¿Si una bola cuesta \$10, dos bolas cuánto costarán? Se espera que el niño sepa contar de 10 en 10.	El niño sólo dice que paga dos monedas de \$10 sin mencionar el valor total de \$20.	
Con el apoyo de las monedas ejemplificamos que una bola cuesta \$10 (una moneda \$10), y otra cuesta otra moneda de \$10, "Si las juntamos, tenemos dos monedas de \$10, ¿qué es cuánto?"	El niño no es capaz de determinar que tiene que pagar \$20, es decir, \$10 por cada bola de helado.	

Existen actividades que aunque fueron incluidas y se les otorgaron sus respectivos niveles de apoyo y logro son más que nada complementarias, indispensables para no romper con la secuencia lógica del juego.

APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO. EVALUACIONES INDIVIDUALES

El recurso de evaluación propuesto se piloteó con 9 alumnos, 6 niños de segundo y 3 niños de tercer grado de educación preescolar, lo cual permitió verificar cada una de las consignas, niveles de apoyo y de logro.

Para estructurar la consigna se consideró que ésta permitiera ir haciendo las adecuaciones o modificaciones a fin de que el planteamiento de la solicitud de la tarea se fuera adecuando de acuerdo a las necesidades del niño para que entendiera de manera clara en qué consistía la solicitud o tarea que debería atender, se espera con ello que el lenguaje utilizado, no representara un impedimento en su ejecución. Por ejemplo, en la aplicación del juego 1 al preguntarle a uno de los niños ¿En dónde hay más árboles? (Consigna 2C), esperando que el niño indicara el lugar en el que la cantidad de árboles es mayor él respondía en qué otros lugares de la ciudad aparte de los que ya había identificado, había árboles. Por ello se tuvo que replantear la pregunta diciéndole ¿Cuál es el lugar que tiene el mayor número de árboles?, obteniendo así la respuesta esperada.

Se observó que aquellas competencias que se repiten tanto en el juego uno como en el juego dos, se manifiestan de diferente manera en un juego que en otro aunque la consigna sea similar en ambos juegos, lo que lleva a pensar que existió en algunos casos, un tipo de apropiación de alguna habilidad(es) que permitió mejorar su desempeño en aquellas consignas similares que se le presentaran posteriormente.

CONTEXTO DE APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

Parte importante del diseño del recurso de evaluación fueron los criterios de aplicación de la evaluación, para los cuales se consideró de suma importancia el establecimiento del rapport con cada uno de los participantes, para que el niño o niña en cuestión estuviera en la mejor disposición de participar en la actividad y no se viera afectado de manera negativa su desempeño por nuestra presencia.

La relación general con los infantes se inició varias semanas antes de la aplicación de los juegos. Durante esas semanas se participaba en los salones de clase realizando observaciones para conocer la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje y los contenidos educativos específicos que la docente de grupo estaba trabajando con los infantes. De esta manera cuando se realizó la aplicación de los juegos los participantes adultos, integrantes del grupo de investigación, eran familiarmente conocidos por todo el cuerpo docente y el alumnado de la institución educativa.

En el momento de la aplicación, el aplicador (es), ejerce un andamiaje en el que media entre la tarea y el niño, lo que permite evaluar al niño en el mismo contexto en que está aprendiendo. Todas las aplicaciones se realizaron en presencia de al menos 5 integrantes del grupo de investigación, los cuales fungieron como participantes-facilitadores.

Con el propósito de contar con evidencia permanente del desarrollo de las sesiones, se acondicionó el espacio de trabajo para poder realizar la videograbación de cada una de las evaluaciones, a fin de complementar la

información que se anotaba en el momento de la aplicación en el formato de registro, diseñado de manera expresa para ello (ANEXO 1).

Con el apoyo de los recursos anteriores se realizó un análisis cualitativo y cuantitativo de cada caso, analizando las videograbaciones de cada aplicación y los datos del formato de registro.

Este último, contiene las consignas base o guía, nombradas así ya que son flexibles a modificación, como se mencionaba anteriormente, para apoyar la ejecución y un espacio para escribir la consigna replanteada. Otro espacio está designado a los números correspondientes a los niveles de logro (NL 1, 2, 3) y los niveles de apoyo (NA 1, 2) que se pueden alcanzar con respecto al desempeño y al igual que en la consigna un espacio para escribir específicamente la respuesta y el tipo de apoyo dados. Lo anterior permitió dar cuenta de las respuestas de los niños con respecto al recurso evaluador y hacer las modificaciones pertinentes a cada consigna.

Habiendo revisado todos los videos la información obtenida se organizó en una base de datos, lo que permitió su análisis mediante los programas EXCEL Y SPSS.

RESULTADOS

Los criterios de desempeño en esta investigación son las manifestaciones de cada competencia en términos del nivel de logro alcanzado, ello permitió establecer la condición de desempeño de cada uno de los niños que han participado en el estudio.

La valoración de la manifestación de cada competencia, permite un acercamiento inicial al nivel de desarrollo de la competencia en el que se encuentra el niño. De esta forma, las competencias de los niños para resolver los problemas planteados fueron valoradas cualitativamente.

La valoración cualitativa del desempeño de la competencia correspondió al juicio de valor emitido en las sesiones que se llevaban a cabo por los participantes presentes en la aplicación en las que se llegaban a conclusiones respecto a las características del desempeño en relación con los criterios de desempeño ideal, planteados en el diseño de cada consigna que conforma el recurso.

Se sabe que ciertamente, un conocimiento no es una competencia, como tampoco lo son una capacidad, una aptitud, una destreza o una habilidad. Sin embargo, no es pensable una competencia sin ellos (De la Orden, 2011). Las competencias son una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes aplicados en situaciones definidas mediante criterios, como esta evaluación o en la vida real Gulikers (2004). Son un entramado de conocimientos, habilidades y actitudes, no son elementos independientes que permiten encontrar una solución ante alguna problemática.

ANÁLISIS POR CAMPO FORMATIVO

Para dar cumplimiento al objetivo de reconocer si el recurso de evaluación diseñado permite determinar el nivel de desarrollo alcanzado en las Competencias establecidas por el PEP 2011 como meta educativa, precedimos a realizar un análisis de los datos, asociados a cada uno de los tres Campos de Formativos elegidos para este estudio.

Para realizar el análisis cuantitativo de las consignas, éstas se organizaron por Aspecto y Campo. Es decir, todas las consignas relacionadas con un Aspecto específico, pertenecientes a cualquiera de los dos juegos, fueron reconocidas y agrupadas para su análisis.

Lo anterior permite así, el análisis individual y grupal de los niños en relación a cada Campo Formativo.

Las consignas quedaron agrupadas de la siguiente manera:

Tabla 9. Consignas organizadas por Aspecto.

