



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 DF PONIENTE**



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIAS
PARA LA FORMACIÓN Y DESARROLLO DE LOS
PRINCIPIOS DE CONTEO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL
TERCERO DE PREESCOLAR.**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN
DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

PRESENTA

KARLA GUADALUPE HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

MÉXICO, DF.

JULIO DE 2008.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 DF PONIENTE**



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIAS
PARA LA FORMACIÓN Y DESARROLLO DE LOS
PRINCIPIOS DE CONTEO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL
TERCERO DE PREESCOLAR.**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN
DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

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

PRESENTA:

KARLA GUADALUPE HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

MÉXICO, DF.

JULIO DE 2008.

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F., 22 de julio de 2008

**C. PROFRA. KARLA GUADALUPE HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ
PRESENTE**



En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIAS PARA LA
FORMACIÓN Y DESARROLLO DE LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO EN NIÑOS
Y NIÑAS DE TERCERO DE PREESCOLAR**

opción Proyecto de Innovación, a propuesta del asesor Profr. Oscar Morales Caporal, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E



**MTRA. GUADALUPE G. QUINDANÍA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXÁMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.**

GGQC/arr

ÍNDICE

	Pág.
Introducción.....	1
Justificación.....	4
Marco Contextual.....	7
○ Contexto Social.....	7
○ Contexto Escolar.....	23
Diagnóstico Pedagógico.....	25
Planteamiento del problema.....	64
○ Preguntas de investigación.....	65
○ Pregunta Central.....	66
○ Propósito General del Proyecto.....	67
○ Metas concretas a alcanzar.....	67
Marco Teórico.....	68
○ Programa de Educación Preescolar.....	68
○ Antecedentes.....	68
○ Principios Pedagógicos.....	69
○ Diversidad y Equidad.....	70
○ Estructura.....	70
○ Teorías del desarrollo.....	74
○ Teoría psicogenética.....	74
○ El juego.....	76
○ Definición.....	76
○ Tipos de juego.....	78
○ Teorías de Instrucción	80
○ Juegos Matemáticos.....	80
○ Pensamiento Lógico-matemático.....	81
○ Concepto del número y conteo	82
○ Concepto de número.....	82
○ El conteo y sus principios.....	83

○ Competencias.....	85
○ Teorías del aprendizaje.....	86
○ Teoría de Vigotsky (modelo socio cultural).....	86
	90
Metodología.....	94
Tipo de Proyecto	96
Novela Escolar.....	98
Alternativa.....	99
Categorías de análisis.....	100
Plan de trabajo.....	116
Aplicación y reportes de la alternativa.....	204
Evaluación general del proyecto.....	206
Conclusiones.....	208
Reformulación.....	209
Bibliografía.....	211
Anexos.....	

INTRODUCCIÓN

Desde la práctica docente propia, se ha observado la importancia que tiene el desarrollo del concepto de número en los niños de nivel preescolar, puesto que está ligado a la evolución misma del hombre, pues surgió como consecuencia de la necesidad práctica de contar objetos.

Como se sabe, los números son el alfabeto universal del lenguaje matemático que sirve para cuantificar todo lo que nos rodea. De igual forma es un recurso que ayuda a desarrollar el pensamiento, pues al trabajar con ellas, se deben seguir ciertos pasos, y son una herramienta con la que se pueden resolver problemas cotidianos.

Pero para utilizarlos correctamente, los niños deben realizar una transición de pensamiento que va de lo concreto a lo abstracto. Por ello se considera importante que desde que el niño se encuentra en el nivel de educación preescolar, se favorezca el aprendizaje de los principios del conteo, ya que la mayoría de ellos a esa edad presentan problemas al momento de asociar un número escrito con su realidad.

Favoreciendo el desarrollo de dichas reglas o principios del conteo, en las primeras etapas escolares, el individuo mejora su desempeño a lo largo de su vida académica. Por tal motivo, el presente proyecto tiene como propósito elaborar y aplicar una propuesta de estrategias didácticas basadas en juegos tradicionales, enfocadas a los niños de cinco años que se encuentran en el tercer grado de conteo educación preescolar, con la intención de que logren un aprendizaje significativo de los principios del de manera ágil, divertida y constructiva, es decir, con aspecto lúdico; encaminado a desarrollar un conocimiento sólido de los primeros números.

El presente trabajo *Los juegos tradicionales como estrategias para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar* está integrado en su primera parte por una *Introducción y Justificación*.

De igual forma se muestra el *marco contextual*, en donde se da cuenta de la situación escolar y social, donde se realiza el análisis de la práctica docente propia en aspectos significativos para comprender la situación cultural y socioeconómica de los alumnos que forman parte del objeto de estudio.

Otro aspecto significativo es el *diagnóstico pedagógico* en el que se integran los resultados obtenidos de la observación realizada en alumnos de tercer grado de preescolar del **Jardín de Niños Vigotsky**. Lo cual permite establecer el planteamiento del problema en un primer plano de análisis, que da origen a los cuestionamientos de investigación, así como la pregunta central de investigación: *¿Pueden los juegos tradicionales favorecer el desarrollo de los principios de conteo en niños y niñas de 3º de preescolar?* Este marco da pie al planteamiento del propósito general de investigación.

Otro segmento lo constituye el marco teórico conceptual, con base en las aportaciones de científicos como Jean Piaget y L. S. Vigotsky. También se incluye lo más relevante en relación a los temas cognitivos, del juego, la lógica matemática y los principios de conteo. Esto se complementa con las categorías de análisis que enfatizan los aspectos más relevantes a recuperar con los alumnos y alumnas de educación preescolar objeto de estudio.

Con respecto a la metodología se utiliza el procedimiento de investigación acción, que implica una transformación dialéctica basada en la autorreflexión crítica del docente sobre su propia práctica. El tipo de proyecto, dentro del cual se inscribe el presente trabajo se define como de intervención pedagógica ya que se pretende favorecer la transformación educativa de alumnos y alumnas, particularmente en el tercero de preescolar.

Un último apartado lo constituye con el plan de trabajo, que se conforma de 15 sesiones, dirigidas a los alumnos de tercero de preescolar, con actividades que a partir del juego se pueda favorecer el desarrollo potencial del alumno en las habilidades que presenta y ayudarlo en el desarrollo de las que no se observan. Con la participación en el presente proyecto se pretende ayudar a mejorar el

desarrollo de los principios del conteo de los alumnos. Con base en estas actividades, se realizará una serie de consideraciones de reflexión sobre la puesta en práctica de esta propuesta alternativa, y asimismo, se plantearán las conclusiones generales del proyecto.

Se culminará con la reformulación del proyecto, en el que se ponderarán los aciertos obtenidos en su aplicación, así como sus deficiencias, por lo que se hará un replanteamiento para nuevas intervenciones.

Finalmente, se incluye la bibliografía consultada, así como los instrumentos utilizados.

JUSTIFICACIÓN

Como se sabe, los niños en edad preescolar empiezan a tener una idea de cantidad al utilizar expresiones diversas como: muchos, pocos, varios, algunos, uno, ninguno, todos, más que, menos que; y aunque aun no poseen la noción de número, comienzan a expresarlo de diferentes maneras, basados en la percepción de aquello que les rodea.

La reprobación en las escuelas con materias relacionadas a las matemáticas tienen un mayor índice que las relacionadas con cualquier otra rama del saber, pero su origen no se da en las escuelas secundarias o de nivel de educación primaria, su verdadero origen se encuentra desde las primeras etapas educativas, es decir desde el preescolar.

Así pues, en el actual Programa de Educación Preescolar (PEP-04) se plantea la necesidad de desarrollar el pensamiento matemático en el niño por medio de experiencias cotidianas, pero sobre todo en sus juegos.

Por tal motivo y observando la dificultad que presentan algunos niños al momento de iniciar el conocimiento de los primeros números, se plantea la necesidad de hacer una propuesta didáctica, con un conjunto de juegos tradicionales que apoyen al niño en el desarrollo de los principios del conteo como: *la correspondencia uno a uno, el orden estable, la cordialidad, la abstracción y la irrelevancia del orden.*

El aprendizaje del conocimiento matemático, está íntimamente ligado a la concepción del número, los beneficios derivados de este aprendizaje repercuten de manera positiva en la vida académica de los alumnos, creando un aprendizaje significativo que podrá potencializar el resto de su vida, puesto que como lo enuncia Luís Ferrero, (... *“Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto*

de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales y posibilitan para explorar y actuar en la realidad)".

1

La implementación de juegos tradicionales utilizados en las primeras etapas del aprendizaje del niño, le puede permitir entender esta conceptualización, de manera ágil y divertida, transformando el acto de enseñanza del conocimiento matemático, pues cuando el alumno asocia las matemáticas con el juego le resta el carácter estricto a este saber. Puesto que *los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico.*

Debido a su carácter motivador el juego se puede considerar como un facilitador del aprendizaje de las matemáticas, pues es capaz de lograr que los alumnos pierdan esa aversión hacia dicha asignatura. Sin duda alguna para mantener interesado a un niño, el proponerle un juego matemático vinculado con algún juego tradicional como el avión, pares y nones, la oca y el stop; pueden favorecer de manera determinante el aprendizaje de los principios del conteo utilizando los primeros números.

En este sentido se desprende que hay aspectos que por sí solos justifican de manera determinante el uso del juego en las aulas; estos pueden ser:

- A) El carácter lúdico
- B) El desarrollo de técnicas intelectuales
- C) El fomento de desarrollos sociales

Puesto que el interés de los juegos en la educación no es sólo divertir, sino más bien extraer de sus enseñanzas materias suficientes para impartir un conocimiento, interesar y lograr que los alumnos piensen con cierta motivación.

¹Ferrero, Luís, El juego y la matemática La Muralla, Madrid, 2004, Pág. 13

Así pues, desde el punto de vista del desarrollo intelectual, el juego es una excelente actividad que permite ejercitar las capacidades mentales que, al igual que las físicas se mejoran con la práctica como: la imaginación y la creatividad.

En otro aspecto el desarrollo de la lógica es clave incluso para el desarrollo de los principios del conteo ya que generalmente es uno de los primeros aspectos convencionales del mundo de los números al que los niños y niñas tienen oportunidad a acercarse.

De esta manera el presente proyecto de innovación se conforma de una serie de juegos tradicionales que tienen como características distintivas: el hecho de manejar un contenido educativo, desarrollar hábitos y actitudes positivas durante la jornada escolar, desarrollar estrategias de pensamiento y promover el intercambio de relaciones personales.

MARCO CONTEXTUAL

Contexto Social

Ubicación

Marco Geográfico



El municipio de Ecatepec se ubica en la región nororiental del Estado de México y cuenta con una extensión territorial de 186.9 kilómetros cuadrados; sus colindancias son las siguientes:

- **Al Norte:** Los municipios de Tultilán, Jaltenco, Tecamac y Tonanitla.
- **Al Sur:** La Delegación Gustavo A. Madero y los municipios de Texcoco y Netzahualcoyotl.
- **Al Oriente:** Los municipios de Acólman y Atenco.
- **Al Poniente:** La Delegación Gustavo A. Madero y los municipios de Coacalco y Tlanepantla.

El territorio del municipio de Ecatepec está distribuido de la siguiente forma: 1 ciudad, 7 pueblos, 1 ranchería, 12 barrios, 163 fraccionamientos y 359 colonias.

Hidrografía

Ecatepec carece de ríos y lagos; sin embargo existieron en la época prehispánica dos lagos de importancia; el Lago de Texcoco y el Lago Xaltocán, de aguas saladas y semisaladas respectivamente.

Actualmente sólo hay arroyos de origen fluvial como: La Rinconada, El Águila, La Guiñada, La Cal y El Calvario.

Orografía y Relieve

El relieve de Ecatepec es irregular debido a los factores que alteran el suelo, tanto los de origen natural como los provocados por el hombre. La erosión mecánica, eoliana y la fluvial han modificado sustancialmente el relieve del territorio de Ecatepec.

La Sierra de Guadalupe es el macizo de cerros, lomas y montes más importante de nuestro municipio. Integra en su extensión las elevaciones conocidas como: *Pico de tres Padres*, El Pico de los Díaz, El Pico de Moctezuma, Cerro Cabeza Blanca entre otros.

Clima

En Ecatepec predomina el clima templado semiseco, con lluvias durante el verano. Las temperaturas más altas se registran durante las estaciones de primavera y verano; en invierno se registran temperaturas de hasta los 7 grados centígrados. La temperatura anual promedio es de 14 grados centígrados.

Cultura

La Cultura prehispánica dejó huella en nuestro territorio, enriquecida con el proceso histórico nos permite actualmente ostentar manifestaciones culturales y rasgos de identidad que nos distinguen y que día a día los ecatepequenses continuamos construyendo y consolidando.

La identidad se establece con los lazos de unión que se crean por que compartimos en comunidad los símbolos, tradiciones y costumbres, tangibles e intangibles que agrupan todos los valores y los aspectos del quehacer de los que habitamos en este municipio, legando para las generaciones que nos sucedan la tarea de nutrir la cultura y mantener viva nuestra identidad.

Nombre Oficial del Municipio

Ecatepec de Morelos es el nombre oficial de nuestro municipio. Ecatepec es un vocablo de origen náhuatl compuesto por las palabras EHÉCATL, (viento) y TEPEC, (cerro). La forma original de esta última palabra es TÉPETL, modificada por el sufijo gramatical C que significa **en** o lugar de. De esta manera Ehecatepetl se traduce etimológica y literalmente como: “Donde está el cerro del viento” o “En el cerro del viento”. El 13 de octubre de 1877, el Gobernador Juan N. Mirafuentes otorga a Ecatepec la calidad de Villa. .En 1997 el entonces diputado local del distrito XLII Eruviel Ávila Villegas lanzó la iniciativa para reformar el artículo 6 de la Ley Orgánica Municipal a efecto de agregar las palabras “de Morelos” al nombre del municipio, en el decreto oficial No. 32 publicado el 30 de septiembre de 1997 se reformó el citado artículo de la Ley Orgánica y tomó su nombre definitivo: **MUNICIPIO DE ECATEPEC DE MORELOS.**

El Glifo

El glifo de Ecatepec, se encuentra en códices prehispánicos. Se describe como la representación de un cerro cuya cima está coronada por la imagen del dios del viento Ehécatl - Quetzalcoatl, simbolizado por la cabeza de un ave, de rostro rojo barbado con protuberancias en la boca semejando un pico, y un ojo muerto (símbolo de la estrella) representado fuera de la órbita.

La mitología Azteca de la creación, narra que las dos veces dios Omoteotl, tomó el viento divino Ehécatl para soplar sobre el caos, creando la luz, el movimiento y organizando el universo.

EL escudo de Ecatepec de Morelos

El escudo muestra los tres principios rectores: Autonomía, Trabajo y Unión, los cuales han regido el desarrollo histórico de nuestro municipio. En la parte superior se aprecia el Escudo Nacional enmarcado por un arco que enaltece los colores patrios; este trazo entorna la representación de la tumba del Generalísimo José María Morelos y Pavón.

La Autonomía es representada por la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y hacia ella se dirigen las huellas de unos pies descalzos, que marcan el camino del Municipio hacia los principios de libertad y justicia.

En la parte superior izquierda se aprecia la parroquia de San Cristóbal, edificación colonial que representa uno de los monumentos históricos característicos de Ecatepec.

El trabajo se ejemplifica con las actividades laborales del municipio, como son: la agrícola, la industria metalúrgica de transformación, y la más representativa: Sosa – Texcoco, por ser la de mayor tradición, ya que su instalación data del año 1942.

En la parte inferior de estos elementos se encuentra el Albarradón prehispánico y colonial.

También se ilustra la cuenca del Valle de México, que estaba formada por los lagos de Chalco, Xochimilco, Texcoco, Xaltocán y Zumpango, en cuyo entorno aparecen los topónimos de los pueblos que integran el municipio.

Finalmente en la parte inferior de todos los elementos aparece la palabra “unión”, que indica en suma, la consolidación de un presente que reconoce su herencia histórica.

El 29 de marzo de 1983 el H. Ayuntamiento Constitucional de Ecatepec de Morelos dio a conocer el escudo de nuestro municipio.

Marco Histórico

Epoca Prehispánica

Los arqueólogos sitúan temporalmente a los primeros pueblos de Ecatepec hacia el año de 1300 a. C.; sostienen que los pobladores iniciales procedían de Zacatenco y del Arbolillo; estos pioneros se establecieron en Xalostoc, Tulpetlac, Chiconahutla y Ecatepec. Recientes investigaciones arrojan que existen

evidencias de asentamientos humanos que datan de 4500 años a. C. en esta región.

El **Códice Boturini** (*Tira de la peregrinación*) registra que hacia el año 1204 llegaron los aztecas (mexicas) a nuestra región, habitando en Alcahuacán, Ecatepec, Tulpetlac y Huixachtitla (antigua población que dependía de Xalostoc). Permanecieron en nuestro territorio un total de 40 años. Gracias al *Códice Boturini* y a otros conocemos los glifos de los pueblos de Ecatepec. Durante la segunda mitad del siglo XIII, Ecatepec y sus pueblos dependieron del Señorío de Xaltocán hasta la derrota de éste por el señorío de Cuauhtitlan, integrándose así a éste Señorío hasta 1428. La Triple Alianza formada por México Tenochtitlán, Texcoco y Tacuba inició la creación de un gran imperio anexando al Señorío de Cuauhtitlan. En éste mismo año los aztecas instituyeron el linaje de los gobernantes del Señorío de Ecatepec, siendo su primer Tlatoani Huehue Chimalpilli, el segundo Matlacohuatzin, el tercero Chimalpilli II y el cuarto y último Huanitzin; emparentados todos ellos con los tlahtoanis aztecas.

Época Colonial

Consumada la conquista, Diego Huanitzin continuó gobernando Ecatepec, posteriormente Hernán Cortés entregó a Doña Mariana Leonor Zuchimatzin de Moctezuma la Encomienda de Ecatepec.

En el siglo **XVI**, Ecatepec recibe el nombramiento de Alcaldía Mayor y Chiconahutla el de corregiduría, esta última quedó sujeta a la Alcaldía Mayor de Ecatepec, que a partir de este hecho ostentó el poder político de la región durante todo el periodo colonial, teniendo bajo su dominio los territorios que actualmente son los municipios de Coacalco y Tecamac.

A inicios del siglo **XVII**, debido a las fuertes inundaciones, las autoridades decidieron reforzar el Albarradón prehispánico con dos muros de piedra y tres capillas-compuerta; con estas obras ayudaron en parte a controlar las inundaciones de la capital de la Nueva España. A mediados del siglo **XVIII**, EL Real Tribunal del Consulado construyó la Casa del Real Desagüe; poco tiempo después se le llamó Palacio de los Virreyes, en virtud de que estos gobernantes recibían en este lugar “El Bastón de Mando” antes de su llegada a la capital de la Nueva España. Al finalizar el siglo **XVIII**, el Rey de España divide el virreinato en doce intendencias, Ecatepec se asigna a la intendencia de México.

Periodo Histórico 1812 - 1980

En este apartado están citados algunos de los hechos históricos más relevantes, acontecidos en Ecatepec.

El 22 de diciembre de 1815 fue fusilado el General José María Morelos y Pavón en el Palacio de los Virreyes (actualmente Centro Comunitario “Casa de Morelos”), lugar donde pasó sus últimos momentos.

Una vez consumada la independencia de nuestro país, el Decreto Constitutivo del Estado de México fechado el 2 de marzo de 1824, ratifica a Ecatepec su calidad de municipio la cual había recibido el 16 de marzo de 1812. En 1825 Ecatepec pierde más de la mitad de su territorio con la creación del municipio de Tecámac; en 1862 vuelve a perder territorio esta vez para crear el municipio de Coacalco. El 13 de octubre de 1877, el Gobernador Juan N. Mirafuentes otorga a Ecatepec la calidad de Villa “de Morelos”. El 1 de diciembre de 1980, el Gobernador del Estado de México Dr. Jorge Jiménez Cantú, emitió un decreto mediante el cual la Villa de Ecatepec sube de rango y se designa como Ciudad Ecatepec y al municipio se le ratifica como Ecatepec de Morelos.

Datos estadísticos

Según el **INEGI**, el Municipio de Ecatepec cuenta con una población de un millón 622 mil habitantes, aunque extraoficialmente se habla de tres millones y medio de personas. Tenemos una densidad de población de 10 mil 436 habitantes por kilómetro cuadrado.

- La población que ha emigrado a Ecatepec, proviene el 64% del Distrito Federal; el 4% de Oaxaca; 4% de Michoacán; 5% de Veracruz; 5% de Puebla y 8% de otras entidades.
- La edad promedio de los ecatepequenses es de 23 años en los hombres y de 24 años en las mujeres.
- La mujer Ecatepequense tiene dos hijos en promedio.
- Según el Censo de Población y Vivienda del año 2000, 957,036 personas son mayores de 18 años.
- La población discapacitada es de 23,404 personas; 10,832 lo son por algún problema de tipo motriz.

Datos Urbanos

Datos Económicos

El 54.2% tiene un ingreso de hasta 2 salarios mínimos y el 45.8% de la población, tiene un ingreso mayor a 2 salarios mínimos. En Ecatepec existen 3,206 empresas, de las cuales el 88% son micros y pequeñas empresas. Con una Población Económicamente Activa de **555,660** de los cuales **405,064** son mujeres y **150,596** son hombres.

Actividad Económica:

- Empleados: 414,536.
- Trabajadores por su cuenta: 130,189.
- Patrones: 7,536.
- Jornaleros y Peones: 5,654.

- Artesanos y Obreros: 102,110.
- Comerciantes dependientes: 101,848
- Oficinistas: 49,844.
- Operadores de Transporte: 48,285.
- Trabajadores en Servicios Personales: 40,096.
- Ayudantes, Peones y similares: 32,162.
- Técnicos: 24,878.
- Profesionistas: 19,885.
- Trabajadores de la Educación: 17,519.
- Funcionarios y Directivos: 8,542.

Estos cuadros expresan algunos datos Económicos de Ecatepec de Morelos

PARTICIPACION ECONOMICA DE LA POBLACION EN ECATEPEC		
INDICADOR	TOTAL	% POBLACION
PEA	301,282	31.4%
PEA OCUPADA	98,798	32.7%
PEA DESOCUPADA	20,464	6.8%

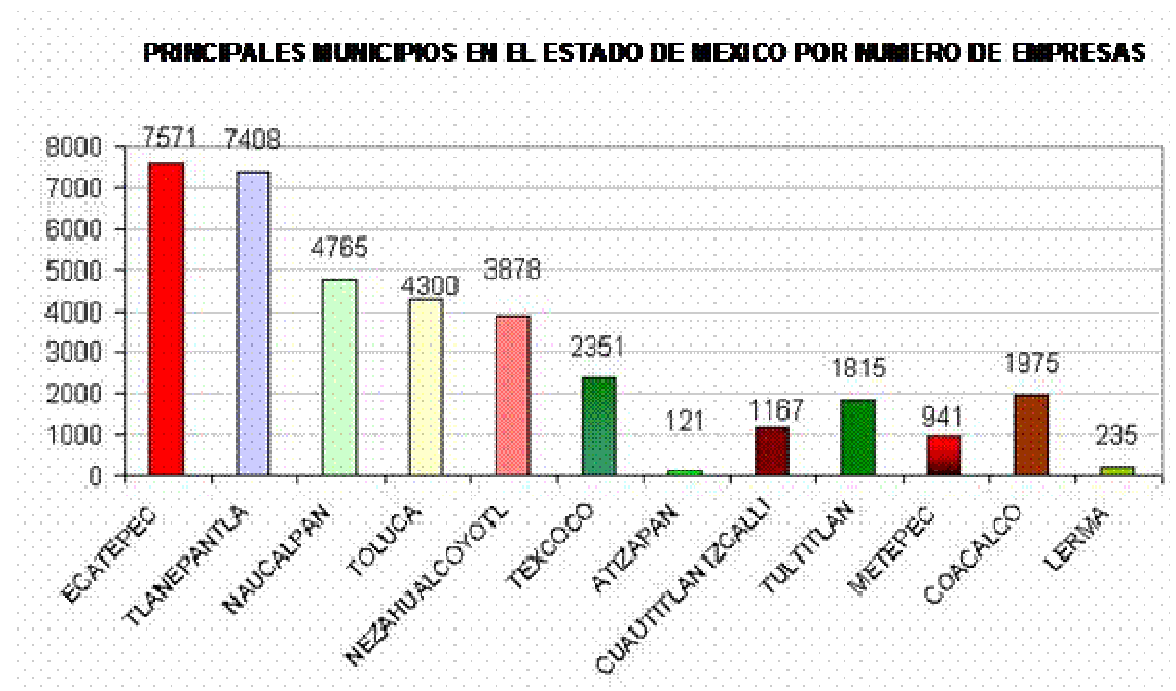
PEA OCUPADA POR SECTOR DE ACTIVIDAD		
SECTOR	ACTIVIDAD	TOTAL
SECTOR PRIMARIO	Agricultura, Ganadería, Pesca	1,426
	Minería	281
SECTOR SECUNDARIO	Industria Manufacturera	133,706
	Energía eléctrica y agua	2,918
	Construcción	37,993
SECTOR TERCIARIO	Comercio	129,822
	Transporte y Comunicaciones	51,851
	Servicios Financieros	5,686
	Actividad Gobierno	27,060
	Serv. de Esparcimiento y Cultura	4,647
	Servicios Profesionales	13,041
	Serv. Inmobiliarios y de alquiler de bienes	2,610
	Serv. de Restaurantes y Hoteles	26,910
	Otros excepto Gobierno	52,840
	Apoyo a los negocios	18,647
Servicios Educativos	26,027	
Servicios de Salud y Asistencia Social	19,523	

Los habitantes de Ecatepec representan el 13% del total de la población del Estado de México, de la cual el 36 % pertenece al sector productivo.

El Estado de México ocupa el cuarto lugar a nivel Nacional en cuanto a número de Empresas representando el 12% de las mismas.

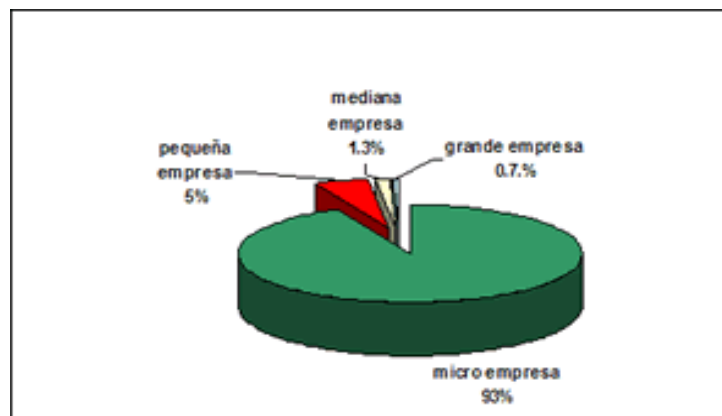
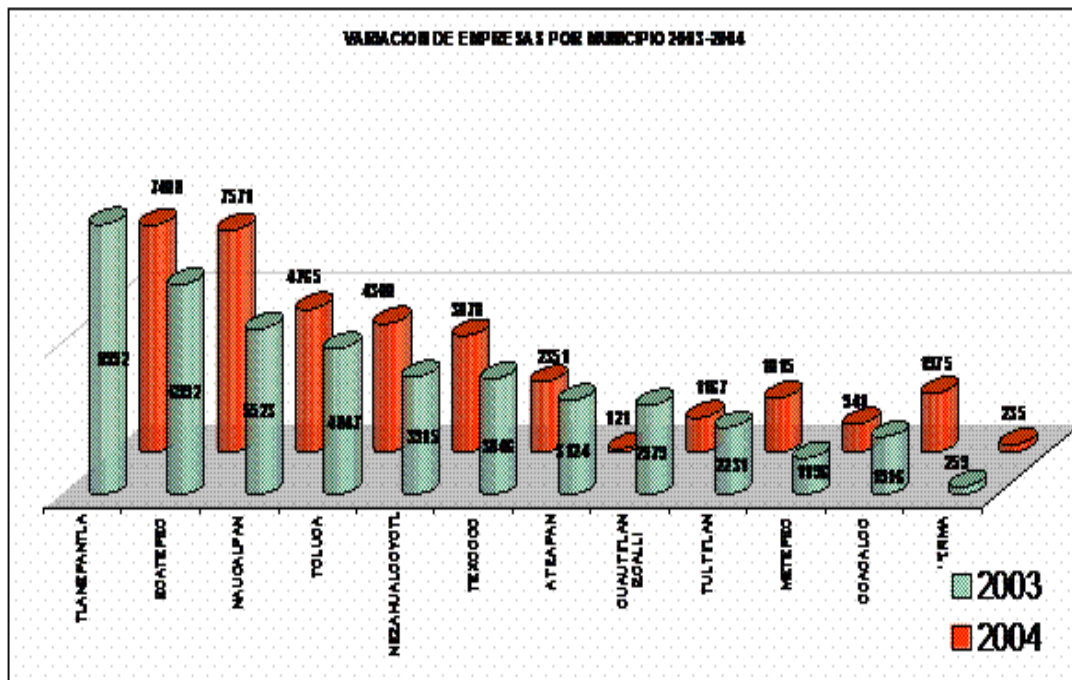
Por su parte, Ecatepec de Morelos es el municipio con mayor número de empresas establecidas, con un total de 7571 en donde el 98% pertenece a la

micro y pequeña empresa con ello se coloca en el primer lugar a nivel Estatal.
(Grafica N1.)



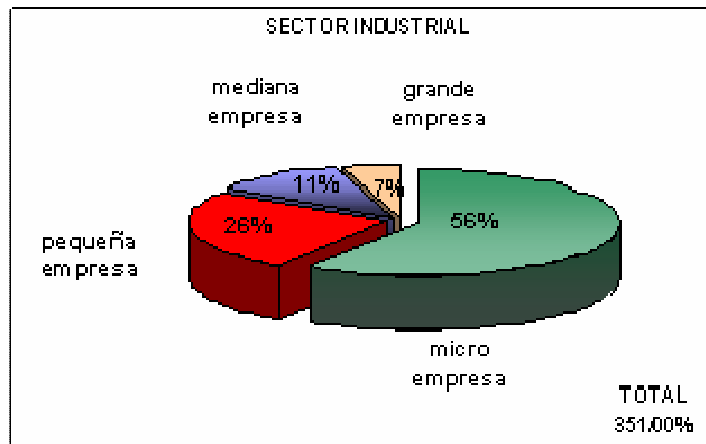
Gráfica1

El comportamiento del Sector Productivo en el Estado de México durante la transición del periodo de 2003 a 2004 ha presentado grandes cambios, en Ecatepec la empresa se ha incrementado más del 8% en comparación con el año anterior.



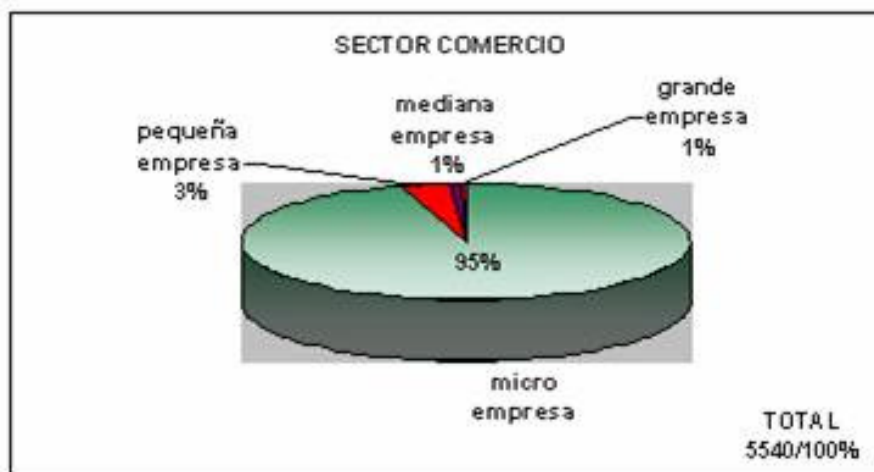
Representación Gráfica del número de empresas por tamaño en donde sobresale con el 93% la micro empresa

Desglose del estrato empresarial en Ecatepec por sector y tamaño



TOTAL INDUSTRIA 351

TOTAL SERVICIOS 1,680

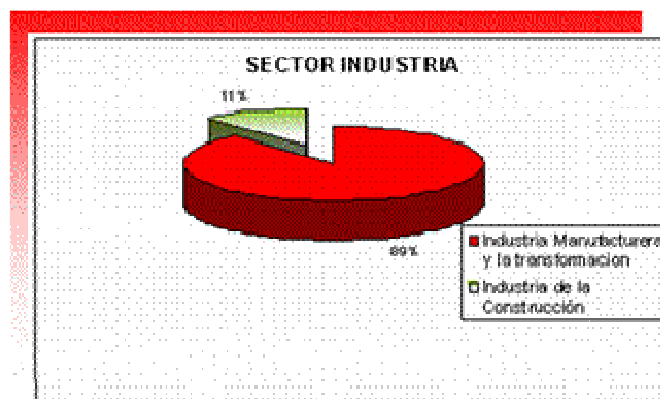


TOTAL COMERCIO 5,540

Dentro del análisis del Sector Empresarial se muestra que del total de empresas existentes en Ecatepec sobresale el Sector Comercio con el 73%.



PORCENTAJE DE PARTICIPACION POR SECTOR	
INDUSTRIA	5%
COMERCIO	73%
SERVICIOS	22%



En el Sector Secundario, la Industria Manufacturera es la que tiene una mayor participación económica arrojando una utilidad de más de \$900,000 anualmente.

Información macroeconómica



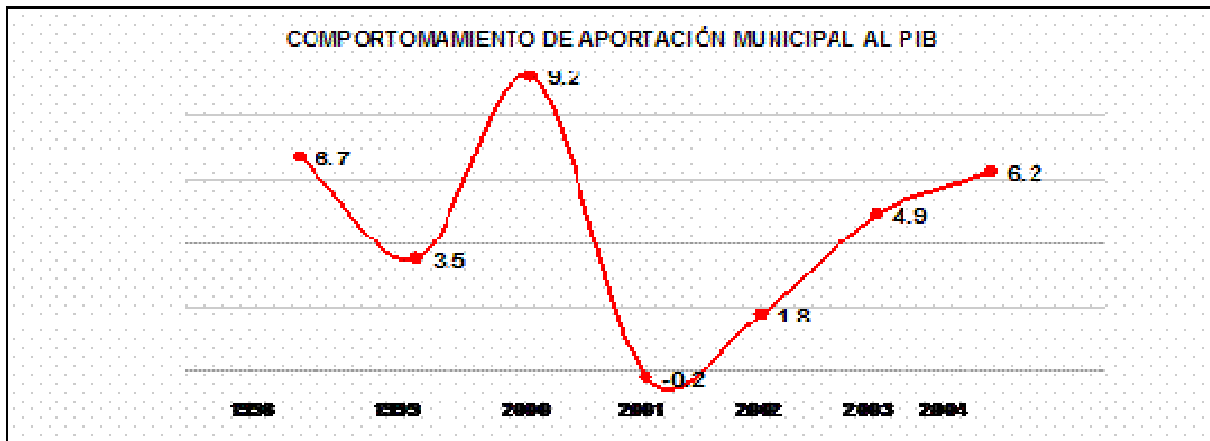
FUENTE: Secretaría de Economía/SEEM

En los últimos años, México incrementó su presencia en el mercado mundial y se ha convertido en una potencia comercial y en un centro internacional de negocios. Hoy, cuenta con una amplia red de tratados de libre comercio que brindan acceso seguro y preferencial a los mercados de 33 países en tres continentes, que representan el 61 por ciento del PIB mundial.

