



**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 098**

**EL JUEGO UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS NOCIONES
LÓGICO MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 2° GRADO DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR**

TESINA
QUE PRESENTA PARA OBTENER EL TITULO DE :
LICENCIADA EN EDUCACIÓN

PRESENTA:
GISELLA ORTEGA DIAZ

ASESOR: **CLAUDIA ALANIZ HERNÁNDEZ**

MÉXICO DF

OCTUBRE 2006

INDICE

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPITULO I

1.1. Diagnostico.....	2
1.2. Planteamiento del Problema.....	6
1.3. Justificación.....	8

CAPITULO II El juego infantil y la educación preescolar

2.1. Concepto de juego.....	10
2.2. Evolución del Juego.....	13
2.3. Bosquejo histórico sobre el juego.....	16
2.4. La Importancia del Juego en el Nivel Preescolar.....	19
2.5. El juego Educativo.....	23

CAPITULO III El juego y el desarrollo de nociones lógica- matemáticas

Propósito.....	25
Introducción a las estrategias.....	26
Cronograma de actividades (juegos).....	28
Metodología de Trabajo.....	37

CAPITULO IV Evaluación

Criterio de evaluación.....	39
Evaluación de las estrategias.....	41
Informe de la aplicación.....	48
Auto evaluación de la Educadora.....	50

CAPITULO V

Conclusión.....	53
Anexos.....	55
Fuentes de consulta.....	58

INTRODUCCION

La presente tesina da a conocer la importancia del juego empleado como una estrategia didáctica en el nivel preescolar para la construcción de los conocimientos matemáticos de los alumnos. Se manejan elementos importantes como los intereses del niño y los juegos que realiza, como propiciadores de nuevos aprendizajes significativos para poder desarrollar su lógica matemática en la escuela y proyectarla en la vida diaria de acuerdo a su desarrollo infantil.

A través de esta tesina se pretende tomar conciencia de las diversas acciones que los niños realizan desde muy pequeños para desplazarse en distintos espacios, reunir o separar los objetos, con los que juegan, ordenarlos y compartirlos, identificarlos como mas grandes, chicos, diferenciar donde hay mas o menos, o si son muchos o pocos, todas estas relaciones son evidencias de las capacidades intelectuales y de las relaciones lógicas que los niños y las niñas van estableciendo de manera progresiva.

Este trabajo se organiza en cinco apartados en el primero de ellos se menciona los elementos metodológicos, planteamiento del problema y su justificación. En el segundo apartado se retoman varios autores que fundamentan en este trabajo la relación del juego infantil en la educación preescolar, el tercer apartado se brinda algunas estrategias que permitan la enseñanza de las nociones matemáticas en el nivel preescolar, en el cuarto apartado se recupera el resultado de las actividades aplicadas con los niños, y al final en el quinto apartado se indica las conclusiones y auto evaluación destacado mi intervención docente, para el desarrollo de las nociones lógico matemáticas en los niños a través del juego.

Finalmente, deseo que esta investigación sea una herramienta dirigida a otros docentes, para que de esta forma se promueva el aprendizaje por parte del niño. Es así que esta propuesta esta encaminada en ofrecer una serie de juegos que faciliten la enseñanza aprendizaje de las matemáticas, tomando como punto de partida el interés lúdico de los niños preescolares.

Este primer capítulo se menciona una breve introducción sobre el trabajo presentado, un diagnóstico que permite conocer de forma general el contexto de mi práctica educativa, se plantea e identifica el problema reconociendo las limitaciones de mi trabajo educativo y se aborda la justificación que expresa la importancia del juego como estrategia para favorecer la enseñanza aprendizaje de las nociones-matemáticas del niño preescolar.

1.1. DIAGNOSTICO

La presente tesina fue aplicada en el Jardín de Niños “Estefanía Castañeda” donde actualmente me encuentro laborando. Esta ubicado en calle de las Promesas s/n del municipio de San Antonio Chiautla Edo. de México; este plantel cuenta con edificio propio y con instalaciones adecuadas como: un salón de usos múltiples, tres aulas para grupo, una dirección, sanitarios para niños y otros para niñas, plaza cívica, área de juegos y áreas verdes. Este mobiliario y materiales que existen son acordes a las características y necesidades de los niños preescolares favoreciendo en las actividades que se realizan y así apoyar en el aprendizaje de estos alumnos.

En este plantel laboramos tres maestras denominadas “bachilleres” (personal que actualmente se encuentra estudiando la UPN y al mismo tiempo desempeña la labor docente pero que solo adquiere un apoyo económico denominada beca, sin crear antigüedad en el servicio educativo y sin contar con una clave presupuestal, pero que al término de sus estudios se le otorgara).

La organización de la escuela consiste en tres grupos: uno de 1ero. otro de 2do. (que yo atiendo y el último de 3er. grado. Así mismo es importante mencionar que la relación que existe entre mis compañeras docentes es de ayuda, cooperación, confianza y sobre todo de unión de esfuerzos para realizar nuestra labor en este J. de N. sin olvidar mencionar de la importancia del apoyo de algunos padres de familia al cooperar y participar en las actividades de la escuela, aunque es necesario buscar otras alternativas donde los padres se involucren a todas las

actividades de la escuela ya que por dedicarse en su mayoría al comercio no les permite ajustar sus tiempos en la educación de sus hijos.

En el Sistema Federal se trabaja con el programa de Educación Preescolar 2004 que consiste en favorecer las competencias de los niños del nivel.¹ “Una competencia es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas. Que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiesta en su desempeño en situaciones y contextos diversos”.

Esta decisión de orden curricular tiene como finalidad principal propiciar que la escuela se constituya en un espacio que construye al desarrollo integral de los niños, mediante oportunidades de aprendizaje que les permita integrar sus aprendizajes y utilizarlos en su actuar cotidiano.

La selección de competencias que incluye el nuevo programa se sustenta en la convicción de que los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de las capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiares y sociales en que se desenvuelven y de que poseen enormes potencialidades de aprendizajes.

La función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias que cada niño posee.

En el trabajo educativo de preescolar se deberá tener 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 logran resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelven.

Por lo tanto, el desarrollo de las capacidades de razonamiento en los alumnos de educación preescolar se propicia cuando despliegan sus capacidades para comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones y confrontarlas con sus compañeros.

¹ .Programa de Educación Preescolar 2004. S.E.P pp.

Las actividades matemáticas alientan a los niños la comprensión de nociones elementales y la aproximación reflexiva a nuevos conocimientos, así como las posibilidades de verbalizar y comunicar los razonamientos que elaborara, de revisar su propio trabajo y darse cuenta de lo que logran o descubren durante sus experiencias de aprendizaje.

Considero de gran importancia la conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento es el punto de partida de mi intervención pedagógica. Por ello mi interés por buscar y aplicar estrategias que apoyen el desarrollo de las nociones lógico matemáticas en el nivel preescolar.

Desde muy pequeños los niños, pueden distinguir, por ejemplo donde hay mas o menos objetos se dan cuenta de que agregar hace mas y quitar hace menos, pueden distinguir entre objetos grandes y pequeños sus juicios parecen ser genuinamente cuantitativos y los expresan de diversas maneras en situaciones de su vida cotidiana por lo tanto; la escuela es un espacio en donde se deberá posibilitar diversas actividades que favorezcan en los niños estas capacidades.

Por ello el trabajo con la resolución de problemas matemáticos exige una intervención educativa que considere los tiempos requeridos por los niños para reflexionar y decidir sus acciones, comentarlas y buscar estrategias propias de solución.

Ello implica que mi intervención docente sea un apoyo y se fortalezca cuando se requiera, utilizando estrategias en donde se propicie situaciones en la que los propios niños identifiquen la solución a está.

EVALUACION DE LA ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

De acuerdo a la información obtenida de las entrevistas sobre el uso del juego se puede decir que de los 30 padres 20 saben que en el nivel preescolar se aprende jugando a través de un ambiente agradable y en donde la mayoría de las actividades que se realizan en la escuela les resultan atractiva, interesantes y sobre todo útiles para sus hijos.

También me pude dar cuenta que los padres de familia juega muy poco con sus hijos, y los juegos que realizan son los niños: fútbol, luchas y correteadas, en cuanto a las niñas: a la escuelita, comidita y al doctor., manifestando que no cuentan con tiempo suficiente para ello. En cuanto a lo que utilizan los niños para realizar sus juegos solo mencionaron que la pelota, la muñeca, trastes. Ropa y algunos objetos que están al alcance de los niños.

Referente a que lugares sus hijos los acompaña la 25 mencionan que a vender su mercancía y por lo tanto se tiene que ausentar de sus clases y los diálogos entre hijos y padres solo es de: las obligaciones que tiene los niños en su casa y escuela y de las necesidades económicas o de organización (tiempo) para las actividades de los padres.

A pesar de esto se contó con interés de los padres y con la participación de un 70% en las actividades que se realizaron en la escuela y a la vez el compromiso de continuar con las actividades en su casa, aprovechando todos los recursos con los que cuentan en el hogar.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al analizar mi desempeño docente he podido observar que no aplicaba estrategias encaminadas a favorecer aprendizajes significativos ya que transmitía conocimientos por repetición y en forma mecánica enseñando a mis alumnos de una manera tradicionalista y sin buscar estrategias innovadoras adecuadas a las necesidades e intereses de los niños de esta época.