CF	Aspecto	Consignas
Lenguaje y Comunicación	Lenguaje Oral(LO)	1A.LO - ¿Qué materiales necesitamos para el juego? 2A.LO - ¿Qué lugares hay en la ciudad de Pénjamo? 2F.LO - ¿Te gustaría vivir en la ciudad de Pénjamo? 3E.LO - ¿Tú sabes cuál es tu dirección? 3F.LO - ¿Por qué las calles tienen nombre? 7A.LO - ¿Nos cuentas una historia? 7B.LO - ¿Por qué crees que la tortuga haya desaparecido? 7C.LO - ¿Cómo se sintieron el niño y la tortuga? 7D.LO - ¿Qué habrá hecho la mamá para encontrar la tortuga?
	Lectura(L)	1B.L - ¿Para qué nos sirve el instructivo? 3A.L - ¿Qué paquetes son los que hay que entregar? 3B.L - ¿Dónde vamos a entregarlos? 4D.L - ¿Cómo ponemos los letreros en la Hoja de Servicio? 10A.L - ¿En dónde van los letreros?
	Escritura(€)	4A.E - ¿Qué día es hoy? 4B.E - ¿Cómo escribimos la fecha? 4C.E - ¿Puedes escribir tu nombre? 4E.E - ¿Podemos escribir qué es lo que llevamos a cada lugar? 5F.E - ¿Cómo podemos anotar la distancia que recorrimos? 6D.E - ¿Cómo anotamos la hora?
Pensamiento Matemático	Número (N)	2C.C - ¿En dónde hay más árboles? 2D.C - ¿Cómo sabes en dónde hay más árboles? 3C.C - ¿A cuántos sitios fuimos a repartir? 9C.C - ¿Cuántos pasos hay que dar para llegar con Don Pepe? 11C.C - ¿Cuál es el animal que tiene más visitantes?
	Sistema Decimal(S D)	13D.SD - ¿Cuánto cuestan los globos? 13E.SD - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros globos?
	Sistema Monetario(SM)	13B.SM - ¿Cuánto cuestan los elotes? 13C.SM - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros elotes? 13F.SM - ¿Cuánto cuestan los helados de dos bolas?
	Espacio (€)	5A.UE - ¿Cuál crees que sea el lugar más cercano? 9A.UE - ¿Qué caminos habrá para llegar al zoológico desde el kiosco? 9B.UE - ¿Cuál será el camino más corto para llegar al zoológico desde el kiosco? 12A.UE - ¿Dónde está Don Ramiro?
	Forma (F)	13A.F - ¿Puedes ordenar los elotes por tamaño?

	Medida (M)	5B.M - ¿Cómo podemos saber que ese es el más cercano? 5C.M - ¿Por qué elegiste ese instrumento? 5D.M - ¿Cómo usas el instrumento para medir? 5E.M - ¿Después de mostrarte, cómo vas a usar ese instrumento? 5G.M - ¿Ahora que ya mediste cuál es el camino más cercano? 6A.M - ¿Cómo podemos saber cuánto nos tardamos? 6B.M - ¿Qué hora es? 6C.M - ¿Cuáles son las horas y cuáles los minutos?
Exploración y Conocimiento del Mundo	Mundo Natural(M N)	2B.MN - ¿Qué son los árboles? 2E.MN - ¿Todos los árboles son del mismo tamaño? ¿Por qué? 7E.MN - ¿De qué tamaño son las tortugas? ¿Qué comen? ¿Dónde viven? 11B.MN - ¿Qué animales hay en el zoológico?
	Cultura y Vida Social (CVS)	1C.CVS - ¿Sabes qué hace un repartidor? 1D.CVS - ¿Sabes qué es una imprenta? 3D.CVS - ¿Por dónde nos tenemos que mover en el mapa? 8B.CVS - ¿Qué lugar estamos viendo? 11A.CVS - ¿Qué es un zoológico?

A continuación se presentan el análisis de los resultados de los niños de segundo y tercer grado de preescolar con quienes se piloteo el recurso.

El análisis por Campo Formativo consistió en realizar la sumatoria total de las respuestas dadas por el infante en cada una de las consignas agrupadas por Campo Formativo por grupos (Segundo (6 niños) y Tercero (3 niños)).

Obtenida la suma de cada grupo escolar y cada consigna se hace un análisis descriptivo y se obtiene la media y la desviación estándar (típica) de cada grupo, lo que permitió obtener 3 categorías o rangos (alto, medio y bajo) cada una en correspondencia al nivel de logro alcanzado por cada alumno en cada una de las consignas o ítems de las cuales se obtuvo la siguiente gráfica.

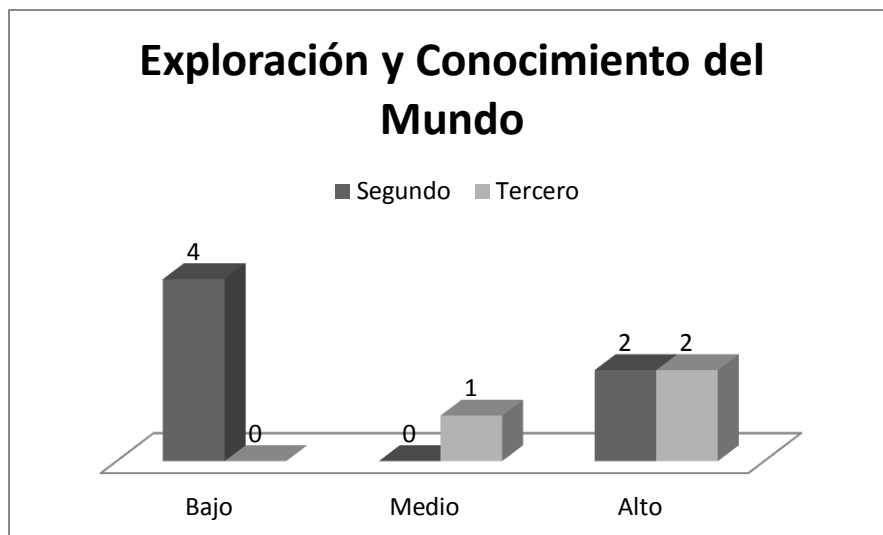


Figura 1. Resultados obtenidos en el Campo Formativo de Exploración y Conocimiento del Mundo.

En cuanto a este Campo Formativo se encuentran diferencias con respecto al tipo de respuesta de los niños de segundo y tercero. Los niños de segundo se sitúan en su mayoría en un nivel de desempeño bajo a excepción de dos niños que se encuentran en un nivel alto.

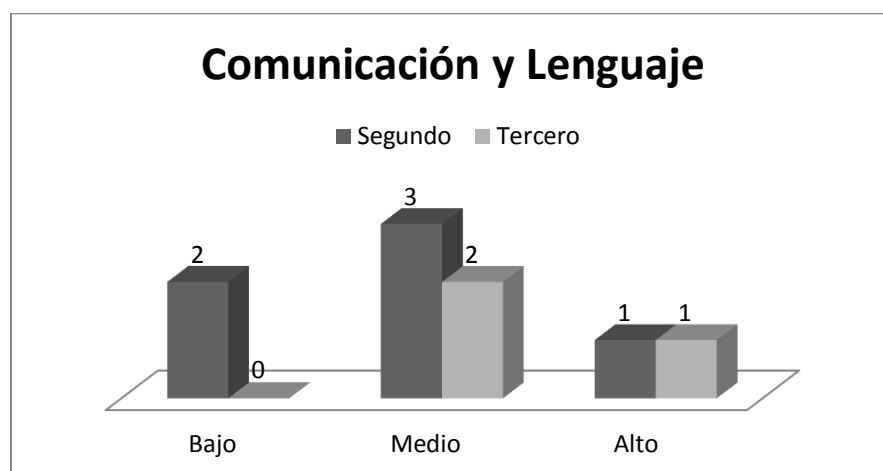


Figura 2. Resultados obtenidos en el Campo Formativo de Lenguaje y Comunicación.