En el Sector Empresarial de Ecatepec existen 135 Grandes y Medianas de las cuales el 94% son exportadoras, estratégicamente localizadas con el fin de proveer servicios necesarios para lograr un óptimo desarrollo así como flujos de inversión extranjera directa, que deben traducirse en más y mejores empleos, transferencia de tecnología y oportunidades de exportación directa e indirecta.

La aportación Municipal al PIB Estatal registró gran dinamismo durante en el año 1998, en el 2001 presentó una variación negativa de -0.2 respecto al 2000, recuperándose para el 2002 con 1.8, observando una tendencia positiva para el 2004

PIB	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004
VARIACIÓN	6.7	3.5	9.2	-0.2	1.8	4.9	6.2



FUENTE: UNIDAD DE PLANEACION ECONOMICA SHCPYFUE

Seguridad Social

En Ecatepec contamos con **46 Unidades Médicas**; 1,599 Médicos; 2,087 Enfermeras y 655 camas de hospital.

Datos Educativos

- Contamos con 362,799 alumnos de todos los niveles; 14,784 Profesores y 1,179 Escuelas.
- El 3.9% de la Población, mayor de 15 años, es analfabeta y el 96.1% de la población, mayor de 15 años, es alfabeta.
- El 16% de la Población mayor de 15 años no tiene instrucción primaria.
- 848,189 personas no tienen instrucción profesional: 400 mil son hombres y 447 mil son mujeres.
- Son 96,260 profesionistas. 39,319 en el área de la Ciencias Sociales y Administrativas; 11,864 en la Educación de Humanidades; 26,365 en Ingenierías y 9,299 en Salud.
- El 99.9% del Municipio es urbano.
- En Ecatepec hay 362,685 hogares; 72,052 están compuestos por 5 integrantes; 96,521 por 4 y 70,099 por 3.

- El 53% de los hogares son nucleares y el 35.4% son ampliados; de ellos, el 81.5% son encabezados por hombres y el 18.5% por mujeres.
- El 0.7% de las viviendas no tiene drenaje, ni sanitario exclusivo, mientras que el resto sí.
- El 0.4% de las viviendas no tiene energía eléctrica.
- El 46.2% de las viviendas tiene algún nivel de hacinamiento.
- El 2.9% de las viviendas tiene piso de tierra. (sic)

La Colonia Nueva Aragón, se fundó en la década de los 60, como parte de un proyecto para crear una nueva zona de alto impacto urbano en el municipio de Ecatepec, tomando como modelo la recién creada San Juan de Aragón, a la que se le consideraba una ciudad dentro de la ciudad, el municipio otorgó el permiso para fraccionar los terrenos colindantes con el municipio de Atenco, las características del terreno eran de tipo rústico por lo que los costos de los mismos fue atractivo para los inversionistas y estaba enfocado a satisfacer las necesidades de vivienda de personas que provenían de otros estados para laborar en el distrito federal.

En la década de los 70, la invasión de terrenos por parte de personas apoyadas por grupos políticos, terminaron por conformar la colonia como se le conoce actualmente, y terminaron con el proyecto urbanístico moderno dejando una colonia de tipo rural carente de servicios públicos.

A principio de los 80 la escuela primaria termino de construirse dando un espacio educativo digno a las personas de la comunidad. En el sexenio de Miguel de la Madrid se construyeron el centro de salud comunitario y el centro de atención para el desarrollo integral de la familia (DIF), la escuela secundaria y jardín de niños para terminar de atender las necesidades de educación básica de la comunidad; posteriormente durante el gobierno de Carlos Salinas de Gortari, la colonia fue provista de los servicios de pavimentación y alumbrado publico.

En la actualidad la comunidad de la colonia cuenta con todos los servicios tiene una densidad poblacional de 42000 habitantes, desde su fundación a sido una colonia de clase social baja, durante años los primeros habitantes padecieron de la escasez de los servicios básicos (agua, luz, drenaje, pavimentación, alumbrado), obligando a sus habitantes a vivir en un medio rural dentro de la zona metropolitana. Esto derivo en una terrible crisis de descontento social, la situación con el paso del tiempo no mejoro mucho en la década de los noventa, la segunda generación de habitantes de la Nueva Aragón, creció con problemas de identificación en una ambiente de desintegración familiar, dando origen a problemas de pandillerismo y drogadicción, el medio social a ultimas fechas se ha visto beneficiado por la importancia política de la localidad, planes de desarrollo integral, planes asistenciales, programas educativos y programas de seguridad publica. Por lo que hoy en día a pesar de seguir siendo una colonia con un nivel socioeconómico bajo, ha dado la oportunidad de que los habitantes de la misma autogestionen su estabilidad económica dando origen a pequeños grupos, con un poder económico superior.

La importancia política de la comunidad representa ventajas para los, comerciantes, escuelas y centro de reunión social. Pues se ven beneficiados por los programas implementados por los gobiernos, locales, estatales y federales.

CONTEXTO ESCOLAR

El Jardín de Niños **Vigotsky** inició sus labores en el año de 1995, aun cuando tiene poco tiempo de haber obtenido su incorporación, se encuentra incorporado a la SEP mediante la clave CT: 15PJN2702S. Se encuentra ubicado en la periferia de la comunidad, por lo que tiene un área de influencia que abarca tres colonias, se encuentra localizado en Av. Miguel Hidalgo Mz. 74, Lote 8 y 9, colinda con las calles Av. Lázaro Cárdenas y Av. Ruiz Cortines; este aspecto significa para la institución ventajas competitivas con otras escuelas, al estar ubicado en una avenida de gran tránsito. El perfil socioeconómico de los alumnos se sigue conformando por ser de clase media baja.

Edificio Escolar

El Jardín de Niños cuenta con una infraestructura compuesta por 304 m² de terreno, un área construida de 133.1 m², integrado por tres salones: uno para cada grado, dirección, dos baños para niñas con dos lavabos, dos baños para niños con un mingitorio y sus dos lavabos, un baño para personal docente, una bodega, área cívica de 70 m², área de juegos de 55 m² y de área libre de 40 m². Cuenta con una plantilla docente de cinco personas, una persona dedicada a la labor administrativa, una persona para mantenimiento y una profesora para la enseñanza de lengua extranjera.

Plantilla de personal que labora en el Jardín de Niños Vigotsky

Nombre	Profesión y lugar de estudios	Nacionalidad	Años de experiencia docente	Cargo	Cédula
Claudia Lizbeth Hernández Cruz	Lic. Educación Primaria, Normal Superior	Mexicana	2 años	Directora	3920147
Rubí Hernández Cruz	Lic. en Educación preescolar. Normal Superior	Mexicana	1 año	Profesora Tercer grado	6284145
Lizbeth Bolaños Rodríguez	Pasante de la Lic. en Educación UPN.	Mexicana	1 años	Profesora Segundo grado	70197
Karla Hernández Rodríguez	Pasante de la Lic. en Educación UPN.	Mexicana	5 años	Auxiliar de tercer grado	70199
Ofelia silva Jiménez	Profra. De inglés	Mexicana	1 año	Todos los grados	
Luisa Martínez Reyes	Secundaria	Mexicana		intendente	

La población escolar se conforma de la siguiente manera:

Grupo	Niños	Niñas	Total
1º A	2	2	4
2º A	7	6	13
3º A	8	7	14
Total	11	16	27

DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

Durante los meses de agosto y septiembre del ciclo escolar 2005-2006, se llevó a cabo una serie de observaciones y encuestas (Ver anexo 1), con los trece niños integrantes del grupo de preescolar de tercer grado del jardín de niños **Vigotsky**, con la finalidad de conocer como realizaban el conteo, dentro del horario de clase, de forma individual y sin que el encuestador tuviera injerencia en las respuestas. Al no ser un estudio dirigido, las respuestas obtenidas representan el verdadero sentir de cada encuestado, dicha encuesta se conformó de 7 preguntas abiertas que duraron aproximadamente una hora.

De igual manera se aplicó una batería de actividades didácticas relacionadas con el conteo a fin de reconocer el nivel y dificultad que presentan los niños al realizar dicha actividad. (Ver anexo 2)

Para la construcción de las preguntas se tuvo en cuenta el nivel de comprensión de los niños tratando de que fueran lo más clara posible, para evitar sesgos en la información.

Como siguiente punto se aplicó hacia los docentes del jardín, una serie de preguntas enfocadas a conocer aspectos de su labor diaria en el aula para de este modo determinar cuál es la participación que tienen estos en la formación de conocimientos significativos y al mismo tiempo conocer las deficiencias que exhiben su accionar académico.

El cuestionario se aplicó a 5 profesores de los diferentes grados del **Jardín de niños Vigotsky**, que constaba de 7 preguntas abiertas, con el fin de tener noción acerca del conocimiento que tienen estos de los principios de conteo y el uso del juego como estrategia didáctica que apoye a la enseñanza de dichos principios.

Así mismo se aplicó una encuesta a los padres de los alumnos del jardín, de forma individual y para corroborar las respuestas con la de los alumnos, sin tener el encuestador injerencia en las respuestas, las respuestas obtenidas representan el verdadero sentir de cada encuestado, dicha encuesta se conformó de 8 preguntas abiertas y se aplicó a 13 padres.

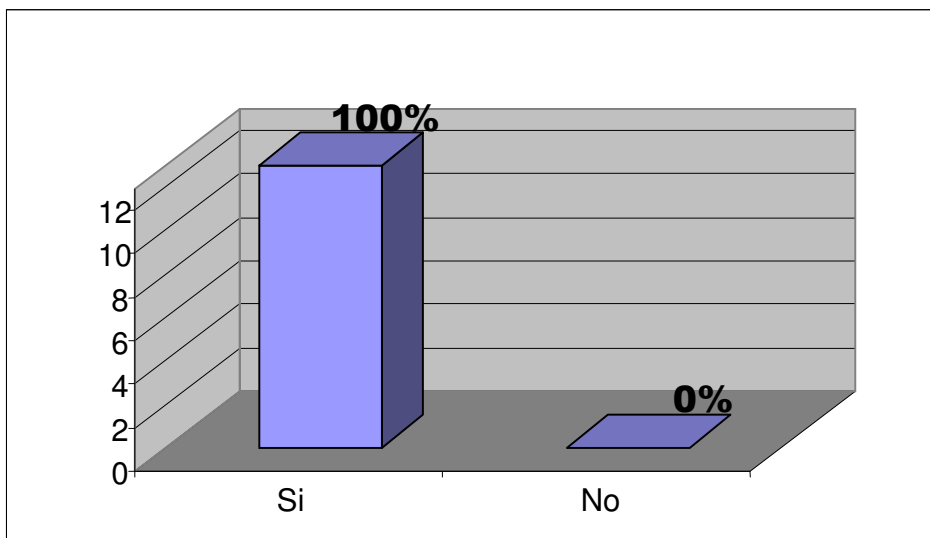
Por todo lo anterior, se concluye que las respuestas obtenidas corroboraron para determinar que los niños no aplican los principios de conteo y que los padres de familia no realizan nada por cimentar estos principios.

Alumnos

Para la detección de las dificultades que presentan los niños en la aplicación de los principios de conteo se utilizó como instrumento indagatorio una encuesta, ésta se aplicó a los 13 alumnos del 3er grado de preescolar del Jardín de Niños Vigotsky, dentro del horario de clase y de forma individual. Se trató de no tener injerencia en las respuestas dadas por los alumnos. Por tal motivo las respuestas que a continuación se presentan dan cuenta de la realidad que se vive en el aula con respecto a la problemática planteada.

Como se mencionó con anterioridad la encuesta aplicada se conformó de 7 preguntas abiertas y estos son los resultados que se obtuvieron.

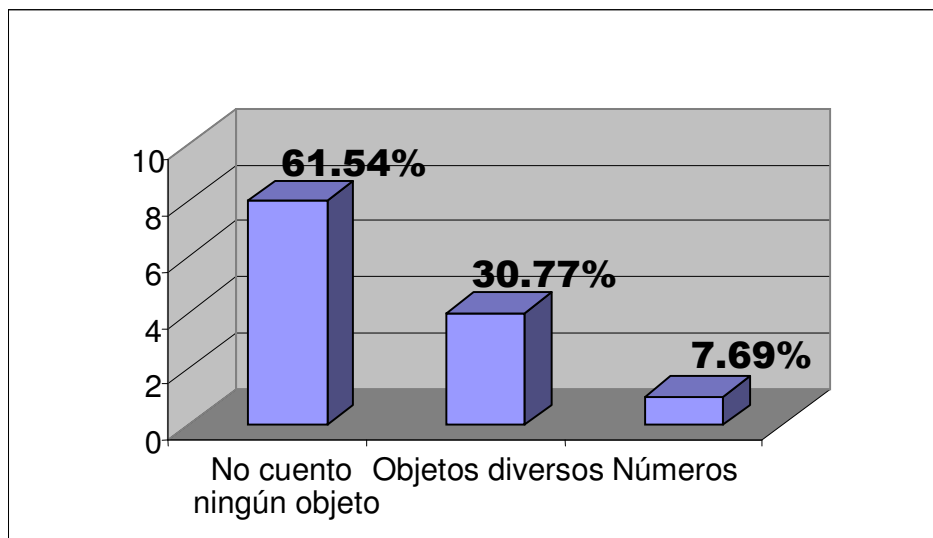
¿Te gusta contar objetos?



Análisis:

El 100% de los encuestados coincidieron en que les agrada contar objetos, lo cual sugiere que los alumnos tienen la inquietud por desarrollar esta habilidad y que de igual forma se han enfrentado en diversos momentos a la necesidad de practicar desarrollar de los principios del conteo de manera informal, fuera del contexto del aula. Este resulta ser un buen indicador de que los niños poseen ya algunos conocimientos previos del número.

¿Qué objetos cuentas en tu casa?



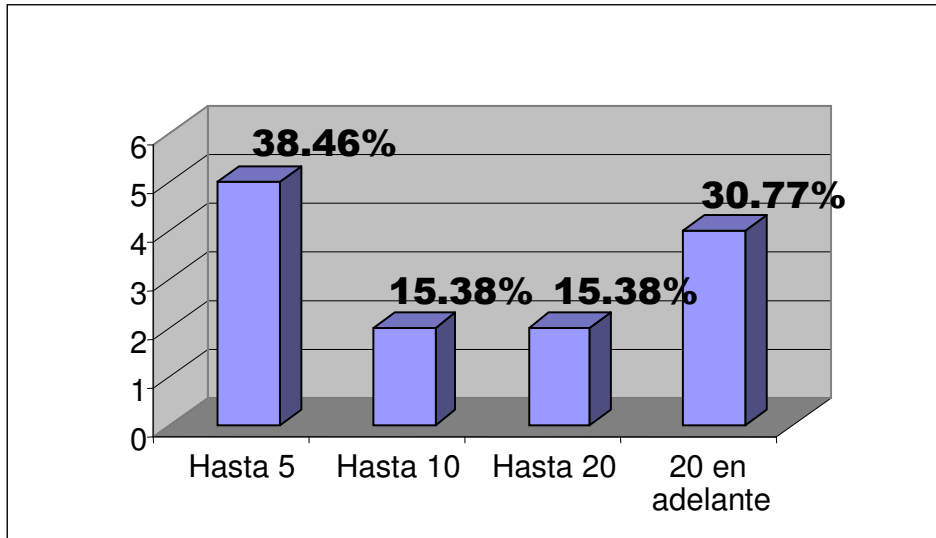
Análisis:

De las respuestas obtenidas, podemos deducir que más de la mitad del grupo no realizan ningún tipo de conteo en casa, que casi la tercera parte utilizan objetos concretos en casa para realizar conteos y solo un alumno utiliza los números como recurso para contar.

De las respuestas obtenidas, el 61.5% mencionaron que no cuentan objetos en casa, el 30.7% manifestó que sí cuenta objetos diversos y el 7.8% dijeron que solo contaban números.

Resulta significativo que a pesar de que los niños manifiestan inquietud por realizar conteos, más de la mitad del grupo no tiene la oportunidad de realizar dicha actividad en casa.

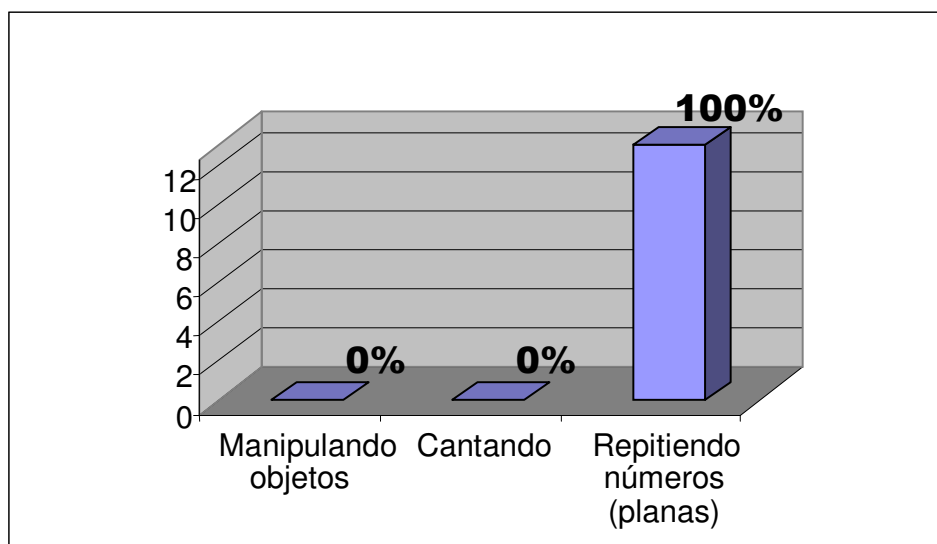
¿Hasta que número sabes contar?



Análisis:

Esta pregunta nos reafirma la información obtenida en la pregunta anterior, pues los alumnos que afirmaron que contaban objetos en casa, son los mismos que conocen una mayor cantidad de números, mientras que los alumnos que no tienen este impulso por contar, tienen un conocimiento menor, de lo cual se puede deducir que esta falta de estímulo desde estos niveles elementales les va causando rezagos con respecto a los niños que tienen el impulso de contar, lo cual se traducirá más adelante en severos problemas con el conocimiento del concepto de número.

¿Como te enseñan los números en la escuela?

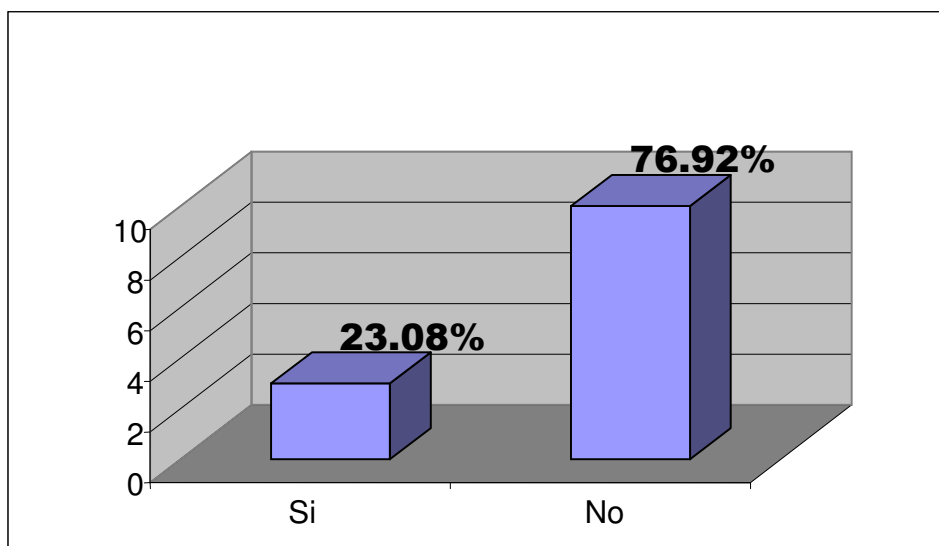


Análisis:

Con la finalidad de relacionar la información con la pregunta anterior, este cuestionamiento ratifica que los alumnos sí tienen conocimiento de los métodos de enseñanza de los cuales el profesor dispone para el aprendizaje de los números, confirmando así que la labor del docente es adecuada y al mismo tiempo nos permite conocer cuál de estos métodos de enseñanza ha sido más significativo para el alumno, se observa en la gráfica que el método que más recuerdan los alumnos son las planas.

En este cuestionamiento sobresale de manera importante el hecho de que el total del grupo tiene una tendencia a reproducir la educación tradicionalista, pues la única manera con la que se supone aprenden a contar, es con las planas, repitiendo los números pero sin contextualizar los números con su realidad.

¿Te divierte la forma en que tu maestra te enseña los números?

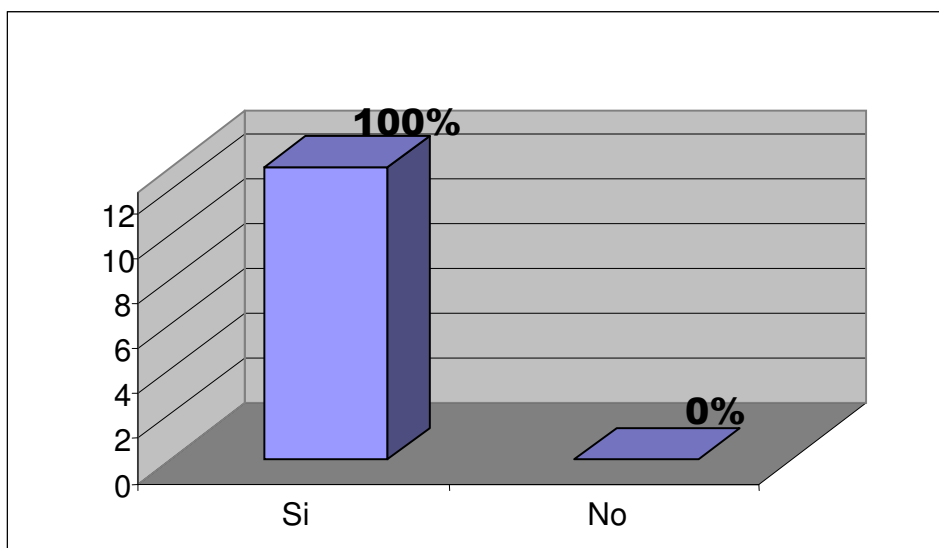


Análisis:

La respuesta afirmativa del 100% de los alumnos a esta pregunta nos sugiere que la labor realizada por el docente es adecuada, pues todos afirmaron conocer la manera en la cual se imparte este conocimiento y al mismo tiempo sugiere la idea de que el aspecto que limita el desarrollo del concepto de número e interfiere con la labor del docente, es la falta de continuidad en el hogar.

En relación con las respuestas obtenidas en la pregunta anterior, se observa como consecuencia de la forma en que los niños aprenden a conocer los números; ellos manifiestan que no les agrada la manera en que manejan el conteo en el aula, pues el 100% del grupo comentó que no les agrada la forma en que aprenden a contar los números.

¿Te gustaría aprender números jugando?

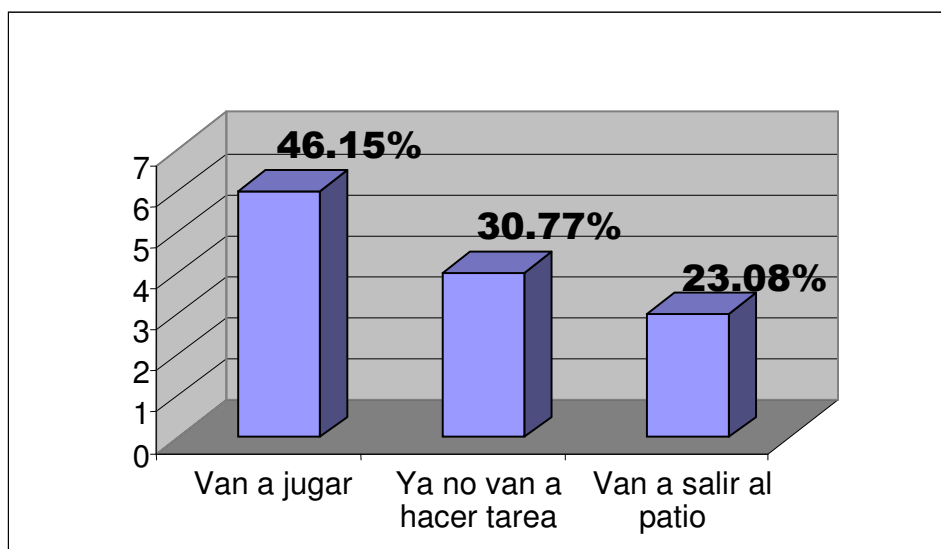


Análisis:

Al responder el 100% de los alumnos afirmativamente a esta pregunta, se confirma la idea previamente concebida con respecto a la importancia que tiene el juego en la vida del niño de preescolar, y la relación que se le puede dar para la obtención del conocimiento por situaciones de carácter lúdico.

Al responder el total del grupo afirmativamente a este cuestionamiento se confirma la premisa de que el juego es algo innato y necesario en la vida del niño preescolar. Por lo cual se puede ver la posibilidad de adecuar las actividades de aprendizaje del conteo de los números mediante la realización de actividades bajo un enfoque lúdico y significativo.

¿Por qué?



Análisis:

Al presentarle al niño la opción de obtener conocimiento mediante el juego, ellos lo aceptaron de buena manera porque como lo muestran las respuestas que dieron a la justificación del cuestionamiento anterior, los niños ven en el aprendizaje de los números un obstáculo a su diversión y al momento de sugerirles el juego, ellos respondieron que esto les permitiría disfrutar más del juego en la escuela y en casa, es decir ya no representaría un obstáculo sino que sería parte de sus juegos cotidianos. Las respuestas nos muestran las nuevas expectativas que le sugiere al niño aprender jugando.

Cerca del 46.15% respondió que sí les agradaría el hecho de aprender jugando por el simple hecho de jugar; el 30.7% mencionó que les agradaría porque así no tendrían que realizar tarea y el 23.07% dijo que no le gustaría por el hecho de realizar la actividad fuera del contexto del aula.

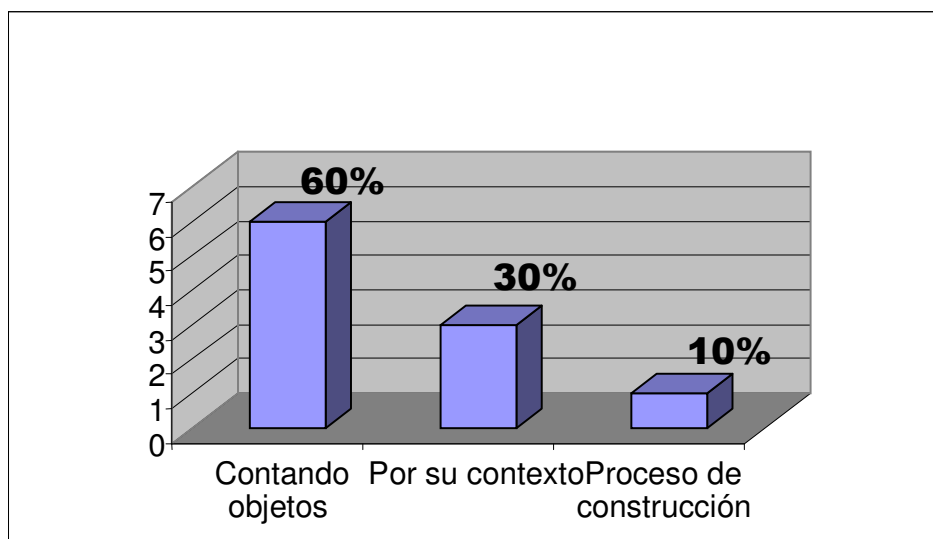
Resulta significativo observar el hecho de que a los niños les agradaría iniciarse en el aprendizaje del conteo mediante el juego.

DOCENTES

Para corroborar si los docentes realmente aplican estrategias para los principios de conteo se les aplicó un cuestionario a los docentes del **jardín de niños Vigotsky**, está enfocado a conocer aspectos de su labor diaria en el aula para de este modo determinar cuál es la participación que tienen estos en la formación de conocimientos significativos y al mismo tiempo conocer las deficiencias que exhiben su accionar académico.

Este cuestionario se conformó de 7 preguntas aplicadas a 5 profesores del Jardín Niños, como a continuación se presentan.

¿Sabe usted cómo el niño preescolar se inicia en el proceso del conteo?

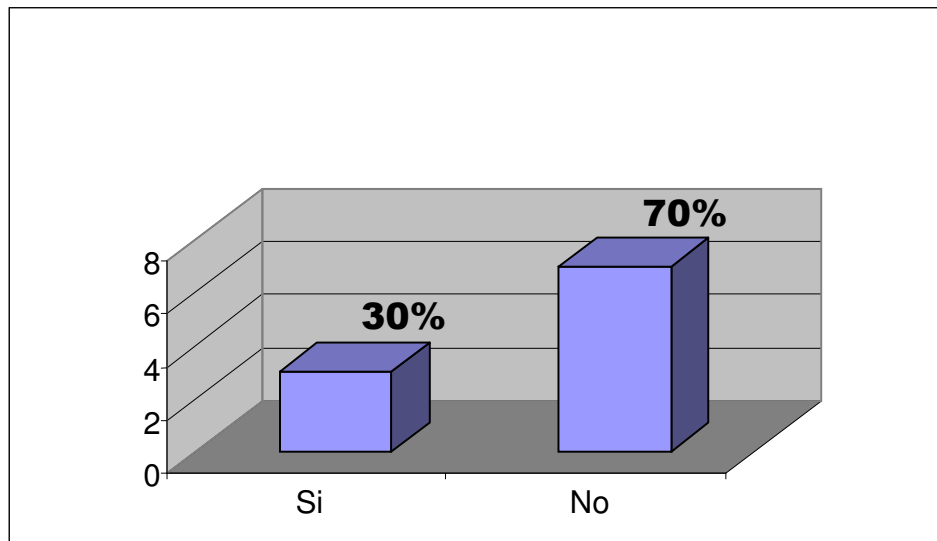


Análisis:

Esta pregunta sirvió para determinar si el profesor tiene conocimiento de las características que muestra un niño que empieza en el proceso de aprendizaje de conteo de números; esto es significativo, pues el docente debe tener especial atención en este momento para poner todo su esfuerzo en no dejar caer el ánimo del niño. Los profesores expresaron que se dan cuenta cuando el niño comienza este proceso porque empiezan a contar objetos. El 60% de los docentes indicó que este es el indicio más claro, aún cuando las nuevas teorías pedagógicas nos indican que es en el proceso de construcción cuando el niño empieza a contar.

El 60% de los profesores encuestados mencionaron que reconocen dicho inicio cuando al niño espontáneamente le da por contar objetos diversos. Un 30% comentó que este inicio se da dependiendo del contexto en que se encuentra el niño y que le motiva a realizar dicha actividad y sólo el 10% mencionó que es un proceso de construcción individual y que cada sujeto desarrolla de forma diferente. Resulta interesante observar que la mayoría de los docentes no se reconoce como un agente motivador que puede apoyar al desarrollo y construcción del proceso de conteo.

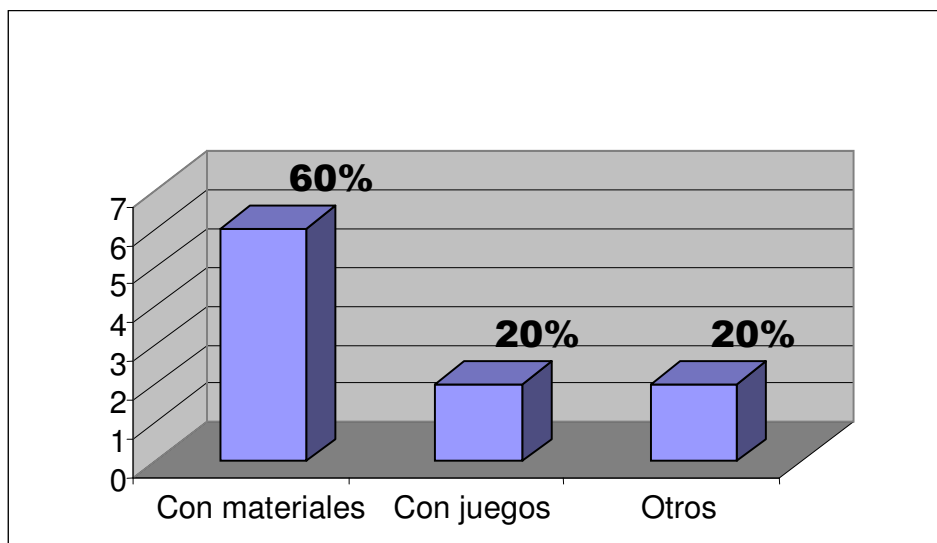
¿Conoce usted los principios que regulan el proceso de conteo y su relación con el concepto de número?



Análisis:

Más de la mitad de los profesores encuestados manifestaron su desconocimiento de dichos principios aún cuando en la práctica, estos se trabajan diariamente con los alumnos, lo cual es preocupante, pues los responsables de los grupos realizan su labor, careciendo de un sustento teórico en lo que respecta a las actividades que aplican para la enseñanza del conteo.

¿De qué manera inicia usted a sus alumnos al conteo de objetos?



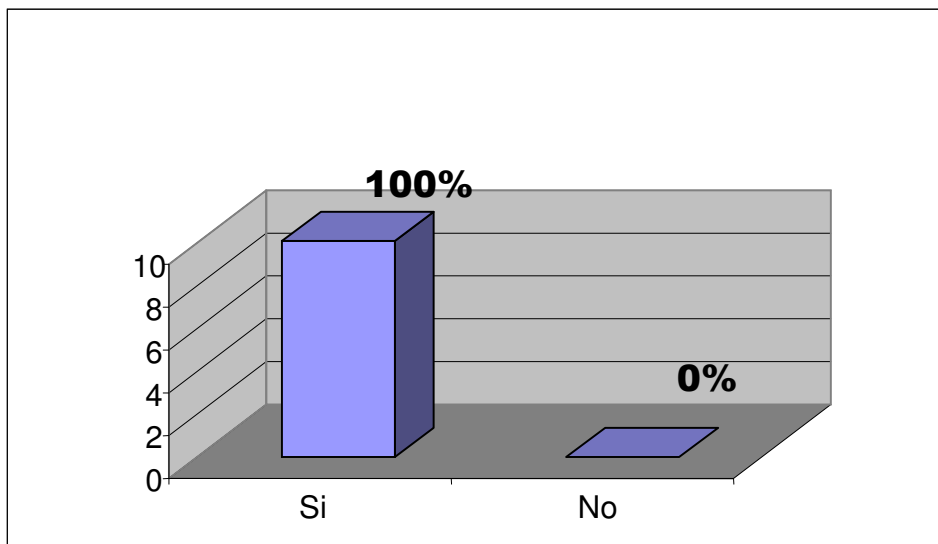
Análisis:

En esta pregunta se determinó cuáles son las estrategias pedagógicas más comúnmente utilizadas por los docentes para iniciar a los alumnos en el conocimiento de los números, aún cuando el juego tiene un peso importante, no representa un porcentaje significativo. Aún cuando las estrategias utilizadas son adecuadas, no están relacionadas con el juego.