Generalmente no utilicé otros recursos didácticos o apoyos educativos, solo me he remitido al Programa de Educación Preescolar, considerando los aspectos que cubran las necesidades e intereses de los alumnos, conociendo que el aprendizaje significativo requiere de una variedad de materiales didácticos y creyendo que la elaboración y cuidado de este material de apoyo es muy complicado.

Otra limitante vivida en la escuela es que la función administrativa programada por las autoridades educativas (como es la entrega inmediata de alguna documentación ejemplo: estadística, Consejos Técnicos, etc.) interrumpen las actividades planeadas con los niños derivadas de las Situaciones Didácticas.

También es importante mencionar que la participación de los padres de familia generalmente es poco activa, en su mayoría no se integran con facilidad, no se involucran en gran parte en las actividades que se planean desconociendo la importancia de la Educación Preescolar. Y al mismo tiempo los padres creen erróneamente que a la escuela solo se asiste a jugar y no a aprender. Sin saber que el juego es una estrategia didáctica que facilita la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el nivel preescolar.

Asimismo cabe mencionar que se realizan varias actividades de los programas de apoyo como Educación Física, Música y Movimiento, Computación Programa de Salud etc. Sin ser estas aprovechadas ni relacionándolas entre si para favorecer las nociones matemáticas en mis alumnos.

La inquietud por desarrollar el tema “El juego: una estrategia para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el nivel preescolar”, es porque durante la trayectoria de mi labor docente con niños de edad preescolar he venido enfrentando situaciones difíciles para propiciar el aprendizaje significativo.

Por lo regular en un grupo de 30 niños un 30% a un 25 % (dependiendo de la edad cronológica) se distraen con facilidad y su interés se pierde, no logrando el propósito planteado. En ella influyen algunas características como su mala alimentación, inasistencia, enfermedades, algunos problemas de conducta, lenguaje y aprendizaje. Involucrando a los padres de familia a atender estas necesidades a través de pláticas, conferencias, asesorías y acompañamiento con su hijo dentro del aula, obteniendo algunos cambios positivos en la conducta y desempeño de los niños.

Por otro lado en las entrevistas con los padres encontré algunas limitaciones como: no reconoce las reglas del conteo, muy pocos identifican el significado de los números, confunden el nombre de las figuras geométricas al identificarlos en diferentes perspectivas, no ubican los nombre de los días y meses, pocos reconoce fechas importante de su vida cotidiana, no utiliza términos para describir posiciones y desplazamientos: arriba, abajo, encima etc. razón por la cual no se logra favorecer en estos niños el desarrollo de su pensamiento lógico matemático.

A través de la observación permanente realizada a mis alumnos me pude dar cuenta como los niños se enfrentan ante las situaciones planteadas, detectando los conocimientos que ya poseen, existe la posibilidad como docente de promover que los alumnos reflexionen sobre los errores que cometen para identificar en donde están las fallas y corregirlas por si mismo, por ejemplo: Al jugar a “Corre caballo corre” con los dados el niño se confunde al no lograr relacionar los puntos del dado con las casillas del tablero, al contar sin llevar una seriación entre el número de puntos que tiene que avanzar y las casillas del tablero. Por ello reconozco la necesidad que como educadora debo de propiciar en mis alumnos el razonamiento para poder explicarse el orden del conteo y reconocimiento de los números.

1.3. JUSTIFICACIÓN

Se considera que los aprendizajes iniciales de la matemática, son decisivos para el desarrollo cognitivo de los alumnos. Resulta ser de gran utilidad investigar el papel que desempeña el juego, permitiendo la construcción de nuevos aprendizajes matemáticos, en los alumnos de edad preescolar cuyas edades fluctúan entre 3 a 6 años de edad tomando como referencia la experiencia adquirida en mi práctica docente y documenta.l

La función principal de la matemática es una herramienta indispensable y necesaria en nuestra vida que nos ayuda a resolver problemas, comienza a desarrollarse desde los primeros años de la vida del niño y en el nivel preescolar inicia la construcción de nociones básicas como: clasificación, seriación, correspondencia, conteo, incorporando acciones de reunión y separación de objetos reales. Ello permite introducir al niño en la adición, sustracción e igualación, por eso es importante utilizar “un vocabulario adecuado que permita una mejor forma para la enseñanza del juego o actividades relacionadas a la matemática desarrollando en el niño conocimientos enfocados a un lenguaje matemático”².

Dependerá de una adecuada expresión de la educadora que los niños aprendan a usar el vocabulario apropiado relacionado con el lenguaje matemático.

Esto significa que es importante incorporar en todas las experiencias de aprendizaje los términos usuales para describir las relaciones que se encuentran en el mundo circundante, por ejemplo: El niño dice “Gerardo llegó al último” y el docente aclara que “Gerardo fue el quinto en llegar otro ejemplo es:”las tijeras están en el cajón” “las tijeras están dentro del tercer cajón”; “Mariana tiene muchos hermanos” “Mariana tiene mas hermanos que Erica” etc.

Siendo en este nivel educativo donde inicia su construcción de las estructuras conceptuales, la mayoría de los docentes se inclinan por una metodología tradicionalista y el aula como medio ideal para adquirir dichos conocimientos.

² Gonzalez Adriana y Edith Weinstein, ¿Como enseñar matemáticas en el jardín? Argentina Ed. Colihue pp.19

He observado que cuando se habla de aprendizaje matemático se muestra un rechazo por parte de docentes y alumnos, ya que lo conciben como un proceso complejo en cuanto a su enseñanza aprendizaje y sus aplicaciones matemáticas.

Por otro lado el docente juega un papel importante para que los niños se muestren interesados y motivados acceder a los aprendizajes matemáticos, se debe ser creativo en la presentación de medios de aprendizaje, sin olvidar nuestro objetivo. En la posibilidad que el alumno pueda desarrollar el conocimiento matemático, podrá aplicarlo en todo momento de una manera u otra y lo reflejara en la vida, cotidiana.

"Se considera al juego como eje, de alcance para facilitar la comprensión de los aprendizajes matemáticos Piaget considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento sensorio - motriz y preoperacional pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa.³ El reto es entonces utilizar el juego como estrategia principal para propiciar aprendizajes significativos de matemáticas en el nivel Preescolar.

Este trabajo va encaminado para apoyar a docentes y padres de familia que deseen poner en práctica los juegos que se sugieren con la finalidad de que el niño de Educación Preescolar, desarrolle por medio del juego sus potencialidades, actitudes, habilidades, destrezas, lenguaje escrito, verbal y principalmente las bases para que construya su pensamiento lógico matemático.

³ Zapata Oscar A. Aprender jugando en la escuela Primaria Ed. Pax-México pp. 13-15.

En este 2do. Capitulo se abordan diversos autores que me permitieron conceptualizar la importancia del juego infantil en el nivel preescolar, los diferentes tipos de juegos, las implicaciones que se tienen en la aplicación de las estrategias con los niños y la comprensión que los padres de familia y docente debemos tener al reconocer la función educativa que tiene el juego para favorecer la enseñanza-aprendizaje d las nociones matemáticas en el niño de preescolar.

2.1 CONCEPTO DE JUEGO

El juego es una de las actividades más trascendentes de la vida, es útil, a veces necesario, maravillándonos involuntariamente y atrayéndonos como un fenómeno de la vida; no deja de ser por ello un problema serio y complicado para la ciencia por oponerse a las actividades “serias” de producción, es decir que el juego no puede ser considerado como trabajo pues éste es considerado como algo estrictamente formal.

Algunos investigadores han construido una teoría del juego, cada uno de ellos reproduce, una de las manifestaciones del polifacético carácter del juego y no obstante evidentemente ninguno de ellos capta su verdadera naturaleza al intentar una aproximación al concepto de juego.

Jerome Bruner y Jean Piaget “consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción del conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar”.

El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.

Tomando en cuenta este concepto considero que el papel del juego dentro del desarrollo de las distintas actividades que se realizan con los alumnos dentro y fuera del aula, es de importancia ya que llevan implícitos conocimientos y aprendizajes significativos favoreciendo el desarrollo integral del niño.

Considero que el juego esta íntimamente ligado a la vida humana siendo una necesidad vital, Bruner describe dos estudios de caso en los cuales se desarrolla la evolución que tienen los niños en el juego con sus madres, haciendo una comparación con especies de primates infantiles.

La descripción de las observaciones realizadas en los niños permite tener una secuencia lógica en la evolución de los dos infantes (humano - animal) ya que se da interacción madre - hijo y por otra parte se logra entender que al variarse el juego permite motivar la iniciativa del niño para tomar el papel de la madre conforme van creciendo.

Bruner relaciona el juego con una prolongada inmadurez de los mamíferos que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas, (nutrición, defensa, reproducción) por el cuidado que les presentan los adultos, las crías de estas especies pueden jugar es decir pueden dedicarse a actividades que no están directamente con fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

Precisamente por eso el juego constituye un fenómeno de particular interés, porque plantea una separación entre el comportamiento y los fines adaptativos de este⁴, comparado con los niños desde temprana edad. Lo importante para los niños es el juego, sin que ellos conozcan el rol que deben desempeñar en cada uno de los momentos del juego.