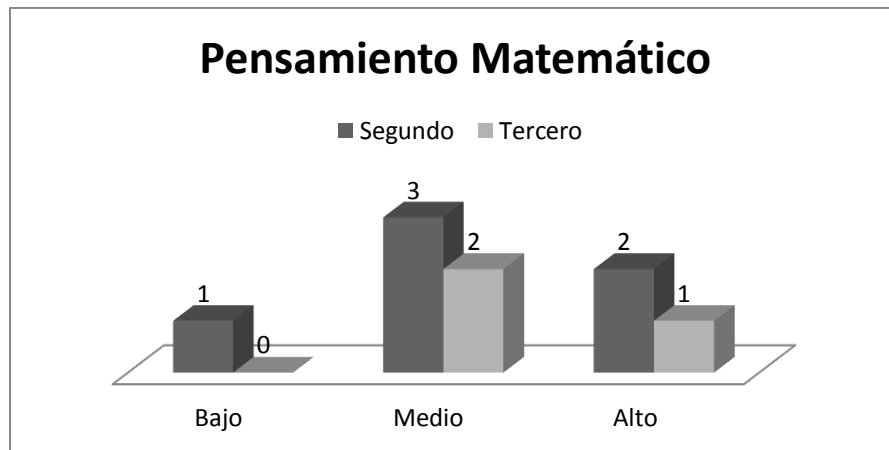


Figura 3. Resultados obtenidos en el Campo Formativo de Pensamiento Matemático.

En el Campo Formativo de Pensamiento Matemático, se puede observar que aunque ninguno de los niños de tercer grado se encuentra en el nivel bajo, sólo uno alcanzó un nivel alto de desempeño. En el segundo grado encontramos que dos de los niños también alcanzan el máximo nivel, teniendo en consideración que se tomaron en cuenta para el análisis los puntajes mínimos y máximos para asignar las categorías de alto, medio y bajo.

Se observó que los niños de segundo obtuvieron un mayor número de respuestas situadas en un nivel bajo en el aspecto de conteo.

Se observa que existen diferencias en cuanto a la ejecución de los niños de 2° y 3° frente al recurso evaluador, lo que indica que el recurso es lo suficientemente sensible a las respuestas de los niños para medir aquello que se pretende medir.

Después del análisis de tipo de respuesta por Campo Formativo se analizó del mismo modo, el número de respuestas dadas con apoyo o de manera autónoma (sin apoyo) por cada uno de los niños diferenciando entre los 6 niños de segundo y los 3 niños de tercero de preescolar, cuyas gráficas de resultados se muestran a continuación.

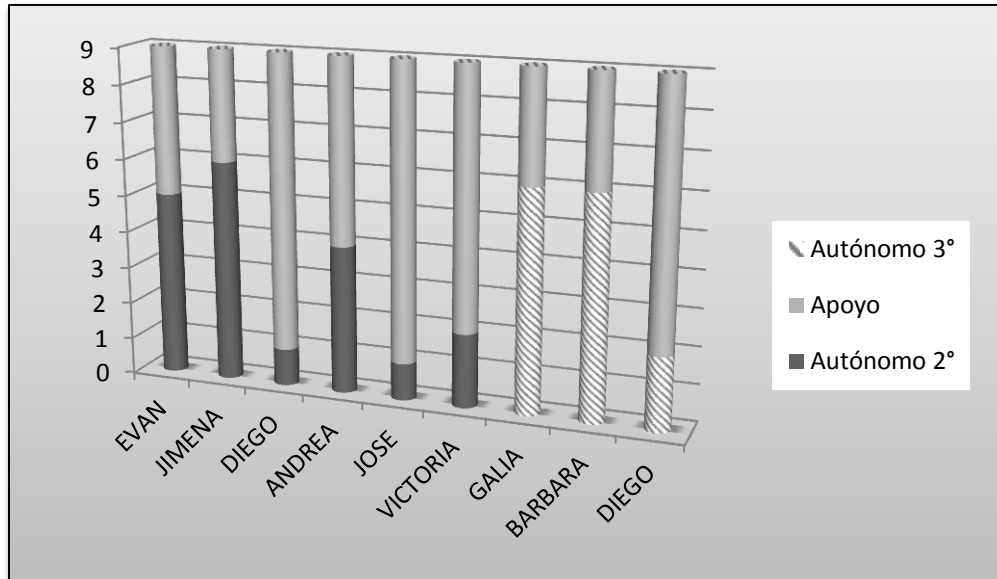


Figura 4. Tipo de apoyo otorgado por cada consigna en el Campo Formativo de Exploración y Conocimiento del Mundo.

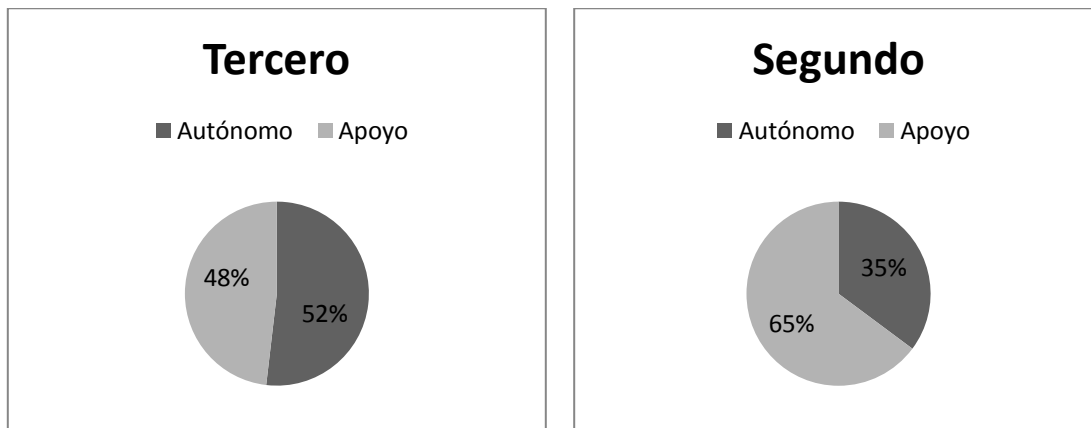


Figura 5. Porcentaje de respuestas con o sin apoyo en el Campo Formativo de Exploración y Conocimiento del Mundo.

En las gráficas de Exploración y Conocimiento del mundo de segundo y tercer grado de preescolar (Figuras 4 y 5), se observa una diferencia importante en cuanto al porcentaje de respuestas contestadas con apoyo. Los alumnos de segundo recibieron el 65 % de apoyo, mientras con los de tercero el porcentaje de respuestas con apoyo y autónomas fue más equilibrado, respondieron en su mayoría de manera autónoma.

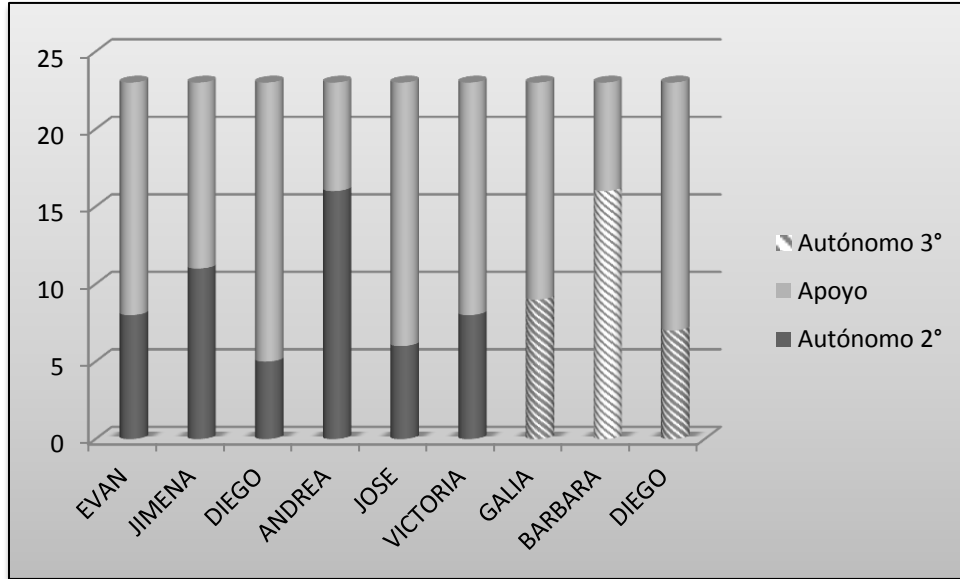


Figura 6. Tipo de apoyo otorgado por cada consigna en el Campo Formativo de Pensamiento Matemático.