De las respuestas obtenidas, el 60% de los docentes comentó que usan materiales diversos para iniciar a los niños en el conocimiento de los principios de conteo; 20% mencionó el uso de juegos relacionados con el desarrollo de dichos principios y el resto implementando otras estrategias como el establecimiento de un “rincón de las matemáticas” o realizando actividades a partir de los intereses de los niños.

Resulta notable el hecho que más de la mitad de los docentes encuestados sí usan materiales concretos, pero sin relacionarlos con actividades lúdicas y significativas.

¿Utiliza usted estrategias didácticas diversas para que el niño logre el aprendizaje de los principios del conteo?

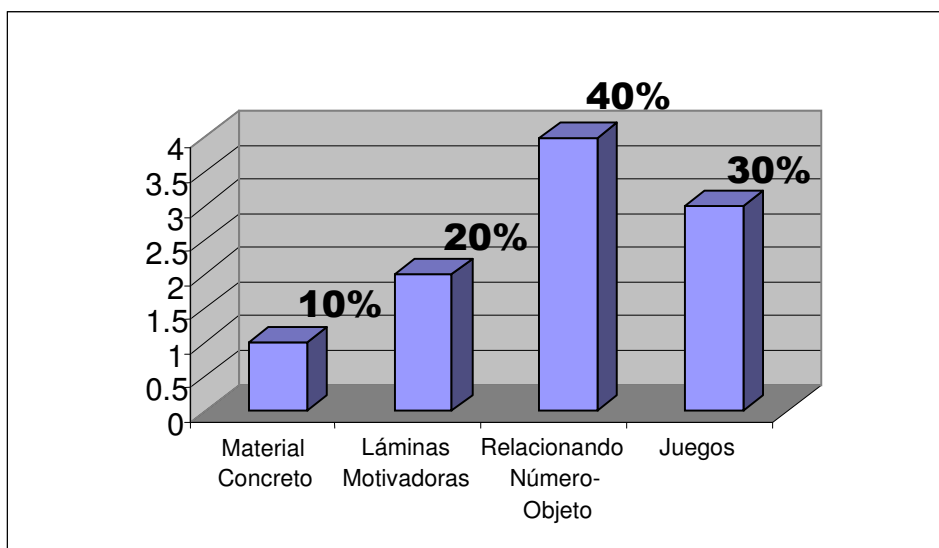


Análisis:

El 100% de los docentes manifestaron utilizar diversas estrategias para la enseñanza de los principios del conteo, como el establecimiento de un ambiente favorecedor para el aprendizaje de principios matemáticos con el uso de materiales concretos.

Aparentemente las maestras manifiestan una actitud innovadora para la enseñanza de los principios del conteo, pero en la práctica diaria, muchas de las actividades que realizan son de tipo memorístico, carente de significado para los alumnos.

Mencione dos ejemplos

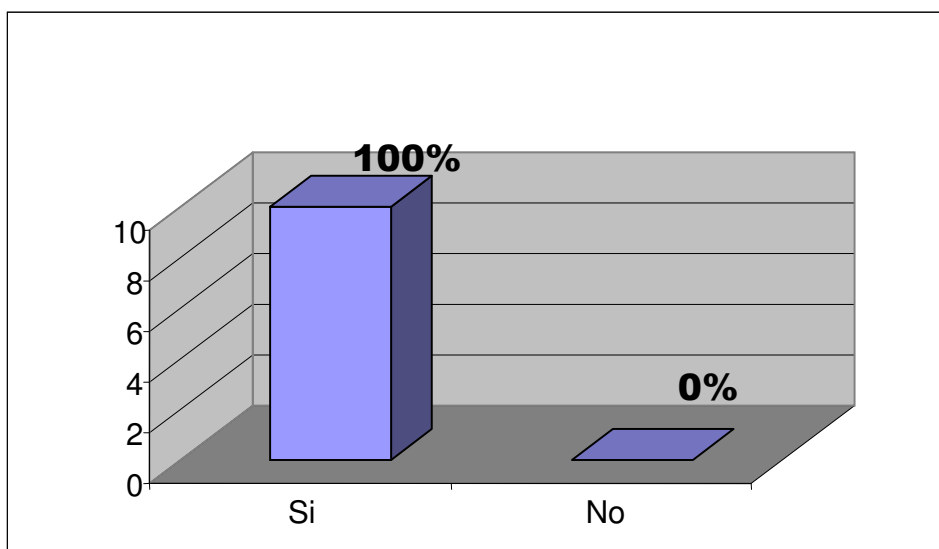


Análisis:

Al cuestionarles sobre las estrategias que más acostumbra a utilizar, las respuestas fueron muy diversas: el 10% de las maestras mencionaron como estrategias el uso de material concreto, uso de láminas motivadoras y haciendo conteos tradicionales, y sólo el 30% comentaron que como estrategia utilizan juegos diversos para la enseñanza de los principios del conteo.

Resulta preocupante observar la confusión que tienen las docentes para diferenciar entre una estrategia y un recurso, y que solo un pequeño porcentaje reconoció en el juego una estrategia valiosa para iniciar a los niños en el conteo.

¿Cree usted que jugando, el niño puede lograr el aprendizaje del concepto de número?

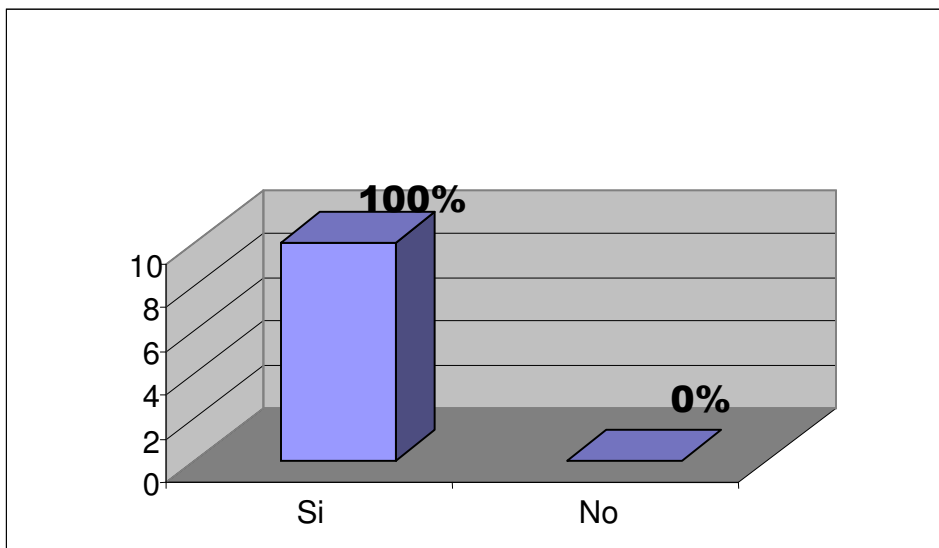


Análisis:

Con respecto a este cuestionamiento, el 100% de las docentes se manifestaron de manera afirmativa, están concientes de la importancia que tiene el juego en el proceso de aprendizaje.

Pero a pesar de reconocer dicha importancia, en pocas ocasiones utilizan al juego como estrategia didáctica que les puede apoyar en la enseñanza del conteo.

¿Aplica usted estrategias lúdicas para el aprendizaje del concepto de número en sus alumnos?



Análisis:

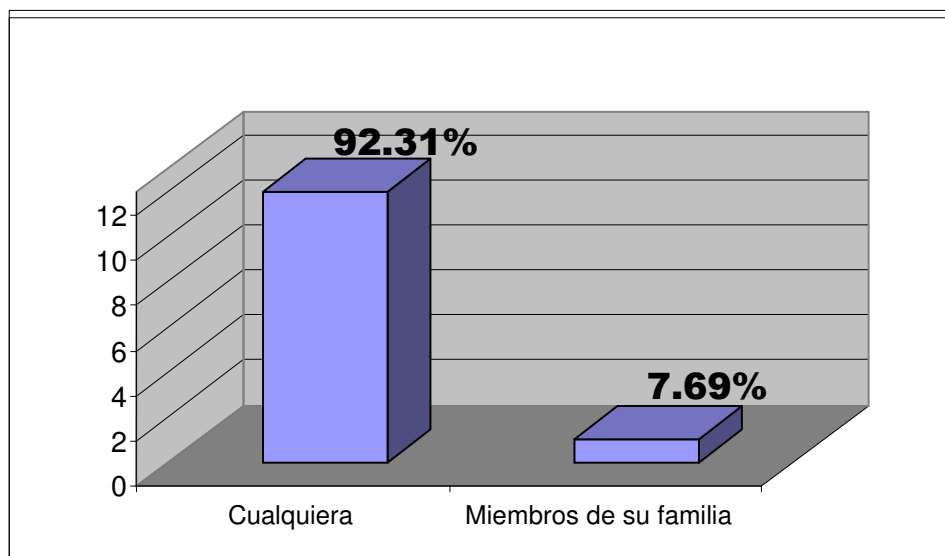
El 100% de las docentes afirmó aplicar estrategias lúdicas dentro de sus actividades diarias en el aula, pero a partir de la información que se ha recopilado a lo largo de este diagnóstico, se percibe una contradicción entre lo que dicen y hacen las maestras dentro del aula.

PADRES DE FAMILIA

Previo a la aplicación de la encuesta, se llevo a cabo una sesión de sensibilización para los padres, y así poder realizar las preguntas y que los resultados que se obtengan ayudaran al beneficio de sus hijos.

Se utilizo el instrumento de encuesta a los padres de los alumnos del 3er grado de preescolar del **Jardín de Niños Vigotsky**, de forma individual con la finalidad de comprobar si las respuesta que habían dado sus hijos concidian con las que ellos manifestaban por tal motivo no hubo ninguna injerencia en las respuestas, así mismo no es un estudio dirigido, y las respuestas obtenidas representan el verdadero sentir de cada encuestado, dicha encuesta se conformó de 8 preguntas abiertas y se aplicó a 13 padres como a continuación se presenta :

¿Qué objetos cuenta generalmente su hijo?

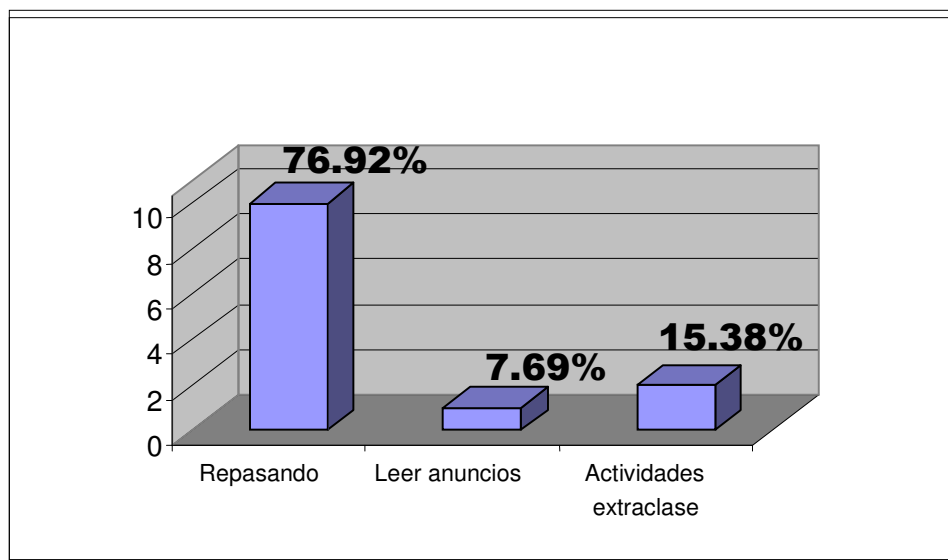


Análisis:

Para cruzar la información de la pregunta anterior se realizó esta pregunta, en la cual de nueva cuenta se advierte que la labor de desarrollar las habilidades del niño con respecto al conocimiento numérico, no tiene su punto fuerte en el hogar, pues la manera en la cual se desarrolla no corresponde al nivel de desarrollo del niño.

Analizando la respuesta dada por los padres a esta pregunta, se observa una contradicción con otro de los cuestionamientos hechos a los alumnos, pues los niños refieren que en casa no realizan conteos de forma regular y sus padres afirman lo contrario.

¿De qué manera apoya usted el trabajo de la maestra fuera de la escuela?

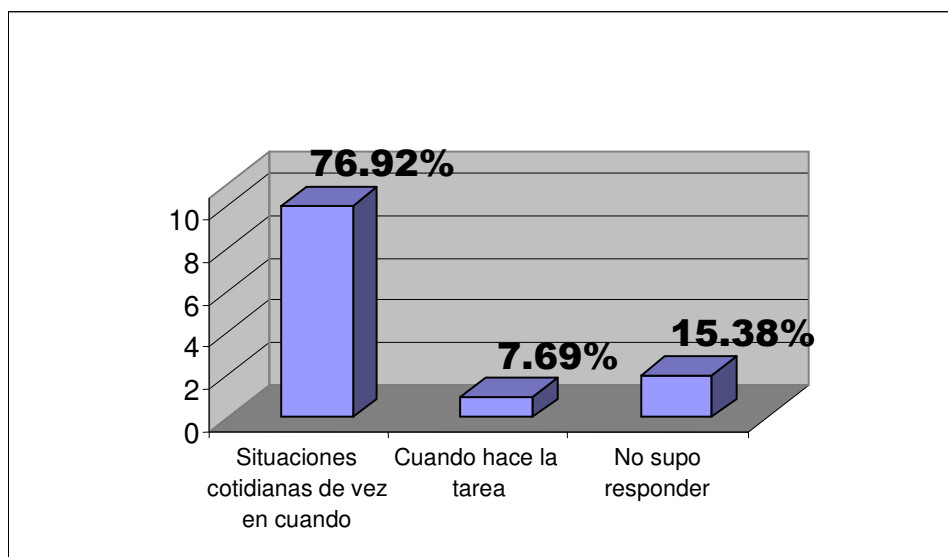


Análisis:

Esta pregunta permitió conocer cuál es el apoyo que recibe el alumno fuera de la escuela y se puede observar que los padres en su mayoría se limitan a fungir como supervisores de la labor de los docentes, pues sólo se limitan a repasar lo que el niño previamente ha aprendido y a revisar lo hecho en el salón de clase.

Muy pocos padres de familia reconocen la importancia de realizar actividades con sus hijos que no sean los marcados por las tareas, como el que lea anuncios o realicen conteos de objetos, como una estrategia para resolver un problema de su vida cotidiana.

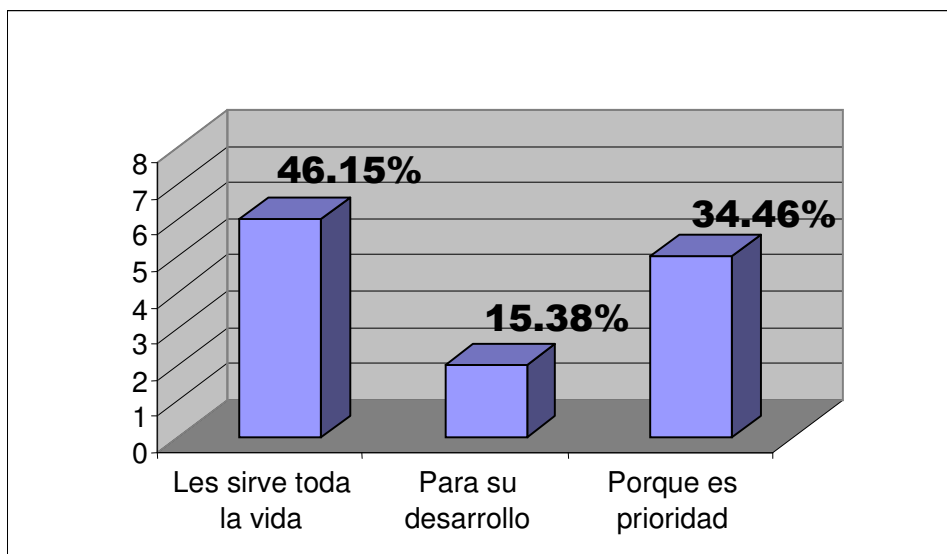
¿En qué situaciones pone a su hijo a contar objetos reales?



Análisis:

Para conocer un poco más sobre la manera en la cual se les genera el estímulo de contar a los niños, esta pregunta nos arrojó datos importantes: el primero de ellos es que en muy pocas ocasiones, en casa se les pone a contar objetos que sean del agrado del niño, por lo que hay poca motivación para hacerlo. Segundo, algunos otros tratan de poner a contar al niño cuando realizan la tarea, por lo que generan asociaciones poco adecuadas y otros no saben en qué momento sus hijos practican el conteo.

¿Por qué?

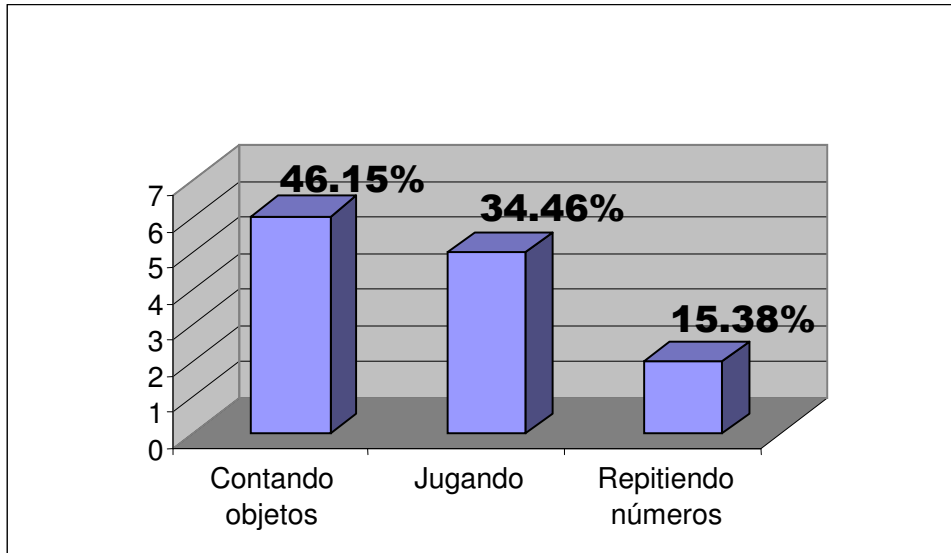


Análisis:

Al responder el 100% que sí consideran importante el conocimiento de los números, la presente pregunta nos ayudó a conocer por qué lo consideran así, la mayor parte emitieron respuestas enfocadas hacia aspectos que tienen que ver más con prioridades y utilidad y muy pocos padres son concientes que son de suma importancia para el desarrollo, por lo cual podemos ver que la significación del conocimiento matemático no está del todo claro dentro del seno familiar.

Se observa que en su totalidad los padres entrevistados destacan la importancia de que sus hijos realicen conteos porque estos le son útiles para su vida y desarrollo personal, pero a pesar de considerar relevante el conteo, la verdad es que no fomenta dicha actividad con frecuencia en casa.

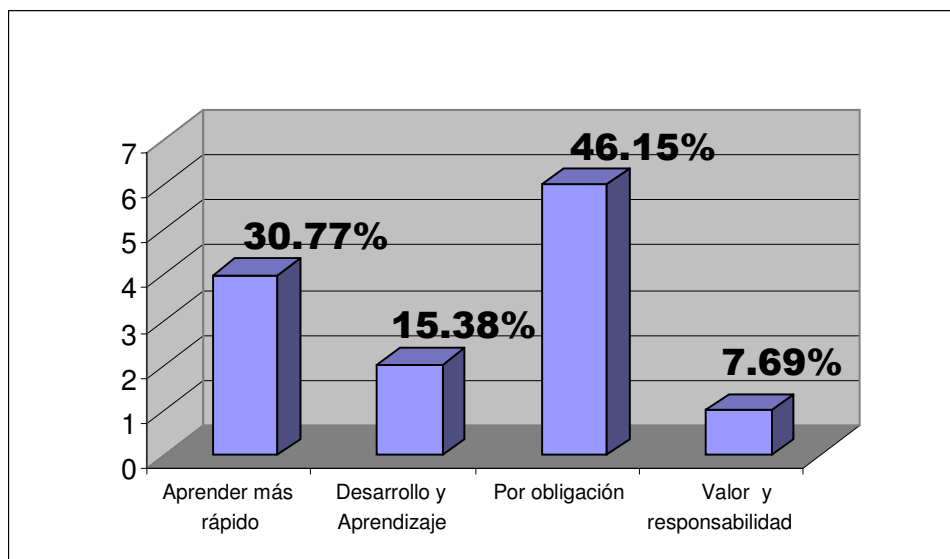
¿Cómo apoya a su hijo para que aprenda el conteo de los números?



Análisis:

De las respuestas generadas a esta pregunta, se da cuenta de que los padres dicen hacer que los niños cuenten objetos a manera de una prueba de sus habilidades o para corroborar lo que han aprendido, algunos otros lo hacen a manera de juego y otros sólo se remiten a repetir, aún cuando esto no está del todo mal. Esta situación sugiere algunas contradicciones, como se mencionó con anterioridad.

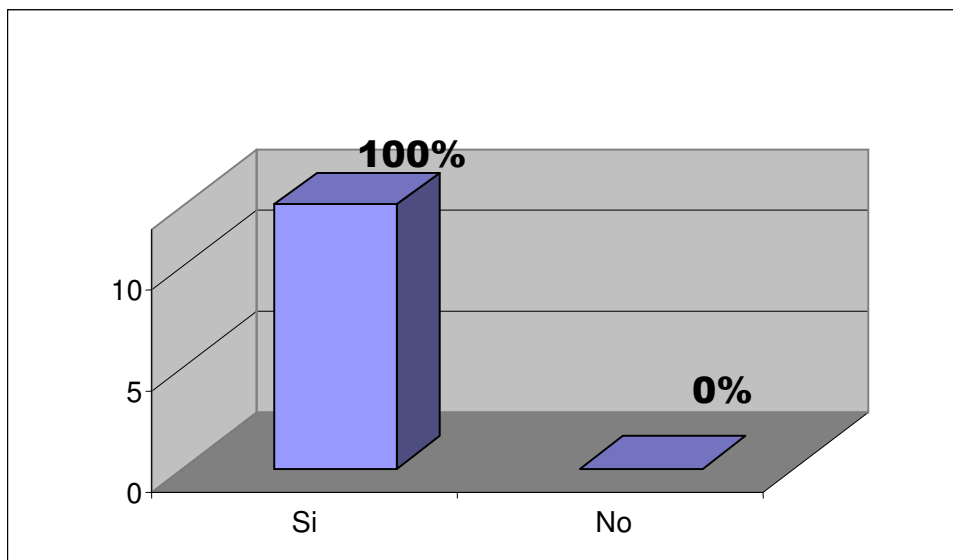
¿Por qué?



Análisis:

Al cuestionarles a los padres la razón por la cual ayudan a sus hijos en la realización de las tareas, las respuestas generadas sugieren que sólo lo hacen por el hecho de cumplir con una obligación y no están comprometidos con el desarrollo de un conocimiento, en menor medida hubo padres que emitieron respuestas enfocadas al desarrollo del niño y con el desarrollo de valores, como la responsabilidad.

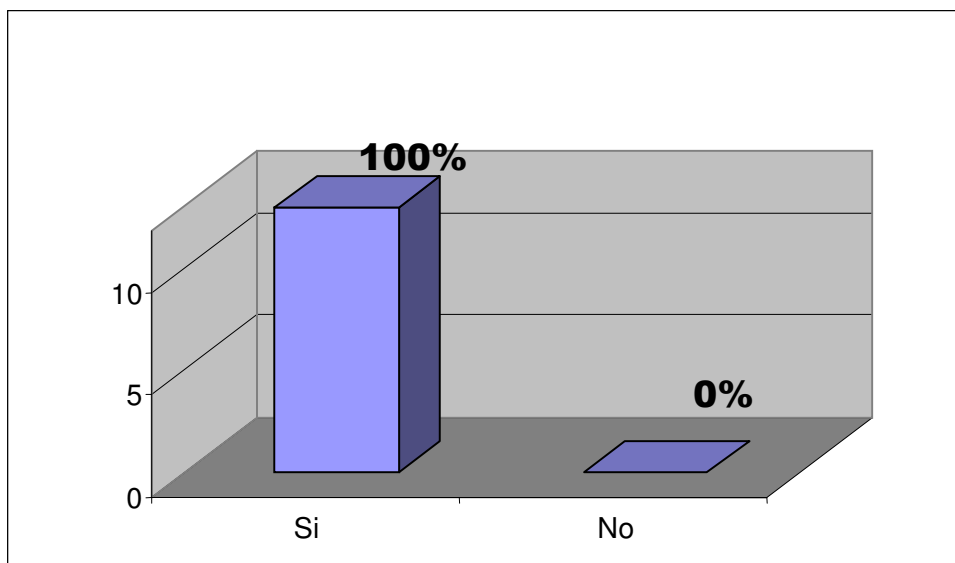
¿Regularmente apoya usted a la tarea de sus hijos relacionada con el conteo?



Análisis:

El 100% de los padres afirmaron ayudar a sus hijos con la realización de las tareas, lo cual nos muestra que están preocupados por su aprendizaje, y al mismo tiempo nos sugiere ventajas para el desarrollo de nuevas estrategias educativas y su aplicación fuera del aula.

¿Considera importante que su hijo aprenda a contar?



Análisis:

La respuesta afirmativa del total de los encuestados nos ratifica que los padres son concientes de la importancia que tiene para su hijo el aprendizaje del conteo.

El 100% de los encuestados afirmo que sí es importante que sus hijos aprendan adecuadamente los principios de conteo, de esta manera se puede deducir que no pasan por alto el aprendizaje de sus hijos.

**BATERÍA DEL DIAGNÓSTICO PARA OBSERVAR EL NIVEL DE
DESARROLLO DE LOS PRINCIPIOS DE CONTEO**

Nombre: **Johana**

Irrelevancia del orden	Tiene la dificultad cuando el objeto y su distribución era muy aleatoria, es decir, que sí influyó el orden de los objetos para determinar el número de la colección.
Correspondencia 1 a 1	No estableció la correspondencia entre objeto y número, y aún más cuando eran más juntos los objetos.
Orden estable	Cuando contaba se saltaba la serie numérica, es decir, no repitió los números en orden.
La abstracción	No distinguió el número de objetos cuando eran diferentes, por consiguiente, sí influyó el que no fueran iguales.
Cardinalidad	Aquí tampoco entendió que el número que se indicaba era el número de objetos que tenía que decir, por tal motivo no comprendió que el último número que nombraba indicaba los objetos que tenía que dibujar.

Nombre: **Alexis**

Irrelevancia del orden	Sí comprendió que no importa dónde debe de empezar a contar, al llegar al último objeto de la serie numérica, daba conclusión a su conteo.
Correspondencia 1 a 1	También relacionó número – objeto y llevó bien la secuencia numérica, es decir, estableció correspondencia.
Orden estable	Se le dificultó cuando la colección tenía más objetos de lo que se le pedía rodear, porque contaba un mismo objeto dos veces.
La abstracción	También se le dificultó contar los objetos aunque eran diferentes o en la forma que estaban acomodados, entonces no cumplió el principio.
Cardinalidad	Sí logró comprender que el número que se le indicaba era la cantidad que debía dibujar.

Nombre: Wendy

Irrelevancia del orden	No sabe contar, no conoce el trazo de los números ni sus nombres.
Correspondencia 1 a 1	Tampoco relacionó número – objeto que correspondiera a la serie numérica.
Orden estable	No sabe contar y tampoco tiene la capacidad para contar solamente una vez los objetos.
La abstracción	Se le dificultó el contar los diferentes objetos, no distinguió que aunque sean diferentes, debe seguir con la serie numérica.
Cardinalidad	No dibujó lo que se pedía sino que realizó lo que ella quería, por consiguiente no comprendió que el número que estaba eran los dibujos que tenía que realizar.

Nombre: Jessica

Irrelevancia del orden	Sí logró contar los objetos y no influyó el orden en que los contaba.
Correspondencia 1 a 1	También logró correspondencia objeto – número.
Orden estable	No se le dificultó repetir los nombres de los números, ni contarlos solo una vez.
La abstracción	Aquí sí distinguió que el número que estaba contando no importaba, aún cuando eran conjuntos de diferentes objetos.
Cardinalidad	Comprendió que el último dibujo que hacía era el mismo que contaba, es decir, sí logró comprender que el último número nombrado indicaba la cantidad de objetos que tenía que dibujar.

Nombre: **José Fernando**

Irrelevancia del orden	Ni más juntos los objetos ni separados contó los elementos para llegar al final de estos.
Correspondencia 1 a 1	Aquí se manejó bien objeto – número; sí logró esta correspondencia.
Orden estable	Sí logró este orden estable, siempre y cuando llegara al 10, pero si pasaba de esa cantidad, no lograba hacerlo, ya que saltaba los números de la serie numérica.
La abstracción	Definitivamente no supo ni siquiera colocar y distinguir las cualidades de los objetos que estaba contando.
Cardinalidad	No logró comprender que el número de objetos que se pedían era el que tenía que dibujar, por consiguiente no comprendía que el último número que mencionaba y dibujaba era el que se le pedía.

Nombre: **Katia Yamylet**

Irrelevancia del orden	Se le dificultó cuando los objetos se encontraban más separados, por consiguiente, el orden en que contaba sí influía en él; en este principio no debe influir de dónde se empieza.
Correspondencia 1 a 1	También influyó la acomodación de los objetos y no hubo relación número – objeto, es decir, no contó una sola vez.
Orden estable	Sí estableció contar y encerrar los objetos que se le pedían, pero se le dificultó cuando estaban muy juntos.
La abstracción	Sí logró contar bien aunque eran diferentes objetos, pero nada más llegó a la mitad del ejercicio.
Cardinalidad	Sí dibujó el número de objetos que se le pedía, es decir sí logró comprender que el último objeto que dibujaba era el que se le indicaba.

Nombre: **Jorge**

Irrelevancia del orden	Sí influyó el contar sin que se le dijera el principio, por consiguiente no pudo determinar cuántos objetos tenía el ejercicio.
Correspondencia 1 a 1	No hubo la correspondencia objeto – número. No concluyó el número de objetos que debía rodear.
Orden estable	Tampoco repitió los números en orden, como en la serie numérica.
La abstracción	No distinguió el número de objetos ni tampoco relacionó que si no eran iguales también contaban.
Cardinalidad	No dibujó el número de objetos que se le pedía, es decir no comprendió que el último número que pronunciaba era el dibujo que tenía que realizar.

Nombre: **Karla**

Irrelevancia del orden	Sí logró contar los objetos y no influyó la manera en que los contó.
Correspondencia 1 a 1	Sí logró la correspondencia objeto – número, pero se le dificultó cuando los objetos se encontraban muy juntos.
Orden estable	También repitió los números solo una vez, por lo cual sí llevó a cabo la serie numérica.
La abstracción	Aquí se le dificultó el contar el número si no veía el objeto o si este estaba acomodado de manera diferente, es decir, aunque los objetos sean de diferente naturaleza, es la misma serie numérica.
Cardinalidad	Sí dibujó la cantidad que se le pedía. Comprendió que el último objeto que dibujaba indicaba el número que se le pedía.

Nombre: **Cristian**

Irrelevancia del orden	Sí se le dificultó el orden en que se encontraban los objetos.
Correspondencia 1 a 1	Tampoco llevó a cabo la correspondencia objeto – número, entonces no llevó a cabo la secuencia numérica.
Orden estable	Cuando contó, tampoco repitió correctamente los nombres de los números, ya que se saltaba la serie numérica.
La abstracción	No contó, no siguió el orden de la serie numérica, independientemente que los objetos eran diferentes.
Cardinalidad	No colocó ningún dibujo del que se indicaba, es decir, no contaba los números, tampoco los dibujaba.

Nombre: **Daniel**

Irrelevancia del orden	Tiene la dificultad de contar los elementos de una colección, no encontró el punto de partida y el del final. Se le hace muy difícil si no se le da el objeto inicial.
Correspondencia 1 a 1	También se le dificulta contar los objetos sólo una vez, no hubo correspondencia de objeto – número.
Orden estable	No pudo contar y repetir el número de objeto, aunque éste siempre va a ser el mismo, ya que es una orden de una serie numérica.
La abstracción	El niño no pudo contar los diferentes objetos ni colocar los números donde se indicaba, y aunque eran diferentes los objetos, no lo realizó bien; en donde los pudo ubicar bien fue cuando utilizó los colores, ya que sí los conoce.
Cardinalidad	Tampoco pudo comprender que el último número nombrado indicaba cuántos objetos tenía que dibujar.

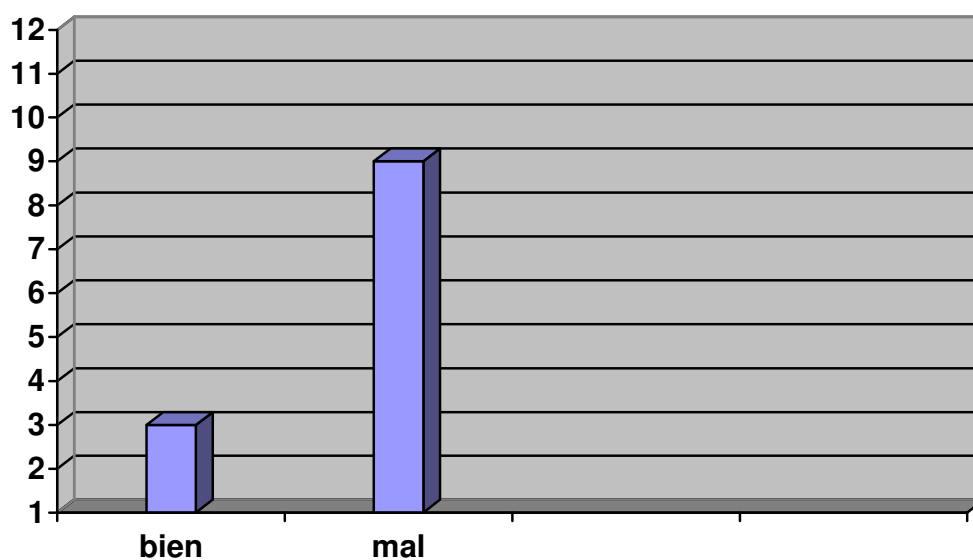
Nombre: **Saúl**

Irrelevancia del orden	Presentó dificultad al contar los objetos, porque empezaba en uno y a veces terminaba en el mismo. No estableció el punto de partida.
Correspondencia 1 a 1	No pudo establecer la correspondencia entre objeto y número que se le indicaba al contar.
Orden estable	Presentó dificultad al rodear una cantidad constante cuando la colección contenía mayor número de objetos.
La abstracción	No reconoce el valor numérico de los objetos en una colección ni sabe la secuencia numérica en orden ascendente.
Cardinalidad	El niño no comprendió que el número que se indicaba era el que tenía que dibujar.