Los niños desde muy temprana edad juegan de diferentes formas dependiendo de su creatividad, Bruner en sus trabajos sobre la influencia de las actividades lúdicas y resolución de problemas prácticos, ha encontrado que cuando los niños piensan que están jugando y a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulativos son mas rápidos y hábiles en conseguir la meta en comparación a los juegos dirigidos ya que en ocasiones estos no son de su interés.

⁴ Bruner Jerome, Accion Pensamiento y Lenguaje. Ed Alianza, Madrid pp. 94.

Tomando en cuenta la ideología de Bruner destacamos este concepto ya que la finalidad ideal del juego es obtener niños activos y pensantes que puedan resolver problemas de su edad, de su entorno familiar y social, para lograr este objetivo es importante proporcionar al niño materiales agradables, vistosos y manipulativos.

Por otra parte Piaget "considera al juego como una actividad que permite la construcción y la creación del conocimiento⁵, el niño que juega, experimenta y construye a través del juego; aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo y sobre todo a representar el mundo que le rodea".

Piaget propone una clasificación que tiene en cuenta a la vez la "estructura lúdica" y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño⁶ El juego de ejercicios (sensorio-motriz), que aparece desde los primeros años de vida en que una conducta, es utilizada simplemente por imitación para producir placer; El juego simbólico, aparece al mismo tiempo que el lenguaje, pero dice Piaget, que se desarrolla independientemente de este, porque el niño necesita fuentes de representación simbólica y de esquematización representativa que el lenguaje ahí no le puede proporcionar: El juego de reglas. No es la única forma de juego que permite al niño establecer contactos sociales, puesto que aparece relativamente tardía.

Los juegos funcionales o de ejercicio, los juegos simbólicos o de imitación, aunque aparecen centrados en el yo del niño, pueden ser utilizados para entrar en relación con la comunicación y la interacción del mundo exterior. Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades es por ello que la educadora debe recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también lo lleva al desarrollo de las cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física.

Esto se puede lograr dando oportunidad de compartir juegos enfocados a aprendizajes diversos variándolos dependiendo del interés y necesidad de los niños,

⁵ Jean Piaget, "Infancia y Aprendizaje", Madrid España 1982 pp.3-14

⁶ Jean Piaget, "Infancia y Aprendizaje", Madrid España 1982 pp.3-14

tomando en cuenta sus vivencias, emociones, comunicación, provocando así; el trabajo colectivo en donde al jugar, los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, ideas y reproducen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales activan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al darle a los objetos más comunes una realidad simbólica propia y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. Siendo estos tres tipos de juegos vitales para mi tesina.

2.2. EVOLUCION DEL JUEGO

El juego es un factor determinante en la vida infantil, desempeña un papel importante en la personalidad del niño ya que establece contactos sociales e interactúa con el medio ambiente, tiene la oportunidad de proyectar sus sentimientos deseos, temores, emociones, tensiones, descarga su agresividad, etc. Y a través de sus actos lúdicos también descarga su necesidad de protección, seguridad y dominio.

El juego le permite al niño vivir en un mundo mas amplio, donde lo irreal, para el preescolar que aun no tiene claros ni experimentados los límites y exigencias sociales, cobra cierta realidad gracias a la proyección imaginativa y a la situación lúdica de los demás elementos del juego. Por lo tanto el juego es la válvula de escape social, mental y emocional del niño, le permite establecer lazos entre la realidad y la imaginación, además ensayar el papel que desea desempeñar en la vida, así como también motiva al niño a descubrir y utilizar independientemente la inteligencia, experiencia y el ambiente con su propio cuerpo físico. Los juegos colectivos favorecen actitudes de socialización, compañerismo, dominio de si mismo, modestia en los triunfos, y aceptación en las derrotas, etc. Por esto al juego se le considera como la ocupación fundamental en el niño y que no solo es para el diversión, sino es algo importante para su vida, como son las actividades adultas para las personas mayores.

Existen varias clasificaciones de los juegos, sin embargo me abocare a las teorías de Jean Piaget, ya que consideró al conocer sus investigaciones al respecto, que han tomado en cuenta a varios autores y su clasificación no excluye las otras teorías, sino por el contrario le sirvieron para complementar su estructura.

Se encuentran tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos Infantiles:

- a) El ejercicio (funcional)
- b) Juego Simbólico
- c) Juegos de Reglas

a) Ejercicio

(Funcional) Sensorio - motor. Se refiere a simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas. Tienen como fin el placer mismo del funcionamiento, o del placer de tomar conciencia de sus nuevos placeres. El juego de ejercicio no requiere pensamiento ni ninguna estructura representativa especialmente lúdica.

Es importante aclarar que este tipo de juego puede reaparecer durante toda la infancia, cada vez que un poder nuevo se adquiere, durante su fase de construcción y adaptación actual, y tiende a desaparecer cuando su objetivo ya no da ocasión a ningún aprendizaje.

b) Simbólico.

El símbolo implica la representación de un objeto ausente. El simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación (de cosas y personas) también encontramos en el juego simbólico que el niño utiliza objetos sustitutos para representar el objeto ausente.

Los juegos simbólicos en su mayoría (salvo las construcciones puramente imaginativas) ponen en acción una serie de movimientos y actos complejos, por lo que se consideran al mismo tiempo sensorio motores y simbólicos, pero Piaget los denomina simbólicos "cuando el simbolismo se Integra a los otros elementos"⁷ como sus juguetes o algunos objetos de su entorno.

Entre los cuatro y los siete años los juegos simbólicos tienden a desaparecer, no disminuyen en número ni en intensidad efectiva, sino porque conforme el niño va aproximándose a la realidad, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una representación imitativa pero mas acorde a su realidad.

c) Juego de Reglas.

Entre los 4 y 7 años, pero predomina entre los 7 y 11 años. Es la tercera categoría y a diferencia del Símbolo, la regla implica relaciones sociales o interindividuales. El juego de reglas puede presentar tanto el ejercicio sensorio-motor (juego de canicas) como la representación simbólica (adivanzas) pero representa un nuevo elemento la regla.

En cuanto a las reglas es necesario distinguir dos tipos:

- Las reglas transmitidas
- Reglas espontáneas

Podemos concluir que los juegos de regla son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, boliche, canicas etc.) o intelectuales (ajedrez, damas chinas, cartas etc.) con competencia de los individuos (para que la regla sea útil) y regidos por un código transmitido de una generación a otra o por acuerdos improvisados o espontáneos entre los participantes.

El juego de construcción señala una transformación interna de la noción del símbolo, en el sentido de la representación adaptada, o sea cuando el niño en lugar de

⁷ Jean Piaget, "Infancia y Aprendizaje", Madrid España 1983 pp 16-18

representar un barco con un trozo de madera, construye realmente un barco que contiene las mínimas características que lo integran.

Se consideran las tres grandes clases de juego de ejercicio, de símbolo y de reglas como correspondientes a tres niveles, entendiéndose que estos niveles están caracterizados por las diversas formas sucesivas "sensorio motora, representativa y reflexiva" de la inteligencia es evidente entonces que los juegos de construcción no definen un nivel entre los otros, sino que ocupan una posición situada a medio camino - en el segundo y sobre todo en el tercer nivel - entre el juego y el trabajo inteligente, o entre el juego y la imitación.

2.3. BOSQUEJO HISTORICO SOBRE EL JUEGO

En su origen, todos los juegos tendrían una clara relación con los acontecimientos y tareas habituales.

Entre los hombres primitivos y las sociedades antiguas, los ritos, los tabúes y las ofrendas son valores y formas de culto relacionados con las diferentes épocas del año, con los fenómenos atmosféricos o que los hombres cumplieran ciertas edades, entre otros aspectos de su vida cotidiana. Ceremonias de todo tipo se celebraban para realzar los logros excepcionales de los miembros de la sociedad y ritos de iniciación marcaban el paso de unas edades a otras, con el consiguiente cambio en las responsabilidades sociales exigibles considerando todas estas actividades como un inicio al juego.

El juego se encontraba asociado con tales practicas festivas, y es de interés recordar que en el hombre prehistórico se realizaba por un acontecimiento externo que desencadenaba "cambios bruscos de estados de animo" en las personas. Estar contento o triste era motivo de una celebración en la que los implicados compartían su alegría o su pena con sus vecinos.

Paralelamente a esta visión estrictamente humana y social de la historia del juego, cabe destacar otra visión que nos pone en contacto con especies próximas de la escala evolutiva. Los animales jóvenes de algunas especies juegan, esto es, según los estudiosos de la conducta animal, realizan conductas sin ninguna relevancia biológica. Tales conductas, inútiles, carentes de finalidad o incompletas se equiparan al juego y son un complemento de las conductas biológicamente importantes que se dirigen a una meta dictada por los instintos primarios (hambre, sed, defensa, descanso, reproducción). En estas acciones complementarias vemos una ficción o sentido figurado.

Los animales hacen como si lucharan pero no se trata de verdadera lucha, corretean para llegar a "ningún sitio en concreto". Tales conductas las interpretamos desde el punto de vista de la finalidad o producto obtenido.

Los humanos coincidimos con nuestros antecesores evolutivos (los animales) en ciertas acciones que se realizan en el juego como pueden ser los movimientos y desplazamientos, o las luchas simuladas. De aquí que, junto al juego más específicamente humano, los niños y adolescentes practiquen otros que denominamos "funcionales", muchos más relacionados con correr, perseguir o hacer piruetas.