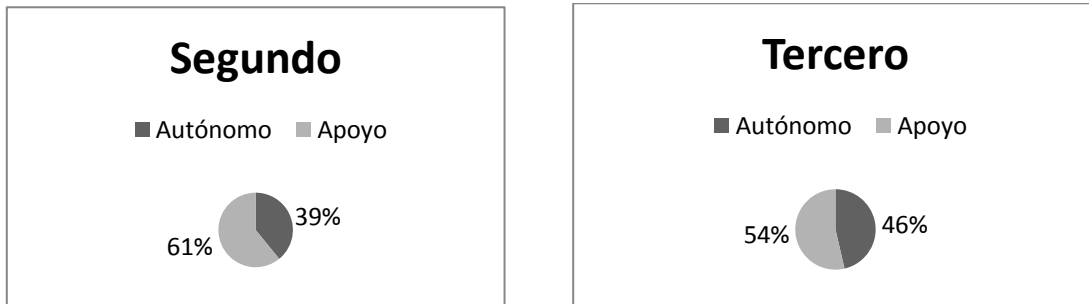


Figura 7. Porcentaje de respuestas con o sin apoyo en el CF de PM.

En las gráficas (Figura 6 y 7) del Campo Formativo de Pensamiento Matemático se observa tanto en los niños de segundo como en los de tercero que el porcentaje de respuestas con apoyo es mayor en ambos casos en comparación con las autónomas.

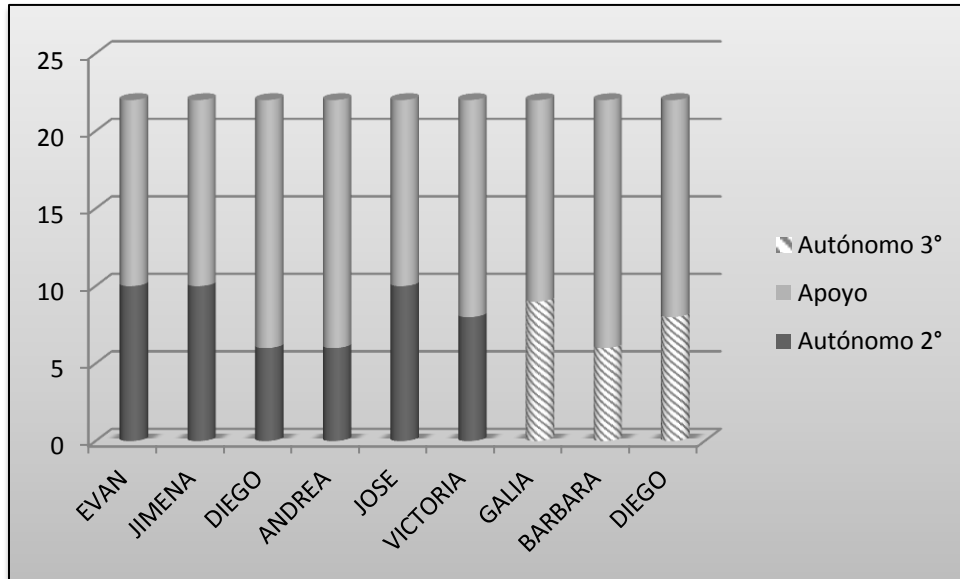


Figura 8. Tipo de apoyo otorgado por cada consigna en el Campo Formativo de Lenguaje y Comunicación.



Figura 9. Porcentaje de respuestas con o sin apoyo en el Campo Formativo de Lenguaje y Comunicación.

En las gráficas (Figura 8 y 9) del Campo Formativo de Lenguaje y Comunicación podemos observar que el porcentaje de respuestas resueltas de manera autónoma en comparación con las respondidas con apoyo es muy similar en los niños de ambos grados, y si observamos la gráfica individual hubo niños de segundo que respondieron de manera autónoma en un mayor número de consignas (10) que niños de tercero.

En el Campo de Lenguaje y Comunicación fue en el que más apoyo se les brindó a ambos grupos y sólo se registraron dos niños (uno de tercero y uno de segundo) en un nivel de desempeño alto.

Como se puede observar en las gráficas, existe una diferencia en cuanto al número de consignas puntuadas con un nivel máximo de logro alcanzado por los niños de segundo y tercer grado de preescolar, así como del número de apoyos requeridos.

En los niños de segundo a pesar de recibir mayor número de apoyos, los apoyos brindados no fueron suficientes para alcanzar el máximo nivel de logro, cosa que si se observó con los niños de tercero en algunos casos, ya que evidentemente a pesar de pertenecer al mismo grado su proceso de desarrollo y aprendizaje es diferente.

La forma de representar los perfiles nos va a permitir comparar en una evaluación final el avance que hubo en cada niño, esperando haber incidido en su proceso durante la intervención y esto se vea reflejado en sus posteriores respuestas, pero como el principal objetivo es evaluar el proceso y no respuestas a continuación se presenta un análisis detallado de un caso de aquellas consignas más representativas de cada Campo Formativo, que evidencien los resultados obtenidos.

CAMPO FORMATIVO LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

En el siguiente fragmento extraído de la grabación correspondiente a una niña de tercero de preescolar en el juego “*Don Pepe Paseando en el Zoológico*”. La niña está intentando identificar el contenido de unos letreros que deberá colocar en el mapa del parque para que uno de los personajes pueda saber en dónde se encuentran los sitios que lo conforman. En este fragmento se intenta que lea los letreros y los coloque junto a la imagen correspondiente en el mapa.

La niña en este momento reconoce las grafías, las sílabas pero no logra dar significado a su lectura. Pero se observa, que con el apoyo necesario hace uso del sistema de lecto-escritura para dar significado a los letreros.

Entrevistadora (F): Por ejemplo éste ¿qué dice?

Niña (Ga): “Eee” (lee la primera letra, y voltea a ver a la entrevistadora para aseverar su respuesta, buscando aprobación, mientras la entrevistadora le va señalando cada letra conforme las va diciendo) “l, ooo... es que no me han enseñado esa letra”

F: ¿Esta letra?

Observadora (G): es “t”,...elo...

Ga: Elotes

F: Eso, elotes, ¿y dónde están los elotes?

Ga: (busca en el mapa) aquí (coloca el letrero sobre uno de los carteles vacíos del mapa)

F: Eso muy bien, mira aquí tenemos otra, ¿qué dice?

Ga: Eee, l, (no identifica la a, y se atora en esa, se salta hasta la s)

s

G: Hela...

F: Hela... (la entrevistadora repite lo que la niña va diciendo)

Ga: Helados

F: Si muy bien ¿dónde están los helados?

F: A ver esta otra (le señala a la niña la etiqueta que contiene la palabra “juegos”)

Ga: “i”

G: esa es una que se parece a la i, pero se llama jota “J”

Ga: “J”, “u”, “e”

Entrevistador (D): jue...

Ga: Jueso

F: Mira ésta es una “g”

G: g como la de los gatos

Ga: “o”...”jue”

G: jue...