Nombre: **Álvaro**

Irrelevancia del orden	El orden en que contó los objetos sí influyó en él, ya que si empezaba de derecha a izquierda, volvía a contar, entonces no logró la actividad.
Correspondencia 1 a 1	Aquí el niño sí logró la correspondencia objeto – número.
Orden estable	No se le dificultó contar y repetir los nombres de la serie numérica solo una vez.
La abstracción	Sí se le dificultó contar el número de objetos, ya que eran diferentes y en algunos ejercicios variaba el tamaño, es decir, que no entendió que la regla de contar son las mismas aunque sean de diferente naturaleza.
Cardinalidad	Sí comprendió dibujar el número de objetos que se le indicaban, es decir, que el último número que nombraba era el número de objetos que dibujaba.

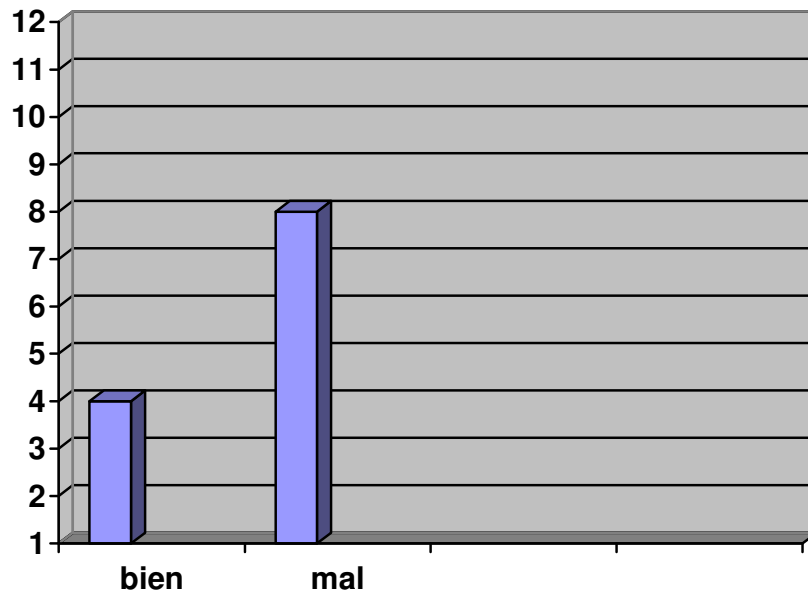
Irrelevancia del orden



Resultados: 25% de los alumnos poseen este principio, 75% carecen del desarrollo del mismo.

Análisis: Resulta significativo que la mayoría de los niños no tienen apropiado, este principio ya que el orden en que se cuenten los elementos no influye para saber cuantos son y de igual manera que a pesar de ya haber cursado el segundo grado de preescolar continúen presentando dificultades en este principio.

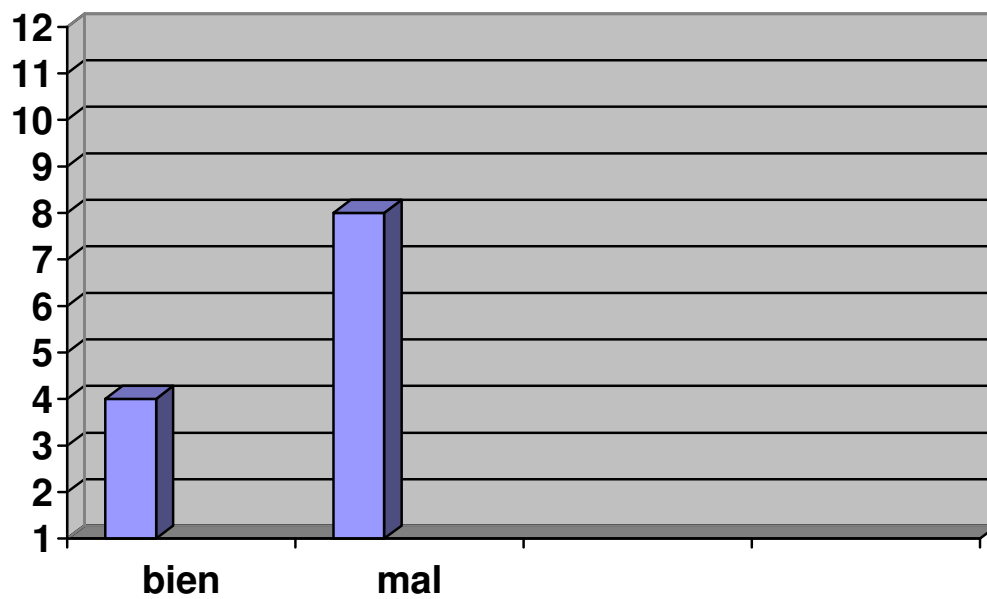
Correspondencia uno a uno



Resultados: 33.3% aplican este principio, mientras que 66.7 no lo tienen a un desarrollado.

Análisis: Es preocupante observar que los niños no posean la correspondencia biunívoca pesar de haber tenido experiencias de conteo dentro del aula.

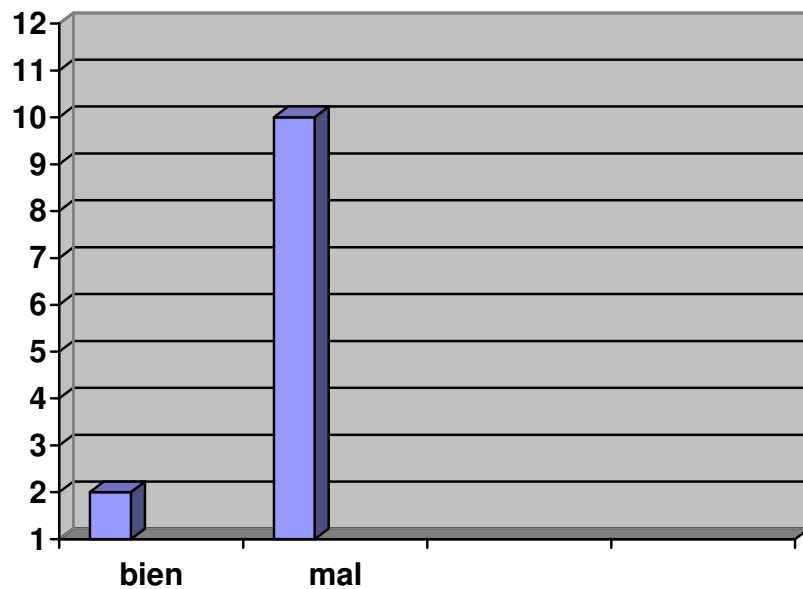
Orden estable



RESULTADOS: 33.3% de los alumnos identifican este principio del conteo y el 66.7 no lo presentan.

Análisis: Resulta notable observar que la mayoría de los alumnos realicen conteo al azar, no convencional pero estable y muy pocos realcen el conteo de forma convencional y estable.

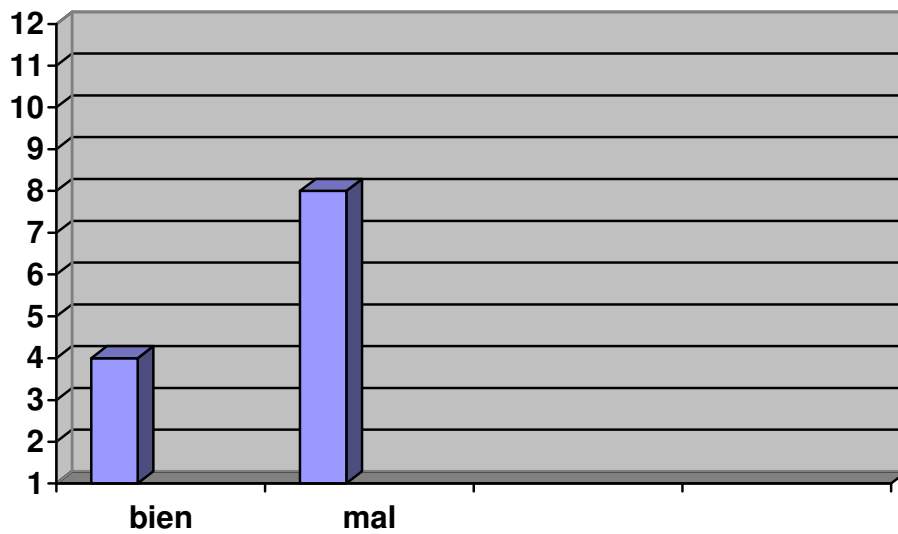
Abstracción



RESULTADOS.16.6% tienen desarrollado este principio, mientras que 83.4 carece de él.

Análisis. Sobresale el hecho de que la mayoría de los niños no distinguen el número de objetos de una colección a pesar de ser diferentes; o estar acomodados dispersos.

Cardinalidad



RESULTADOS: El 33.3% consiguieron llevar a cabo este principio, 66.7% tuvieron dificultad.

Análisis: Es inquietante observar que más de la mitad de los niños no comprendieron que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos hay en una colección y que este puede estar como inicio para dar paso a otro conteo.

COMENTARIO GENERAL DE LA BATERIA DE DIAGNOSTICO.

A partir de los resultados obtenidos después de aplicadas las actividades de la batería de diagnóstico resulta significativo el hecho de que la gran mayoría de los alumnos del grupo de 3º A del **Jardín de niños Vigotsky** carecen del desarrollo de los principios del conteo, por lo cual se considera necesario una intervención de tipo pedagógica por medio del cual se puede favorecer a el total de los alumnos que integran el grupo antes mencionado, adquieran y desarrollen satisfactoriamente estos principios.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los alumnos y alumnas del tercer grado del **Jardín de Niños Vigotsky** presentan severas deficiencias en el uso de los principios del conteo se menciona esto debido al contenido de las respuestas; con esto se puede observar que la gran mayoría realiza conteos de forma deficiente, en el hogar no los practica de forma vivencial en situaciones cotidianas, pero principalmente, porque en las respuestas de las educadoras mencionan que no aplican estrategias innovadoras con carácter lúdico para fomentar y motivar a los niños y niñas para realizar conteos de forma eficiente y significativa.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿A qué se debe que los niños no cuentan adecuadamente?

¿De qué manera se puede introducir a los niños al aprendizaje del conteo?

¿Por qué es necesario que los niños aprendan los principios de conteo?

¿Por qué es necesario utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje?

¿Pueden los juegos colectivos tradicionales propiciar el aprendizaje de los principios de conteo?

¿Cómo se puede vincular los principios de conteo con las competencias?

¿Cómo se pueden relacionar los juegos matemáticos con los juegos colectivos tradicionales para propiciar aprendizajes significativos?

¿Por qué es necesario manejar teorías del desarrollo, de la instrucción y del aprendizaje como base del mismo?

¿Por qué es importante conocer el nivel del desarrollo de los niños para enseñar los principios de conteo?

PREGUNTA CENTRAL DE INVESTIGACIÓN

¿Pueden los juegos tradicionales fomentar y motivar en los niños y niñas a realizar conteos de forma eficiente y significativa, para manejar el uso y desarrollo de los principios que rijan dicha acción (contar) de acuerdo con el PEP 2004?

PROPÓSITOS Y/O METAS POR ALCANZAR

Con la aplicación de la presente propuesta alternativa y los propósitos que se pretenden alcanzar en esta, es que los niños lleguen a manejar y reflexionar de manera convencional los principios de conteo, para que en momentos posteriores cuando tengan que utilizarlos no se les dificulte y así mismo para que el aprendizaje de las matemáticas se vea mas favorable y agradable para ellos.

A corto plazo:

- a) Identifique por percepción la actividad de elementos cantidades pequeñas.
- b) Compare colecciones por conteo.
- c) Diga los números en orden ascendente para que poco a poco amplíe el rango de conteo.
- d) Identifique los números y su significado en textos diversos.
- e) Identifique el orden de los números en forma escrita y dentro de situaciones escolares.

A mediano plazo:

- f) Utilice estrategias de conteo y sobre conteo.
- g) Explique que hizo para resolver un problema y compare sus procedimientos y estrategias que utilizaron sus compañeros.

A largo plazo:

- h) Identifique que existen diferentes estrategias de solución para resolver un problema.
- i) Interprete y comprenda problemas numéricos que se le planten y estime resultados.
- j) Que los niños utilicen los números en situaciones variadas que impliquen poner en juego los principios del conteo.

MARCO TEÓRICO

1. Programa de Educación Preescolar

1.1 Antecedentes

El Programa Nacional de Educación Pública, 2001-2006 Decreto a la educación Preescolar como obligatoria, creando nuevos planes y programas enviados para dicho nivel, este programa fue impreso en México en el 2004, con motivo de mejorar la calidad educativa de los niños menores de 6 años, tomando en cuenta la diversidad de modalidades y contextos, Haciendo referencia a la autora Avalos Marielena que las competencias son “...conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas, que una persona que mediante proceso de aprendizaje, las manifiesta en situaciones y contextos diferentes”.² con la finalidad de crear una propuesta curricular, en donde se forme una articulación entre el preescolar y la primaria, estipulando propósitos en donde todos los niños del país independientemente de su origen familiar, étnico o social cursen este nivel educativo.

Los propósitos del PEP04, son fundamentales ya que definen los logros que se espera tengan los niños y niñas. Además de que son la base para definir las competencias a favorecer en ellos, mediante la intervención pedagógica de las Educadoras.

“El programa tiene carácter abierto debido a los procesos de desarrollo y de aprendizaje de los niños”.³

² ÁVALOS, Larrera Ma. Elena. Competencias en preescolar, Trillas, México, 2006, Pág. 12

³ Ibidem, Pág...12

1.2 Principios Pedagógicos.

Dichos planes y programas contienen principios pedagógicos que dan sustento al trabajo educativo cotidiano relacionándolo con los procesos de aprendizaje y la evaluación de los mismos, características Infantiles y procesos de aprendizaje, diversidad y equidad, e intervención educativa.

Diversas son las teorías actuales de aprendizaje, que sirven como base fundamental para la educación (Teorías Psicogenética, y Teoría Psicosocial), ya que todos los niños tienen conocimientos previos, creencias y suposiciones sobre el mundo que los rodea, construyen su propio conocimiento, por ello es necesario que, la educadora planee estrategias didácticas que sean de interés, novedosas, sorprendentes, complejas, que causen incertidumbre en los niños, propiciando en ellos motivación para que logren así sus propios aprendizajes. De esta manera es necesario llevar a la reflexión a las educadoras para que valoren las prácticas pedagógicas, que realizan diariamente en el aula.

Para el logro de estos aprendizajes, es necesaria la interacción con sus pares, poniendo retos y demandando que los niños colaboren entre sí; conversen, busquen y prueben distintos procedimientos, tomen decisiones, se pongan en juego la reflexión, el diálogo y la argumentación.

Un recurso importante para el desarrollo y el aprendizaje es el uso del juego, ya que para ellos es algo natural que formen parte de la vida misma. El juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras... ejercita sus competencias físicas, su capacidad imaginativa y desarrollan habilidades mentales, pero este juego no debe de perder su sentido placentero y tampoco el propósito educativo, debe de estar de acuerdo a la competencia que quieran desarrollar.

1.2.1 Diversidad y Equidad.

Todos los niños y niñas tienen las mismas posibilidades de aprender, aunque posean características individuales para el aprendizaje, estas semejanzas y diferencias son personales ya que cada niño viene de condiciones y contextos diferentes, así como de múltiples culturas, creencias y valores.

La educadora, debe desarrollar una capacidad de entendimiento y empatía con todos los alumnos, para poder compartir su percepción y poder implementar estrategias de aprendizaje respetando sus rasgos culturales.

Además de que establezca una atención educativa especial para niños con diversas discapacidades en donde es necesario, propiciar ambiente favorable que les permita lograr aprendizajes diversos, por ello es necesario que la escuela y la educadora tengan la disposición para atender a dichos niños y niñas,

La escuela debe ser un espacio de socialización y aprendizaje, tomando en cuenta el proceso de construcción de cada niño, asumiendo que todos tienen las mismas oportunidades para desarrollar sus capacidades y potencialidades.

1.3 Estructura

La estructura del Programa de Educación Preescolar

Está dividida en varias partes, en primer lugar tienen propósitos fundamentales, que se deben de tomar en cuenta para la planificación, ya que estos definen la misión que quiere lograr la educación preescolar.

1) Principios Pedagógicos. Estos principios se deben de tomar en cuenta, para llevar a cabo, los aprendizajes de los niños, ya que es un referente conceptual sobre las características de los mismos.

2) Campos formativos, están conformados por aspectos y cada aspecto por competencias.

a) Campo formativo de Desarrollo Personal y Social, aspecto Identidad Personal y Autonomía y Relaciones Interpersonales, este campo formativo expone las

actitudes y capacidades que tienen relación con el proceso de construcción de la identidad personal, emocional y social. Es todo un proceso en donde el niño debe entenderse asimismo y formar conciencia con los demás para formar una relación en su grupo Social, este campo favorece a los pequeños a través de un conjunto de experiencias afectivas que tienen en el aula.

b) Campo Formativo del Lenguaje y Comunicación.

Con respecto a este campo el Lenguaje es una actividad Primordial ya que comunicándose, el niño se hace reflexivo además de que es una herramienta fundamental para integrarse a su entorno cultural.

Por medio del Lenguaje, puede expresar sus necesidades, emociones y sentimientos, ya que puede construir ideas más completas y coherentes de lo que piensan.

Con el lenguaje escrito adquieren la capacidad y necesidad de expresión e interpretación de diversos textos, la interacción con los mismos fomenta en los pequeños el interés por conocer su contenido, de ahí se da el acto de escribir que se vuelve reflexivo y organizado en su representación de ideas. Con el uso de estos dos tipos de lenguaje se favorecen competencias comunicativas que deben de formar parte del trabajo educativo.

c) Campo Formativo de Pensamiento Matemático

Aspecto Número y Forma, Espacio y medida.

La intención educativa de este campo formativo, es desarrollar el uso del razonamiento, los niños con experiencias y actividades pueden desarrollar herramientas que le sirvan para el conteo, El juego y la resolución de problemas contribuyen al uso de los principios del conteo.

El pensamiento espacial, se manifiesta cuando los niños logran establecer relaciones con los objetos y entre los objetos, reconociendo sus atributos y la comparación entre estos, de ahí que se desarrollan las capacidades de razonamiento, esto se propicia cuando comprenden un problema, reflexiona y

buscan soluciones. Con todo este tipo de actividades se busca que los niños comprendan reflexionen y razonen su propio trabajo.

d) Campo formativo de exploración y conocimiento del mundo.

Está dividido en dos aspectos Mundo Natural y Cultura y Vida Social.

Dicho campo se basa en el reconocimiento, la reflexión que obtienen mediante las experiencias del mundo natural y social, estas experiencias ayudan a explicar aspectos importantes de la realidad que vive, su finalidad de este campo es poner en juego sus capacidades de observación, planteamiento de pregunta, resolución de problemas y elaboración de explicaciones, ya que a través de estos los niños construyen nuevos aprendizajes con la base de conocimiento que poseen y la nueva información que incorporan

Para que los niños adquieran aprendizajes, es necesario el uso de información científica, ya que esta es fundamental para involucrarlos en actividades que amplíen sus conocimientos.

En el mundo Social los aprendizajes, se logran en relación con su cultura familiar y de su comunidad; cuando el niño comprende la diversidad cultural, respeta y acepta a los demás; todo esto se realiza con el fin de formar en los niños el ejercicio de valores para la convivencia.

e) Campo Formativo de Expresión y apreciación artística.

Expresión y apreciación Musical, Expresión corporal y apreciación de la danza, expresión y Apreciación de la danza, Expresión y Apreciación Plástica, Expresión Dramática y Apreciación Teatral.

De acuerdo con este campo se desarrollan los niños la sensibilidad, la imaginación el gusto estético y la creatividad, con el desarrolla dichas capacidades; el niño comunica sentimientos y pensamientos, también control y autorregulación.

El juego Dramático es esencial, ya que los niños integran su pensamiento con las emociones.... Son capaces de acordar y asumir roles crear y caracterizar personajes, con todas estas actividades desarrolla toda expresión y apreciación artística.

f) Campo Formativo de Desarrollo Físico y de Salud.

Se divide en dos aspectos, Coordinación, Fuerza y equilibrio y Promoción de la Salud.

Este campo presente, favorecer el desarrollo físico, el movimiento, locomoción, estabilidad y equilibrio, en estos procesos también se pone en juego las capacidades cognitivas y afectivas.

También se desarrollan habilidades motoras de control, conciencia corporal, para su vida cotidiana, es importante resaltar los hábitos de higiene, ya que estos les proporcionan bienestar para su desarrollo.

También el programa habla de cómo debe organizar el trabajo la docente, para lo cual es indispensable que conozca bien al programa y a sus alumnos. Al inicio del ciclo escolar la educadora debe de observar a cada uno de sus alumnos y ver en ellos lo que saben hacer y pueden realizar en cada uno de los campos formativos, para posteriormente elaborar un diagnóstico del grupo, y así podrá elaborar situaciones didácticas, con el fin de observar y registrar rasgos y acciones en los niños y niñas, en cuanto al dominio de competencias y con la realización de estas actividades los niños podrán saber lo que antes no sabían y poder hacer lo que antes no podían.

En cuanto a las actividades no hay un método rígido a seguir, la educadora puede elegir la forma de trabajo y adecuarla a las necesidades del grupo y las competencias que quiera desarrollar por medio de diferentes situaciones didácticas. Entendidas como “... *Un conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes*”.⁴

Finalmente el plan de trabajo que la educadora escoja, debe ser el más conveniente para el desarrollo de cada secuencia, con respecto a la evaluación, debe ser un proceso en el que se comparen o valoren los conocimientos que los niños tienen, lo que saben hacer en sus competencias o en una secuencia de actividades, respecto a metas o propósitos.

⁴ Secretaría de Educación Pública, Programa de Educación Preescolar 2004, México Pág.121 ³

De este modo la evaluación constituye la base para que la educadora, que sistemáticamente tome decisiones y haga cambios de acuerdo al proceso Escolar en el que se encuentren sus alumnos, así pues la evaluación sirve para constatar los aprendizajes y mejorar la acción educativa, a través de la observación, el dialogo y entrevistas a los alumnos y Padres.

Por medio de instrumentos como el expediente personal de cada niño y el diario de la educadora, llevándolo a cabo este proceso, al inicio del ciclo acolar a medio ciclo y a final del ciclo, y en involucrando a la educadora los niños, los padres de familia, el personal directivo, evaluando los aprendizajes sobre proceso educativo del grupo, la práctica docente y la forma de organización de la escuela.

2. Teorías del desarrollo

2. 1 Teoría psicogenetica

La psicología de Piaget es la psicología del desarrollo del pensamiento infantil; dicho desarrollo comienza en descubrir y explicar las formas elementales del pensamiento humano desde su nacimiento y finaliza en la edad adulta.

Jean Piaget menciona, que la inteligencia constituye una actividad cuyo funcionamiento supera al funcionamiento biológico, porque elabora nuevas estructuras, entonces diríamos que el desarrollo de la inteligencia humana sirve para adaptarse al medio para sobrevivir.

Esta inteligencia se construye por medio de la asimilación, en la que incorpora todos los datos de su experiencia dentro de su marco de referencia y la internaliza; esto sirve para darse cuenta quien es él y qué percibe él.

La adaptación es el proceso de interactuar con el ambiente, en donde el intelecto ajusta continuamente su modelo del mundo para acoplar en su interior cada nueva adquisición.

Dado que las experiencias también conducen al desarrollo de nuevos esquemas, estos esquemas son modelos organizados de conducta o de pensamiento que los sujetos formulan a medida que interactúan con su ambiente.

El equilibrio es la fuerza motivadora de todo aprendizaje, ya que continúa con el conocimiento nuevo, con el antiguo relacionándolos para formar una estructura

cognoscitiva única. La equilibración constituye una preparación hacia otro estado e implica la reversibilidad y el desarrollo intelectual.

Piaget divide el desarrollo del pensamiento en estadios:

a) El primero es el periodo sensoriomotriz (o a 2 años)

Este periodo consiste en una conquista de las percepciones y los movimientos de todo universo práctico que rodea al niño; desde que nace esta controlando sus reflejos, mediante la integración de hábitos y experiencias (succionar, llorar y mover el cuerpo)

En los dos primeros dos años de vida construye categorías entre objeto y el espacio, pero aún no de nociones de pensamiento ya que la inteligencia es práctica y se aplica a la manipulación de objetos. Otro aspecto relevante es la afectividad e inteligencia son indisolubles y construyen aspectos fundamentales de la conducta humana.

b) Periodo preoperacional (2 a 7 años)

En este periodo se preparan las operaciones, es decir, las estructuras del pensamiento lógico matemático que esta caracterizado por la irreversibilidad. Este periodo es importante para el presente proyecto ya que las edades de los niños concuerdan con los niños que se trabajan en el jardín. Con la aparición del lenguaje las conductas se modifican; permiten un intercambio y una comunicación entre los individuos para que

reconstruyan sus acciones pasadas y anticipen sus acciones futuras.

Piaget estaba convencido de que los niños no pueden entender los conceptos y principios solo con leerlos u oír hablar de ellos, necesitan la oportunidad de explorar, experimentar y buscar respuestas a sus preguntas.

Emiliana López retoma a Jean Piaget “... *hace referencia a la necesidad de adecuar las actividades de aprendizaje al nivel de desarrollo conceptual del niño*”⁵

⁵ VIOLANTE, López Emiliana Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. SEP, Estado de México 2004 Pág. 77

Estas actividades no deben ser simples ya que pueden causar aburrimiento o llevar al aprendizaje mecánico, ni tampoco difíciles ya que no pueden ser incorporadas a las estructuras del conocimiento, por ello es fundamental el trabajar con actividades lúdicas ya que pueden obtener un aprendizaje significativo. A la meta que debe de llegar el niño es que inventa y descubra sus propias respuestas, pero a veces esto se ve limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.

c) Operaciones concretas (7 a 12 años)

En este periodo el niño tiene relaciones interindividuales, ya que es capaz de cooperar puesto que ya no confunde su propio punto de vista con el de los demás. Es así que la capacidad para pensar de manera lógica y sus habilidades de solución de problemas se organiza en operaciones concretas y existe el pensamiento reversible.

El pensamiento del niño está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real ya que observa las transformaciones de la naturaleza y empieza con juicio.

d) Operaciones formales (el niño reflexivo)

Aquí el pensamiento se vuelve más científico conforme la persona desarrolla la capacidad para generar y probar todas las combinaciones lógicas pertinentes de un problema, este pensamiento es por tanto hipotético; es decir es capaz de deducir las conclusiones reflexionando independientemente de los objetos.

La abstracción se vuelve más significativa ya que comprende el contenido de los problemas.

3 El juego

3.1 Definición

Jugar es una actividad más importante para los niños, ya que jugando los niños descubren cómo es el mundo que les rodea, expresan sus sentimientos sus necesidades; el juego es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación de quien juega; esta actividad lúdica, en ocasiones se hace con independencia y por un motivo extrínseco.

El mundo del juego es una anticipación al mundo de las ocupaciones serias, con esto el niño conquista autonomía, personalidad y esquemas prácticos de la vida adulta así pues,

el niño se revela con toda frescura y espontaneidad y no sabe esconder nada de los sentimientos que lo animan y terminan las cosas que empieza mientras sigan siendo interesantes para él.

En el que Elena Brodova retoma L.S. Vigotsky "... *El juego propicia en los niños el desarrollo de habilidades mentales y sociales, el juego es una actividad tanto simbólica como social.*"⁶

Con el juego el niño se basa en la intuición no en definiciones, esto se debe a que todas las actividades que sean juego, propician el desarrollo; ya sean actividades constructivas, preacadémicas, motoras y prematemáticas. Con esto se da una estrecha relación entre juego y aprendizaje, ya que jugando el niño aprende, con esto diríamos que no sólo es diversión, descanso y entretenimiento, ya que es elemental en él para formar un aprendizaje.

También utiliza, el lenguaje como orientación expresiva, ya que se manifiestan en los niños cómo una acción lúdica, con palabras, ya sea sólo o en juegos organizados, además el juego produce, fantasía, animismo, curiosidad, entusiasmo, diseño de estrategias, deseo de poder, esfuerzo, anhelo de convivencia y catarsis, se debe de tomar en cuenta algo, si el juego se vuelve trabajo se da una producción de un objeto, servicio o producto, cuando el juego, es solo juego no tiene un fin ulterior.

A diferencia del adulto el niño no ve predisposiciones por el juego o el trabajo, con esto los dictados de la naturaleza, los llevan a crecer y a madurar en todos los aspectos.

Como menciona Sergio Sánchez citando a Jean Piaget "... *El juego es el Desarrollo Evolutivo y adopta diferentes modalidades de acuerdo con las diferentes características e intereses*".⁷

⁶ BODROVA, Elena y LEONG, Deborah , Herramientas de la mente, Pearson México, 2004, Pág. 124

El juego sensoriomotor, este juego consiste en la repetición de movimientos y obtiene placer con la Coordinación sensoromotriz.

El juego Simbólico, este juego se da con la evocación de un objeto o fenómeno ausente, también los aprendizajes por los juegos son más significativos.

El juego de Reglas, con este juego se adquieren normas, reglas y tienen una función socializadora, ya que se basa en la realización de equipos o de competitividad.

Para Bruner el Juego es una actividad que no es frustrante, al jugar asegura la socialización y lo prepara para el desenvolvimiento en donde vive.

Con el Juego se llega a la resolución de problemas, ya que mejora la inteligencia y la utiliza como instrumento del pensamiento.

El juego es un medio muy importante para educar y desarrollar a los preescolares, ya que ejerce una influencia en el desarrollo cognoscitivo, y crea la necesidad de ampliar sus conocimientos, de este modo el juego se encuentra incluido en el curriculum de preescolar, ya que es una poderosa fuerza con grandes beneficios

3.2 Tipos de Juegos

Existen diferentes tipos de juego que se practican diariamente en los jardines de niños; estos se pueden clasificar por diferentes autores. Cleparde, el juego tiene un instinto de lucha, que parte de la mayoría de los juegos, si no como móvil principal por lo menos como móvil adicional.

De ahí que el realiza dos categorizaciones, la primera por juegos de experimentación, o jugos de funciones generales, juegos sensoriales, juegos motores, juegos intelectuales, juegos afectivos y juegos de voluntad.

La segunda categoría es sobre los jugos de funciones espaciales, juego lucha, de caza, persecución, sociales, familiares y de imitación.

⁷ SANCHEZ, Cerezo Sergio, Diccionario de las Ciencias de la Educación, Santillana, México, 2003, Pág.824.

Vigotsky menciona que el juego sirve como una herramienta que habilita a los niños para regular cualquier conducta; con el juego se crea la *zona de desarrollo próximo*, se facilita la separación del pensamiento de las acciones y los objetos, además se desarrolla la autorregulación, con eso se hace una clasificación de juegos: juegos de desarrollo social, juego de representación y juegos de competencias.

Los juegos de desarrollo social es una forma de interacción que facilita la habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas (representaciones teatrales, juegos rudos).

Juegos de representaciones en estos juegos los niños exploran las propiedades de los objetos y aprenden a utilizarlos convencionalmente (jugar a la escuelita, jugar a la mamá jugar a la tiendita).

Juegos de competencia estos se distinguen por el hecho de que la situación imaginaria esta oculta y las reglas son explícitas y detalladas.

Juegos contractivos (cubos, crucigramas, rompecabezas).

Juegos prematemáticos como son: el avión, domino tangram, la perinola.

Juegos motores: el juego de la roña, lo que hace la mano lo la atrás, simón dice.

Juegos prematemáticos como son: la ensalada de números, mapas mentales, adivina quién es.

Otro autor importante que clasifica los juegos es Piaget, quien enuncia que el juego es la expresión y requisito del desarrollo del niño, ya que cada estadio corresponde a un tipo de juego no importa en que sociedad se encuentre, su aparición siempre será el mismo.

Juegos de ejercicio, en este tipo juego se realizan actividades para adaptarse al contexto y conseguir un objetivo.

Juegos simbólicos, aquí abunda el simbolismo que se forma mediante la imitación de la vida real modificándolas a sus necesidades.

Juegos de construcciones este juego sirve para la realización de adaptaciones o creaciones inteligencia.

4. Teorías de Instrucción

4.1 Juegos Matemáticos.

El juego tiene un enorme valor educativo, desde el punto de vista didáctico, ya que este favorece en los alumnos a desarrollar técnicas intelectuales y ejercitar las capacidades mentales, es por ello que sirve como recurso didáctico y hace más fácil la enseñanza de las matemáticas, ya que es bien sabido que estas son un instrumento esencial del conocimiento científico, potencian y enriquecen sus estructuras mentales ya que posibilitan al alumno a explorar y actuar con la realidad.

Los juegos y las matemáticas tienen rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa, ya que ambos enseñan a los alumnos al desarrollo de técnicas intelectuales, favorecen al desarrollo del pensamiento lógico, hábitos de razonamiento y enseñan a pensar con un espíritu crítico.

Para el presente proyecto es necesario utilizar los juegos matemáticos, ya que sirven como motivadores y despiertan el interés en los alumnos y rompen con la aversión que se tiene hacia las mismas.

Con los juegos matemáticos se crea una base para formalizar el pensamiento matemático, ya que estos pueden favorecer al aprendizaje.

Por la semejanza de estructura, entre el juego y la matemática, ambos pueden ser bien explotados para lograr una enseñanza eficaz, ya que hay juegos que de forma natural resultan accesibles en la resolución sistemática de problemas matemáticos (como el avión, stop y el domino, etc.).

Es por eso que la educadora debe elegir los juegos y preparar con cuidado cada uno de ellos, para que los alumnos adquieran los conceptos matemáticos que les sean útiles en actividades cotidianas.

Al final de cada juego se ha de invitar a los alumnos a que analicen, busquen e investiguen la estrategia que utilizaron para la resolución del mismo.

4.2 Pensamiento Lógico-matemático

La lógica-matemática es una confrontación con el mundo de los objetos, pues en la confrontación de objetos, en su ordenación, reordenación y en la evaluación de la cantidad, el pequeño logra su conocimiento inicial y más fundamental acerca de dicho pensamiento; esta experiencia da como resultado la abstracción de propiedades, ya que cuando los niños actúan con los objetos deben reflexionar sobre los resultados que producen, con esto posteriormente ira construyendo las operaciones mas elementales

Mencionando al autor Howard Gardner que cita a Jean Piaget, “... *todo el conocimiento y en especial el entendimiento lógico- matemático se deriva en primera instancia de las acciones propias sobre el mundo.*”⁸

Es así que dicho pensamiento esta se clasificado por estadios: el primero estadio se da a través del reconocimiento de clase o de conjunto, es decir solo cualitativamente. En el segundo estadio ya tienen la capacidad de entender que existe un sistema numérico, pero solamente domina conjuntos muy pequeños, ya que son incapaces de conservar el número; en el tercero estadio los niños ya cuentan utilizando conjuntos para determinar los totales y determinar cual contiene la mayor cantidad

De acuerdo con esto los niño aprenden que puede transformar la serie numérica en arreglos de objetos; es decir si dice un número después de señalar un objeto repitiendo la serie numérica puede hacer una evaluación exacta del número de objetos que tiene el conjunto.

Dicho de otro modo a los niños se les dificulta el retener la cantidad de objetos si no usan ideas lógicas, es así la importancia de aplicar este pensamiento, para el presente proyecto es fundamental el uso de la lógica matemática para poder tener una base en los principios de conteo.