En los seres humanos, las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo y sentimientos muy profundos e íntimos.

Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo están en el origen de las manifestaciones (fiestas, dramatizaciones, juegos) A partir de aquí se puede establecer el origen social del juego humano.

Con el culto de las tradiciones, la relación directa entre el hecho concreto y la celebración se pierde y las efemérides pasan a formar parte de la cultura de una sociedad. Tales celebraciones están sujetas a ciertos condicionantes: memoria histórica, unos valores sociales relacionados con la propia historia y otros aspectos o

circunstancias mas puntuales que puedan afectar a la disponibilidad de sus miembros o que despiertan sentimientos incompatibles con las celebraciones (tiempo de guerra o desastre, etc.). Las fechas señaladas son una ocasión para reunirse y abstraerse de la dura realidad cotidiana. Esto es especialmente cierto en las sociedades menos desarrolladas.

Al igual que nuestros antepasados, cuando se reunían en fiestas y celebraciones, quien juega se siente feliz, sin preocupaciones ni necesidades básicas disfrutando de ese momento. A medida que los grupos primitivos iban asentándose en algunas tierras se regularizaban ciertas prácticas, se organizaba la caza y el cultivo del campo con lo que las sociedades conseguían cubrir ciertas necesidades esenciales y darles protección a los miembros con mayor necesidad de atención.

Los niños podían crecer con una cierta comodidad y jugar a "ser como sus mayores" los adultos les proporcionaban replicas en miniatura adaptadas al reducido tamaño de sus miembros. Estas herramientas tenían, probablemente, un sentido funcional.

Es decir, en una situación protegida los niños van practicando desde pequeños en una serie de tareas necesarias a la sociedad. Las muñecas, cocinitas, arcos y flechas, carritos, animales, etc. Son juguetes que reflejan la vida diaria de los hombres desde tiempo inmemorial.

El hombre que vive en sociedad conserva juegos y confecciona juguetes más relacionados con el ejercicio de habilidades corporales básicas o de tipo físico. Las carreras, luchas y persecuciones, el uso de pelotas, canicas, arcos o cuerda, etc., permiten realizar actividades a las que se dedican los niños de todas las épocas con gran deleite.

Con la utilización de estos objetos y el despliegue de tales acciones y juegos, los niños y niñas llegan a dominar el espacio y el movimiento, la trayectoria y dirección de los cuerpos y consiguen una mayor habilidad física. Estos juegos requieren comprensión, agilidad .precisión mental y física. Exigen del jugador reacciones adecuadas a los cambios que se producen en el mundo que nos rodea. Requieren

una vivencia personal de las leyes físicas. En la actualidad algunos juegos son adaptados a la tecnología aunque estos ya no son en su totalidad dinámicos utilizando solamente algunas sensopercepciones como los videojuegos.

2.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL PERSONAL

La importancia del juego en el niño, radica en que a través de el, reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares ya que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos, intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades. Sin embargo los niños juegan cada vez menos este tipo de juegos por que los medios de comunicación (t. v., radio, Internet etc.) los bombardean causándoles interés por estos

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino también una forma de expresión, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades, en donde se relaciona con otros niños de su edad, con el conocimiento de su entorno, desarrollando la coordinación motriz (fina -gruesa), el conocimiento de su cuerpo, con el lenguaje y en general con la estructuración de su pensamiento, con principios que tienen que ver con el razonamiento, comunicación e información.

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social: ya que a través de este el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por ende la posibilidad de establecer mas ampliamente relaciones afectivas constructivas. Durante la etapa preescolar, una de las prácticas más útiles a la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido

placentero, adquiriera además propósitos educativos que cubran las necesidades e intereses de los niños.

Las actividades realizadas en el Jardín de Niños permiten que el niño se involucre e interese física y emocionalmente en los diversos juegos que favorecen su desarrollo integral y de personalidad. En la edad preescolar, el juego es la actividad primordial que incluye en la formación de la personalidad del niño, en la formación de sus características y la ampliación de su carácter o esencia interna.

Es indudable que el juego tiene un principal significado, la formación de funciones fundamentales y procesos psíquicos del niño preescolar la actividad del juego representa un componente del modo de vida del niño y determina la esencia de la personalidad del niño como ser social, orientada al dominio de reglas de conducta y la incorporación de la vida colectiva cada vez mejor.

El juego es una de las actividades que le permite a los niños aprender cada vez mejor. El juego se convierte para el niño en escuela para la vida, por que pone en juego precisamente aquellos actos que, aunque nuevos, todavía no se han convertido en costumbre. El niño juega porque se desarrolla y se desarrolla porque juega, el juego es la práctica de su desarrollo.

Implicaciones Educativas con respecto al juego

- Concebir el juego como uno de los medios indispensable para el aprendizaje infantil, no como un fin en si mismo.
- Tomar siempre en cuenta que el juego es el principal interés del niño a esta edad, por lo que debemos de evitar el impedir que se manifieste plenamente.
- Informar a los padres de familia, acerca de la evolución del juego infantil, ya que esto contribuirá a un verdadero respeto de la etapa evolutiva por la que atraviesan.

- Permitir que los niños aporten sugerencias en cuanto a la ejecución de juegos educativos.
- Analizar conjuntamente con los niños la elección de las reglas más viables y adecuadas para sus juegos, especialmente cuando estas sean de carácter espontáneo.
- Dejar sentir nuestra presencia en los juegos, evitando el intervenir o participar directamente.
- Realizar como grupo, algunos juguetes de carácter más durable, que pueden permanecer en el salón y ser utilizados durante el recreo.
- Tratar de brindar materiales que desencadenen espontáneamente el juego y la creación infantil.
- Cuidar que el juego no se convierta en la única aspiración infantil, que lo desvinculen de un fin de aprendizajes.
- Propiciar en la medida de lo posible actividades prácticas que tengan una utilidad operativa para el niño. ¿Que sentido tienen pegar a una hoja diferentes elementos?
- Hacer reflexionar a los padres de familia el que las épocas así lo requiera, comprar juguetes ingeniosos que realmente brinden aprendizaje a los niños.
- Proporcionar materiales como: arena, masillas, papel, cartón, madera, materiales de reúso etc. que inviten a la creación y a la imaginación.
- Respetar en la medida de lo posible el juego que el niño está realizando llevándolo a finalidades de participación, socialización, integración.
- Fomentar hábitos de orden y aseo en lo que respecta al manejo de juguetes.
- Cuando surjan dificultades en los juegos de los niños, colaborar con ellos, aportando sugerencias, planteando alguna alternativa interesante, agregando un elemento nuevo, o también si los niños lo permiten participando nosotros mismos.
- Aprovechar la actividad de recreo, como una oportunidad valiosísima para observar el juego de los niños.
- Nunca dejar de vigilar el juego libre del niño.

- Concebir al juego no solo como una actividad encaminada hacia el logro de objetivos motrices o sociales, hay que recordar que el juego es una de las actividades mas completas que existen por lo que nos aportan multitud de fines educativos encaminados hacia todas las áreas de desarrollo.
- Sugerir algunas ideas, cuando el grupo lo permita, para la mejor realización de los juego de los niños.
- Recordar que el Jardín de Niños utiliza el juego como medio para desencadenar la acción infantil. Por ello, vale la pena seguir aprovechando este recurso, sin caer en formalidades (tareas rígidas y excesivas, investigaciones sin sentido, exposiciones de tema, etc.) que la etapa preescolar no está en posibilidades de aceptar.
- Aprovechar al máximo, aquellos métodos o técnicas que permitan el empleo del juego para su consecución: en este caso, como método la actividad central y como técnica las áreas de juego.
- Insistir en los padres de familia, a través de conferencias, cartas, murales, etc. la importancia de que ambos, papá y mamá jueguen con sus hijos, así como en otras ocasiones respeten su actividad lúdica.
- Dar a conocer a los padres de familia al inicio del curso, la concepción científica que posee el Jardín de Niños sobre el juego, y la importancia que tiene para el aprendizaje. Con esto podemos lograr que los padres de familia no identifiquen al Jardín de Niños como un lugar en donde se juega y no se aprende.
- Encauzar al niño paulatinamente, a que acepten juegos que impliquen el manejo de reglas establecidas, sin dejar de permitirles el que ellos tan bien impongan sus propias reglas.
- Estimular al niño para que a través del juego logre establecer relaciones interpersonales con sus compañeros.
- Concebir a la actividad de conversación no solo como un medio para detectar el grado de interés manifestado hacia el tema del día, sino también como una excelente oportunidad para comentar y reflexionar grupal mente sobre sus juegos.

- Propiciar en la medida de lo posible, respetando el ritmo de evolución individual, juegos por equipos que tiendan a un fin común.
- Permitámosle al niño vivir una de sus necesidades mas importantes y unámonos a el en su maravilloso mundo del juego, por medio del cual, aflorara ese "niño" que todos llevamos dentro y que nos permitirá comprenderlo y encausarlo en todo momento.

2.5. EL JUEGO EDUCATIVO

El juego favorece a los alumnos Preescolares ya que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos, intereses y sobre todo desarrollar habilidades.

En el nivel preescolar el juego es esencialmente simbólico de ejercicio funcional y de reglas, los cuales son importantes para su desarrollo psíquico, físico y social porque a través de este el niño se expresa, se interrelaciona, convive, conoce su cuerpo, desarrolla su lenguaje oral y escrito, en general la estructuración de su pensamiento con principios que tienen que ver el razonamiento, comunicación e información.