Ga: “gos”... “juegos”

El siguiente fragmento es una actividad que está relacionada con los tres Campos Formativos a evaluar, aunque la consigna principal está relacionada con Lenguaje y Comunicación en cuanto que el niño narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia de sucesos.

Podemos identificar que la niña narra una historia a través de los dibujos de las tarjetas relacionando los acontecimientos, pero sin asignarles causalidad u orden lógico previo, ya que narra la historia a partir del orden aleatorio en el que se encontraban las tarjetas, sin identificar los sucesos y su relación entre cada una de las tarjetas. Es capaz de identificar emociones mostrando empatía por los

personajes y establece relaciones causa–efecto al argumentar cómo encontraron a la tortuga.

Además hace uso del conteo para averiguar el número exacto de tarjetas, e identifica características particulares de la tortuga (un ser vivo), tamaño y alimentación.

F: Si la leemos, dice “Nota. Favor de contar esta historia a los estudiantes de la escuela.” ¿Se las contamos?

Entrevistadora (M): ¿Cuántas tarjetas son?

Ga: (las cuenta), una, dos, tres, cuatro, cinco

M: Muy bien, ¿nos puedes contar la historia?

Ga: Un día un niño... estaba viendo un caparazón... se lo trajo a su casa...

F: ¿Y luego qué pasó?

Ga: .. Él estaba esperando a su (mamá) (Va narrando la historia conforme ordenó las tarjetas en primer lugar, de izquierda a derecha)

M: Muy bien, adivina qué, un niño me contó que lo que había pasado es, que cuando el niño estaba lavando la pecera, la tortuga se perdió (mientras se ordenan las tarjetas en secuencia) ¿cómo se habrá sentido la tortuga al haberse perdido?

Ga: Quería que la encontraran

F: ¿Y el niño cómo se ha de haber sentido cuando se perdió su tortuga?

Ga: Triste

F: ¿Por qué triste?

Ga: Porque se perdió la tortuga

F: ¿Cómo crees que le habrá hecho la mamá para encontrar a la tortuga?

Ga: La buscó en el pasto

F: ¿Y tú has visto tortugas?

Ga: sí, en el zoológico... tortugas en el zoológico de Chapultepec

F: ¿Y cómo son?

M: ¿De qué tamaño son?

Ga: Pequeñitas

F: ¿Cómo de qué tamaño? (haciendo señas con las manos)

Ga: Así (indicando con sus manos una longitud de 10cm aprox.)

F: ¿Y de qué color son?

Ga: Verdes

M: ¿Y qué comen las tortugas?

Ga: Hojitas

M: Muy bien

F: Pues muchas gracias, a los niños les gustó mucho tu cuento, vamos a dejar el libro en la escuela

Ga: (coloca el libro sobre la escuela)

CAMPO FORMATIVO PENSAMIENTO MATEMÁTICO

En este fragmento extraído de la grabación correspondiente al juego “*Don Pepe Paseando en el Zoológico*” se intenta identificar el camino más corto del kiosco al zoológico. El niño hará la relación aro-paso, colocará los aros en el camino utilizándolos como instrumento de medida no convencional y contará los aros obteniendo una cantidad total y comparará la distancia entre dos caminos.

En esta consigna, la niña no hace la relación aro-paso, ni ubica al kiosco como lugar de partida pero es capaz de poner los aros juntos en el camino con el apoyo del entrevistador y contarlos de manera consecutiva hasta el término de los mismos otorgándole una correcta cardinalidad, correspondiente al número de aros en el camino; pero olvida el propósito del conteo al término del mismo y no es capaz de identificar el 33 como cantidad mayor a 24, identificando los dígitos pero no como cantidades.

Con base en su ejecución se observó que la niña mostró un aprendizaje en cuanto a la ejecución de la tarea mostrando independencia en contar y colocar los aros, pero recurrió a lo perceptual para argumentar su decisión en cuanto a la resolución de la tarea.

La niña no tiene construida la noción de cardinalidad y ordinalidad siendo éstas la base de la noción de número, aunque tiene construida la noción numérica (el conteo) anclado a lo perceptual.

F: Muy bien, pues mira aquí Don Ramiro nos dice ¿qué cuántos pasos hay que dar para llegar al zoo? podemos usar los aritos para saber cuántos pasos hay que caminar ¿cómo le haríamos para saber cuántos pasos hay que caminar? ¿Cómo se te ocurre?

Ga: Tírarlos

F: ¿Tírarlos? A ver ¿cómo?

Ga: Así (tirando un arito al mapa) y así indica el número, si aventamos dos, y se así le hacemos hay tres, y si tiramos uno pues avanzamos un paso (mientras tira otro arito)

F: Muy bien, oye y si los pusiéramos en el camino para saber cuántos pasos hay que dar con los aritos, ¿podemos hacerlo?

Ga: Ajá (asiente)

F: A ver (tomando un arito, ella también toma uno) ¿cómo lo pones? ¿Dónde lo pones?

Ga: Aquí (lo pone al inicio del puente)

Entrevistadora (G): Pero acuérdate que hay que ponerlo desde las escaleras del kiosco.

Ga: (mueve el arito hasta las escaleras del kiosco)

F: Sí, hay que poner otro

Ga: (los va poniendo uno a uno)

D: Y cada uno de esos aritos es un paso

G: Muy bien, ¿cuántos pasos damos por ese camino?

Ga: (los empieza a contar ella sola, mentalmente) 33

G: Muy bien

F: Bien, y si contamos los del otro camino para saber cuál es más corto

Ga: (asiente, y empieza a colocar los aritos por el otro camino)

F: Muy bien, vamos a ver cuántos hay

Ga: (los cuenta) 24

F: 24, y aquí ¿cuántos fueron?

Ga: 33

F: Si muy bien, entonces ¿Cuál será el camino por el que damos menos pasos?

Ga: Este (Señalando el camino del puente)

F: ¿Éste?

G: 33 es menos que 24

Ga: (niega)

F: ¿No?

Ga: (Ahora asiente)

F: ¿Sí? ¿Cuál es más?

Ga: Este (Señala el camino de la extrema derecha)

F: Ese que tiene ¿cuántos?... veinti...

Ga: ...cuatro

G: Veinticuatro, bien y ¿este?

Ga: 33

G: 33 ¿y en dónde hay más pasos?

Ga: Aquí (observa un poco el mapa y señala el camino del puente)

G: ¿Aquí hay más pasos?

Ga: Ajá (asiente)

G: ¿Y cuál será el camino más corto?

Ga: Este (señala el camino de la extrema derecha)

G: ¿Y por qué?

Ga: Porque solo tenemos que caminar así... nada más derecho

G: Muy bien, ¿tú por cuál te irías?

Ga: Por este (señala el del extremo)

En el siguiente fragmento se espera que la niña argumente la diferencia de precios con respecto al tamaño de los globos, respondiendo a la pregunta ¿Cuál crees

que sea el más caro?” con la siguiente oración “**Porque es el más grande**”, antecediendo la palabra porque haciendo referencia a una evidencia física. Y que coloque de manera adecuada los precios en el letrero, para que finalmente intente hacer uso del sistema monetario y del sistema decimal para pagarlos.

Se observó un total desconocimiento del sistema monetario y por ende del sistema de referencia en este caso el sistema numérico decimal.

F: Vale, pues vamos a pagar, y por último vamos a comprar globos, ¿cuál crees que sea el más caro?

Ga: (señala el globo más grande)

F: ¿Por qué crees que es el más caro?

Ga: Porque es el más grande

F: Si, y mira hay de dos precios, de 65 y de 35, ¿tú cuánto crees que cueste cada uno?