⁸ GARDNER, Howard. Estructuras de la mente teoría de las inteligencias múltiples Fondo de cultura económica México 1993 Pág. 168

5 Concepto del número y conteo

5.1 Concepto de número

En la sociedad los números son utilizados con múltiples propósitos, se usan a diario; esto hace que sirvan como instrumento para resolver problemas cotidianos. Cuando el niño llega al jardín de niños tiene conocimientos previos debido a su contexto en donde se desarrolla, a través de sus ideas y experiencias culturales.

Es decir cuenta con construcción espontánea de la noción del número, dicho de otro modo cuenta con diferentes tipos de conteo que van utilizando de acuerdo a su edad que se clasifican de la siguiente forma: conteo al azar y no estable, no convencional pero estable y convencional estable, es por ello que se deben tomar en cuenta las características del estadio por el que esta atravesando y esto sirva como una aproximación al diagnóstico de los alumnos.

Retomando la Antología de la UPN, Fursón y Hall “... reportan un conteo promedio de hasta 13 para el grupo de los tres y medio y cuatro años y un incremento hasta el 31 en el conteo promedio para el grupo de cinco y medio a los seis años”⁹ se toma como referencia esto ya que existen limitaciones en las habilidades de conteo.

Es bien sabido que cuando los niños repiten palabras de una serie numérica, en orden convencional se cree que saben contar, cuando este es un error ya que el niño no comprende el concepto número.

Para el presente proyecto se analiza, cómo se construye dicho concepto que se da a través de la síntesis de clasificar, aquí se encuentra la pertenencia e inclusión y de seriar; se encuentran implícitos la transitividad y reciprocidad, todo ello en un rango en una serie, se sabe que es una habilidad universal en las personas, por

⁹ UPN, El conteo en los primeros años: capacidades y limitaciones, El pensamiento matemático en: Antología Básica UPN Pág.73, 1998.

tal motivo que el presente proyecto busca estrategias lúdicas que sean adecuadas para desarrollar dicho concepto de forma significativa, así pues que la transmisión verbal debe quedar en el pasado, ya que por medio del juego los niños adquieren más rápido el concepto de número; es decir; los consideran como una herramienta con la que pueden resolver todo tipo de problemas.

Empezando por el conteo; que este implica asignar a cada objeto una palabra - número siguiendo la serie numérica convencional, para que este sea adecuado se debe tener fundamentado el concepto de número.

Terezinh Nunes cita a Jean Piaget: "... *Los niños deben entender ciertos principios lógicos para comprender las matemáticas*"¹⁰

¿Cómo lograr que los alumnos de preescolar cuenten adecuadamente y con orden? ; respetando una serie de principios, que posteriormente estarán de manifiesto en el concepto de número e interiorizados en los niños

Por ello es fundamental tener bien incorporados todos los conceptos mencionados antes con relación al conteo, para así poder establecer el número.

5.2 El conteo y sus principios

Contar verbalmente es una de las primeras ideas de número que aprenden los niños, muchos niños impresionan por la capacidad de contar verbalmente o en voz alta ya que es una de las primeras nociones de número aprehendidas por los niños. De hecho, esta generación de niños de televisión demuestra una gran capacidad de contar verbalmente, esta habilidad puede fácilmente engañar un adulto: el niño que puede contar difícilmente entiende los números.

No se debe pasar por alto la habilidad de ciertos niños, con poca comprensión de lo que son sus acciones, para imitar a los adultos, se diría que recitar los números en ausencia de objetos reales es una actividad sin sentido.

Cuando los niños empiezan a contar cosas no sólo tienen que vérsela con la actividad misma de contar, sino utilizar la lógica de ordenar objetos; es decir,

¹⁰ NUNES Terezinh y PETER Bryant. Las matemáticas y su aplicación en la perspectiva del niño. siglo veintiuno, México 1997 Pág.19

deben recordar palabras numéricas, contar cada objeto en un conjunto una sola vez y entender que el número de objetos está representado por el último número que pronuncian cuando cuentan el conjunto.

Piaget señaló en varias ocasiones que un niño cuenta bien a pesar de no entender la naturaleza de esos números cuyos nombres se ha aprehendido tan hábilmente. Pero si ve que contar es una manera de encontrar una solución a un problema determinada, se puede estar razonablemente seguros de que ha mostrado una capacidad de entendimiento del sistema que le ha ayudado.

Es por ello que es importante desarrollar los principios de conteo para obtener en los niños un conteo convencional estable, para dicho conteo se presentan cinco principios que los niños deben de llevar a la práctica cuando cuentan y así mismo utilizar la lógica matemática para entenderlos.

a) Orden estable.- Cada vez que contamos debemos pronunciar palabras numéricas en el mismo orden (1, 2,3.).

b) Cardinalidad.- Contar requiere decir la cantidad real de objetos que tiene una colección.

c) Abstracción.- El número de una serie puede contarse no importando las cualidades de los objetos, las reglas serán siempre las mismas.

d) Irrelevancia del orden.- Es irrelevante el orden en que se cuenten los objetos, ya que no influye para determinar el número de una colección.

e) Correspondencia 1 a 1.- Contar todos los objetos de una colección una y sólo una vez, estableciendo correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica.

Estos cinco principios son indisputables. Un niño que no los respeta no estará contando adecuadamente, es por eso que la educadora debe llevar a cabo actividades didáctica innovadoras que les permitan a sus alumnos entender dichos principios para comprender el concepto del número.

6. Competencias

En algunos países latinoamericanos antes de la década de los 90 no era muy común hablar de competencias educativas o curriculares, pero si de competencias laborales. Cuando se incorporan en un plano educativo las llamadas competencias tienen como intención el formar alumnos creativos y analíticos de una realidad natural, social y cultural en la que viven, tomando en cuenta los conocimientos adquiridos en la escuela y fuera de ellos, ya que los individuos tienen potencialidades que sólo se pueden transformar en competencias efectivas según los aprendizajes obtenidos.

Para el autor Philippe Perrenoud una competencia la define como “... *una capacidad de actuar de manera eficaz en un tipo definido de situación, capacidad que se apoya en conocimientos pero no se reduce en ellos*”¹¹

Crear una competencia es aprender a identificar y encontrar los conocimientos adecuados para el alumno, para que estos sean operables su enseñanza se debe basar en la proposición de múltiples situaciones didácticas en donde sean indispensables para realizar una tarea y no estén designados explícitamente en las instrucciones, si estas situaciones didácticas se plantean continuamente se contribuirá a que los conocimientos estén en constante movilización y así los alumnos adoptaran una posición activa dentro y fuera del aula; pues estos conocimientos que aprendan les servirán para resolver problemas cotidianos de cualquier tipo

Por tal motivo un enfoque de competencias no rechaza ni los contenidos, ni las disciplinas, si no que enfatiza la puesta en práctica, pero llevando acabo una innovación en la organización y planificación de la formación de éstas, por tal motivo crear una competencia es aprender a identificar y encontrar los conocimientos adecuados para el proceso de enseñanza – aprendizaje y que ademas sean operables y sobre desempeños observables.

¹¹ PERRENOUD, Philippe. Construir competencias desde la escuela. Océano, México 2002 Pág. 7

Si las competencias se forman a través de la práctica deben ser necesariamente en situaciones concretas, con contenidos, contextos y desafíos identificados.

De esta manera que para el presente proyecto es esencial el uso de competencias, debido a que los principios de conteo son conocimientos básicos de la enseñanza matemática, pero la forma de aprenderlos debe de manejarse por medio del desarrollo de habilidades, como la clasificación, seriación, etc. que posteriormente les servirán el resto de su vida y estos están incluidos en el programa de educación preescolar 2004.

7 Teorías del aprendizaje

7.1 Teoría de Vigotsky (modelo socio cultural)

L.S. Vigotsky, con su modelo sociocultural tiene como principio un proceso interaccionista entre el sujeto y objeto de conocimiento en donde ambos se influyen y transforman.

Su teoría pone en relieve las relaciones del individuo con la sociedad, él afirma que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría.

Así pues el conocimiento es producto de la interacción social y cultural, ya que plantea que los procesos psicológicos como lenguaje, razonamiento y comunicación se adquieren en interacción con los demás.

Es por eso que con las actividades sociales, como el juego el niño incorpora herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo y la escritura, es así que para el presente proyecto se toma en cuenta dicha teoría.

Cabe aclarar que Vigotsky creía que la lógica se aprende en la interacción con los demás y está contenida en las operaciones ejecutadas sobre los objetos. Es así que con los juegos también se opera sobre los objetos para desarrollar dicha lógica.

Para la autora Elena Bodrova retomando a L.S. Vigotsky “... *el juego propicia en los niños el desarrollo de habilidades mentales y sociales, es decir el juego es una actividad tanto simbólica como social.*”

12

De tal forma el lenguaje surge en un principio como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno, ya que a través de sus preguntas y respuestas adquiere una gran variedad de información, en donde estas se convierten en una herramienta mental y nace el pensamiento abstracto.

El autor L.S. Vigotsky menciona que el niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la percepción, la atención y la memoria, pero estas habilidades se transforman en funciones mentales, es por eso que el aprendizaje y el desarrollo son diferentes en cada niño.

Por eso niega que haya descubrimientos totalmente independientes entre los niños que crecen en sociedad, ya que el niño aprende de su medio, es decir, no es mismo contexto el de un niño nacido en una comunidad rural que un niño nacido en una comunidad urbana, ya que el aprendizaje del niño comienza mucho antes del aprendizaje escolar, este jamás parte de cero; en la familia también se obtienen aprendizaje.

Todo proceso de aprendizaje va de lo externo a lo interno, de las interacciones sociales a las psicológicas. Para esto, las actividades colectivas y sociales son funciones intersíquicas con los individuos, y las actividades individuales son propiedades internas del pensamiento del niño, es decir como funciones intrapsíquicas.

La relación entre aprendizaje y el desarrollo son procesos distintos pero relacionados entre sí.

¹² BODROVA, Elena y LEONG, Deborah , Herramientas de la mente, Pearson México, 2004, Pág. 57

El aprendizaje y el desarrollo son una actividad social y colaborativa que no puede ser enseñada, depende del estudiante construir una concepción propia en su mente.

Para el autor L.S. Vigotsky habla sobre las herramientas de la mente, estas las divide en dos: las técnicas que sirven para cambiar los objetos y dominar el ambiente y las psicológicas que sirven para organizar o controlar el pensamiento o la conducta

Para dicho autor, no sólo el desarrollo puede afectar al aprendizaje, también el aprendizaje puede afectar al desarrollo, ya que estos no son lineales, insiste en que se debe considerar el nivel de avance del niño, pero también presentar la información que siga propiciando al desarrollo, de este modo propone la zona de desarrollo próximo que se menciona en la Antología UPN

“La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel real de desarrollo determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determina a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz”.

13

La única enseñanza buena es la que se adelanta al desarrollo, ya que con esto adquiere nuevos conceptos o habilidades, es por ello que para este proyecto el que los alumnos adquieran nuevos conceptos es fundamental y de acuerdo con esto son básicos los principios de conteo para que posteriormente obtengan nociones matemáticas elementales como son la suma, resta, multiplicación y división.

Otro aspecto manejado por el autor es el uso de mediadores que sirven de intermediarios entre un estímulo y el medio ambiente que posteriormente se incorporan a su actividad diaria; es así que el uso de los juegos se utilizarían como mediadores para que el alumno obtengan un aprendizajes significativos y los incorporen a sus actividades diarias, con esto la zona de desarrollo próximo puede

¹³ UPN, Vigotsky L.S. Zona de desarrollo próximo en: El niño desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Antología básica. México, UPN, Pág.231995.

ser la base para diseñar situaciones apropiadas para la enseñanza de los principios de conteo, estén que provistas de apoyo lúdico y propicien el aprendizaje. Cuando la educadora aplica estrategias lúdicas innovadoras toma en cuenta el contexto en el cual será la aplicación y valorar que es lo quiere que los alumnos aprendan.

METODOLOGIA

Para el presente proyecto de innovación se decidió utilizar la metodología de investigación acción ya que esta es una corriente educativa que se enmarca dentro de la pedagogía crítica esta se circunscribe a un grupo social y a la solución de problemas identificados "... La identificación del problema, la recolección sistemática de datos, la interpretación consensual de los mismos y la aplicación de los resultados de la investigación"¹⁴, que exige a los docentes convertirse en investigadores de sus propias prácticas, ya que trabajan dentro su realidad diaria en el aula en relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con esto se pretende que:

1. Que los docentes mejoren sus propias prácticas en clase,
2. Que los alumnos puedan mejorar y explorar sus prácticas de clase.
3. Que los docentes mejoren y exploren las prácticas con las cuales desarrollan el currículum.
4. Mejoren las prácticas que constituyen a la organización escolar.

Dicha metodología investigación plantea a los maestros el reto de que organicen el proceso educativo en sus propias clases a través de la autorreflexión crítica. Partiendo de esto, un punto fundamental que se ha visto en los últimos años en el ámbito educativo es el hecho de que los profesores no reflexionan sobre su propia práctica docente y por consiguiente no realizan una investigación para transformarla, ya que el tradicionalismo se sigue imponiendo en las escuelas, y como se sabe no es fácil romper con paradigmas que tienen los profesores pues les es mas cómodo seguir con el mismo desempeño diario dentro de las escuelas. Además de que las autoridades de dichas instituciones educativas dan pocas

¹⁴ BARABTARLO, Anita y Zedansky, Investigación acción, Castellanos, México, 1995, Pág. 42

oportunidades de abrir un nuevo panorama que transformen las prácticas educativas.

Desafortunadamente los profesores tienen una carencia dentro de la práctica para realizar investigaciones educativas por lo cual les es imposible el poder transformar su práctica docente, que como consecuencia trae el hecho de continuar con la imposición de una educación represora carente de poder emancipar a los sujetos.

Esto se aprecia en las formas de aprendizaje y acción emprendidas en las escuelas que van dirigidas a grupos subordinados y marginados de los cuales no se quiere que sea una raza crítica.

La perspectiva crítica intenta proporcionar a maestros e investigadores, medios para comprender y analizar el papel que desempeña realidad de las escuelas dentro de una sociedad dividida en razas, clases y géneros, y se coincide con el especialista P. McLaren en cuanto a que se han establecido categorías o conceptos para cuestionar las experiencias de los estudiantes, los textos, las ideologías de los maestros y los aspectos de la política escolar que los análisis conservadores y liberales con frecuencia dejan sin explorar.

Lo que se pretende con este trabajo es que los alumnos se interesen por aprender con gusto desde un punto de vista completamente lúdico de las matemáticas, y que a través de estos juegos obtengan un aprendizaje significativo que les sea duradero; ya que es bien sabido que el juego es un detonador que propicia aprendizajes. De esta manera los juegos que realizan los niños serán un medio de reflexión y constatación de sus propios aprendizajes con relación a los principios de conteo para así, verificar por ellos mismos lo que aprendieron y cómo lo aprendieron; dicho de otro modo lo que se pretende es que al contar el niño no lo haga mecánicamente; si no más bien reflexionando de cómo está contando y por qué lo está haciendo. Por lo tanto uno de los propósitos fundamentales radica en formar alumnos críticos.

Por medio de juegos tradicionales como por el ejemplo “El avión” y “El dominó” se ponen en práctica la reflexión del juego que están realizando, por tal motivo estos los llevaran a constatar sus aprendizajes.

Partiendo de que “la investigación – acción es una forma de indagación autoreflexiva, emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como una comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que tienen lugar¹⁵ Otros aspectos a abordar en la presente investigación es la asociación de la teoría con la práctica en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de generar un conocimiento transformador y crítico de la realidad, es por eso que el educador debe intervenir directamente con la comunidad estudiantil dentro del aula, de esta manera se hace un proceso sistemático, controlado, crítico y reflexivo sobre la problemática encontrada.

Pero para que dicha investigación logre la transformación concreta de situaciones reales, es preciso buscar una teoría que vincule tanto a los participantes como a los investigadores y esto trascienda para la innovación.

Otro factor importante en esta investigación es la **observación**, por cual el docente comienza a generar pensamientos reflexivos por sí mismo, cuando detecta alguna situación en el aula procede a realizar un **diagnostico**, compuesto de una serie de preguntas que se realizan a la comunidad educativa en cuestión, posteriormente se puede elaborar una prueba llamada **batería** y que está compuesta por una serie de ejercicios donde se comprueba la dificultad que tienen los niños al manejar algún conocimiento o habilidad.

Posteriormente se realiza el **planeamiento del problema** de manera formal, es decir estableciendo de manera clara y segura la problemática a trabajar mediante la elaboración de una propuesta de innovación. Como otra fase de esta

¹⁵ KEMMIS J. y Mc Taggart, R., Como planificar la investigación- acción, Editorial Alertes, Barcelona, 1998, Pág.9.

metodología crítica se realizan una serie de preguntas en donde se cuestiona y analiza aquellas teorías que se va a trabajar, y así dar pasó a una pregunta para delimitar el problema detectado llamada **pregunta central de investigación**.

Proponiendo así una serie de **propósitos y metas** que se quieren alcanzar con el proyecto, así mismo sustentarlo con la exposición de teorías que le den veracidad y sustento llamado **marco teórico**.

Dando así una **alternativa innovadora** que de solución a la problemática encontrada basada en una serie de propósitos y estrategias que se realizaran a los alumnos.

Posterior a la aplicación de dicha alternativa en el grupo escolar se procede a la elaboración del **reporte y análisis** de cada una de las estrategias. Para categorizar las y dar conclusión al proyecto.

Es importante conocer los resultados de esta investigación debido a que se corrobora que tanto se hizo por lograr que los alumnos razonen y comprendan los principios de conteo a los alumnos, y si en verdad obtuvieron un aprendizaje significativo que haya hecho que ellos construyeran sus propios aprendizajes.

TIPO DE PROYECTO

El presente proyecto de innovación pretende transformar la práctica docente propia conceptualizando al maestro como formador en solución a problemas de enseñanza aprendizaje dentro del aula y abordar los contenidos escolares para una construcción de los mismos de una forma significativa y con la intención de que los niños se los apropien.

La intención principal de la aplicación de este tipo de proyecto en el tercer grado de preescolar del Jardín de Niños Vigotsky consiste en aplicar estrategias didácticas basadas en el juego para la formación y el desarrollo de los principios de conteo.

Tomando como base el programa de educación preescolar 2004 basado en competencias y dividido en campos formativos, se plantea dentro del pensamiento matemático.

Por ello se decidió reunir una metodología innovadora que se basa en estrategias lúdicas enfocadas a los contenidos sobre los principios de conteo teniendo como base fundamentos pedagógicos que respalden dichas estrategias. Se decidió utilizar esta metodología porque el juego es la actividad más importante para el niño, aprende muchas cosas para resolver problemas de su vida cotidiana. Al dominar dichos principios formará una base para consolidar sus conocimientos previos y a dominar herramientas matemáticas que le serán indispensable aprender para que posteriormente dominen otros contenidos matemáticos.

Debido a que el docente investigador es mediador entre los contenidos y la forma de aplicarlos, dicho proyecto da alternativas para el manejo de estrategias metodológicas didácticas pertinentes a estos contenidos y la evaluación del aprendizaje se reflejará en los alumnos. Los contenidos escolares que se abordarán en la aplicación de la alternativa, deben ser situaciones que permitan relacionarse con sus ideas y experiencias que el niño ya trae previamente y que

se deben consolidar con las estrategias lúdicas enfocadas a los principios de conteo.

En conclusión, este proyecto se considera de **intervención pedagógica** por lo siguiente:

- a) Se reconoce la práctica docente propia como mediadora para relacionar a los contenidos escolares con una forma de manejarlos didácticamente durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- b) Se tienen referencias teóricas y vivenciales que explica esta problemática del conteo que se da dentro del aula.
- c) Existe y se cuenta con una metodología definida para abordar determinados contenidos que se enmarcan en el PEP'2004.

NOVELA ESCOLAR

Haciendo una reflexión de cómo fue la estancia propia en el preescolar se ha podido recordar el proceso de enseñanza y aprendizaje que se tuvo y que fue de corte tradicionalista, debido a que la docente de grupo sólo impartía los conocimientos mediante la repetición, y en donde se ocupaba el papel de receptora, lo cual no permitía llegar a una reflexión, ni a una verificación del porqué se realizaban tales o cuales actividades, además de que fue complicado el aprender los principios de conteo de tal forma que en la actualidad aún se tienen dificultades para realizar cálculos matemáticos básicos.

La educación que se daba hace algunos años era estricta en donde si no se tenía algún conocimiento claro se consideraba al sujeto como una persona que no retenía la información que ellos se proporcionaba.

De esta manera la enseñanza del conteo, fue por medio de planas de números y repeticiones, pero no se sabía el por qué se contaba entonces por lo cual el aprendizaje se daba de forma mecánica y sin reflexión.

Al observar en los alumnos con los cuales se desarrolla la práctica docente propia se dio cuenta de que la forma en que realizaban el conteo aún no era convencional, por lo cual se plantea una propuesta alternativa que consta de un conjunto de estrategias lúdicas encaminadas a desarrollar los principios del conteo, ya que es bien sabido que el juego proporciona aprendizajes, además de que el nivel preescolar es la base de los primeros aprendizajes significativos que llevarán el resto de su vida.

Los docentes hoy en día deben de tomar en cuenta que se trabaja con seres humanos reflexivos y pensantes y que es un error el que se comete cuando se dan la enseñanza y el aprendizaje desde una perspectiva tradicional pues el impacto que estos tengan serán permanentes durante toda su vida.

Por lo mismo los aprendizajes que se proporcionen a los niños deben ser significativos y divertidos, para evitar que tengan un temor a la asignatura de matemáticas.

Los juegos que se utilizan para el aprendizaje del conteo deben ser del agrado de los alumnos.

ALTERNATIVA

El presente proyecto tiene una alternativa pedagógica para la problemática encontrada en el Jardín de niños **Vigotsky**, que se desarrolla a través de 16 sesiones, manejando 16 estrategias innovadoras de trabajo como son las siguientes:

- a) La primera es de sensibilización para los padres, en donde se les explica que es esta alternativa y en que les va ayudar a sus hijos.
- b) El juego Simón Dice
- c) El domino
- d) A la rueda de San Miguel
- e) La perinola
- f) El maratón de baile
- g) El memorama
- h) A pares y nones
- i) El stop
- j) Dos perros para un sabueso
- k) La ruleta
- l) Atrapar pescados
- m) El navío
- n) La oca
- o) El avión

Como se puede observar la mayoría de los juegos son tradicionales, pero cambian en la estructura, con la finalidad de que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo sobre los principios de conteo.

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Para aplicar la estrategia diseñada en alumnos de 3er año de preescolar en el *Jardín de niños Vigotsky* se prevén las siguientes categorías de análisis:

- Incluir prácticas que fortalezcan el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños para el aprendizaje del conteo
- Diseñar actividades donde se tenga la oportunidad de realizar juegos tradicionales que propicien aprendizajes significativos.
- Posibilitar experiencias que motiven a los niños y niñas a realizar conteos dentro de diversos juegos y así puedan resolver problemas que se les presenten.
- Dirigir a los niños hacia experiencias de aprendizaje en las cuales estas generen conocimientos útiles y funcionales.
- Facilitar experiencias en donde los niños y niñas utilicen estrategias propias para resolver problemas diversos.
- Estimular por medio de diversas actividades la habilidad del conteo.
- Impulsar acciones donde se pueda desarrollar los principios del conteo, Irrelevancia del orden, correspondencia uno a uno, Abstracción, y orden estable.
- Ofrecer diferentes alternativas donde se pueda dar la convivencia e interacción social.

PLAN DE TRABAJO

Primera sesión de sensibilización

Previo a la puesta en práctica de la alternativa de innovación, se procedió a la realización de una sesión de sensibilización con los padres de familia del grupo de 3º “A” del Jardín del niños *Vigotsky*. En dicha sesión se contó con la presencia de todos los padres de familia de los 14 niños que integran al grupo y este fue su desarrollo:

- a) Se dio la bienvenida a los padres de familia y se dio pase de lista, estando todos presentes.
- b) Se explicó de forma breve qué es el PEP 04 para su conocimiento.
- c) Posteriormente se comentó sobre lo que es el Constructivismo como metodología de trabajo dentro del plantel escolar.
- d) A continuación se hizo mención a los asistentes sobre lo que es una estrategia innovadora de trabajo dentro del aula y se dieron algunos ejemplos.
- e) Por último se hizo del conocimiento de los asistentes sobre la puesta en práctica de una propuesta alternativa para el desarrollo de los principios del conteo y se mostró el material con el que se trabajaría. Los padres se mostraron interesados por conocer cómo sería la forma en que sus hijos aprenderían un concepto tan básico e importante como lo es conteo.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 1 FECHA DE REALIZACIÓN: 01 de octubre 2007

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Simón Dice

PROPÓSITO: Reconocer las nociones de cantidad, pocos, muchos ninguno, para que reflexione la cantidad que debe de tomar cuando escuche estas.

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Se realizara un juego de competencia, en donde los niños tengan que buscar la noción de cantidad indicada.	Previo a l actividad se realizara la dinámica de integración llamada A casa que llueve Posteriormente se realizarán competencias. Primero se les explicará que es mucho, poco y nada, formaremos dos equipos y comenzará el juego, Simón dice: toma muchos dulces rojos, los niños saldrán corriendo y regresarán a otra mesa poniendo los dulces. Se les hará reflexionar comparando un integrante del equipo con otro, dónde hay más dulces. Se verificará en el conteo para comparar si acertaron, qué equipo tiene más dulces, así hasta que pasen todos los niños.	Se colocan tres charolas de dulces, la primera con dulces rojos, la segunda con dulces amarillos y la tercera con azules.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 2 FECHA DE REALIZACIÓN: 03 de octubre


HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al dominó

PROPÓSITO: Estimular el conteo y la relación entre el número y su representación, con la finalidad de que razonen por que lo hacen así. (Correspondencia 1 a 1)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
<p>Contará los objetos de una colección, solamente una vez, estableciendo correspondencia entre objeto y número esto a través de que acomode las cartas del domino.</p>	<p>Previo ala realización de la actividad se realizara una dinámica de integración llamada la papa caliente después se formarán dos equipos con los integrantes, se les repartirán siete cartas, el primer niño tirará una carta y los otros niños tendrán que buscar ya sea el número o el objeto, si no lo tienen, tendrán que comer cartas, hasta encontrar el número indicado; ganará el niño que termine con menos puntos o termine sus cartas.</p>	<p>Se repartirá un dominó en donde</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>, de un lado se pondrá una cifra y del otro una cantidad de objetos de otro número,</p>	<p>Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.</p>	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 3 FECHA DE REALIZACIÓN: 08 de
 octubre TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la rueda de san miguel

HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Razonar el orden en que se encuentran los números, y que este no influye para determinar cuantos objetos tiene una colección. (Irrelevancia del orden)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Se utilizara esta ronda infantil con los alumnos y diferentes números con la finalidad de que los niños vean que no importa si empezamos de derecha o izquierda siempre va ser lo mismo.	Previo a la actividad se realizó la dinámica pájaros y nidos, posteriormente en el patio formarán un círculo, el niño tendrá colocado un número en el pecho, entonces cantarán la canción A la Rueda, rueda de San Miguel, pero no mencionarán nombres, sino números, cada niño mencionará un número y el niño que corresponda al número, tendrá que voltearse; así hasta que participen todos los niños.	Números y el juego.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 4 FECHA DE REALIZACIÓN: 10 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la ensalada de números

PROPÓSITO: Comprender e identificar que los números se empiezan por el uno, siguiendo la serie numérica. (Orden estable)

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Con la ensalada de números, se favorecerá que el alumno razone y comprenda que el conteo siempre empieza por el uno, así mismo los alumnos dirán los números en orden estable.	Previo a la actividad se realizó una dinámica llamada la hormiguita, posteriormente se les colgará una tarjeta por niño, saldrán al patio y se sentarán en una silla, se les enseñará: número 5 y los niños que tengan el número 5 se pararán y tomarán otro lugar, no podrán sentarse en el mismo, así hasta mencionar varios números, también se dirá: ensalada de números y todos los niños se cambiarán de lugar y cambiarán de número, y se repetirá el juego.	Se realizarán tarjetas que tengan un número, que estarán repetidos, también se utilizarán sillas, cartones con números.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 5 FECHA DE REALIZACIÓN: 15 de octubre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la pirinola

PROPÓSITO: Que al niño se le facilite mencionar los nombres de los números en el mismo orden, estableciendo la correspondencia entre objeto – número. Aunque los objetos no sean iguales ni de la misma naturaleza con la finalidad de desarrollar el razonamiento. (Orden estable, correspondencia 1 a 1 y abstracción)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Por medio de la pirinola se desarrollara el razonamiento del conteo y la abstracción, ya que los alumnos contaran y tomaran objetos de diferente naturaleza.	Se dará inicio con una dinámica llamada jinete, después en el centro habrá diferentes objetos (palos, fichas, pinzas, etc.). Los niños saldrán al patio y se les explicará que dependiendo lo que salga en la pirinola serán los objetos que tendrán que tomar, el niño girará la pirinola y agarrará el número de objetos, así hasta que pasen todos los niños, el niño ganador será el que tenga más objetos	Se realizará una pirinola modificándola en tamaño grande, y cambiando el Toma 1 será 5, y así se cambiarán los demás números de.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 6 FECHA DE REALIZACIÓN: 17 de octubre.

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al maratón de baile

PROPÓSITO: Observar y comprender los números, que empiezan por el uno, siguiendo la serie numérica para pasar a bailar al frente. (Orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
La estimulación será por medio de la maestra, cuando diga los números en orden, así mismo el niño tendrá que escuchar y analizar el número que seguirá.	Previo a la actividad se llevara a cabo la dinámica de los zapatos en donde van a reconocer los zapatos de sus compañeros, como siguiente paso se les asignará un número a cada niño, formarán un círculo y se pondrá música, por medio del micrófono se les pedirá que visualicen el número, ya que comience la canción se mencionará: pase al centro el número 1, entonces el niño tendrá que observar si su número corresponde al que mencionaron y pasará al frente a bailar, y así sucesivamente con el orden de la serie numérica hasta que pasen todos los niños.	Números para colgarse, música, micrófono.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN



NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 7 FECHA DE REALIZACIÓN: 22 de octubre
 HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al memorama

PROPÓSITO: (Analizar y comprender que solamente se cuenta una y solo una vez estableciendo correspondencia entre objeto y número. (Correspondencia 1 a 1) PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
.Por medio de este juego tradicional, el niño tendrá que analizar y comprender que el número que ve escrito, es el número que va buscar en figuras para encontrar el par adecuado.	Previo a la actividad se realizara la dinámica del calentamiento que decía calentando las manos, ahora los pies, posteriormente saldrán al patio y formarán un círculo sentados, se repartirá el memorama con las cartas volteadas, un niño empezará volteando dos cartas, si no coinciden las volverá a voltear y las dejará en el mismo lugar, así pasará otro y realizará la misma operación, hasta que encuentren los pares. Ganará el niño que tenga más pares.	Se les realizara un memorama y se realizará de la siguiente forma:  	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 8 FECHA DE REALIZACIÓN: 24 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a Pares y nones

PROPÓSITO: Adquirir y construir el conteo en los alumnos para que comprenda que deben contar a los alumnos una y solo una vez y razonando que no importa si empieza de derecha o izquierda. (Correspondencia 1 a 1 e Irrelevancia del orden)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Con este juego tradicional, busca que desarrollen el conteo no importando de donde se empiecen, involucrando a todos los alumnos.	Se dará inicio con la dinámica de saludar el cuerpo saludar cabeza compañeros saludar los codos esta vez etc. Posteriormente saldrán al patio y formarán un círculo agarrándose de las manos, entonces comenzaremos a cantar: A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ese perderá. Se dirá: de 5 niños, entonces los niños tendrán que buscar su grupo de 5 niños, los niños que queden solos se irán saliendo, así hasta que pasen varios números.	Patio y juego.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 9 FECHA DE REALIZACIÓN: 29 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al Stop.

PROPÓSITO: Involucrar y mencionar los nombres de los números en orden, para que comprenda que el último número que nombra y cuenta es el que indica cuántos pasos hay que dar para llegar a su compañero. (Orden estable y cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Con este juego tradicional se busca que el niño razone los pasos que debe dar para llegar a su compañero, conociendo y nombrando los números en orden.	Como primer paso realizaremos el juego de zapatito blanco y zapatito azul dime cuantos años tienes tú, posteriormente los niños se colocarán alrededor del círculo y se les explicará que tienen que colocar un pie en cada pedazo de color diferente dentro del círculo, y un niño empezará: Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es el 8, los niños, excepto el 8, correrán alejándose del círculo y el niño del número 8 se colocará en el centro y dirá: Stop y los demás niños se detendrán. El niño del Stop dirá cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta donde esté uno de los niños. Si acierta se le dará un premio.	Dibujaremos un círculo en el suelo con la palabra Stop en el centro, y alrededor de esta palabra, en vez de países, tendrán números.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 10 FECHA DE REALIZACIÓN: 31 de octubre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos Dos perros para un sabueso.

PROPÓSITO: Adquirir y construir el conteo, contando una sola vez y analizando que el último número que nombra es que termina con la fila. (Irrelevancia del orden, correspondencia 1 a 1 cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Con este juego de competencia los niños desarrollaran el jugar en equipo y reconocerán que niño debe de salir, tomando en cuenta su número.	Realizaremos la dinámica de enanos y gigantes, después se formarán dos equipos con igual cantidad de jugadores, cada equipo se ubicará uno frente al otro y en medio habrá pelotas y dos aros separados. Se le asignará un número a cada integrante, los niños deben recordar su número. La maestra mostrará carteles con números, por ejemplo el 4. El niño asignado con el número 4, al ver el cartón, tendrá que salir corriendo para tratar de agarrar la pelota y embocarla en su aro. El equipo que logre más puntos gana.	Pelota, dos aros, carteles con números.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 11 FECHA DE REALIZACIÓN: 05 de noviembre

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la ruleta HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Impulsar al alumno a que analice y comprenda cuantos objetos cuenta y que no importa de que naturaleza sean. (Cardinalidad y abstracción)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Con el juego se busca que alumno se interese en ganar y poder contar y buscar la tarjeta adecuada.	Se dará inicio con un juego llamado Doña Blanca, después se formaran dos equipos, el niño que salga primero tendrá que darle vuelta a la ruleta y observar en qué colección cayó, después tendrá que ir a la mesa y buscar la carta que represente el número de colección en la que cayó.	Se realizara una ruleta, y en ella habrá diferentes colecciones de objetos con cantidad diferente, en una mesa habrá cartas con números.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 12 FECHA DE REALIZACIÓN: 07de

noviembre 2007 TEMA A DESARROLLAR: Jugarán a atrapar

pescados HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Favorecer en el alumno la apropiación del conteo y mencionando los números en el mismo orden. (Correspondencia 1 a 1 y orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
.Este será un juego de competencia y reto para los alumnos ya que deben sacar los pescados con rapidez e ir acomodándolos en el orden correcto para que gane su equipo.	Se dará inicio con el juego de enanos y gigantes, después se colocarán dos tinas con pescados, los pescados tendrán un número, se harán dos equipos, y cada equipo tendrá un anzuelo para cazarlos, serán dos juegos: el primero tendrá un límite de tres minutos para ver cuánto saca cada equipo. El equipo que saque más será el ganador. El otro juego será igual en dos equipos, sacarán todos los pescados y los tendrán que acomodar de acuerdo con la serie numérica. El equipo que termine primero será el ganador.	Tina con agua, pescados con números, anzuelos.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 13 FECHA DE REALIZACIÓN: 12 de noviembre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugar al navío.