La función educativa del juego no siempre es bien comprendida por las familias, la mayoría de los padres deben conocer las implicaciones del juego, no solo de placer sino con un fin educativo y que jugar es parte central del crecimiento de los niños, disfrutan jugando con ellos y se preocupan cuando algunos de sus hijos pasan por una etapa inusual de apatía. Existen, sin embargo, sectores familiares que no comparten esa actitud. Algunos son indiferentes al papel de los juegos; otros los aceptan y lo fomentan en el ambiente familiar.

En los primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia construcción biológica y genética pero en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, es decir, la interacción con otras personas, ya sean adultos o niños.

Del tipo de experiencias sociales en las que los niños participen a temprana edad aun quienes, por herencia genética o disfunciones orgánicas adquiridas tiene severas limitaciones para su desarrollo- dependen mucho aprendizajes fundamentales para su vida futura: la percepción de su propia persona (por ejemplo, la seguridad y confianza en si mismo, el reconocimiento de las capacidades propias); las pautas de la relación con los demás y el desarrollo de sus capacidades para conocer el mundo, pensar y aprender permanentemente, tales como la curiosidad, la atención, la observación, la formulación de preguntas y exploraciones, la memoria, el procesamiento de información, la imaginación y la creatividad.

Al participar en diversas experiencias sociales-entre las que destaca el juego ya sea en la familia y en otros espacios, los pequeños adquieren conocimientos fundamentales y desarrollan competencias que les permite actuar cada vez con mayor autonomía y continuar su propio y acelerado aprendizaje acerca del mundo que le rodea. Esas experiencias cotidiana, sin embargo, no siempre les ofrece las condiciones (seguridad, afecto y reconocimiento y entre otras), la variedad o la riquezas necesarias para desarrollar todas sus potencialidades.

Las condiciones y la riqueza de las experiencias sociales en la que se involucra cada niño dependen de factores culturales y sociales.

PROPOSITO GENERAL

Emplear el juego como estrategia para favorecer, la enseñanza aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas del niño del nivel preescolar, de manera significativa.

El tercer capítulo, se reconoce el propósito de aplicar diversas estrategias que favorezcan en el niño la enseñanza aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas; se aborda una pequeña introducción de la aplicación de las estrategias que se utilizaron y que permitieron construir en los niños conocimientos matemáticos. Se presenta un cronograma de las estrategias aplicadas, considerando actividades, tiempos, recursos y criterios de evaluación, también se plantean los juegos realizados y por último se describe la metodología de trabajo utilizada.

INTRODUCCIÓN A LAS ESTRATEGIAS

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de la intervención docente.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes en los niños desde edades muy tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas.

El ambiente natural, cultural y social en que viven, cualquiera que sea, provee a los niños pequeños de experiencias que de manera espontánea los llevan a realizar actividades de conteo, los cuales son una herramienta básica del pensamiento matemático. En sus juegos, o en otras actividades los niños separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus amigos, etc., cuando realizan estas acciones, y aunque no son conscientes de ello, empiezan a poner en juego de manera implícita e incipiente, los principios de conteo.

La actividad con las matemáticas alienta en los niños la comprensión de nociones elementales y la aproximación reflexiva a nuevos conocimientos así como las posibilidades de verbalizar y comunicar los razonamientos que elaboran de revisar su propio trabajo y de darse cuenta de lo que logran o descubren durante sus experiencias de aprendizaje. Ello construye además a la formación de actitudes positivas hacia el trabajo en colaboración; el intercambio de ideas con

sus compañeros considerando la opinión de otros en relación con la propia; gusto hacia el aprendizaje; autoestima y confianza en la propias capacidades.

Por estas razones es importante propiciar el trabajo en pequeños grupos (de dos, tres, cuatro o unos cuantos integrantes mas) según la intención educativa de la actividad y las necesidades que vayan presentando los pequeños. Por lo tanto la intención de esta estrategias que continuación se describen es que el niño construya a través del juego su conocimiento matemático.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES Y PERIODICIDAD	TIEMPOS	RECURSOS HUMANOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Realiza con los alumnos diversas actividades y juegos para que desarrollen sus habilidades a través de las nociones lógico-matemáticas partiendo de su realidad.</p> <p>Ofrecer a los padres de familia juegos y actividades para apoyar la enseñanza y construcción de las nociones lógico-matemáticas a través del juego con sus hijos.</p>	Los animalitos. 2 veces al mes.	40 minutos	-Niños y docente	<p>Cuestionamiento</p> <p>Observación directa.</p> <p>Registro</p>
	Corre caballo corre. 2 veces en la escuela y 2 veces en casa por mes.	30 minutos	-Niños, Docente. Padres de Fam. Niños y docente	
	Payasos y botones, 2 veces al mes.	50 minutos	-Niños y Docente	
	Conjuntos iguales. 3 veces al mes	30 minutos	-Niños y Docente	
	Pongamos la fecha. Diariamente.	30 minutos	-Niños, Docente y Padres de Fam.	
	Cuenta y avanza. 3 veces en la escuela al mes y 2 veces en casa al mes.	40 minutos	-Niños y Docente	
Semejanzas y Diferencias. 3 veces al mes.				

Juego	“Semejanzas y Diferencias”
Propósito	Que los niños organicen colecciones, identificando características similares entre ellas (por ejemplo forma, color, tamaño etc.)
Material	Objetos reales o tarjetas con imágenes de objetos semejantes y diferentes.
Duración	40 minutos
Desarrollo	Se reúnen los objetos en el centro del aula, los niños forman un círculo alrededor de ellos dejando un espacio suficiente. Se utiliza un silbato para dar la indicación de iniciar la actividad; pidiendo que localicen diez objetos semejantes y luego dos completamente diferentes, el primer niño que los obtenga será el ganador. Se repite el juego todas las veces que los niños decidan.
Cierre	Se cuestiona al niños de porque son diferentes o porque son iguales.

Juego	“Los animalitos”
Propósito	Que los niños logren clasificar las tarjetas de animales usando las diferentes ideas como (tamaño, cantidad, etc.) Clasificar las tiras de papel largas-cortas de forma ascendente-descendente, comparar cantidad, pocos, muchos. Identificar su lateralidad derecha-izquierda.
Material	-Estampas o imágenes de animales de la granja. -Listones o tiras de papel. -Cartulinas. -Acuarelas. -Tijeras. -Pinceles.
Duración.	40 minutos.
Desarrollo	<p>1.- El juego comienza con un cuestionamiento que lleva acabo la maestra para interesarlos en el jugo. ¿Tienes animales en su casa?, ¿Qué animales son?, ¿De que se alimentan?, ¿Dónde viven?, ¿Saben como nacen? etc.</p> <p>2.-La maestra propone: les gustaría jugar a perros y a gatos para este juego necesitamos listones o tiras de papel.</p> <p>3.-Los niños forman dos grupos, el de los perros y el de los gastos ambos llevan un listón sujeto a la cintura a una orden de la maestra, un grupo persigue al otro tratando de arrebatat el listón. A otra señal de la maestra se invierten los roles. Gana el grupo que logre juntar mas listones.</p> <p>4.-Toman un descanso los niños y aprovechamos para tener una charla con ellos, fíjense que cuando salimos a jugar el salón se quedo abierto y entraron los niños del otro salón desacomodaron estas estampas de animales, ¿Ustedes pueden ayudar a acomodarlas?</p> <p>5.-Se propone a los niños distintos montones de estampas, dando las siguientes consignas: Pueden poner juntas las que se parecen o son iguales, los que tienen patas o los que no tienen, los que son comestibles y los que no, los que viven en la tierra y los que viven en el agua etc.</p>

	<p>Formular preguntas que conduzcan a la reflexión acerca de la clasificación realizada por el ejemplo: ¿Cómo le podrían llamar a este montón, es de los...? ¿En que te fijaste para ponerlos juntos? ¿Cómo le podríamos llamar? ¿Por qué pusiste el pato en este montón?</p> <p>NOTA: Este juego es libre, sin reglas, pueden jugar en equipo o solitarios y en cualquier superficie. El juego se puede dar en breves o largos momentos según el interés de los niños.</p>
Cierre	<p>Los niños elaboraran una mascara de animalito que mas le haya gustado.</p>

Juego	“Corre caballo corre”
Propósito	Favorecer el conteo y el reconocimiento de los números, facilitando la adquisición del concepto de número.
Material	Un tablero con 41 casillas y 3 obstáculos. 3 caballos y jinetes con camiseta de diferente color, o también se puede utilizar botones, piedritas, fichas etc. 2 dados.
Duración	30 minutos.
Desarrollo	<p>1.-Tomar acuerdos para jugar en equipo y decidir quien iniciara el juego.</p> <p>2.-Se juega con dos o tres participantes respetando su turno.</p> <p>3.-El jugador que inicia el juego lanzara un dado, y se realizara el conteo para saber cuantas casillas avanzara, su caballo o el objeto elegido para jugar.</p> <p>4.-Cuando uno de los jugadores cae en un obstáculo cederá un turno o debe retroceder una o dos casillas, según el acuerdo que se tomo en el equipo.</p> <p>5.-Así sucesivamente hasta que llegue uno de los jugadores a la meta.</p>
Cierre.	Dibujar en el patio el tablero y jugar haciendo uso de su esquema corporal utilizando un dado grande.