Ga: (toma los letreros y los coloca, el de 65 al más grande, y el de 35 al más pequeño)

F: A ver ¿cuánto dice este? (señalando el 65)

Ga: ... (Hay apoyo para leer el número)

F: A ver y este

Ga: 35

F: Eso, haber y ahora tenemos estas fichas para pagar ¿tú cuál globo quieres comprar?

Ga: (Señala el de 35)

F: ¿Cuánto dice que cuesta?

Ga: (Se le ayuda para leer el 35)

F: A ver ¿cuántas fichas tenemos que dar para que paguemos el globo?

Ga: 35

G: Vale pues dame 35 fichas

Ga: (Empieza tomando las fichas de unidad, una por una, contando hasta las 13 que hay)

F: Y vale 35 ¿qué podemos hacer?

Ga: (Voltea a verme para saber que podrá hacer, toma una de las fichas de decena en sus manos)

F: A ver ¿cuántas fichas tiene la que tienes en la mano?

Ga: (Las cuenta) diez

F: ¿Las podemos usar?

Ga: Si

F: A ver ¿cómo?

Ga: Agrega al montón de unidades la decena

G: ¿Ahí cuánto llevamos? ¿te acuerdas?

Ga: (Niega)

G: A ver esta tiene diez, y luego que hago

Ga: (Cuenta las unidades otra vez hasta el 13)

G: A ver y ¿con estas cuánto tengo?

Ga: (Cuenta la decena empezando con 14) 23

G: 23, bien y luego

Ga: (Sola toma otra ficha de decenas y empieza a contar donde se quedó) 24, 25... hasta 33

G: 33

Ga: (Toma otra decena y cuenta 34,35, y ahí se detiene)

G: Muy bien y ahora ¿qué podemos hacer?

Ga: ¿Cortarlos?

G: Habría otra forma para no cortarlos... a ver estos ¿cuántos tiene?

Ga: 10

G: 10 bien, y entonces ¿aquí cuantas tengo?

Ga: 10

G: 10 también, entonces la podemos cambiar

Ga: (Aparta las fichas de unidades)

G: ¿A ver aquí cuánto va?

Ga: (Cuenta las tres decenas hasta el 30 y toma otra decena para empezar desde el 31 hasta el 35)

F: Pero ahora nos sobran, ¿hasta aquí teníamos cuántas?

Ga: 30

F: 30 ¿y cuántas nos faltan?

Ga: 5

G: Bien ¿y podríamos hacerle de otra manera además de esas azules?

Ga: (Señala las fichas de unidades, y empieza a tomar una por una hasta juntar 5)

G: Eso muy bien, mira tienes 10, 20, 30 y 1, 2, 3, 4 y 5.... Pero ahora fíjate que yo quiero comprar el grandote ¿cómo le harías?

F: Vamos a leer el precio, es 65

Ga: (Toma una decena)

G: ¿Ahí cuántas van?

Ga: 10

G: 10 bien y con esta otra

Ga: 10

G: 10 también y 10 y 10 son... 20

Ga: 20

G: Y luego

Ga: (Toma otra decena)

G: ¿Y aquí cuántas van?

Ga: (Comienza a contar una por una de las decenas hasta el 30, y toma otra decena y continúa contando hasta el 40 el cual necesita ayuda para saber nombrar)

G: ¿Y cuántas necesito?

Ga: 45

G: A ver

Ga: (Toma las unidades hasta juntar 5, en total 45)

G: Muy bien, ahora sí que compramos de todo, ¿te gustó el juego?

Ga: (Asiente con la cabeza) si

Con esta consigna del Juego 1 se intenta averiguar si el niño hace uso de algunos instrumentos de medición ya sea convencional o no convencional de manera correcta. Se observa que socialmente reconoce la cinta métrica como instrumento de medición, principalmente por los números, pero no sabe utilizarla correctamente, definiendo como correcto que: coloque el cero en el origen, indique el número que denota el límite de la medida sin presentar la necesidad de contar de uno en uno, ya que está en proceso de construcción de la noción de medida y de cardinalidad.

F: Muy bien, nos dice Don Pepe que de la imprenta ¿cuál es el lugar más cercano?

Ga: (señala inmediatamente la escuela)

F: ¿Ahí qué es?

Ga: La escuela

F: ¿Cómo podemos saber qué es el más cercano?

Ga: Porque está aquí y éste está allá (pasa de señalar la escuela al hospital)

F: ¿Y de qué otra forma podemos saberlo?

Ga: Porque te vas todo derecho

F: Muy bien, pues mira aquí tenemos esto

M: ¿Te acuerdas para qué eran esos?

Ga: Para medir

F: Si muy bien

D: ¿Te servirá medir para saber cuál está más cerca?

Ga: (Asiente)

F: (Sacamos todos los objetos para medir) ¿con cuál quieres?

Ga: Este (escoge inmediatamente la cinta métrica)

F: ¿Por qué vamos a usar ese?

Ga: Porque es largo

F: Porque es el más largo, y ¿por algún otro motivo?... a ver ¿Cómo lo vamos a usar?

Ga: (extienda la cinta en horizontal con sus dos manos sobre el mapa) Así.

F: ¿Dónde?

Ga: Aquí (mientras señala con su dedo el camino entre la escuela y la imprenta)

F: A ver vamos a hacerlo

Ga: (Pone la cinta sobre la calle, se asegura que un extremo este cercano a la marca de la escuela)

F: ¿Cuánto fue?

Ga: ... (Se queda un largo rato observando la cinta)

F: A ver si quieres señálalo... ¿hasta dónde?

Ga: ...

F: ¿Dónde empieza la imprenta?

Ga: 26

D: Súper bien

M: Bien ahora desde el hospital

F: ¿Cuánto será de la imprenta al hospital?

Ga: (Mueve la cinta hasta el hospital, asegurándose de que un extremo coincida con el marcador del hospital, sin embargo el extremo que coloca es el otro y no desde el cero, se queda viendo la cinta un rato y señala un número que coincide con la imprenta)

F: ¿Este número, cuál es?

Ga: ... Cuatro

F: Es el cuaren

Ga: ta

F: Cuarenta y...

Ga: Cinco

F: Cuarenta y cinco, ¿entonces cuál es el más largo?

Ga: Este (señalando al camino del hospital)

F: Entonces ¿A cuál vamos primero?

Ga: Este (Señalando a la escuela)

F: Bien vamos a apuntar cuánto hicimos a la escuela ¿te acuerdas?

Ga: (niega)

M: Veinti...seis

F: Vamos a escribirlo

Ga: (Escribe el número)

Ya que la tarea requiere completar la orden de servicio y ésta a su vez de que las distancias entre cada lugar por visitar sean medidas, en la última medición se observa el aprendizaje que hubo en la ejecución de la tarea, debido a la instrucción de uso que se le dio del instrumento de medida, haciendo uso del instrumento de manera correcta, aunque el reconocimiento de los números así como su lectura y escritura continúa estando invertido.

Ga: Desde ahí (se da cuenta que la cinta no estaba necesariamente en la puerta del cine, así que la recorre, la estira, y mueve su moto por donde la cinta)

M: ¿Cuánto es?

Ga: (Se acerca a leer el número) un siete y un uno

F: ¿Sabes cuál es ese?... el seten...

Ga: Setenta

F: Setenta y...