PROPÓSITO: Construir y comprender el conteo para analizar que el último número que menciona será el total del conjunto. (Cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Con este juego tradicional se buscará que los niños trabajen en equipo y así mismo busquen la cantidad adecuada.	Como primer paso realizaremos un baile llamado zamba Saldrán al patio y formarán un círculo en donde se les explicará el juego del navío, ya explicado comenzará: había un navío cargado de cinco niños y los niños tendrán que buscar sus integrantes con su número mencionado, y estos tendrán que realizar el conteo para verificar el número de integrantes.	El juego e indicaciones.	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 14 FECHA DE REALIZACIÓN: 14 de noviembre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la Oca.

PROPÓSITO: Desarrollar en el alumno la convencionalidad del conteo, empezando por el uno y siguiendo la serie numérica. (Orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Por medio de este juego de mesa se busca que el alumno conviva y respete turnos, así mismo se debe de contar adecuadamente y en orden.	Se dará inicio con la ronda a la Víbora de la Mar, después entonces se les explicará las indicaciones del juego. El niño tira los dados, entonces contará en la Oca y colocará su ficha, si llegara a caer en la casilla del ave, tendrá que avanzar el mismo número de casillas, si llegara a caer en la calavera, retrocederá el mismo número de casillas, así sucesivamente hasta que gane el niño que llegue a la última casilla.	Se realizara un juego de Oca pero amplificado, se les darán dos dados grandes y una ficha a cada equipo de color	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 15 FECHA DE REALIZACIÓN: 19 de noviembre TEMA A DESARROLLAR Jugaremos al avión. HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Observar y comprender que los números que tiene el avión, pueda reconocer que el juego empieza por el uno y sigue el orden de la serie numérica (Orden estable).

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Estrategia	Actividad	Recursos	Evaluación	Observaciones
Con este juego se busca que los niños razonen por que se empieza por el uno y comprenda donde tira la siguiente teja.	Comenzaremos con el juego Lobo estas ahí, posteriormente se les explicará que se arrojará un papel mojado, y empezaremos tirando en el 1, se hará reflexionar al niño, cada que tira una teja, recorrerá todo el avión y recogerá su teja, ahora otro niño tirará la teja al 2, si se equivoca, pierde su turno y seguirá el otro niño con el 3, así hasta que pasen todos.	Se trazará un avión en el patio, pero en cada casillero se colocará una cifra, y la cantidad de puntos de dicha cifra,	Colectiva mediante la aplicación de una evaluación escrita. Realización de preguntas individuales. Elaboración de lista de cotejos.	

APLICACIÓN Y REPORTES DE LA ALTERNATIVA

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 1 FECHA DE REALIZACIÓN: 01 de octubre
2007

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Simón Dice

PROPÓSITO: Reconocer las nociones de cantidad, pocos, muchos ninguno, para que reflexione la cantidad que debe de tomar cuando escuche estas.

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Desarrollo de la sesión

1. Se dio inicio a la sesión con una dinámica de integración llamada *A casa que llueve*, los niños se mostraron animados y la realizaron con agrado.
2. Posteriormente se inicio con la explicación de lo que era las nociones de mucho, poco y nada, los niños ya tenían conocimientos previos de cantidad, después se colocó una mesa con dos canastas, llenas de dulces, estos eran de color rosa, verde y rojo.
3. Se organizó al grupo en dos equipos uno llamado equipo rojo y otro equipo verde y se formaron fila, ya organizados los niños se dio inicio con un juego de prueba.
4. Se comenzó a *gritar Simón dice mucho* y los niños corrían a traer lo que lo que ellos consideraban como muchos dulces, pero para verificar en donde había más se procedía al conteo de los mismos por parte de cada equipo. Nuevamente se gritó: *Simón dice pocos dulces*, y corrían otros integrantes que traían lo que ellos entendían como pocos dulces de igual manera se verificaba con el conteo.

- 5.-Los niños continuaron jugando con entusiasmo, varias partidas de Simón dice.
6. Ya después entraron al salón y se procedió a la prueba escrita, repartiéndola a los alumnos explicando cada punto y como se iba a contestar esta prueba.
7. Finalmente se realizaron las preguntas a cada alumno por parte de la coordinadora y las dos asistentes para verificar cual era su opinión acerca de la actividad.

Evaluación de la sesión

1. En conclusión el propósito de esta actividad fue satisfactoria ya que todos los niños lograron realizarla sin dificultad.
2. Se menciona esto ya que sí lograron identificar por percepción visual la cantidad de elementos en las colecciones ya sea que fueran pequeñas o mayores y las verificaron a través del conteo uno a uno en voz alta, es decir, establecieron correspondencia por conteo e igualdad de elementos.
3. Cuando realizaron la prueba escrita todos los niños la hicieron sin ningún problema, ya que se les hizo fácil, pues esta consistía en representar por medio de dibujos muchos, pocos y ningún dulce según la indicación que se les daba. (Véase anexo 3)
4. En las preguntas que se hicieron a los alumnos para saber su punto de vista sobre la actividad, manifestaron sentirse muy contentos con este juego, pues no sintieron ninguna dificultad.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugamos simón dice	jugamos		Jugar agarrar dulces	Jugamos con dulces	Jugamos a contar dulces	Jugamos en el patio																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si		si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	si	no		no	no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si quería ganar	No por que perdí		Si por quería ganar	Si me fije	Si pude hacerlo	Si corrí mucho																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si por que contaba dulces	Si contábamos		Si por que Me ayudaron	Si pero me Fije bien	Si porque contamos	Si pero me equivoque																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si		si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	todo		todo	todo	todo																						
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Voy aprender muchas cosas	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por que me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta correr	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Quiero ganar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR LA PRUEBA <input checked="" type="checkbox"/> ¿Por qué? Si me gusto																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	No se	Jugar con dulces	Jugamos a simón	Jugamos con dulces		Jugar a simón	De los dulces																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si		si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	nada	Seguir las indicaciones	si	si		nada	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque soy obediente	Si porque me gusto el juego	Si porque la maestra me dijo	Si porque me gusto el juego		Si porque corrí con cuidado para no pegarle a nadie	No porque no podía																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	si porque ya conozco los números	Si Porque le gusta competir	Si por el juego	Si porque jugué mucho		Si porque me gusto mucho el juego	Si porque se me hizo difícil																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	no	si		si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	Todo entendí	Las indicaciones	todo	todo		todo	Los números																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto el juego	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta competir	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? competí	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto el juego	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta correr																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 2 FECHA DE REALIZACIÓN: 03 de octubre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al dominó

PROPÓSITO: Estimular el conteo y la relación entre el número y su representación, con la finalidad de que razonen por que lo hacen así. (Correspondencia 1 a 1)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. Durante la sesión estuvieron 13 niños, al comienzo se realizó la dinámica de integración llamada: *La papa caliente* en donde los niños se mostraron contentos al realizarla
2. Posteriormente se les explicó como se iba a realizar *el juego del domino* y cuales eran las reglas que se iban a utilizar, se dividió a los integrantes del grupo en dos equipos. Los niños en un principio no entendían como jugarlo, así que se realizo un juego de muestra, para posteriormente dar inicio a la actividad.
3. Después se empezó a realizar la actividad colocando una ficha del domino en medio del salón, posteriormente otro equipo colocó una ficha, que tuviera relación con alguna de las cantidades que aparecían en la ficha, así sucesivamente fueron pasando los demás integrantes de los equipos.
4. Cuando pasaban al frente contaban los dibujos o veían el número escrito para saber que ficha podían colocar, a muchos les fue un poco difícil encontrar la ficha adecuada, solamente algunos lo hicieron correctamente, se percató de que estos niños ya conocían el domino y eso facilitó que lo jugaran con facilidad.
5. Algunos niños pedían ayuda a las asistentes y la coordinadora para que les sugirieran que ficha podían utilizar, pero se les insistía en que ellos trataran de

encontrar solución a este conflicto y tardaban algún tiempo en encontrar la ficha adecuada.

6. Por último se les pidió que ocuparan sus lugares en las mesas de trabajo y se les proporcionó a cada uno de ellos las hojas de evaluación del juego y se les explico que tenían que observar una partida de dominó que tenían en algunas de las caras de las fichas espacios en blanco y que tenían que completar colocando el número o dibujando los puntos que hacían falta para completarlo.

8. La mayoría no pudo resolver de forma satisfactoria la evaluación escrita, solamente si conocían los números que faltaban y si no volvían a copiar los mismos números que aparecían en la prueba.

Evaluación de la sesión

1. La evaluación se realizó a cada uno de los alumnos tomando en cuenta los indicadores, las preguntas de la entrevista a cada uno y las observaciones por parte del equipo docente.
2. Aproximadamente casi la mitad de los alumnos lograron entender y realizar la actividad que se les presentó, se vio una gran participación por parte del grupo para realizar la actividad y pues algunos niños ya tenían conocimiento de este juego, con esto se puede inferir que a estos niños les fue mucho más fácil identificar en forma escrita los números en el domino, así mismo comparaban las colecciones de dibujos que aparecían en el dominó estableciendo una correspondencia uno a uno por medio del conteo.
3. Cuando se les preguntó si la actividad fue de su agrado la mayoría comentó que sí, porque era un juego, es decir, no lo vieron como una tarea escolar tradicional, lo único que se les dificultó fue la actividad escrita.
4. Los alumnos que no lograron realizar la actividad satisfactoriamente, cuentan con el antecedente de ser un poco apáticos en participar, además de que este es su primer año en preescolar, no conocen los números y mencionaron que no habían entendido las instrucciones, que se les dificultó la actividad escrita y no la resolvieron correctamente bien, pero algo relevante es que el juego sí les agradó. (Véase anexo 4)
5. Cabe mencionar que el jugar en equipo fue difícil para ellos ya que no podían coordinarse entre ellos pues había niños que no querían pasar o se tardaban sus compañeros de equipo lo cual provocaba que el resto de los integrantes del equipo se molestaran, desearan y decidieran que pasara otro niño.
6. Uno de los aspectos más importantes durante esta sesión fue que el equipo que tuvo mayores dificultades para organizarse fue el equipo

ganador de la partida, ellos mismos valoraron su trabajo y el logro de su triunfo; esto los motivó a solicitar volver a jugar otras partidas de dominó.

7. La mayoría de los alumnos disfrutó de la actividad con lo cual se puede concluir que esta actividad resultó satisfactoria para el grupo.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Al domino		cartas	cartas	domino	domino																						
¿TE GUSTO? SI O NO	si		si	no	si	si																						
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	si		si	si	si	si																						
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	si		Si porque queria ganar	Si porque era juego	Si porque me fije	Si no se																						
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque contaba los dibujos		Si porque veía los dibujos	Si por que se los números	Si porque se contar	Si porque ya estoy grande																						
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si		si	si	si	Si																						
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo		todo	todo	todo	La tarea																						
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Voy aprender	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? juego	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? jugar																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugar con cartas	domino	Jugar cartas	Jugar domino	Jugar a las cartas	Jugamos carta	Jugar domino																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	nada	si	no	si	no	no	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque si	Si porque quería ganar	Si porque obedecí	Si porque me gusto	Si porque si	Si porque si no le pega a alguien	Si porque quería ganar																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	si	Si porque tenia que ver el número	Si porque me apure en el salón	Si porque contaba	Si porque veía si era el número correcto	Si por que se los números	Si porque quería ganar																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	Todo entendí	La hoja	todo	todo	Todo entendí	todo	La tarea																					
TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Salí al patio	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar de todo	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta mucho contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gustan los números	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? No es difícil																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 3 FECHA DE REALIZACIÓN: 08 de octubre

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la rueda de san miguel

HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Razonar el orden en que se encuentran los números, y que este no influye para determinar cuantos objetos tiene una colección. (Irrelevancia del orden)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. Previo a la actividad se realizó la *dinámica pájaros y nidos*, para los niños era la primera ocasión en que la realizaban, por lo que se les dificultó entenderla pero les agradó participar en ella.
2. Al término de la dinámica, se entregó a cada uno de los participantes una tarjeta que se colgaban al pecho y que tenía escrito un número, se les pidió a los niños que nombraran en voz alta el número que les había tocado.
3. Posteriormente se les explicaron las reglas *para jugar la ronda de la Rueda de San Miguel*, todos los niños ya habían tenido la oportunidad de haber jugado esta ronda infantil así que no se les dificultó el cantar la canción que acompaña al juego, pero se les hizo la aclaración de que lo único en que cambiaba era no decir nombres de sus compañeros, si no, los números que tenían colgados en el pecho.
4. Ya realizado lo anterior se formó un círculo en el patio y en donde tomados de las manos comenzaban a girar hacia su derecha, entonado la canción de la ronda haciéndolo con gran entusiasmo.
5. Lo único que no favoreció la actividad fue el clima ya que hacía bastante sol y los niños se cansaron muy rápido, entonces se pasó a un salón para evitar calor.
6. Así se repitió el juego varias veces con la única diferencia, de que en cada turno se intercambiaban las tarjetas con números.

7. Por último se les entregó la evaluación escrita a los alumnos en la ellos tenían que colocar los números a una ilustración que contenía un conjunto de muñecos que simulaban una rueda y al decirles qué número era el que tenía que voltearse, ellos debían encerrar la figura correspondiente, ya terminada la sesión se pasó a la entrevista a cada alumno y dieron su opinión sobre la actividad.

Evaluación de la sesión

1. Los resultados de la sesión se consideran satisfactorios, esto se menciona por que a cada alumno se le práctico la evaluación personal y se pudo observar que no importando el muñeco en el comenzaran a numerar ellos contaban con libertad para señalar a la figura que se les pedía.
2. Un factor importante durante la sesión fue que mencionaban los números que conocían y que cuando se les cambiaba las cartas de diferentes números, les costaba un poco más de trabajo continuar con la seriación oral pero lograban hacerlo.
3. La mayoría de los alumnos si logró realzar la actividad satisfactoriamente ya que tenían un conocimiento previo de algunos números y se volteaban cuando escuchaban el número que les correspondía, esto se debe a que lo reconocían en su forma escrita en los cartelones que tenían colocados en el pecho.
4. Se cumplió el propósito de la sesión ya que los niños mencionaban en voz alta los números en orden ascendente cuando les tocaba guiar el juego.
5. Solamente una alumna no logro hacerlo pues no conoce más que los tres primeros números.
6. Cuando se pasó a la prueba escrita, se les explicó como contestarla, los niños lo hicieron de forma individual y sin ayuda de ninguna de las asistentes, tomando como punto referencia que ellos colocaban el número 1 al muñeco que ellos desearan. (Véase anexo 5)
7. Otro aspecto relevante es que al momento de preguntarles sobre que les había parecido la actividad, mencionaron que les había gustado porque era un juego y que lo habían realizado utilizando números y no los nombres de sus compañeros.
8. La mayoría comentó que les agradó la evaluación escrita ya tenía ilustraciones con muñecos.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	A la rueda de san miguel	A la rueda de san miguel	A la rueda de san miguel	Jugar a la rueda de san miguel	Jugar los números	jugar	Jugar a la rueda de san miguel																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no	no	no	no	no	si	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	si porque me gusta	Si porque se jugar	Si porque se la canción	No las hice con cuidado	Si quería ganar	Si no sabo	Si me fijaba																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque me ayudaron	No porque no se números	Si ya se números	si	si	Si mi mamá me enseño	Si contaba																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	no	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	La tarea	La hoja	todo	Si entendí todo	Si entendí todo	Se me hizo difícil la prueba	Si entendí todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Salimos al patio	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por juego	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? si	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Salimos al patio	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? muñecos																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugamos a los números	jugar	Jugar con números	contar		números	Jugar a los números																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	nada	si	nada	Los números		nada	Los números																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque obedezco	Si porque me gusto	Si porque si	Si porque me gusta contar		Si porque si no le puedo pegar a alguien	Si porque conté bien																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque vi los números	Si porque me gusto	Si porque me apure	Si por que jugué tanto y me gusto		Si por que a mi me gusta	Si por que se los números																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	Todo lo entendí	La prueba	Entendí todo	Todo entendí		Si entendí	Todos los números entendí																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto mucho	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto mucho	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto mucho la tarea	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A me gusto jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto mucho	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? me gusta hacer la tarea																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 4 FECHA DE REALIZACIÓN: 10 de octubre

_HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la ensalada de números

PROPÓSITO: Comprender e identificar que los números se empiezan por el uno, siguiendo la serie numérica. (Orden estable)

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Desarrollo de la sesión

1. Previo a la actividad se realizó una *dinámica llamada la hormiguita*, esta consistió en que los alumnos tenían que formar parejas y buscarse entre sí, la realizaron en el patio.
2. Como siguiente paso sacaron la silla del salón y se colocaron en círculo, ya después se les puso cartelones con números a cada uno de los alumnos.
3. Se indicó a los alumnos como se iba a realizar el juego sí se decía ensalada del número uno los niños que tuvieran ese número tendrían que cambiarse de silla, sí se decía ensalada de números los niños se cambiarían de lugar. (Véase anexo 25)
4. Otro aspecto fue que los niños también mencionaran los números para que sus compañeros se cambiaran de lugar, diciendo los números que sabían.
5. Así se dio paso a la actividad, y se realizaron bastantes juegos, cambiando cada cinco juegos los cartelones a los niños.
6. El clima no era muy favorable ya que hacía frío pero aun así seguían jugando y no querían que nos metiéramos al salón.
7. Por último aspecto se metieron a su salón y se les entregó la prueba escrita a cada alumno, explicándoles las indicaciones para que lo realizaran.
8. Se concluyó con las preguntas que se les realiza a cada alumno por parte de la coordinadora y sus asistentes.

Evaluación de la sesión

1. La evaluación de esta actividad fue satisfactoria, aunque difícil para los niños, debido a que en un principio no ponían la atención adecuada.
2. La mayoría de los alumnos logro con facilidad realizar la actividad se menciona esto debido a que sí lograron identificar los números en forma escrita en las cartas cuando se les mostraban, y cuando se les mencionaba les costaba un poco mas de trabajo pero sí lo realizaban.
3. Otro punto fue cuando pasaron a decir ellos los números para guiar el juego decían los números que sabían e iban ampliando el orden de los números en orden ascendente o viceversa.
4. Solamente una alumna no logro realizar la actividad debido a que no conoce más que dos números y es muy tímida para pasar a realizar los juegos.
5. Algo relevante que se menciona es que una niña llamada Andrea sorprendió al realizar la actividad, ya que se supo los números sin ningún problema, cabe mencionar que esta niña antes no conocía los números y a través de las actividades se ha visto avances en ella en especial.
6. Cuando se realizo la prueba escrita la mayoría la realizo sin ningún problema ya que se les mostraba las cartas para que ellos identificaran los números e iluminaran estos, solamente dos niños no pudieron realizarla. (Véase anexo 6)
7. En conclusión el propósito si se alcanzo con los alumnos, ya que la mayoría cumplió con este, tomando como referencia la entrevista todos los niños les gusto e incluso la niña que no pudo realizarla la actividad, esto se debe a que ellos les gustan los juegos y sacarlos al patio.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugamos a la ensalada	Nos sentamos y perdí	A los números	Jugar tarjetas	Jugar con los números	Jugar a los números																						
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si																						
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	Jugar a la ensalada	El juego		jugar	contar	contar																						
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque me gusto	Si porque conté tres veces	Si por vi los números	No porque lo hice muy rápido	Si porque me gusta jugar	Si porque me divertí																						
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque los vi	Si porque conté fuera	Si por que se me hizo fácil	Si porque se me hizo difícil	Si porque yo quería contar	Si porque me ayudaron																						
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si																						
¿QUE NO ENTENDISTE?	Como contar	todo	todo	Si entendí todo	Entendí todo	todo																						
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? ilumine	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta el juego	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Es bueno jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta contar muchas veces	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugamos a los números	Jugar a números	Jugamos con sillas	Jugamos ensalada de números	Jugamos a la ensalada	Jugar a los números	Jugar números																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	mucho	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	nada	Se me hizo difícil	no	si	no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque estoy tranquilo	Si porque quería ganar	Si porque entendí	Si porque me gusta jugar	Si porque me da pena	Si porque si no chocaba	Si porque si no pegaba																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque si	Si porque me gusta contar	Si porque hicimos tarea	Si porque jugué	Si porque escuchaba	Si porque me gusto	Si porque las oí																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	La prueba	todo	todo	todo	todo	Los números que no sabia																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se me hizo difícil	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? si	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Vimos números	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Jugar me gusta	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Eso me gusta	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 5 FECHA DE REALIZACIÓN: 15 de octubre _____

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la pirinola
HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Que al niño se le facilite mencionar los nombres de los números en el mismo orden, estableciendo la correspondencia entre objeto – número. Aunque los objetos no sean iguales ni de la misma naturaleza con la finalidad de desarrollar el razonamiento. (Orden estable, correspondencia 1 a 1 y abstracción)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Desarrollo de la sesión

1. La actividad se realizó por la mañana el clima estaba frío por lo cual realizamos la *dinámica del jinete*, que dice este es el juego del calentamiento hay que seguir las ordenes de sargento.
2. Después se les enseñó los materiales y se les explicó las reglas del juego, en el centro estaban diferentes objetos (palos, fichas, pinzas, etc.) los niños giraron la pirinola y dependiendo lo que saliera en la pirinola eran los objetos que tenían que tomar, pirinola, así hasta que pasaron todos los niños, el niño ganador será el que tenga más objetos
3. Posteriormente se dio paso a la actividad, sentando a los niños en círculo y cada uno pasara a tirar la pirinola, y también tomara el número de objetos que tenían que agarrar.
4. Cuando pasaban niños que les costaba trabajo realizarlo los demás niños ayudaban a contar para que lo pudieran realizar.
5. La mayoría ya conocía el juego, y lo realizaban muy bien pero al pasar otro que no supiera les aburría o rápido querían que hicieran las cosas.
6. No se realizaron muchos juegos ya que no les pareció tan divertido

7. Al término del juego se paso al salón para realizar la prueba escrita, en donde se les explico como la iban a realizarla.
8. Finalmente a los niños se les realizo una serie de preguntas para verificar que les había parecido la actividad.

Evaluación de la sesión

1. La evaluación de está actividad no fue muy favorable debido a que los alumnos se mostraron apáticos por el juego.
2. A un así la mayoría de los alumnos logro cumplir con el objetivo realizar una correspondencia de número objeto, estableciendo una secuencia de los números en orden estable.
3. Solamente dos niños lo lograron con dificultad y ayuda de sus compañeros.
4. Durante está sesión se pudo observar que los niños ya manejan mas los principios de conteo y necesitan juegos mas retadores como serian las siguientes actividades.
5. Cuando se realizo la prueba escrita y se les explico, la mayoría no tuvo ninguna dificultad, ya que la realizaron muy rápido. (Véase anexo 7)
- 6.
7. Resulta importante manifestar que ha los niños si les gusto el juego, lo único que les aburrió que no fuera un juego donde ellos pudieran competir.
8. En conclusión se cumplid con el propósito de esta actividad ya mas de la mitad del grupo lo realizaron sin ningún problema.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?		jugamos	jugué	Jugar a girar la dehesa	jugar	jugamos	Jugamos pirinola																					
¿TE GUSTO? SI O NO		si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?		si	si	si	si	si	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE		No porque me equivoque	No porque no me fije	Si porque me gusto	Si porque me gusta jugar	si	Si porque me gusta la escuela																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE		Si porque contaba	Si porque me dijeron cuenta	Si porque si	si	Porque me gusta contar	Si porque me gusto																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?		si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?		La hoja	todo	todo	todo	Si entendí	Cuando caía el número																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Que cuento	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? perdí	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Quiero saber contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? si	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me ayudaron	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se me hizo divertido																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugamos pirinola	Jugar pirinola	Jugamos pirinola	Jugamos pirinola	Jugamos pirinola	jugar	A jugar																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no	si	no	si	no	no	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque entendí	Si porque me gusta jugar	Si porque lo hice bien	Si porque si	Si porque quería jugar	Si porque me fije	Si porque no podía																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque me fije porque me gusto mucho	Si porque contar se me hizo difícil	Si porque contaba	Si porque ya me aprendí muchos números	Si porque conté	Si porque me gusta contar	Si contaba los números																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	Todo	La explicación	todo	todo	Todo entendí	todo	La prueba																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? si	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA RPUEBA ¿Por qué? Me gusto	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Juego mucho	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? dibuje	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Jugué mucho																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 6 FECHA DE REALIZACIÓN: 17 de octubre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al maratón de baile

PROPÓSITO: Observar y comprender los números, que empiezan por el uno, siguiendo la serie numérica para pasar a bailar al frente. (Orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Desarrollo de la sesión

1. La actividad se realizó por la mañana, previo a esta se llevó a cabo la dinámica de *Los zapatos*, para que reconocieran los zapatos de sus compañeros.
2. Los alumnos se colocaron carteles con números, y se les explicó como se iba a realizar el juego; se les asignó un número a cada niño, formando un círculo se puso música, por micrófono se les pidió que visualizaran el número que tenían colgado en el pecho, al comienzo de la canción se mencionó que pasaran al centro en orden progresivo, entonces los niños observaban si el número enunciado correspondía al que tenían en su tarjeta y pasaban al frente a bailar, y así sucesivamente con el orden de la serie numérica. hasta que pasaron todos los niños. (Véase anexo 18)
3. A la mayoría de los alumnos les gustó bailar, solamente dos alumnos tuvieron un poco de dificultad.
4. En un principio se les puso música de *Dora La exploradora* y de *Bob Esponja*, pero no les gusto y que preferían otro tipo de música.

5. Se les preguntó que cual tipo de música querían escuchar para bailar y ellos comentaron que el ritmo de Reggeton, de ahí se mostraron muy animados para el maratón de baile
6. Previamente se les preguntó que número les había tocado y que lo mencionaran en voz alta.
7. Se puso la música seleccionada por los niños y por el micrófono se iban nombrando los números en orden ascendente empezando por el 1 y hasta el 14 para que pasaran a bailar al frente.
8. Al término de esto pasaron al salón y se les presentó la evaluación escrita y en donde se les indico como resolverla.
9. Para concluir se les realizaron a los alumnos las preguntas para evaluar la sesión de trabajo.

Evaluación de la sesión

1. La evaluación fue satisfactoria ya que a los niños les agrado la actividad.
2. Todos los niños conocían su número así que todos lograron cumplir con el propósito de orden estable que tienen los números y saber que número continuaba si se comenzaba por el 1.
3. Dos niños se mostraban algo tímidos para realizar la actividad pero, se les animó a hacerlo con la ayuda de las dos asistentes.
4. Todos identificaron su número y al escucharlo pasaban sin ningún problema para reconocerlo.
5. La prueba escrita se les dificultó un poco a algunos niños y pidieron ayuda para poderla realizar, los demás lo realizaron sin problema. (Véase anexo 8)
6. Con las repuestas se pudo percatar que fue muy satisfactorio para ellos esté juego.
7. En conclusión todos los niños pasaron a bailar en el momento adecuado y con esto se cumplió el propósito de la actividad.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	bailamos		Jugamos a bailar	Jugamos al maratón	maratón	bailar	bailar																					
¿TE GUSTO? SI O NO	no		si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	si		no	no	no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque me gusta bailar		Si porque pasaba si escuchaba mi número	Si porque me gusta bailar	Si porque si baile	No porque no puse atención	No pase cuando me digieran																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si por que vimos números		Si porque vi números	Si porque me fijaba	Si porque veía números	No porque no me fije																						
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si		Me gusta bailar	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo		todo	todo	todo	todo	La prueba																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? No bailo	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta bailar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta bailar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi gusta bailar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? me gustan los números	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? salimos a oír música	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? jugamos																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugamos al maratón de baile	bailamos	bailamos	bailamos	Bailamos mucho	bailamos	Jugamos al maratón																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no	no	no	no	no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque pasaba cuando escuchaba mi número	Si por que me gusta bailar	Si porque me gusta bailar	No porque no me gusta bailar	Si me gusta bailar	Si porque me gusta mucho bailar	Si me gusta el regueton																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si por los números	Si porque veía los números	Si porque pasaba mi número	Si cuando veía la carta	Si porque se números	Si porque se me los números	Si porque veía mi numero																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	La hoja	todo	Todo entendí	todo	Todo entendí	Todo entendí																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta bailar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta bailar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? No Me gusta bailar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gustan los números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se muchos números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta bailar																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 7 FECHA DE REALIZACIÓN: 22 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al memorama

PROPÓSITO: (Analizar y comprender que solamente se cuenta una y solo una vez estableciendo correspondencia entre objeto y número. (Correspondencia 1 a 1) PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Desarrollo de la sesión

1. Por la mañana se salió junto con todo el grupo al patio, pero debido a que hacía bastante frío, se realizó la dinámica del Calentamiento que dice así: Calentando las manos, ahora los pies, aún así los niños decían tener bastante frío, entonces se pasó adentro del salón.
2. Se organizó al grupo para formar un círculo dentro del salón, y se les explicaron las instrucciones del juego, se repartió el memorama con las cartas volteadas. Un niño comenzó el juego volteando dos cartas, pero como estas no coincidieron las volvió a voltear y las dejó en el mismo lugar, así pasó otro alumno que realizó la misma acción, hasta que encontraran pares de números cantidades iguales, ganaba el niño que tuviera mayor cantidad pares formados. Debido a que la mayoría de los alumnos no habían tenido oportunidad de jugar el memorama se tuvo que realizar esta sesión de prueba.
3. En un principio se acomodaron las cartas en forma circular, pero así se les dificultaba más encontrar los pares de cantidades iguales, por lo que se procedió a organizar las cartas en hileras y comenzó el juego.
4. Se observó a los niños muy atentos durante la actividad para localizar las cartas y organizar los pares, se realizaron varias partidas de memorama debido que esta actividad fue de su completo agrado.

5. Posteriormente se pasó a la evaluación escrita, en donde los niños mostraron plena disposición por resolverla y con bastante facilidad.

6. Por último se realizó la entrevista a cada alumno para evaluar de forma general, qué les había parecido la sesión.

Evaluación de la sesión

1. Se pudo valorar satisfactoriamente a los alumnos ya que contaban una y sólo una vez cuando veían las figuras del memorama y que el orden en que contaban no influía para llegar al número correcto.
2. También identificaron perfectamente los números en forma escrita y realizaban esta correspondencia por el conteo para encontrar el número correcto representado en la forma gráfica.
3. Los alumnos tuvieron algunas dificultades al principio pero lograron realizar la actividad de forma satisfactoria al final de esta.
4. Sólo una niña presentó dificultades para participar en la actividad al observar y contar con números mayores de del diez y realizarlo por sí sola, así que se le brindo ayuda por parte de la coordinadora.
5. Un alumno no comprendía que las figuras que contaban en las tarjetas representaban al número escrito que debían buscar y relacionar, se procedió a explicarle en qué consistía el juego y participó sin problemas.
6. En las respuestas de los alumnos se pudo corroborar que les gustó el juego y les llamó la atención el hecho de contar los objetos, ya que fueron de su agrado las figuras que se utilizaron para la sesión.
7. Durante la aplicación de la evaluación escrita aplicada al grupo la mayoría no presentó errores. (véase anexo 9)

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?				Jugar tarjetas	Jugar con cartas	Jugar tarjetas	Con cartas																					
¿TE GUSTO? SI O NO				si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?				no	no	si	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE				Si porque me gusto	Si porque quería ganar	Si porque se me hizo difícil	Si por que quería ganar																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE				Si porque contaba dibujos	Si porque contaba las cartas	Si porque si	Si porque contaba las cosas																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?				si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?				Todo entendí	Todo entendí	Todo	Si todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Quería jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Para aprender	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? se me hizo difícil																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?		Jugar calentamiento y domino	Jugar a las cartas	memorama	memorama	A las cartas	Jugar a los números																					
¿TE GUSTO? SI O NO		si	si	si	Si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?		no	no	no	No	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE		Si porque me fije	Si por quería ganar	Si porque me gusto el juego	Si para ganar	Si porque puse atención	No por que no se																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE		Si porque contaba los dibujos	Si porque veía los números	Si para aprender los números	Si para ganar		Si por los números																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?		si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?		todo	Todo entendí	todo	todo	Entendí todo	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi gustan los números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Hice el ejercicio	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por el juego	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Los números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi gusta contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 8 FECHA DE REALIZACIÓN: 24 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a Pares y nones

PROPÓSITO: Adquirir y construir el conteo en los alumnos para que comprenda que deben contar a los alumnos una y solo una vez y razonando que no importa si empieza de derecha o izquierda. (Correspondencia 1 a 1 e Irrelevancia del orden)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. La actividad se realizó dentro salón del debido a que estaba haciendo frío, sólo estuvieron presentes once niños, se realizó la dinámica de *Saludar el cuerpo: saludar cabeza compañeros saludar los codos esta vez etc.*
2. Posteriormente se formó un círculo y se les explicó de que se trataba el juego de *A pares y nones: A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ese perderá.* Por ejemplo si se decía: *de 5 niños*; entonces, los niños tendrían que buscar su grupo de 5 niños, los niños que quedaron solos iban saliendo, así hasta que pasaran varios números.
3. Entonces se dio paso al juego, en las primeras rondas del juego les costaba un poco de trabajo organizarse para juntar al equipo con el número de integrantes que se les había indicado.
4. Siguiendo con el juego los niños manifestaron agrado y entusiasmo por seguir jugando, así que se realizaron varias rondas de juego.
5. La única niña que no se mostraba tan interesada fue Erica debido a que presenta dificultades para integrarse al grupo.
6. El siguiente paso fue realizar la evaluación escrita y en donde los niños resolvieron sin ningún problema y por sí solos.

7. Como conclusión de la sesión se realizaron una serie de preguntas a cada alumno para evaluar que les había parecido la sesión de trabajo.

Evaluación de la sesión

1. La evaluación fue satisfactoria debido a que la mayoría de los alumnos identificaba por percepción la cantidad de elementos del número que se mencionaba, además de que utilizaban estrategias para contar a los alumnos como la organización en fila
2. Otro aspecto positivo de la sesión fue que los alumnos sabían que si contaban a los integrantes de equipo formado el último número que mencionaban en el conteo oral era el de que correspondía al que habían escuchado por parte de la coordinadora.
3. Los resultados de la evaluación escrita fue satisfactoria pues la mayoría de los alumnos logró hacerla sin ayuda de la coordinadora. (Véase anexo 10)
4. Cuando se les hicieron las preguntas se pudo observar que a todos los niños les gusto el juego debido a que lo realizaron con mucho entusiasmo.
5. En conclusión el propósito de la actividad fue cumplido por los todos los alumnos.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Formamos equipos		Pares y nones	A contar niños	Pares y nones	A juntarnos	A pares y nones																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si		si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no		no	no	no	si																						
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque corría		Si por que buscaba a mis amigos	Si por que contaba	Si por que me fijaba	No porque no buscaba amigos	Si porque me fije																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si por que contaba		Si por me ayudaban a contar	Si por que escuchaba los números	Si porque conté	No porque no me fijaba en los niños	Si porque iba con mis amigos y contaba																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si		si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo		Todo era fácil	todo	entendí	Ir con los niños	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Contaba a mis amigos	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Jugar mucho	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? contar niños	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? no se hacer la hoja	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? ¿Por qué? A mi jugar																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?		Contar niños	Pares y nones	Pares y nones	Pares y nones	Pares y nones																						
¿TE GUSTO? SI O NO		si	si	si	si	si																						
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?		no	no	no	no	no																						
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE		Si por me iba corriendo	Si porque contaba	Si porque me fije	Si porque ya sabia	Si porque me gusta contar																						
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE		Si contábamos	Si porque contamos niños	Si porque conté a mis amigos	Si por que contaba	Si porque conté a mis amigas																						
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?		si	si	si	si	si																						
¿QUE NO ENTENDISTE?		todo	todo	Todo entendí	Se me hizo fácil	Todo entendí																						
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta jugar mucho	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Contar a mis amigos fue fácil	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Todo la hoja hice bien	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Todo el juego me gusto	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi gusta contar todo	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 9 FECHA DE REALIZACIÓN: 29 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al Stop.