Juego	“Payasos y botones”
Propósito	Que los niños logren llegar a la correspondencia uno a uno (payasos y botones). Adquisición del concepto de número con cantidad de objeto. Coordinación ojo-mano. Favorecer su memoria visual y auditiva.
Material	-10 payasos dibujados de diferentes tamaños. -Botones reales o de fomi -Caja
Duración	50 minutos
Desarrollo	<p>1.-En este juego primero se le involucra al niño poco a poco por medio de un canto, rima etc. Relacionada a los payasos, en donde por medio de preguntas: ejemplo ¿Conocen a los payasos?, ¿Cómo son?, ¿En donde los han visto?, etc. Para que se conviertan en payasitos es necesario ir rescatando las ideas de los niños como (tienen nariz roja, grande, zapatos grandes, son de muchos colores etc.</p> <p>2.-Invitarlos a que imiten a los payasos para la realización de este juego de reglas, se pueden utilizar 10 payasos dibujados de diferentes tamaños (cartulina), botones que correspondan al tamaño de cada uno de los payasos así como la cantidad y una caja.</p> <p>3.-Los payasos se pegaran en diferentes partes del salón al alcance de los niños, en desorden, para que ellos elijan y pongan sus botones al payaso.</p> <p>4.-Se platica a los niños que la costurera se le olvido ponerlos y que será necesario ayudarles pequeños si no, no podrán actuar.</p> <p>NOTA. Es importante motivar y encausar a los niños a los juegos por medio del cuestionamiento de música, cantos, etc., para lograr el propósito del juego.</p> <p>Se cuestiona ¿Cuántos botones necesitamos para los payasos? Los espacios para colocar los botones deben estar en blanco, permitiendo a los niños logre acomodar los botones en donde corresponda.</p>
Cierre	En una asamblea se observa y comparan (visualización) los payasos en donde los niños reflexionan analizan lo que se hizo.

Juego.	“Conjuntos iguales”
Propósito	<p>Que los niños establezcan relaciones entre dos conjuntos reales y concretos (niños, niñas repartir material a sus compañeros, flores-abejas, etc.).</p> <p>Establezcan comparaciones de colecciones de los dibujos flores-abejas (igualdad), realizar conteo de los objetos o dibujos.</p> <p>Que los niños hagan uso del razonamiento, identificación y visualización.</p>
Material.	<p>Tijeras</p> <p>Sillas</p> <p>Dibujos de abejas, flores, mariposas.</p> <p>Imán o cinta adhesiva</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Hojas</p> <p>Juguetes, cajas, botes, bloques de madera etc.</p>
Duración.	30 minutos.
Desarrollo.	<p>1.-Para iniciar este juego es necesario realizar actividades previas, auxiliándose de variedad de materiales.</p> <p>2.-Solicitarles que formen conjuntos iguales en color-forma-tamaño-cantidad, utilicen el conteo, comparen las características de los objetos, según la edad de los niños, los conjuntos pueden ser variados.</p> <p>3.-Se escoge una determinada cantidad de objetos mostrándolos a los niños en el pizarrón, por ejemplo: un conjunto de flores y un conjunto de abejas dibujados, se muestran 7 flores en hilera se le invita a los niños a que pasen de forma ordenada a colocar el conjunto de abejas según corresponda a la fila de flores.</p> <p>4.-Se aumentan o quitan cantidades según la edad e interés de los niños, y en pequeños grupos.</p>
Cierre.	Inventar otros conjuntos haciendo uso de sus propios dibujos.

Juego	“ Pongamos la fecha”
Propósito	Que el niño realice una seriación y además visualice la escritura convencional de los números.
Materiales	Un rectángulo de vellón del tamaño adecuado donde los niños tengan una visualización suficiente (1.50 X 2.00 m.) y los números de 15 cm. Con colores vivos t diferentes, el pellon debe estar trazado de acuerdo a los días de un mes, cada espacio debe tener cinta adherible.
Duración	20 minutos
Desarrollo	<p>El calendario debe tener el nombre del mes, también debe ser desprendible para poderlo cambiar. El calendario debe estar a la altura de los niños para que diario se registre la fecha y todos los niños tengan la oportunidad de colocar el número que le corresponda al día de hoy.</p> <p>Al inicio la educadora puede colocar el numero que corresponda para que los niños sepan de que se trata, estimulándolos diariamente a contar los números que ya están, y a descubrir cual es el que vamos a colocar el día de hoy, la colocación debe ser por parte de ellos, para que se involucren y no lo tomen como actividad que realiza solamente la educadora a los niños les gusta colocarlos y contar diariamente los números de las fechas, realizan una seriación, además visualizan la escritura de los mismos, permitiéndoles ubicarse en el tiempo además de las seriaciones y la visualización de los números.</p>
Cierre	Que el niño reconozca el día, mes y año a través del registro diariamente.

Juego	“Cuenta y avanza”
Propósito	Que el niño aprenda a contar cantidades pequeñas y avance de acuerdo a los puntos que saque en el dado identificando la relación de (numero-puntos).
Materiales	Un dado grande, en el patio se pintaran cuadros con tres carriles numerados, puede ser la numeración que se quiera.
Duración	30 minutos
Desarrollo	Se juega con tres niños, cada uno se coloca en la salida, se le da el dado al primer participante para que lo tire, el niño cuenta y avanza la cantidad de puntos que salieron en el dado, así cada niño tira y avanza, gana el que llegue a la meta. Cuando los niños ya pueden contar hasta el 12, se puede utilizar dos dados para que lleguen más rápido a la meta y pueda participar un mayor número de niños. Los demás niños pueden vigilar que los participantes no hagan trampa y quieran avanzar más de los puntos que sacaron con el dado.
Cierre	Al finalizar se cuestionara a los niños para saber si identificaron el lugar que cada compañero que participo obtuvo.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

La investigación participativa constituye un apoyo a los compromisos de participación, convirtiéndose en un punto de partida vital dentro del proceso de aprendizaje de los alumnos porque:

- ◆ Promueve el desarrollo del entendimiento crítico de los problemas.
- ◆ Busca las diversas causas que lo provocan.
- ◆ Analiza los recursos con que cuentan los grupos y personas.
- ◆ Apoya a la toma de decisiones sobre la mejor manera de utilizar los recursos para resolver problemas.
- ◆ Permite asumir la responsabilidad del desarrollo personal y grupal como parte de un proceso educativo.

Esta investigación participativa se sustenta en la participación igualitaria del educador y de los miembros del grupo, siendo desarrollada para que sean ellos mismos los que busquen las causas de sus problemas, y al conocerlas desarrollen estrategias e instrumentos que provoquen el cambio.

Una metodología de trabajo colectiva de problemas y temas concretos contando con la participación activa de quienes forman un grupo y que viven una situación común. Un análisis colectivo a través del cual los participantes busca entender los problemas y las causas.

Acciones colectivas para aplicar soluciones a corto y a largo plazo.

Lo importante de la investigación participativa es que ayuda a resolver los problemas, existe un contenido participativo en la medida que la participación es real y que las actividades tienen como propósito:

- Promover el conocimiento colectivo.
- Promover el análisis colectivo ordenando la información.

- Promover el análisis crítico en grupos para buscar las causas que generan los problemas.
- Promover la búsqueda de relaciones entre los problemas, reconocer los antecedentes y consecuentes para buscar soluciones que ataquen los problemas y no solo su apariencia.
- Unir la reflexión a la acción conjunta respondiendo a: ¿Qué queremos hacer? ¿Para que queremos hacerlo? ¿Quién lo va hacer? ¿Por qué lo va hacer tal alumno del grupo? ¿Dónde lo va hacer? ¿Cómo? ¿Con que? ¿Cómo vamos a saber si se esta haciendo correctamente?

El cuarto capítulo se describe la forma de evaluación que se utilizó en este trabajo, se presentan los resultados de los juegos aplicados y se plantea como fue mi intervención docente reconociendo los logros y obstáculos en el desarrollo de las actividades realizadas.

CRITERIO DE EVALUACION

En el nivel preescolar se ha optado por el criterio de evaluación cualitativa, el cual se realiza a través de: La evaluación permanente o continua, este procedimiento tiene por objeto dar cuenta de los procesos de desarrollo de los niños, el proceso didáctico y de la eficacia de los diversos recursos que en el intervienen, a fin de valorar aspectos generales y específicos.

La evaluación permanente o continua se realiza constantemente durante el desarrollo de las actividades cotidianas del Jardín de Niños. Este procedimiento se apoya a su vez, en la auto evaluación de los niños en la coevaluación entre niños y docente.

Esta evaluación consiste en la observación constante que la educadora hace de los niños, a través de las actividades que realiza cada día y durante todo el año escolar.

Se caracteriza por estar integrada a la dinámica del proceso educativo cotidiano para descubrir los avances y dificultades que el niño va mostrando en los diferentes aspectos de su proceso de desarrollo. Su finalidad es propiciar información útil y constante para orientar y reorientar dicho proceso.

Esto implicó llevar un registro permanente y sistemático de los resultados de la observación que el docente hace de su grupo, para orientar el desarrollo de las actividades y de las situaciones educativas.