Ga: Setenta y siete

D: Si es un siete y un... uno

Ga: Setenta y uno

D: Muy bien

F: Vamos a anotar el número

Ga: (Anota el número en la hoja)

CAMPO DE CONOCIMIENTO EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO

Las consignas siguientes del Juego 1 y del Juego 2, relacionadas con el Campo Formativo pretenden identificar si la niña es capaz de describir características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal), además se pretende observar si el infante identifica las condiciones de agua, luz, nutrimentos requeridas y favorables para la vida de plantas de su entorno.

También se pretende observar su capacidad argumentativa en cuanto a la explicación de fenómenos de la naturaleza ante los cuestionamientos hechos por la investigadora.

El siguiente fragmento es extraído del Juego 2 en donde visitamos el zoológico de la lámina Parque y se le pide identifique los animales que hay en ese zoológico. Se observa que la niña infiere con respecto a las imágenes de la lámina y a las características físicas (color, tamaño, forma) el nombre de los animales, haciendo una abstracción de la realidad.

Juego 2 “Don Pepe Paseando en el Zoológico”

F: Si muy bien, oye y ¿tú has ido a un zoológico?

Ga: Al zoológico de Chapultepec

F: ¿Y qué animales has visto ahí?

Ga: Una ardilla que dice un letrero, que dice, que no tenemos que darle de comer porque se puede morir

F: ¿Y qué otros animales?... ¿no te acuerdas?

Ga: No

F: ¿Y a ver en nuestro zoológico (señalando la lámina del Parque) que animales hay?

Ga: Unos lobos

F: ¿Cómo sabemos que son unos lobos?

Ga: Porque están haciendo “auu”

(Lo anterior lo infiere observando la lámina, a la postura que tienen en la imagen los lobos con la cabeza hacia arriba en posición de aullar)

F: ¿Qué otros animales?

Ga: Jirafa

F: ¿Cómo sabes que es una jirafa?

Ga: Porque tiene el cuello muy alto

Ga: El león

F: ¿Ah sí, dónde está el león?

Ga: Aquí (señala al tigre)

F: ¿Y cómo sabes que es un león?

Ga: Porque tiene las rayas... Un elefante

F: ¿Cómo sabemos que es un elefante?

Ga: Porque tiene una trompa

F: Muy bien

Ga: Y un oso

F: Muy bien

G: Oye alguien me dijo que este es un tigre, ¿tú que dirías que es un león o un tigre?

Ga: Tigre

F: ¿Y cómo sabes que es un tigre?

Ga: Porque uno no tiene rayas y el otro sí

F: ¿Cuál tiene rayas?

Ga: Este (señala al tigre) y el otro no tiene rayas

Juego 1 "Don Pepe Repartidor de Paquetes"

M: Muy bien, oye ¿me puedes decir qué son éstos? (señalando un árbol)

Ga: árboles

M: Y tú ¿cómo sabes que esos son árboles?

Ga: Porque eso me dijo mi hermana

D: ¿Para qué nos sirven los árboles?

Ga: Para que los pajaritos vivan

F: Oye y ya viste... ¿Todos son del mismo tamaño?

Ga: (asiente con la cabeza)

D: ¿Y todos los árboles siempre son del mismo tamaño? (señalando en general, y no al mapa)

Ga: (Niega con la cabeza)

F: ¿Por qué crees que unos crecen más que otros?

Ga: Porque unos están más grandes que otros

F: Y ¿por qué unos están más grandes que otros?

D: Entonces ¿todos crecen de un mismo tamaño?

Ga: (Niega con la cabeza)

D: ¿Por qué será que no todos son del mismo tamaño?

Ga: Porque las semillitas...

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El análisis de los datos obtenidos de la aplicación del recurso de evaluación diseñado nos permite concluir que, como señala De la Orden (2011), la competencia no se identifica con la posesión de conocimientos, capacidades, destrezas o habilidades sino con el desempeño eficaz y eficiente de un papel o de una función en un ámbito determinado o en la vida en general que implica, obviamente, la posesión, de los requerimientos de éxito, y el uso experto, integrado, de los mismos.

Por ello lo que se evalúa es el uso sociofuncional de una capacidad para resolver problemas haciendo uso de la mayor parte de información que tenga y que sea factible de aplicarse en ese momento como recurso de resolución.

Señalando que lo importante del recurso evaluador no sólo es identificar lo que el niño puede hacer sólo, sino lo que puede hacer con apoyo, ya que eso nos habla de su nivel de desarrollo potencial.

Es importante mencionar que este recurso permitió evaluar el proceso escolar que la institución está brindando a los niños, y nos llevó a conocer que un gran porcentaje de respuestas que los niños han podido proporcionar se deben, desde el punto de vista de los infantes, a las herramientas que su contexto les ha brindado, no a un ambiente de aprendizaje proporcionado por la escuela. Lo anterior se hizo evidente ante las respuestas de los niños que textualmente decían “mi mamá me dijo que” o “es que cuando yo fui a X lugar con mis papás” previamente a sus respuestas y a la falta de homogeneidad en sus contestaciones al compararlas entre ellos, lo que lleva a concluir que algunas de sus respuestas se deben a un contexto ajeno a la escuela, ya sea familiar o social que les han brindado ciertas herramientas o conocimientos.

Mediante las respuestas de los niños se está evaluando el proceso de enseñanza y aprendizaje en un escenario escolar que tiene que dirigir sus acciones para

alcanzar las metas que están planteadas en el Programa de Educación Preescolar a nivel nacional.

El instrumento ha permitido evaluar las características del niño ancladas a las competencias que el Programa de Educación Preescolar propone.

Comparando las aplicaciones de cada una de las fases (diseñadas en formato de juego), se observó que para los niños el recurso evaluador se convirtió en una situación de aprendizaje, propiciada por el diseño del mismo, en el que al dar niveles de apoyo, éstos servían de andamiaje para el niño e incidían directamente en su zona de desarrollo próximo, lo que en algunos casos les fue suficiente para apropiarse de ciertos conocimientos o habilidades.

Se hizo evidente además, a lo largo de la aplicación de la evaluación, que los resultados obtenidos con el recurso diseñado permitirían planear la forma de intervención, que de acuerdo a las necesidades particulares de cada niño podrían trabajarse en *pequeño grupo, gran grupo y trabajo independiente*, lo que puede facilitar que cada niño alcance el nivel máximo de su potencial de desarrollo.

Considerando los resultados obtenidos, este recurso es un buen elemento de aproximación para reconocer consistencias y fijar parámetros que nos permitan identificar etapas de un continuo en el desarrollo y construcción de competencias específicas propuestas por el PEP 2011.

El recurso no sólo acude a los datos de rendimiento para emitir un juicio de valor sobre la actividad desarrollada sino a elementos que se instalan en el acontecer de la acción, en la configuración del escenario y en la naturaleza e intensidad de las relaciones.

Cabe destacar la importancia que tuvieron en la elaboración del recurso, no sólo el diseño de las fases, las consignas y el método de análisis, sino también la elaboración de los recursos materiales del juego “Don Pepe el repartidor”: las láminas Parque y Ciudad (ampliar y plastificar), el instructivo, la guía del aplicador, la hoja de servicio, el formato de registro, la caja, los letreros y la determinación de

los precios de los productos que el niño debía comprar, los instrumentos para medir, las tarjetas de objetos a comprar, etc. siendo éste un trabajo exhaustivo por parte de los integrantes del proyecto “Ambientes ConSentido para la Construcción de Aprendizajes Escolares”.

En conclusión el diseño y la aplicación del recurso de evaluación fue un trabajo laborioso debido a la cantidad de indicadores que el recurso contiene y a los niveles de apoyo y logro que le corresponden a cada indicador, donde cada respuesta obtenida debe de ser valorada con respecto a cada indicador y proporcionar el apoyo indicado. Lo que demanda una atención centrada en el niño y los conocimientos que permitan al aplicador brindar el apoyo necesario dependiendo del caso.