PROPÓSITO: Involucrar y mencionar los nombres de los números en orden, para que comprenda que el último número que nombra y cuenta es el que indica cuántos pasos hay que dar para llegar a su compañero. (Orden estable y cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. La actividad se les aplicó a once niños, como primer paso se salió al patio de la escuela pues el clima estaba agradable para trabajar en ese espacio, entonces se realizó el juego de *Zapatito blanco: Zapatito blanco y zapatito azul dime cuántos años tienes tú.*
2. Se les mostró el stop ubicado en centro del patio y los números que este contenía, entonces se les explicó como se realizaba el juego. Un niño comenzó diciendo: *Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es el 8*, todos los niños, excepto el 8, corrieron alejándose del círculo y el niño con el número 8 se colocó en el centro del círculo y diciendo: *Stop*, en ese momento el resto de los niños se detuvieron, el niño ubicado en el centro del círculo estimará a cuántos pasos de distancia se ubica de alguno de sus compañeros, algunos alumnos ya tenían noción de este juego, pero nunca lo habían jugado.
3. Como en el stop solamente pueden jugar ocho niños se dividió el grupo en dos equipos incluyendo a las asistentes.

4. Ya explicado el juego se hizo una ronda de prueba, pero les costo un poco de trabajo entender que cuando decían algún número del 1 al 8 el niño que tuviera dicha cantidad, éste tenía que decir stop.
5. Entonces se procedió a realizar la actividad, los niños mostraron interés y ponían atención este juego y se realizaron dos rondas para cada equipo.
6. Hubo dos niñas que llamaron la atención, debido a que identificaron correctamente el número que les correspondía en el juego, se menciona esto debido a que dichas niñas presentaban todavía algunas dificultades para reconocer los números.
7. Al término de la actividad se procedió a pasar al salón para aplicar la evaluación escrita, la cual no les costó trabajo resolver.
8. Para finalizar la sesión se hicieron una serie de preguntas a los alumnos para evaluar la sesión.

Evaluación de la sesión

1. La evaluación de la sesión fue satisfactoria debido a que todos los niños identificaban y nombraban a los números correctamente en orden ascendente cuando contaban los pasos para llegar al niño mencionado.
2. Todos los niños entendían que el último número que mencionaban era el que representaba la cantidad de pasos para llegar al compañero, aunque no fuera el correcto para llegar a un compañero.
3. Todos los alumnos aunque les costo trabajo entender el juego, realizaron bien los principios de conteo que se esperaban.
4. En la prueba escrita solamente a una alumna tuvo dificultad para realizarla por si sola, pero explicándole otra vez lo resolvió sin problema. (Véase anexo 11)
5. Con las preguntas se pudo constatar que para los alumnos fue significativo este juego debido a que no lo habían jugado y pedían repetir la actividad.
6. En conclusión los propósitos de actividad fueron alcanzados por los niños.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	No se		Juego del circulo	jugar	Jugar al stop	Jugar al stop	Al stop																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si		si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	si		no	no	si	si	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque me gusta		Si porquería ganar	Si porque me gusto	Si porque a mi me gusta jugar	Si porque se me hizo difícil	No porque no hice bien la tarea																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si por ganar		Si porquería ganar	Si porque contaba pasos	Si porque contaba pies	Si porque contaba niños	Si por que cuento																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si		no	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo		todo	todo	todo	Todo entendí	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por que fue mas difícil	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por quería jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Los números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? estaba el stop																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?		Jugamos a los números	Jugamos al stop	Jugamos al stop		Jugamos al stop	Jugamos en el patio																					
¿TE GUSTO? SI O NO		si	si	si		si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?		si	no	no		no	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE		Si porque me gusto el juego	Si porque sabia que era mi número	Si por que me gusto		Si porque me gusto mucho el juego	Si por que vi los números																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE		Si porque conté uno por uno	Si porque conté cuando iba caminando	Si porque ya conozco los números		Si porque me fije en los números	Si por que contaba pasos																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?		si	si	si		si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?		Contar los pasos	todo	Todo entendí		todo	Todo entendí																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto iluminar números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto pintar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Correr mucho	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? corríamos	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Corríamos en el patio																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 10 FECHA DE REALIZACIÓN: 31 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos Dos perros para un sabueso

PROPÓSITO: Adquirir y construir el conteo, contando una sola vez y analizando que el último número que nombra es que termina con la fila. (Irrelevancia del orden, correspondencia 1 a 1 cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. Se trabajó en el patio de la escuela para el desarrollo de la sesión, dando comienzo con la dinámica de integración denominada *Enanos y gigantes* debido a que todos los alumnos asistieron.
2. Se dividió al grupo en dos equipos de siete integrantes cada uno, quedando el color rojo y el equipo de color azul; se les explicó cómo iba a realizarse el juego, cada equipo se ubicó uno frente al otro quedando en medio de ambos varias pelotas y dos aros separados. Se les asignó un número a cada integrante de los equipos y que cada uno debía recordar y se mostraron carteles con números; por ejemplo al mostrarse el 4, el niño asignado con dicho número, al ver el cartón, salía corriendo para agarrar la pelota y embocarla en su aro. El equipo que lograra más encestes ganaba.
3. Los niños jugando en equipo no son tan coordinados, pero lo intentan con la finalidad de que su equipo gane.
4. Todos los niños hacían con cuidado las actividades para llevar a cabo el juego.
5. El equipo rojo fue el ganador, y lo festejaron con mucho entusiasmo.

6. Posterior a esto se pasó al salón para realizar la evaluación escrita, la cual de les dificultó un poco a los niños, pero la contestaron satisfactoriamente.
7. Para terminar la sesión se les hicieron una serie de preguntas a los miembros del grupo para saber su opinión sobre la sesión de trabajo.

Evaluación de la sesión

1. La evaluación fue satisfactoria debido a que los alumnos identificaron los números en forma escrita y los nombraban en orden ascendente de forma correcta.
2. También identificaban el lugar que ocupaban cada uno de ellos en la serie numérica, se dice esto debido a que la maestra empezó por nombrar al número uno y los niños decían el número que tocaba a continuación.
3. Otro aspecto importante de hacer mención es el hecho de que los alumnos establecían correspondencia entre número y niño y que el último que nombraban era el número de integrantes que tenía el equipo.
4. Cabe destacar que no hubo ningún niño que no pudiera realizar el juego con alguna dificultad.
5. Con las respuestas se da cuenta de que entendieron como realizar el juego, lo único que les resultó difícil fue la prueba escrita, pero se procedió a dar una segunda explicación de cómo se resolvía y la contestaron sin problema. (Véase anexo 12)
6. En conclusión la actividad dio el resultado esperado y satisfactoria.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugamos con los números	Jugar a las pelotas	Jugar con números	Jugamos a correr	Jugamos a los números	Jugamos a la palota	Jugamos a los números																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	Contar bolitas	Correr con mis amigos	correr	correr	Jugar el juego	Ver los números	Agarrar las pelotas y lanzarlas																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque me gusto correr y lanzar bolitas	Si porque me gusto	Si porque quería ganar a mi compañero	Si porque quería ganar	Si yo quería ganar	Si por que se me hizo difícil	No porque no me fije en los números																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si pero me fue difícil	Si porque corrimos todos	Si porque veía los números	Si porque yo sabia	Si porque veía mi número	Si porque vi los números	Si porque jugué a las escondidillas y cuento																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	Todo entendí	Si entendí	Todo lo entendí	todo	Todo lo entendí	todo	Todo lo entendí																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto competir	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta aventar pelotas	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto correr con Andrea	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto meter la palota en el bote	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto correr	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA <input type="checkbox"/> ¿Por qué? Corrimos y lanzamos perlotas																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	A los números	jugar	carreras	carreras	A las pelotas	A números	Los números																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no	si	nada	si	no	no	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque me gusto	Si a mi gusto	Si porque me gusto correr	Si porque me fije en las cosas	No porque me equivoque	Si porque me gusto	Si porque no podía																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque me gusto	Si porque me enseñaron a contar	Si porque me enseñan	Si porque ya se	Si porque tenia números	Si porque me gusta contar	Si porque jugué números																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	todo	todo	todo	Entendí todo	todo	Entendí todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por que se me hizo difícil	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por que me gusto competir	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA nada ¿Por qué? No gane	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por que es lo que mas me gusta	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? me gusta jugar																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 11 FECHA DE REALIZACIÓN: 05 de noviembre

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la ruleta HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Impulsar al alumno a que analice y comprenda cuantos objetos cuenta y que no importa de que naturaleza sean. (Cardinalidad y abstracción)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. Como actividad se salió al patio a realizar el juego llamado *Doña Blanca*, y el cual fue de su agrado.
2. Se les explicó a los alumnos como se iba a realizar la actividad, primeramente se colocó frente a ellos una ruleta, y en esta había diferentes colecciones de objetos, en una mesa se colocaron cartas con números. Se les comentó que cada niño tenía que dar vuelta a la ruleta y observar en qué colección marcaba una flecha que estaba colocada en la misma, para posteriormente ir a la mesa y buscar la carta que representaba el número de colección señalada.
3. Así pues, pasaron todos los alumnos, notándose un gran apoyo por parte de todos los integrantes del grupo ya que apoyaban al niño que se encontraba al frente para poder realizar el conteo correspondiente, todos los niños se mostraban muy contentos con este juego.
4. Posteriormente se realizó la actividad escrita la cual los niños la resolvieron correctamente, ya que no se les dificultó en ningún momento de la sesión.
5. Para terminar la actividad se les realizaron una serie de preguntas a los alumnos y alumnas para conocer su opinión de la sesión de trabajo.

Evaluación de la sesión

1. La sesión fue satisfactoria ya que todos los integrantes del grupo lograron comprender que el número de objetos que contaban estaba representado en algunas de las tarjetas que había sobre la mesa y que tenían que buscar.
2. Todos los niños identificaron correctamente los números escritos en las tarjetas y no se presentó en ningún momento ninguna dificultad para la localización de la tarjeta en cuestión.
3. Comprendieron que los objetos se pueden contar igual forma aunque estos no sean de la misma naturaleza y no compartan las mismas características.
4. Cuando se realizó la prueba escrita solamente a una niña tuvo dificultades para resolverla por lo que contó con la ayuda de la coordinadora para poder resolverla satisfactoriamente. (Véase anexo 13)
5. Así mismo al momento de pedirles su opinión acerca de la sesión de trabajo, los alumnos manifestaron que les había agradado y divertido la actividad y que esta no se les hizo difícil.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	A la rueda y da vueltas	Girar la rueda	ruleta	A la ruleta	La ruleta	A dar vueltas la rueda	A la ruleta																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no	no	no	no	no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ACTIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque le di vueltas	Si porque me fije en los muñecos	Si porque lo hice bien	Si porque me fije como	Si por le di vueltas bien	No porque no podía dar vueltas	Si porque me fijaba																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si por que conté los dibujos	Si porque conté	Si porque busque la tarjeta con el número	Si porque conté bien	Si porque me fije en los números	Si porque conté	Si por que me fije																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	Entendí todo	todo	todo	todo	Entendí todo	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Contaba bien	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Conté todo	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? encontré el número	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Yo se contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugar a la ruleta	Girar la rueda	Jugar a la ruleta	Jugar a la ruleta	Jugar a la ruleta	A la ruleta	A girar la rueda																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no	no	No	no	no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3	<table border="1"><tr><td>1</td></tr><tr><td>2</td></tr><tr><td>3</td></tr></table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque me fije	Si por pase	Si porque me apure	Si porque le di bien vueltas	Si porque a garre la carta	Si porque corrí	Si porque lo hice bien																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque conté los dibujos	Si porque vi los números	Si porque conté los muñecos	Si por vi los números	Si porque me fije en los dibujos	Si porque agarre la carta	Si porque conté																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	todo	Entendí todo	todo	todo	Entendí todo	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A me gusta contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Siempre me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta la tarea	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Yo se contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se me los números	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta jugar																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 12 FECHA DE REALIZACIÓN: 07de

noviembre _____ TEMA A DESARROLLAR: Jugarán a atrapar

pescados HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Favorecer en el alumno la apropiación del conteo y mencionando los números en el mismo orden. (Correspondencia 1 a 1 y orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. Durante esta sesión solamente participaron once niños, previo a la actividad se realizó el juego de *Enanos y gigantes* para integrar a los miembros del grupo.
2. Posteriormente se explicó como se iba a desarrollar la sesión de trabajo; se colocaron dos tinas con pescados peces de plástico, los cuales tenían pegado con cinta adhesiva un número, se comentó que se organizarían dos equipos, uno llamado de *equipo rojo* y *otro equipo azul*; cada equipo contaba con una caña de pescar para atraparlos. La sesión se desarrolló en dos etapas: en la primera había tiempo límite de tres minutos para ver cuántos peces sacaba cada equipo, el grupo que más sacara sería el ganador. En la segunda parte los dos equipos, sacarían todos los peces ordenándolos en el piso de acuerdo con la serie numérica, el equipo que terminara primero sería el ganador. (Véase anexo 21)
3. El equipo ganador en la primera etapa del juego donde había límite de tiempo fue el rojo y se corroboró el resultado haciendo el conteo correspondiente.

4. La segunda etapa del juego consistente en acomodar los peces en orden ascendente de acuerdo con la serie numérica fue ganada también por el equipo rojo; el otro equipo tardó un poco más de tiempo en acomodar los peces pero lo hizo correctamente.
5. Posterior al juego se procedió a la aplicación de la evaluación escrita y que todos los niños y niñas resolvieron correctamente sin ningún tipo de ayuda por parte de la coordinadora del proyecto o de las asistentes.
6. Para finalizar se pasó a la realización de una serie de preguntas y para saber qué opinión tenían los alumnos sobre la actividad trabajada.

Evaluación de la sesión

1. La sesión en general fue satisfactoria, ya que todos los niños realizaron bien el conteo de los peces, estableciendo la relación del número con el objeto y pronunciando una sola vez los números.
2. De igual forma comparaban las colecciones de peces por correspondencia 1 a 1, cuando querían verificar que equipo había sacado más pescados.
3. Otro aspecto a mencionar es que acomodaron correctamente los números que integran la serie numérica y los decían en orden ascendente comenzando por el número uno. (Véase anexo 20)
4. Algo digno de mencionarse es que los alumnos jugaban con entusiasmo y de forma muy coordinada característica que no mostraban en sesiones anteriores.
5. En la evaluación escrita la mayoría del grupo resolvió de forma correcta, una niña no lo pudo hacer por sí sola, entonces se le volvió a explicar y la pudo realizar por sí sola. (Véase anexo 14)
6. En las preguntas hechas a los alumnos, manifestaron que la actividad les había agrado y lo querían seguir jugando ya que no les había parecido difícil.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Jugar a los pescados	Agarrar pescados	Jugar atrapar pescados	Atrapar pescados	A pescar	Con los pescados	Con los pescados																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no	no	no	no	no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque atrape muchos pescados	Si porque agarre pescados	Si porque me fije	Si porque saque pescados	Si porque lo hice bien	No porque me tarde	Si porque lo hice bien																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si conté pescados	Si vi los números	Si porque los acomode bien	Si porque vi los números	Si porque acomode pescados	Si porque conté pescados	Si porque conté todos los pescados																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si	no																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	todo	todo	todo	todo	todo	La tarea																					
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Jugar me gusta mucho	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Todo me gusta	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se me los números	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Jugar me gusta																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Atrapar pescados		Atrapar pescados			Atrapar pescados																						
¿TE GUSTO? SI O NO	si		si			si																						
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no		no			no																						
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si por que me fije lo que hacia		Si porque yo lo hago bien		Si porque saque rápido los pescados																							
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque contaba los pescados		Si porque tenían números los pescados		Si por que conté																							
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si		si		si																							
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo		Entendí todo		todo																							
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mí me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Siempre juego	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Yo se los números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 13 FECHA DE REALIZACIÓN: 12 de noviembre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugar al navío.

PROPÓSITO: Construir y comprender el conteo para analizar que el último número que menciona será el total del conjunto. (Cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3^º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión.

1. En esta sesión sólo asistieron once niños, en el patio se realizó como dinámica de integración un baile llamado *zamba*, el cual les gustó mucho el hecho de bailar.
2. Posteriormente se les explicó el juego que se realizaría en la sesión, se formaron en círculo en donde se les comentó que al momento de que escucharan: había *un navío, navío cargado de cinco niños*; ellos tendrían que conformar grupos con dicha cantidad de integrantes y verificar que la cantidad de integrantes era la correcta por medio del conteo correspondiente y así sucesivamente durante las rondas del juego.
3. La mayoría del grupo ya había tenido la experiencia que participar en dicho juego por lo que les resultó fácil y divertido participar en él. De manera que se realizaron varias partidas del mismo.
4. Después se pasó al salón de clase para realizar la evaluación escrita, que resolvieron de manera satisfactoria y sin dificultades. (Véase anexo 24)
5. Por último se les hicieron una serie de preguntas para conocer su punto de vista sobre lo realizado en esta sesión de trabajo.

Evaluación de la sesión

1. Los resultados de la sesión de trabajo fue satisfactoria debido a que todos los niños identificaron la cantidad de elementos de un conjunto utilizando el conteo oral.
2. Al mismo tiempo que comparaba grupos de colecciones con otros compañeros, estableciendo la igualdad o desigualdad entre ellos.
3. Cuando contaban en lo hacían una sola vez, y no repetían ningún número al momento de contar a sus compañeros.
4. En la evaluación escrita se les explicó la manera de resolverla y la realizaron de forma satisfactoria. (Véase anexo 15)
5. Todos los niños se ayudaban entre sí para poder formar rápidamente el grupo con la cantidad de integrantes correcto, por lo que se pudo percatar la existencia de compañerismo entre los niños y niñas al apoyarse para realizar los conteos.
6. Se pudo percatar por medio de las preguntas hechas a los alumnos que a la mayoría les gustó la actividad, aunque a algunos niños si se les dificulto poco entender el juego al principio, lo pudieron jugar satisfactoriamente.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Al navío		navío		Al navío	Al navío	Jugar a la rueda																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si		si		si	si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	no		no		no	no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	No porque no me fije		No porque no		Si porque me gusta jugar	no	No corrí																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque conté		Sui por queria ganar		Si por queria jugar	Si por que contaba																						
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	Si		si		si	si																						
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo		todo		todo	Entendí todo	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar y contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Yo se los números	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Siempre juego	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta salir al patio																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	Terminar y hacer barcos	Al navío	Hicimos un barco	Jugamos al navío	navío	Jugamos al navío																						
¿TE GUSTO? SI O NO	si	si	si	si	si	si																						
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	nadita	contar	no	no	no	no																						
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque me gusto	Si porque me gusto	Si porque me gusto mucho	Si porque me fijo	No porque me duele le muela	Si porque conté																						
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque contamos	Si porque se me hizo difícil	Si porque contamos	Si porque me gusto	Si porque conté	si																						
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si	si	si	si	si	si																						
¿QUE NO ENTENDISTE?	todo	La tarea	todo	todo	Entendí todo	todo																						
¿TE GUSTO MAS?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Yo siempre juego	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? jugar me gusta	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? salir al patio me gusta	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Contar y jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 14 FECHA DE REALIZACIÓN: 14 de noviembre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la Oca.

PROPÓSITO: Desarrollar en el alumno la convencionalidad del conteo, empezando por el uno y siguiendo la serie numérica. (Orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

Desarrollo de la sesión

1. Como primera parte de la sesión en el patio se realizó como dinámica de integración la ronda infantil de *La víbora de la Mar*.
2. Posteriormente se procedió a enseñarles los materiales que se utilizarían durante la sesión que fueron una Oca y dos dados. Se les explicó cómo se iba a desarrollar la actividad: uno de los niños tiraría los dados, entonces contaría en la Oca y colocaría su ficha en la casilla correspondiente, se les dijo que si al terminar de contar caía en una casilla que contenía la figura de un ave, tendría que avanzar nuevamente el mismo número de casillas, si caía en la imagen de la calavera, retrocedería el mismo número de casillas, así pues, pasaron todos los niños para terminar el juego de la oca. (Véase anexo 22)
3. Se dividió al grupo en tres equipos: el equipo rojo, azul y amarillo, entre ellos se coordinaban para participar en el juego, uno se encargaba de tirar los dados, mientras que a otro le correspondía contar en el tablero, si este

alumna tenía alguna dificultad para contar entonces podía pedir el apoyo de sus compañeros de equipo.

4. Los niños se mostraron sorprendidos al ver el tamaño de la oca lo cual fue un estímulo para que se animaran a jugar.
5. Ya terminado el juego se pasó al salón para que resolvieran la evaluación escrita, la se les explicó para que la pudieran resolver.
6. Al término de la sesión se hicieron una serie de preguntas a los alumnos y así verificar que les había parecido la actividad desarrollada durante la sesión de trabajo.

Evaluación de la sesión

1. Durante la sesión se pudo observar que la mayoría de los alumnos logró realizar la actividad sin ningún problema
2. Se menciona esto debido a que los alumnos identificaron colecciones pequeñas y grandes a través del conteo.
3. También comparaban la correspondencia entre los números de los dados números y figuras que aparecían en la Oca. (Véase anexo 23)
4. Algo que destacó en la sesión es que los alumnos decían los números en orden ascendente y conforme a la serie numérica sin equivocarse.
5. En la evaluación escrita los alumnos se mostraron confiados y seguros al resolverla, por lo cual se pudo percatar que lograron el propósito de la sesión. (Véase anexo 16)
6. Las respuestas que dieron a las preguntas manifiestan que les gustó el juego y como se fue desarrollando éste.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?	No se		dados	dados	La oca	No se	dados																					
¿TE GUSTO? SI O NO	si		si	si	si	Si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?	si		no	no	no	no	si																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE	Si porque quería ganar		Si porque quería ganar	Si porque me gusto	Si porque me gusto jugar	Si porque quería que mi equipo ganara	si																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE	Si porque era de contar		Si porque conté para ganar	Si por que me gusta	Si porque conté bien	si	Si por contar																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?	si		si	si	si	si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?	Todo entiendo		Entendí todo	todo	Entendí todo	Si entendí	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por que es fácil contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por quería ganar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta jugar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Es difícil	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Por que hay juego y contar																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?		Jugamos a la oca	Jugamos con cuidado	Jugamos al dado		Jugamos oca	Jugamos a los números																					
¿TE GUSTO? SI O NO		si	si	si		si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?		Lanzar los dados	nada	nada		nada	Los números																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE		Si porque quería ganar	Si por quería que mi equipó ganara	Si porque era divertido		Si porque me gusta contar las figuras	Si porque conté dibujos																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE		Por si se me hizo fácil contar	Si por que me enseño la maestra a contar	Si porque era divertido		Si porque me gusto contar figuras	Si porque conté dibujos																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?		si	si	si		si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?		Los números	Si entendí todo	Todo entendí		Todo entendí	Los números																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Quiero aprender a contar	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Se me hizo divertido	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusto aventar el dado	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Quería ganar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Conté las dibujos																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 15 FECHA DE REALIZACIÓN: 19 de noviembre TEMA A DESARROLLAR Jugaremos al avión. HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Observar y comprender que los números que tiene el avión, pueda reconocer que el juego empieza por el uno y sigue el orden de la serie numérica (Orden estable).

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

Desarrollo de la sesión

1. Previo a la actividad se realizó como dinámica de integración la ronda llamada: *Lobo estas ahí*.
2. Como paso siguiente se les explicó cómo se iba a realizar el juego: primero se arrojó un papel mojado llamado *teja* y se comenzó tirando en el 1, se hizo explicar a los niños, que al tirar la teja sobre una de las casillas del avión, tendrían que recorrer todo el avión y recoger la teja al momento de venir de regreso; si algún niño al tirar la teja no la recogía o pisaba dicha casilla perdía su turno y continuaría otro niño.
3. La mayoría de los niños ya habían jugado este juego, por lo que nos se les dificultó jugarlo pues todos los niños se ayudaban entre sí. (Véase anexo 19)
4. El único inconveniente durante la sesión fue que el clima estaba bastante caluroso por lo que sólo se realizó una sola vez el juego del *Avión* procurando que todos los alumnos participaran

5. Después se prosiguió a la evaluación escrita explicándoles cómo iban a realizarla, resolviéndola sin ninguna dificultad.
6. Para finalizar se aplicó una serie de preguntas a todo el grupo para saber si fue de su agrado la actividad realizada durante la sesión.

Evaluación de la sesión

1. La mayoría de los alumnos al realizar la actividad reconocían los números del 1 al 10 en orden ascendente, ubicados en el *Avión*.
2. Un aspecto digno de hacer mención es que los alumnos no necesitaron del conteo de los objetos que estaban en el avión, ya que identificaron correctamente las cifras ubicadas en el mismo.
3. Cuando se realizó la prueba escrita se pudo observar que hubo acomodo correcto de los números en la imagen del *Avión*, solamente dos niñas no pudieron recordar y colocar correctamente los números pero tenían la noción de lo que estaban haciendo, ordenando de forma ascendente la serie numérica. (Véase anexo 17)
4. Algo que se pudo percatar es que cuando se les pedía que dibujaran el número de objetos que señalaba cada número en el *Avión*. lo hicieron sin ningún problema.
5. Por las respuestas dadas a las preguntas que se les hicieron a los niños. se pudo observar que la sesión de trabajo les gustó y no se les dificultó.
6. En general el propósito de la actividad si se cumplió ya que los alumnos lo manifestaron en sus evaluaciones escritas.

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?		Jugar a brincar	Al avión	Al avión	Al avión	Con números																						
¿TE GUSTO? SI O NO		si	si	si	si	si																						
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?		si	no	no	no	no																						
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE		No porque no brinque bien	Si porque me fije	Si porque avente el papel	Si porque me fijo	Si porque lo hice bien																						
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE		Si porque vi los números	Si porque contaba	Si porque veía los números	Si porque me fije cual seguía	Si por conté figuras																						
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?		si	si	si	si	si																						
¿QUE NO ENTENDISTE?		La tarea	todo	todo	Entendí todo	todo																						
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Yo se los números	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Yo se contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA <input type="checkbox"/> ¿Por qué?																					

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?		Al avión	Al avión	Al avión		Al avión	Al avión																					
¿TE GUSTO? SI O NO		si	si	si		si	si																					
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?		no	no	no		no	no																					
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE		Si porque brinque bien	Si por avente el papel	Si porque me espere a que pasara otro		Si porque lo hice bien	Si porque le eche ganas																					
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE		Si porque veía los números	Si por vi el número	Si por estaban números		Si porque yo se contar	Si porque conté los dibujos																					
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?		si	si	si		si	si																					
¿QUE NO ENTENDISTE?		La tarea	todo	todo		todo	todo																					
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? A mi me gusta jugar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input checked="" type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué? Yo se contar	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input checked="" type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Me gusta hacer tarea	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué?	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Jugar me gusta	<input checked="" type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PRUEBA ¿Por qué? Jugar a mi me gusta																					

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 1 FECHA DE REALIZACIÓN: 01 de octubre 2007

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Simón Dice

PROPÓSITO: Reconocer las nociones de cantidad, pocos, muchos ninguno, para que reflexione la cantidad que debe de tomar cuando escuche estas.

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo		✓				✓			✓	✓	✓				✓			✓			✓
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓					✓			✓	✓	✓				✓			✓			✓

RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo	✓					✓			✓			✓			✓			✓			✓
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓					✓			✓			✓			✓			✓			✓

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 2 FECHA DE REALIZACIÓN: 03 de octubre

HORA: 9:00 A: 10:30 TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al dominó

PROPÓSITO: Estimular el conteo y la relación entre el número y su representación, con la finalidad de que razonen por que lo hacen así. (Correspondencia 1 a 1)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares	✓					✓			✓			✓			✓			✓			✓
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓					✓			✓			✓			✓			✓			✓

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 3 FECHA DE REALIZACIÓN: 08 de octubre

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la rueda de san miguel
HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Razonar el orden en que se encuentran los números, y que este no influye para determinar cuantos objetos tiene una colección. (Irrelevancia del orden)
PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares		✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓
2- Dice los números que sabe, en orden ascendente empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo.			✓			✓	✓					✓		✓				✓			✓
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares	✓					✓			✓			✓			✓			✓			✓
2- Dice los números que sabe, en	✓					✓			✓			✓			✓			✓			✓

en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.																				
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓			✓			✓				✓				✓				✓	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 5 FECHA DE REALIZACIÓN: 15 de octubre_____

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la pirinola

HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Que al niño se le facilite mencionar los nombres de los números en el mismo orden, estableciendo la correspondencia entre objeto – número. Aunque los objetos no sean iguales ni de la misma naturaleza con la finalidad de desarrollar el razonamiento. (Orden estable, correspondencia 1 a 1 y abstracción)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad			✓			✓	✓			✓			✓			✓			✓		
7-Utiliza estrategias de conteo			✓			✓	✓			✓			✓			✓			✓		

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 6

FECHA DE REALIZACIÓN: 17 de

octubre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al maratón de baile

PROPÓSITO: Observar y comprender los números, que empiezan por el uno, siguiendo la serie numérica para pasar a bailar al frente. (Orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO

LD= LOGRO CON DIFICULTAD

NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
1-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓	
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓	
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
1-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 7 FECHA DE REALIZACIÓN: 22 de octubre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al memorama

PROPÓSITO: (Analizar y comprender que solamente se cuenta una y solo una vez estableciendo correspondencia entre objeto y número. (Correspondencia 11)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL			
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	
1-Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL			
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	
1-Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		

través del conteo																				
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓			✓		✓			✓			✓			✓			✓		
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares	✓			✓		✓			✓			✓			✓			✓		

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 8 FECHA DE REALIZACIÓN: 24 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a Pares y nones

PROPÓSITO: Adquirir y construir el conteo en los alumnos para que comprenda que deben contar a los alumnos una y solo una vez y razonando que no importa si empieza de derecha o izquierda. (Correspondencia 1 a 1 e Irrelevancia del orden)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo	✓				✓		✓			✓			✓			✓			✓		
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓			✓			✓			✓			✓			✓				✓	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 9 FECHA DE REALIZACIÓN: 29 de octubre
HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos al Stop.

PROPÓSITO: Involucrar y mencionar los nombres de los números en orden, para que comprenda que el último número que nombra y cuenta es el que indica cuántos pasos hay que quedar para llegar a su compañero. (Orden estable y cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓	
-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	

familiares.	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
RASGOS DE OBSERVAR	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 10 FECHA DE REALIZACIÓN: 31 de octubre
 HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos Dos perros para un sabueso

PROPÓSITO: Adquirir y construir el conteo, contando una sola vez y analizando que el último número que nombra es que termina con la fila. (Irrelevancia del orden, correspondencia 1 a 1 cardinalidad)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL			
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares. 6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		

4-identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.		✓			✓			✓			✓			✓				✓			
5-Identifica los números y su significado en textos diversos tales como revistas, cuentos, recetas de cocina, anuncios publicitarios entre otros.		✓			✓			✓			✓			✓				✓			
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares. 6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	
4-identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	
5-Identifica los números	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓	

y su significado en textos diversos tales como revistas, cuentos, recetas de cocina, anuncios publicitarios entre otros.																				
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 11 FECHA DE REALIZACIÓN: 05 de noviembre

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la ruleta HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Impulsar al alumno a que analice y comprenda cuantos objetos cuenta y que no importa de que naturaleza sean. (Cardinalidad y abstracción)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A. RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL			
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	
1-Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		
6-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		

RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL			
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	
1-Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 12 FECHA DE REALIZACIÓN: 07de

noviembre _____ TEMA A DESARROLLAR: Jugarán a atrapar
pescados HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Favorecer en el alumno la apropiación del conteo y mencionando los números en el mismo orden. (Correspondencia 1 a 1 y orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO
JUGARAN ATRAPAR PESCADOS

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓				✓		✓			✓			✓			✓			✓		
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
3-Dice los números que sabe, en orden ascendente,	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		

Utiliza estrategias de conteo (organización en fila, señalamiento de cada elemento, desplazamiento para los ya contados, añadir objetos, repartir equitativamente, etcétera) y sobre conteo (contar a partir de un número dado de una colección, por ejemplo a partir del cinco y continuar contando de uno en uno los elementos de la otra colección, seis, siete)	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
---	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 14 **FECHA DE REALIZACIÓN:** 14 de noviembre

HORA: 9:00 A: 10:30

TEMA A DESARROLLAR: Jugaremos a la Oca.

PROPÓSITO: Desarrollar en el alumno la convencionalidad del conteo, empezando por el uno y siguiendo la serie numérica. (Orden estable)

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL			
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	
1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en colecciones mayores a través del conteo		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad		✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
RASGOS DE OBSERVAR	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL			
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	
1 Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas, y en	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		

colecciones mayores a través del conteo																						
2-Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad	✓				✓			✓					✓									✓

PROYECTO DE INNOVACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: Aplicación de Estrategias Didácticas Lúdicas para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar.

NÚMERO DE SESIÓN: 15 FECHA DE REALIZACIÓN: 19 de noviembre TEMA A DESARROLLAR Jugaremos al avión. HORA: 9:00 A: 10:30

PROPÓSITO: Observar y comprender que los números que tiene el avión, pueda reconocer que el juego empieza por el uno y sigue el orden de la serie numérica (Orden estable).

PARTICIPANTES: Alumnos de 3º A.

RESPONSABLE: Coordinadora del proyecto y dos asistentes.

L= LOGRO LD= LOGRO CON DIFICULTAD NL= NO LO LOGRO

RASGOS DE OBSERVAR	ERIKA			QUIKA			EUARDO ALEXIS			ANGEL GABRIEL			DANIELA			ANDREA			RAFAEL					
	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL			
1. Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓				✓		✓			✓			✓			✓			✓			✓		
2-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y	✓				✓		✓			✓			✓			✓			✓			✓		

familiares.	JESUS DANIEL			MONSERRAT			BRISA			ANGEL			CRISTIAN AXEL			ALICIA			AXEL GABRIEL		
RASGOS DE OBSERVAR	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL	L	LD	NL
1. Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el número de conteo	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
2-Identifica el orden de los números en forma escrita, dentro de situaciones escolares y familiares.	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		

EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Este tipo de investigación tiene como finalidad básica, la promoción de aprendizajes significativos y la utilización del juego tradicional como una herramienta útil para el logro de estos con relación al desarrollo de los principios del conteo; en el caso del presente proyecto, significa proporcionar a los niños y niñas de aprendizajes que les provean de herramientas útiles para dar solución a problemas cotidianos que ellos enfrentan al momento de realizar conteos y revalorar a los juegos tradicionales como un recursos útil para los docentes del nivel preescolar al momentos de desarrollar contenidos curriculares como lo es el conteo de los primeros números .