Para el desarrollo de este trabajo se empleó una metodología que consistió en apoyarse en una investigación documental y de campo. Documental para analizar la información actualizada sobre el tema: El juego una estrategia desde el punto de vista Constructivista para la enseñanza aprendizaje de la matemática en el nivel Preescolar,

recuperando elementos con el propósito de que los alumnos adquieran aprendizajes significativos y que por medio del juego construyan su conocimiento.

Me apoye de la investigación de campo partiendo de mi práctica docente, de las problemáticas que he enfrentado para lograr que los niños construyan los conceptos básicos y desarrollen sus habilidades lógico matemáticas.

Por lo cual esta tesina fue de "Investigación Acción" en donde se emplearon juegos grupales e individuales, piloteados durante el ciclo escolar con los alumnos del 2do. año del Jardín de Niños "Estefanía Castañeda", siendo necesario elaborar un fichero de juegos didácticos, para seleccionar algunos actividades que faciliten la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en este nivel ,utilizando para su elaboración de estos juegos diversos materiales como: comerciales, de reciclaje y naturaleza con la participación de docentes , niños, así como también padres de familia , se aplicaron los juegos durante todo el ciclo escolar permitiendo a los niños una interacción con los objetos: concretos y reales propiciando el conteo, seriación ,clasificación , correspondencia, adicción y sustracción. Finalmente se realice la evaluación de cada uno de los juegos detectando sus logros y limitantes de los niños, de los docentes y de los padres, por medio de la observación directa, el cuestionamiento a los niños .entrevistas a docentes y padres de familia.

Para detectar si en realidad el juego es una estrategia para lograr aprendizajes significativos en la enseñanza de la matemática en el nivel Preescolar.

Se hace referencias a las relaciones que el niño hace en su medio en general para el desarrollo de su pensamiento lógico-matemático.

La vida del niño se desenvuelve en un universo en que las formas, colores magnitudes y las cantidades ocupan un lugar importante en su proceso de formación, las vivencias mas significativas parten de sus juegos, afectos, experiencias y creaciones imaginarias, entre las que se entrelazan conceptos cualitativos y cuantitativos.

Debido a que el pequeño es un ser con características propias tanto físicas, como sociales y psicológicas, y que su personalidad se encuentra en proceso de construcción, uno de los principales procesos que se operan y que le permiten ir conociendo su realidad cada vez mas objetiva, es la organización y preparación de la operaciones concretas del pensamiento.

EVALUACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

EVALUACION DEL JUEGO “SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS”

Instrumentos de Evaluación	<p>-Cuestionamiento. -Observación directa.</p>
Logros	<p>1.-Los niños se mostraron interesados en todo momento, se integraron, expresaron sus gustos de manera espontánea por medio de la clasificación de objetos.. 2.-La mayoría respeto la indicación que al escuchar el silbato localizaron algunos objetos semejantes y después diferentes. 3.-La mayoría de los niños deseaban ganar el juego por lo que en ocasiones se equivocaban por hacerlo muy rápido. 4.-Fue de interés porque manifestaron que el juego les gusto y quisieron que se repitiera varias veces.</p>
Dificultad.	<p>1.-Todos querían participar al mismo tiempo lo cual provoco un poco de desorden por un momento. 2.-Se observo falta de coordinación al combinar la canción con palmadas, golpes con los pies, giros etc. 3.-Algunos niños realizan el conteo pero aun no existe una secuencia lógica.</p>

EVALUACION DEL JUEGO “LOS ANIMALITOS”

Instrumentos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Cuestionamiento-Observación directa.
Logros	<ol style="list-style-type: none">1.-Los niños clasificaron las tarjetas de animales por su forma y cantidad.2.-Separaron las tiras de papel, las largas de las cortas, contaron y compararon cantidades.
Dificultad.	<ol style="list-style-type: none">1.-La mayoría de los niños confundieron su literalidad (derecha-izquierda)2.-La seriación de tiras de papel no fue posible lograr, ya que los niños aun no logran descubrir la idea ascendente-descendente.

EVALUACION DEL JUEGO "CORRE CABALLO CORRE"

Instrumentos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Cuestionamiento.-Observación.
Logros	<ol style="list-style-type: none">1.-La mayoría de los niños respeto la forma de jugar, ya que lo manifestaron en sus actitudes e interés, porque fue divertido para ellos.2.-Se integraron al juego en pequeños grupos.3.-Saben contar pero algunos aun no tienen una secuencia lógica.4.-Para los niños fue más significativo jugar con el tablero pintado en el piso con sus compañeros.
Dificultad.	<ol style="list-style-type: none">1.-Se observa que los niños entraron en conflicto en el momento de relacionar los puntos del dado con las casillas del tablero.2.-En espacios reducidos (tablero) el niño se confunde, perdiendo la secuencia y ubicación.

EVALUACION DEL JUEGO "PAYASOS Y BOTONES"

Instrumentos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Cuestionamiento-Observación directa
Logros	<ol style="list-style-type: none">1.-La mayoría logra ubicar los botones en correspondencia.2.-Con el juego se observa integración, participación así como coordinación ojo-mano.
Dificultad.	<ol style="list-style-type: none">1.-Algunos se equivocaron en encontrar el tamaño de los botones.2.-No se logro el respeto de reglas del juego, ya que cuatro alumnos no se interesaron mucho en el juego prefiriendo jugar con el material y realizar otras cosas con materiales de armar.

EVALUACION DEL JUEGO "CONJUNTOS IGUALES"

Instrumentos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Cuestionamiento.-Observación Directa.-Realización de trabajos gráficos.
Logros	<ol style="list-style-type: none">1.-Los niños identifican, la mayoría de las características de los objetos.2.-Interactúan con los objetos. <p>-La mayoría ubica correctamente las abejas con las flores.</p> <ol style="list-style-type: none">3.-Se interesan por el juego, ya que se empleo mas el tiempo planeado.4.-Los niños realizan sus propios dibujos para representar su conjunto.5.-Forman conjuntos iguales según su experiencia.
Dificultad.	<ol style="list-style-type: none">1.-Se observó un poco de desorden al interactuar con el material.2.-Algunos niños acomodaron los objetos indistintamente, aun no comprenden que una corresponde a otra y que tienen una abeja para cada flor3.-Algunos niños se les dificultan elaborar o crear dibujos para representar sus conjuntos, solicitan ayuda o sugerencias.

EVALUACION DEL JUEGO "PONGAMOS LA FECHA"

Instrumentos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Cuestionamiento.-Observación directa.-Realización de trabajo practico.
Logros	<ol style="list-style-type: none">1.-Los niños identifican que en cada espacio del calendario se registra un número.2.-Se interesan por registrar la fecha diariamente pero este siempre es con el apoyo de la maestra.3.-Reconocen algunos numero en especial del 1 al 10.4.-Identifican los días de la semana asociándola con alguna actividad.
Dificultad.	<p>Se les dificulta recordar e identificar los meses del año.</p> <p>Confunde los números de dos cifras.</p>

EVALUACION DEL JUEGO “CUENTA Y AVANZA”

Instrumentos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Cuestionamiento.-Observación directa.-Actividad practica.
Logros	<ol style="list-style-type: none">1.-Los niños logran identificar la cantidad que tienen que avanzar contando los puntos del dado.2.-Se observa interés y motivación de los niños por participar deseando tomar su turno.3.-El deseo de ser ganadores propicia que al juego se le destine mayor tiempo y se repita en varias ocasiones.
Dificultad.	<ol style="list-style-type: none">1.- Al contar los niños lo hacen de corrido, si respetar las casillas que les corresponde avanzar.2.-Se propicio utilizar dos dados sin obtener resultados positivos, porque los niños no logran hacer el conteo mayor de diez.

INFORME DE LA APLICACION

El juego es el medio que utilice con los niños y apoyada por los padres de familia para propiciar aprendizajes significativos, fue una estrategia que le permite al niño la construcción del conocimiento, interactuando con el medio que le rodea, expresando sus gustos y aprendizajes en el nivel preescolar.

Los juegos fueron llevados a la práctica durante el ciclo escolar, con un grupo de preescolar de segundo grado con la intención de despertar el interés y el desarrollo de los niños creando ambientes agradables dentro y fuera de la escuela estimulando el desarrollo de los niños. Estos juegos pueden también ser ampliados en cualquier grado de educación Preescolar, graduando el grado de dificultad.

Se realizaron juegos de los cuales fueron de gran apoyo para favorecer la clasificación, seriación, correspondencia, de conteo y de adición y sustracción, obteniendo los siguientes resultados.

LOGROS

- ☼ Con los juegos la mayoría de los niños descubren características de los objetos calidad, forma, tamaño, color, longitud, visualizan, razonan, comprenden la direccionalidad, existiendo precisión y coordinación en su psicomotricidad fina y gruesa.
- ☼ Se propicia la comunicación.
- ☼ Los niños hicieron comparaciones, reflexión, corrigieron sus errores por medio del cuestionamiento y entre ellos mismos.
- ☼ La participación y colaboración de los padres se considero favorable, porque apoyaron en todo momento a sus hijos en la realización de los juegos.
- ☼ Se favoreció el uso de la memoria visual y auditiva.