Después de aplicar el recurso podemos calcular que el tiempo que la docente debería invertir en una futura aplicación es de al menos dos horas por niño, siendo ésta una tarea laboriosa para la docente ya que las evaluaciones son individuales, pero está claro que permitiría un conocimiento detallado, del grado de adquisición de las competencias que posee cada uno de sus alumnos y de las habilidades y conocimientos por desarrollar. Por ello es fundamental que la docente conozca y concuerde en su labor con el Programa de Educación Preescolar.

Es una evaluación que tiene como finalidad esencial la mejora de la práctica educativa a través de la discusión, de la comprensión y de la toma racional de decisiones (Santos 1994).

Consideramos que el Recurso diseñado constituye una innovación fundamentada y basada en el PEP 2011, que cubre el vacío existente, hasta el momento, de contar recursos que permitan conocer de manera contextualizada el nivel de desarrollo real y potencial alcanzado por la población infantil que cursa el nivel preescolar de educación.

REFERENCIAS

- Bravo, A. y Fernández J. (2000). *La evaluación convencional frente a los nuevos modelos de evaluación auténtica*. Universidad de Oviedo. *Psicothema*, 12(2), 95-99. Consultado el 3 de Noviembre de 2012 en <http://www.psicothema.com/pdf/524.pdf>
- De la Orden, A. (2011). Reflexiones en torno a las, competencias como objeto de evaluación en el ámbito educativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(2), 1-21. Consultado el 3 de Noviembre de 2012 en <http://redie.uabc.mx/vol13no2/contenidodelaorden2.html>.
- El andamiaje y el socioconstructuivismo*. Consultado el 8 de Diciembre de 2012 en <http://udavinci.wordpress.com/el-andamiaje-y-el-socioconstructuivismo/>.
- Gulikers J., Bastiaens T., Kirschner P. (2004). *A Five-Dimensional Framework for Authentic Assessment*. *ETR&D*, Vol. 52, No. 3, pp. 67-86 ISSN 1042-1629.
- González, I. (2006). *El valor de los cuentos infantiles como recurso para trabajar la transversalidad en las aulas*. *Campo Abierto*, vol. 25 nº 1, pp. 11-29. Consultado el 3 de Noviembre de 2012 en <http://www.doredin.mec.es/documentos/00920073000028.pdf>.
- Backhoff, E. Andrade, E. Sánchez, A.y Peón, M. (2008). *El aprendizaje en tercero de preescolar en México. Lenguaje y comunicación y pensamiento matemático*. México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Marín, R., Guzmán, I. y Castro, G. (2012). *Diseño y validación de un instrumento para la evaluación de competencias en preescolar*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 14(1), 182-202. Consultado el 3 de Noviembre de 2012 en: <http://redie.uabc.mx/vol14no1/contenido-maringuzmanc.htm>.
- Mercado M., y Martínez, J. (2011). *Juego y aprendo con mi material de preescolar: tercer grado*. México: SEP: CONALITEG.
- Ornelas, C. (2008). Micropolítica y calidad educativa, en: *Política, poder y pupitres. Crítica al nuevo federalismo educativo*. México: Siglo XXI Editores. Pp. 219-248.
- Programa de Educación Preescolar2011. *Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar* fue elaborado por personal académico de la Dirección General de Desarrollo Curricular (DGDC) y de la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio (DGFCMS), que pertenecen a la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública. Consultado el 9 de Octubre de 2012 en <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/pdf/preescolar/programa/Pree-scolar2011.pdf>.

Solano-Flores, G., Shavelson, R. (1997). *Development of performance assessments in science: conceptual, practical, and logistical issues*. Educational Measurement: Issues and Practice, 16(3), 16-25.

Santos, M. A, (1994). Visión panorámica, en doce instantáneas, de la evaluación cualitativa en centros escolares, en: *Entre bastidores*. El lado oculto de la organización escolar. Málaga: Aljibe. Pp. 293- 310

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Barcelona: Paidós.

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE REGISTRO

Nombre del Participante: _____

Edad: _____ Grado Escolar: _____ Grupo: _____

Fecha de Entrevista _____

Hora inicio de la Evaluación _____ Hora termina evaluación _____

Evaluación realizada por: _____

Juego 1 Don Pepe, el Repartidor de Paquetes

I. ¿Me puedes decir que contiene el juego?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1A - ¿Qué lugares hay en la ciudad de Pénjamo?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1B - ¿Qué son los árboles?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1C - ¿En dónde hay más árboles?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1D - ¿Cómo sabes dónde hay más árboles?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1E - ¿Todos los árboles son del mismo tamaño?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1F - ¿Cómo ayuda a que crezcan los árboles?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1G - ¿Te gustaría vivir en la ciudad de Pénjamo?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
2A - ¿Qué paquetes son los que hay que entregar?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
3A - ¿Qué medio de transporte usamos para trasladarnos en la ciudad?				

NL	3	2	1	
NA	2		1	
3B - ¿Por dónde nos tenemos que mover en el mapa?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
3C - ¿Tú sabes cuál es tu dirección?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
3D - ¿Por qué las calles tienen nombre?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
4A - ¿Qué día es hoy?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
4B - ¿Cómo escribimos la fecha?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
4C - ¿Puedes escribir tu nombre?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5A - ¿Cuál crees que sea el lugar más cercano?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5B - ¿Cómo podemos saber que ese es el más cercano?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5C - ¿Cómo vas a usar ese instrumento?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5D - ¿Cómo usas el instrumento para medir?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5E - ¿Qué podemos hacer ahora?				
NL	3	2	1	
NA	3	2	1	
NA	2		1	
5F - Entonces ¿cuál es el más cercano?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5G - ¿Por qué elegiste ese instrumento?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5H - ¿Se podrá medir con la cinta métrica?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
6A - ¿Cómo terminamos de llenar nuestra Orden de Servicio?				

NL	3	2	1	
NA	2		1	
6B - ¿A dónde quieres ir ahora?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
6C - ¿Y por qué te gustó esa ruta?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
6D - ¿Cómo ordenamos los paquetes?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
7A - ¿Cómo podemos saber cuánto nos tardamos?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
7B - ¿Cuál es la hora de salida?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
7C - ¿Cuáles son las horas y cuáles los minutos?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
7D - ¿Cómo anotamos la hora de salida?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
8A - ¿Nos cuentas una historia?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
8B - ¿Por qué crees que la tortuga haya desaparecido?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
8C - ¿Cómo se sintieron el niño y la tortuga?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
8D - ¿Qué habrá hecho la mamá para encontrar la tortuga?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
8E - ¿De qué tamaño son las tortugas? ¿Qué comen? ¿Dónde viven?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
9A - ¿A cuántos sitios fuimos a repartir?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	

Juego 2. Don Pepe Paseando en el Zoológico

¿Qué materiales necesitamos para el Juego 2?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
1A - ¿Cuántos pasos hay que dar para llegar con Don Pepe?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
2A - ¿En dónde van los letreros?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
3A - ¿Qué es un zoológico?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
3B - ¿Qué animales hay en el zoológico?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
3C - ¿Cuál es el animal que tiene más visitantes?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
4A - ¿Dónde está Don Ramiro?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5A - ¿Cuánto cuestan los elotes?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5B - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros elotes?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5C - ¿Cuánto cuestan los globos?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5D - ¿Cuánto hay que pagar por nuestros globos?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	
5E - ¿Cuánto cuestan los helados de dos bolas?				
NL	3	2	1	
NA	2		1	