- ⊗ Realizaron clasificaciones generalmente, colecciones figurales, realizan seriaciones de tres a cinco elementos, la correspondencia uno a uno, el conteo del uno al diez, suman y restan con pequeñas cantidades de elementos.
- ⊗ Los niños a través del juego han adquirido algunos elementos que contribuyen al desarrollo de su pensamiento matemático y que continuaran en el siguiente grado escolar.

DIFICULTADES

- ⊗ Algunos niños no identificaron en su totalidad las características de los objetos, perdieron el interés, confunden la direccionalidad con la lateralidad. Porque se limitan solo a observar y no interactuaron con los objetos.
- ⊗ En los juegos de reglas 18 niños no respetaron las reglas de los juegos. Porque distraían a los demás y solo se concretaron a hacer desorden (tirar los materiales, destruirlos, o querían jugar a su manera) y 12 se mostraron atentos e interesados respetando la reglas del juegos.
- ⊗ Los materiales utilizados para algunos juegos no fueron suficientes y acordes a los niños. Porque en algunos juegos no alcanzaron para todos y algunos se maltrataron.
- ⊗ Algunos niños realizan el conteo pero aun no existe una secuencia lógica. Porque algunos cuentan de forma salteada, otros pierden límites entre cantidades.

AUTO EVALUACIÓN DE LA EDUCADORA

La Planeación: A partir de esta se realizaron acabo las actividades con los niños, sucediendo algunas situaciones imprevistas, siendo necesario reducir el tiempo de estas actividades a causa de: salidas a reuniones con autoridades, atender a padres de familia, reuniones técnicas y consejos técnicos con el personal de la escuela, sin que esto afectara el trabajo con los niños pues se adecuaron las actividades a los tiempos dispuestos como trabajar en equipo y tomando acuerdos para continuar el día siguiente.

Al realizar las estrategias que se plantean en esta tesina me resultó fácil integrarlas en las situaciones didácticas que favorecieron la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas como el Programa de Educación Preescolar 04 lo indica, pero se cuidó el propiciar en los niños aprendizajes significativos a través de promover que analizaran los procedimientos que ellos usaron y determinar algunas veces cual era la más eficaz para desarrollar estas actividades. Ello en parte explica porque esta propuesta pretende tomar como base el juego.

La participación de los niños durante las actividades fue activa, dinámica, reflexiva en donde cada uno decidió y expresó siempre sus intereses y gustos. Observando que existe integración y comunicación en la mayoría de ellos al realizar los juegos.

Durante los juegos que se practicaron se cuestionó y confrontó a los niños en el momento que les tocaba participar y/o en colectivo, propiciando el análisis y reflexión del resultado presentado para reconocer el aprendizaje alcanzado o obstáculos presentados, replanteando juntos algunas estrategia que permitan llevarlo acabo lo mejor posible.

Reconozco que las situaciones que se presentaron propiciaron desafíos intelectuales en los niños al dejar que ellos fueran quienes construyan su

conocimiento, participando activamente en el desarrollo de las actividades planeadas y a través de la Observación permanente que yo realizo, identifique algunos aspectos que se requieren en mayor medida reforzar como son: diferencias, clasificación por cantidad y concepto de número en los niños en relación al aprendizaje de las matemáticas a través del juego.

En este quinto y último apartado se hace referencia a la conclusión general de todo el trabajo presentado haciendo mención de la importancia del nivel preescolar como base fundamental del desarrollo del niño, así como la participación de los padres de familia para contribuir positivamente en este proceso de sus hijos; se indican algunos resultados de la aplicación de las estrategias, se recupera la diversidad que se tiene en la aplicación de estas estrategias, se reconoce la diversidad que se debe tener en la aplicación de las actividades y utilización de diversos materiales que juntos provoquen aprendizajes significativos en los niños y se termina haciendo énfasis en el desarrollo del juego como eje central para favorecer la enseñanza-aprendizaje de las nociones matemáticas en el niño de preescolar.

CONCLUSION

El Propósito inicial del trabajo fue:

“Emplear el Juego como Estrategia para Favorecer, la Enseñanza Aprendizaje de las Nociones Lógico-Matemáticas del Niño del Nivel Preescolar, de manera Significativa”.

La educación preescolar es una de las experiencias valiosa para los niños, es un ambiente agradable que le da la oportunidad de interactuar con diversos objetos del medio físico y social, permitiéndole construir la base del conocimiento lógico matemático. Haciendo referencia esta idea considero que todo docente al tener contacto con los niños de edad preescolar debemos propiciar el aprendizaje partiendo del juego como medio principal para lograr en los niños la adquisición de nuevos conocimientos que permita al niño manifestar sus gustos, intereses y necesidades, así como su desarrollo integral.

Es importante que dentro de las actividades que se realizan en el Jardín de Niños como docentes, involucremos a padres de familia en la formación de aprendizajes de sus hijos aplicando actividades por medio del juego pues a través de este los niños aprenden, conocen, analizan, reflexionan, diferencian, comparan etc. y así descubrir poco a poco el sentido que tiene el juego infantil en el niños preescolar.

Al aplicar estas estrategias con los niños considero que fui desarrollando su competencia de plantear y resolución de problemas en situaciones que les son familiares al realizar actividades de agregar, quitar, comparar, contar, al interactuar con su entorno.

Se observó que los niños son capaces de contar elementos y representar cantidades, pudieron inferir el valor de una serie de objetos, mencionando los números del 1 al 30 de forma gradual, reconocieron cuerpos geométricos en diferentes objetos etc.

En este proceso tan importante se reconoce que los niños hacen uso de los números en su vida cotidiana al reconocer la funcionalidad de los números en su dirección, teléfono, monedas etc. Sin perder de vista que la oportunidad que tuvieron de manipular y observar diferentes objetos ayudo a este razonamiento y aprendizaje significativo.

Asimismo no peder de vista que la diversidad de juegos, actividades y materiales que debemos utilizar accederá al niño mantener un interés que le permita desarrollar aprendizajes significativos.

Por lo tanto finalizo mencionando que el JUEGO es la parte central para lograr desprender intereses, descubrir deseos, gustos y necesidades; considerando de suma importancia que toda persona que tenga contacto con niños en edad preescolar, reflexionen y tomen en cuenta esta estrategia plantada en este trabajo ya que permitirá favorecer la enseñanza aprendizaje de las nociones-matemáticas del niño preescolar, de manera significativa, siendo indispensable para el desarrollo del niño en sus distintas áreas (afectiva, social, intelectual y física) que son la base para su vida futura.

CUESTIONARIO A PADRES DE FAMILIA

- 1.- ¿Usted juega con su hijo? Si o No ¿A que juega?

- 2.- ¿Qué juguetes o materiales usa su hijo para jugar?

- 3.- ¿Qué lugares que usted visita, lo acompaña su hijo?

- 4.- ¿De qué platica su hijo con usted?

- 5.- ¿En qué actividades involucra a su hijo en su hogar?

- 6.- ¿De las actividades que realiza la escuela en cuáles le gusta participar?

CUESTIONARIO A LOS ALUMNOS

1.- ¿Te gusta asistir a la escuela? ¿Por qué?

2.- ¿Qué te gusta hacer en tu salón?

3.- ¿Con que materiales te gusta trabajar en tu salón?

4.- ¿Que te gusta trabajar con tu maestra?

5.- ¿Cuándo no vienes a la escuela que haces?

6.- ¿Con quien y a que juegas en tu casa?

ENTREVISTA A LOS DOCENTES

1.- ¿En tu práctica docente cumples con tus propósitos planteados?

2.- ¿Qué es el juego?

3.- ¿Cómo propicias los aprendizajes en los niños?

4.- ¿Qué juegos has empleado para favorecer la enseñanza de las matemáticas en tus alumnos?

5.- ¿Consideras que el juego es un recurso importante para facilitar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el nivel preescolar? Si o no ¿Por qué?

FUENTES DE CONSULTA

Bloque de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños. México SEP , 1993

BRUNER Jerome. Aprendizaje por experiencia directa y mediatizada, México, Ed. Primavera, 1973.

BRUNER Jerome . Acción. Pensamiento y Lenguaje. Madrid , Ed. Alianza, 1969

GRAN LIBRO La maestra de Preescolar. México, Ed. Euro México, 2002

GONZALEZ Adriana y Edith Weinstein, ¿Como enseñar matemáticas en el jardín? Argentina Ed. Colihue 1995

HIDALGO Guzmán. Juan Luis. Saber contar un modelo didáctico para la Matemática. México Ed Casa de la Cultura del maestro mexicano, A.C., 1992.

PARRA , Cecilia e Irma Saez. Didáctica de matemáticas. Aportes y reflexiones, México , Piadós, 1997

PIAGET Jean, Infancia y Aprendizaje, Madrid España 1982

LABINOWICZ, Libro El conteo en los primeros años: Capacidades y limitaciones y conteo flexible y eficiente A.D. 1985

MARTINEZ Criado. Gerardo. El juego y el Desarrollo Infantil. Mexico, Ed. Octaedro, 1993

RIOS Silva. Rosa Maria. Educación Matemática III. México, Ed. Ibero América 1992

SARASON Irwin. Enciclopedia de Psicología Educativa. México, Ed. Oxford Universiti, 1997

SEP, El constructivismo y el aprendizaje significativo. PRONAP. México, 2000

SEP, Programa de Educación Preescolar. México, 2004

ZAPATA Oscar A., Aprender jugando en la escuela Primaria. México, Ed. Pax, 1992