Particularizando sobre los logros alcanzados en los alumnos, pueden mencionarse varios casos: como por ejemplo Andrea y Eduardo Alexis unos niños que antes de la aplicación de la propuesta presentaban dificultad y temor al realizar un conteo convencional de un rango corto frente a sus compañeros; pero que posterior a las actividades en las que participaron se observan cambios notables en sus desempeño frente al grupo, pues ahora realizan sus conteos con seguridad sin necesidad de ayuda alguna. Así mismo un niño llamado Rafael que al observar y contar las colecciones lo hace bien, ya que antes le costaba realizar dicha actividad.

Ángel es un niño que le costaba reconocer y relacionar los números, con las actividades realizadas el mencionó que utiliza los números para buscar las paginas del libro en el que va a trabajar y al utilizar juegos de mesa.

Con esto se puede observar que los alumnos conocen perfectamente los números en un rango del 1 al 20, ya que previo al inicio de la aplicación de la propuesta alternativa no los reconocían con facilidad, ahora la mayoría del los integrantes grupo los reconoce sin ningún problema, solamente una alumna llamada Fernanda sigue presentando algunas dificultades para contar.

Mejorar la labor docente en lo cotidiano se debe a la observación de la teoría y la práctica; el conocimiento de los alumnos en sus estilos de aprendizaje y la

utilización de recursos que se tienen al alcance de la mano y que son detonadores de aprendizajes significativos y funcionales. Por otra parte, conocer las necesidades en cada alumno fue medular en la planeación de las actividades a realizar en el proyecto, por lo que los resultados obtenidos en este trabajo son de gran provecho para los alumnos. Gradualmente lógico-matemática, fue surgiendo en los niños, además de que se les pudo observar contentos y motivados en el momento de aplicación de las actividades. Otros aspectos importantes a resaltar, fue que se detectó en los alumnos intercambio de ideas, estrategias y soluciones al enfrentarse a situaciones que les ocasionaban conflicto durante los juegos; se notó autonomía cuando hubo que tomar decisiones, y se definieron elementos propios de cada estilo de aprendizaje y potencialidad, y de modo muy importante, hubo respeto y tolerancia entre compañeros.

En cada una de las actividades presentadas se observó que para cada uno de ellos el juego tuvo diferente resultado pero mismo significado: ***Facilitar en ellos el hecho de aprender a contar desarrollando paulatinamente los principios que rigen al conteo.*** Se sintieron atraídos e interesados por los juegos, materiales y competir. Utilizaron sus percepciones y razonamiento lógico para hacer deducciones. Las evaluaciones aplicadas a los alumnos y alumnas de forma escrita y oral realizadas fueron determinantes para poder expresar su punto de vista sobre la actividad en la cual habían participado.

La experiencia más valiosa en la aplicación del presente proyecto, es la posibilidad de reconocer que uno como docente, tiene una gran responsabilidad en el compromiso de la formación de seres humanos, que están en espera de aprendizajes y conocimientos para enfrentar la vida en una gran variedad de contextos. Y qué mejor manera de poder ayudarlos, si como docente se dispone de herramientas idóneas, como lo es la investigación – acción desde una perspectiva crítica.

CONCLUSIONES

Sin lugar a duda la aplicación del presente proyecto de innovación ha sido enriquecedora para el crecimiento profesional y satisfacción personal como docente frente a grupo.

El hacer un lado prácticas pedagógicas tradicionalistas y diseñar estrategias innovadoras para la enseñanza de los principios de conteo, deja experiencias enriquecedoras para el mejoramiento de la práctica docente propia.

Pues desde un punto de vista personal se ha podido corroborar la importancia y utilidad del juego en el aprendizaje de los alumnos, olvidándose de prácticas obsoletas como planas y repetición de números, sin tener la posibilidad de buscar más allá otras formas que hicieran del aula un lugar de aprendizaje significativo.

Dicha situación fue el detonador del surgimiento del proyecto *los juegos tradicionales como estrategias para la formación y desarrollo de los principios del conteo en niños y niñas del tercero de preescolar*, pues como se sabe el juego es una de las actividades mas enriquecedoras y placenteras para el desarrollo de aprendizajes, por ser el juego una actividad innata en los niños, es indispensable que la escuela aproveche el carácter lúdico que ofrecen los juegos para hacer que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea motivante y divertido, haciendo la aclaración de que el carácter lúdico no debe confundirse como una falta de propuesta educativa completa, es decir no debe entenderse como un conjunto de actividades sin orden, si no como un medio para la consecución de diversos propósitos educativos.

Anteriormente se observo en el aula comportamientos pasivos en los alumnos ya que se mostraban temerosos, inseguros, inhibidos y desmotivados, peor posteriormente a la aplicación del presente proyecto se observaron cambios notorios en sus actitudes y la disposición del trabajo y el agrado por estar en el aula.

Pero evidentemente es importante mencionar que las actitudes planteadas en este proyecto deben tener un surgimiento continuo y no resultan suficientes, por lo que

quedan abiertas para que otro docente pueda enriquecerlas a las características de su grupo.

REFORMULACIÓN DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Esta propuesta de innovación puede ser enriquecida a través de la socialización de resultados al personal docente, directivo y a los padres de familia. Además de incorporar en la planeaciones semanales juegos, adecuados para favorecer el desarrollo de los principios de conteo. Se necesita contar con tiempos y espacios que permitan el desarrollo de un proyecto de esta naturaleza. Es necesario también que el docente se de cuenta de que su papel dentro de la aulas es de suma importancia, pues ésta le permiten reflexionar y revaloren su propia práctica, en beneficio de los alumnos que atiende; tal como lo estipula el PEP 04.

Así mismo, es necesario enfatizar que lo importante en este trabajo es el niño y sus aprendizajes en la escuela, que le permitan seleccionar la mejor estrategia para dar solución a un problema.

Considerar nuevamente el presente proyecto para su aplicación puede favorecer al desarrollo de aspectos no contemplados al principio como la socialización entre los alumnos, el trabajo en equipo y el desarrollo de valores como el respeto, la tolerancia y amistad, entre muchas otras.

Otro factor fundamental es que se valore la trascendencia de tomar decisiones propias y opiniones personales por parte de los niños, ya que esto da pie al, ***desarrollo la capacidad de análisis, al darse cuenta de aciertos y errores.*** Porque descubrir el error no es una falta peligrosa o prohibida, sino un momento normal inseparable a todo aprendizaje.

Valorar la forma en que aprenden los niños por ser es de vital importancia, por ser este hecho lo que marca su vida dentro de su actuar dentro y fuera del aula, para ser y sentirse seguro de lo que hace.

BIBLIOGRAFÍA

- Avalos, Herrera Marielena. Competencias en preescolar México, Trillas, 2004.
- Block, David y Carvajal, Alicia Los números y su representación México, Libros rincón SEP, 200.
- Barabtarlo, Zedansky, Anita. Investigación- Acción. México, Castellanos, 1995.
- Bodrova Deborah Elena. Herramientas de la mente México, Pearson, 2004.
- Cerda, Gutiérrez, Hugo La nueva evaluación educativa Colombia, Magisterio, 2003.
- Carraher, Teresina, y Carraher, David. En la vida diez, en la escuela cero Argentina, 2004.
- Consejo Nacional Fomento Educativo. Como aprenden las matemáticas los niños México, , 2002.
- Consejo Nacional Fomento Educativo. Aprender jugando. México, , 2002. Ferreiro, Luís Ferrero. El juego y la matemática Venezuela, Muralla, 2004.
- Florez, Ochoa Rafael. Investigación Educativa y pedagógica. Colombia, Editorial Mcgrawhill, 2001.
- García, González Enrique. La psicología de Vigotsky en la enseñanza preescolar México, Trillas, 2006.
- Gadner, Howard. Teorías de las inteligencias múltiples. México, Fondo de cultura económica, 1987.

¹ Kemmis J. y Mc Taggart, R., Como planificar la investigación- acción, Editorial Alertes, Barcelona, 1998

- Lahora, Cristina. Actividades matemáticas. Bogota, Alfa omega, 1999.
- Nunes, Teresina y Bryant Peter. Las matemáticas y su aplicación en la perspectiva del niño. México, Siglo veintiuno editores, 1996.
- Perround, Philippe. Construir competencias desde la escuela. México, Océano, 2002.
- Piaget, Jean. Seis estudios de psicología. Bogotá, Editorial Labor, 1964.
- Rodríguez, Estrada, Mauro y Ketchum, Martha. Creatividad en los juegos y juguetes. México, pax México, 1995.
- Sánchez, Cerezo, Sergio. Diccionario ciencias de la educación. Madrid, Aula santillana, 1983.
- Secretaria de educación pública. Programa de educación preescolar. México, 2004.
- Violante, López, Emiliana Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño SEP, Estado de México 2004
- UPN, El conteo en los primeros años: capacidades y limitaciones”, El pensamiento matemático en: Antología Básica UPN, 1998.
- UPN, Vigotsky L:S . Zona de desarrollo próximo en: El niño desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Antología básica. México, UPN, 1995.
- Zapata, A, Oscar. Herramientas para elaborar tesis de investigación socioeducativas. México, 2005.

ANEXOS

Anexo 1

PREGUNTAS A LOS DOCENTES

1. ¿Sabe usted cómo el niño preescolar se inicia en el conteo?

2. ¿De qué manera inicia usted a sus alumnos al conteo de objetos?

3. ¿Utiliza usted estrategias didácticas diversas para que el niño logre el aprendizaje del concepto de número?

4. Mencione dos ejemplos:

- 1) _____
- 2) _____

5. ¿Cree usted que jugando, el niño puede lograr el aprendizaje del concepto de número?

6. ¿Aplica usted estrategias lúdicas para el aprendizaje del concepto de número en sus alumnos?

7. ¿Conoce usted el concepto de biunívoco y su relación con el concepto de número?

PREGUNTAS PARA EL NIÑO DE PREESCOLAR

1. ¿Te gusta contar objetos?

2. ¿Qué objetos cuentas en tu casa?

3. ¿Qué números conoces?

4. ¿Cómo te enseñan los números en la escuela?

5. ¿Te divierte la forma en que tu maestra te enseña los números?

6. ¿Te gustaría aprender con algunos juegos los números?

7. ¿Por qué?

PREGUNTAS PARA LOS PAPÁS

1. ¿De qué manera apoya usted el trabajo de la maestra fuera de la escuela?

2. ¿Cómo apoya usted a su hijo para que aprenda el conteo de números?

3. ¿Regularmente apoya usted a la tarea de sus hijos?

SI

NO

4. ¿Por qué?

5. ¿Considera usted importante que su hijo aprenda a contar y conozca los números?

6. ¿Por qué?

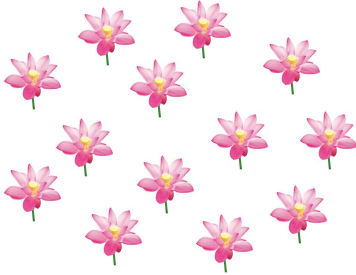
7. ¿En qué situaciones pone a su hijo a contar objetos reales?

8. ¿Qué objetos cuenta generalmente su hijo?

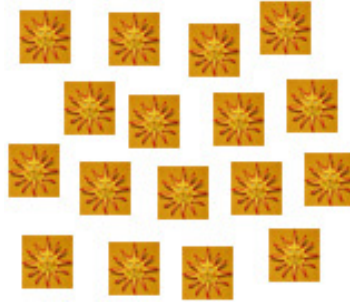
Anexo 2

Irrelevancia del orden

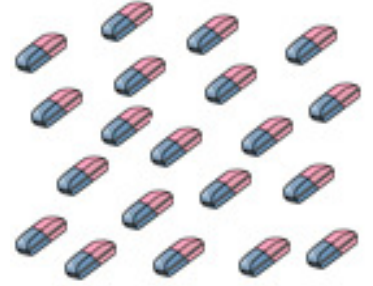
Rodea



11 12 13



17 15 19



15 11 20

Completa



20

10

Correspondencia 1 a 1

Rodea



9



11



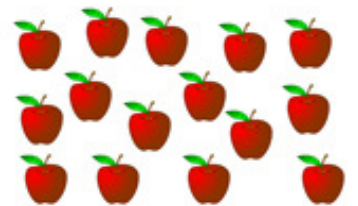
8

Escribe el número

Two dot-marker activities for counting. The first activity shows a grid with butterflies: 2 yellow, 3 purple, 4 blue, and 1 green, with corresponding empty boxes for counting. The second activity shows a grid with red triangles, blue circles, and orange squares, with empty boxes for counting.

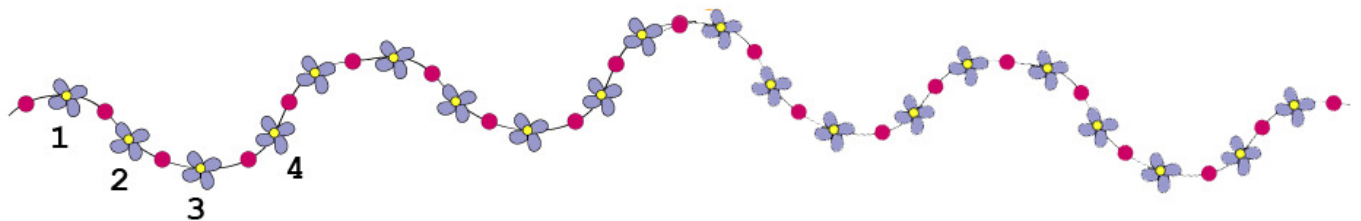
Orden Estable

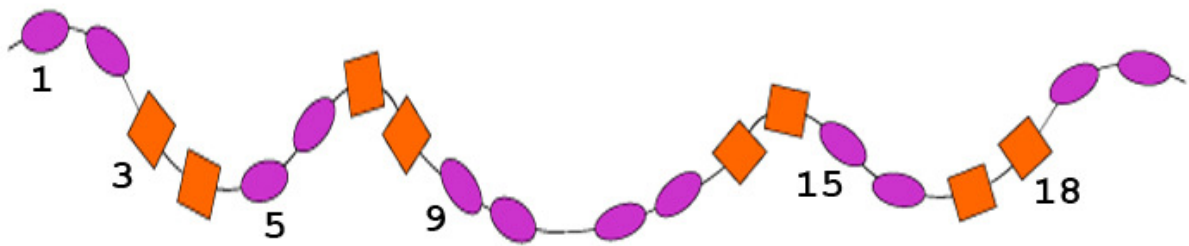
Encierra 10 objetos



Abstracción

Completa las secuencias





Elabora en el recuadro el número que va antes.

	3	
--	---	--

	7	
--	---	--

	4	
--	---	--

	2	
--	---	--

	6	
--	---	--

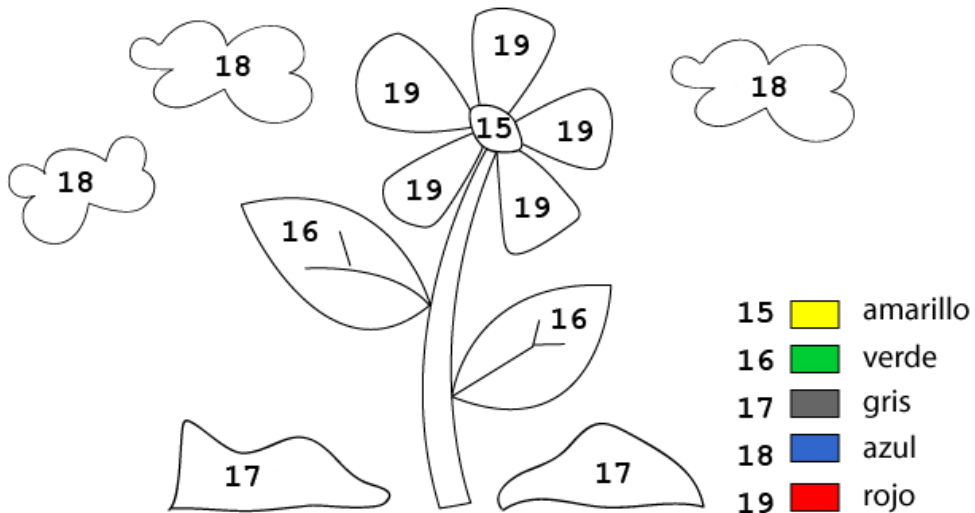
	9	
--	---	--

	5	
--	---	--

	8	
--	---	--

	1	
--	---	--

Ilumina el dibujo con los colores que corresponden a los números.



Cardinalidad

Dibuja la cantidad indicada

5
4
3
2
1

9
8
7
6
5
4
3
2
1

1
4
5
2

7
5
4

Orden estable, correspondencia y cardinalidad

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE PLAN DE ACTIVIDADES

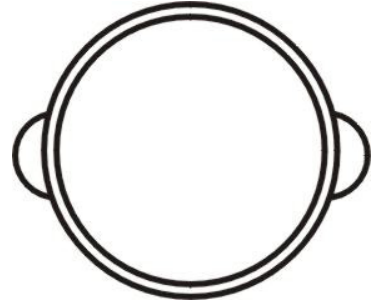
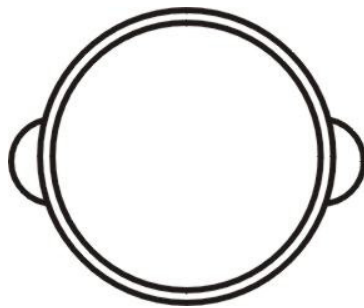
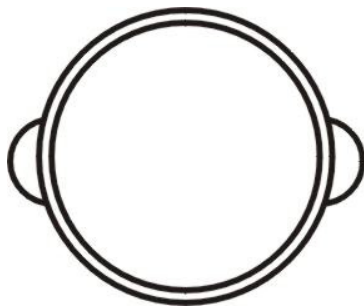
ANEXOS

Coloca los dulces dibujados en la charola, según la cantidad que se les pide:

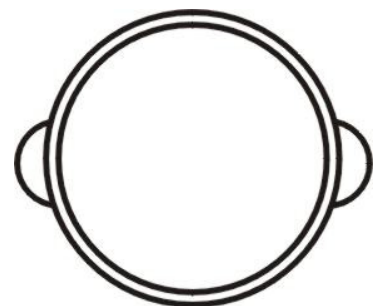
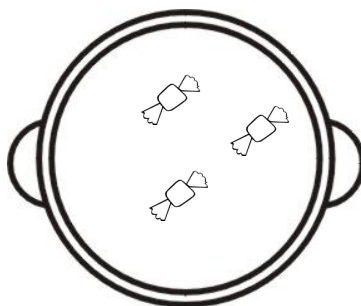
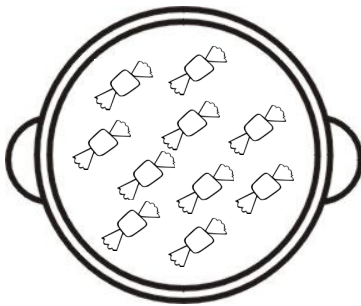
Mucho

Poco

Nada

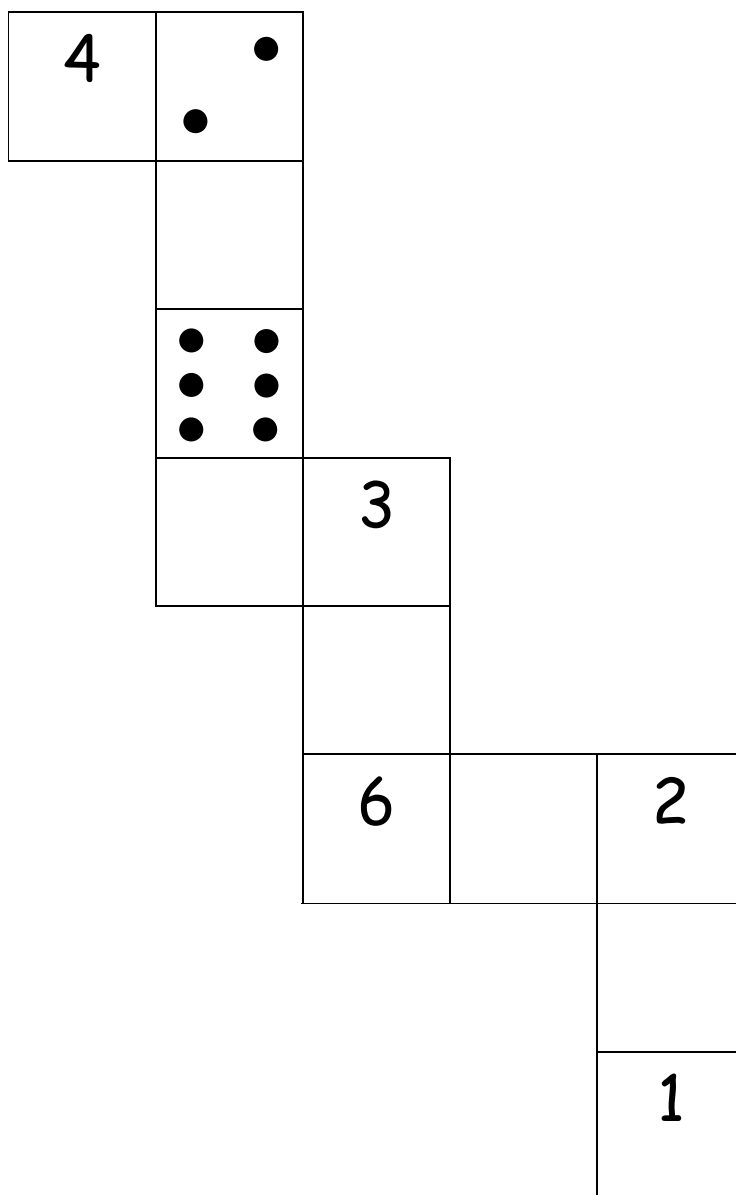


Escribe “mucho”, “poco” o “nada” en donde corresponda.



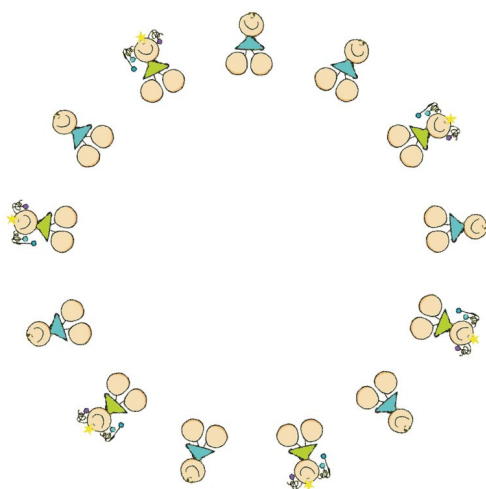
ANEXO 4

Coloca en el cuadro, ya sea el número o el número de puntos.

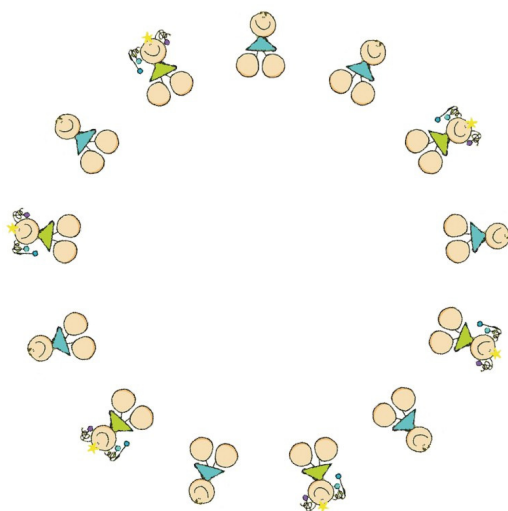


ANEXO 5

A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel, todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo seguro, que se voltee el 8 de burro, tendrán que encerrar en un círculo el número 8.



A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel, todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo seguro, que se volteé el 8 de burro, tendrán que encerrar en un círculo el número 13.



ANEXO 6

Ilumina el círculo del número que se les indicará con la voz.

4

1

11

23

9

19

15

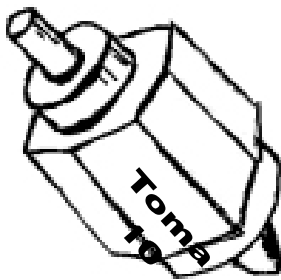
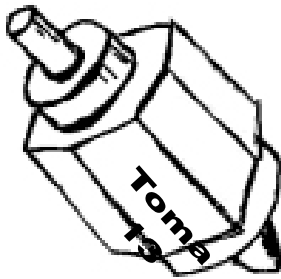
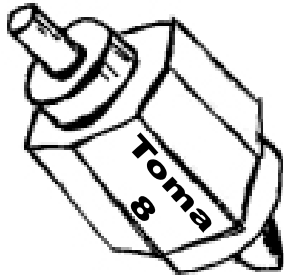
13

20

11

ANEXO 7

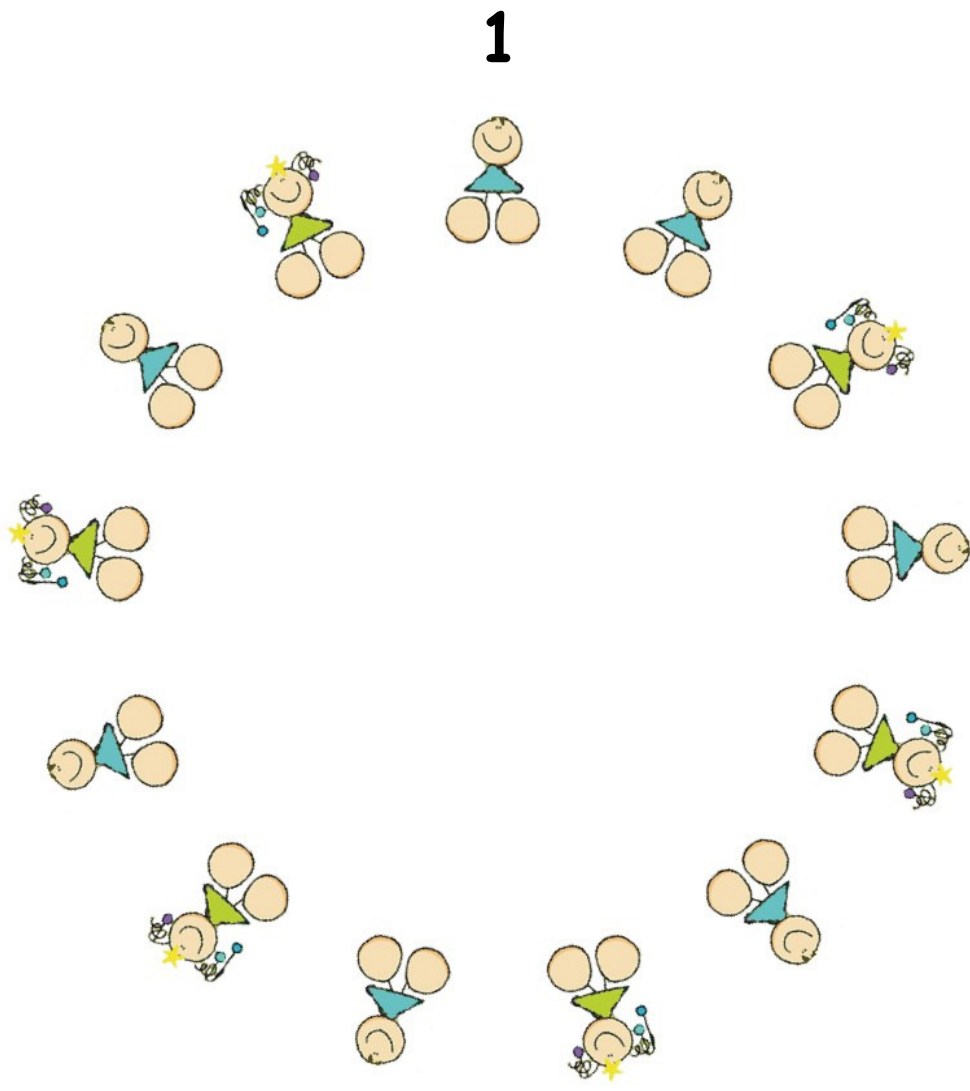
Coloca el número de objetos, según el “Toma” que tiene la pirinola, no importa qué objetos quieras dibujar.



ANEXO 8

Coloca el número al niño según el cartel.

1



9

3

7

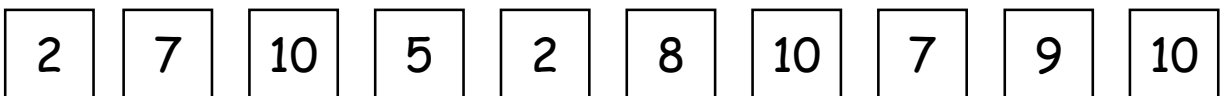
13

ANEXO 9

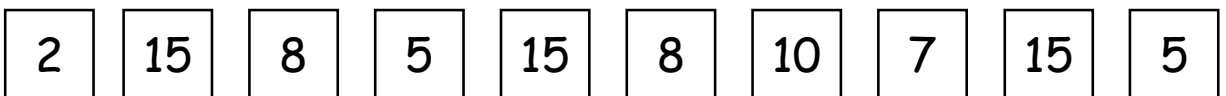
Ilumina las tarjetas del número 8.



Ilumina las tarjetas del número 10.



Ilumina las tarjetas del número 15.



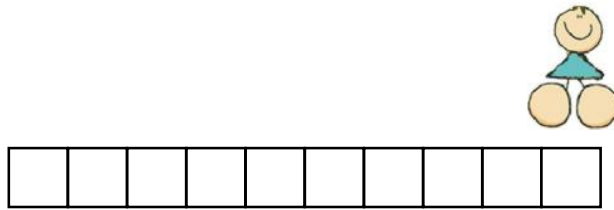
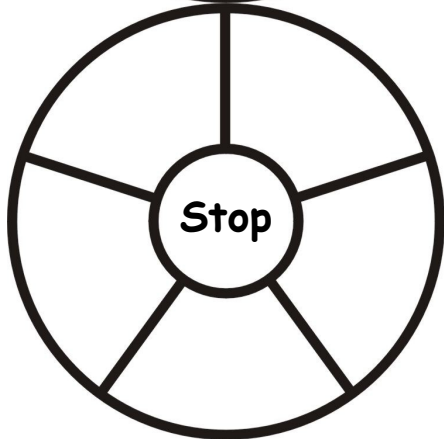
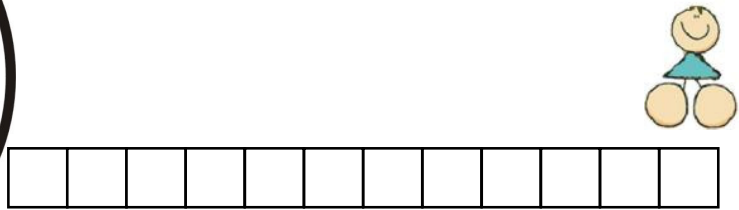
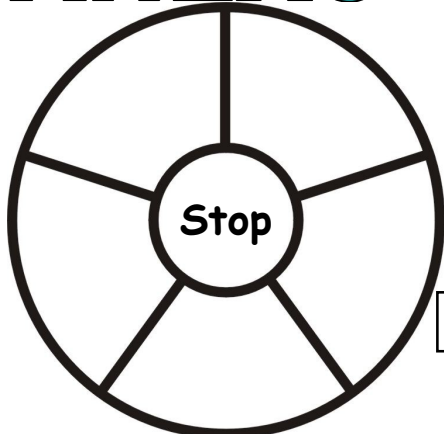
ANEXO 10

A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo, ese perderá, ¡eh! De 6 niños.

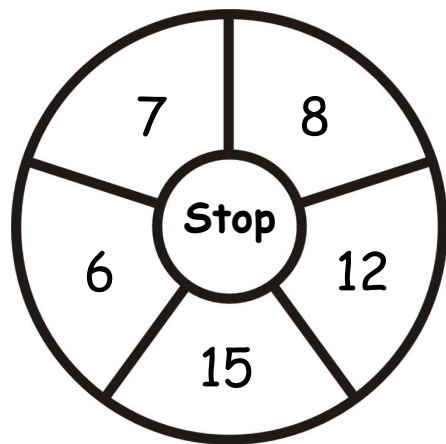
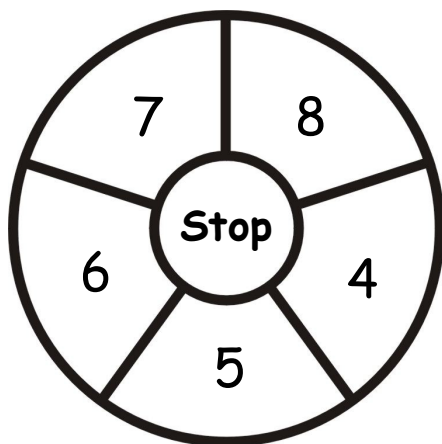
A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo, ese perderá, ¡eh! De 10 niños.

A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo, ese perderá, ¡eh! De 13 niños.

ANEXO 11



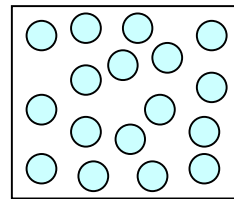
“Declaro la guerra a mi peor enemigo que es: el 8 y el 15”.
Ilumina los números.



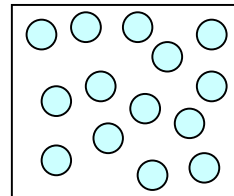
ANEXO 12

Une con una raya la cantidad de objetos con el número.

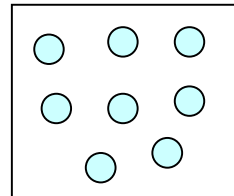
8



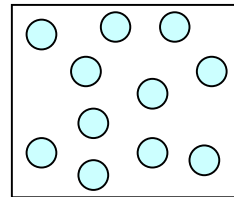
15



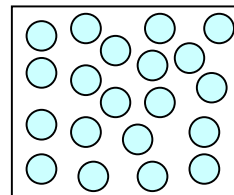
20



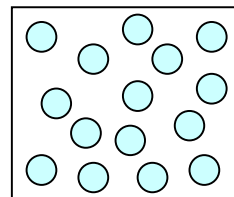
17



14

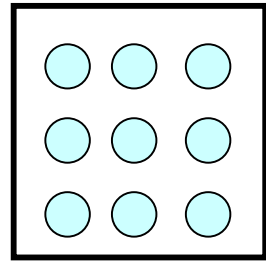
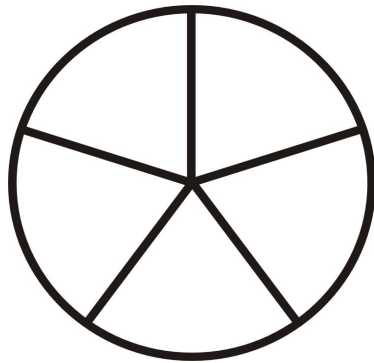
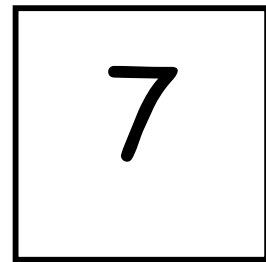
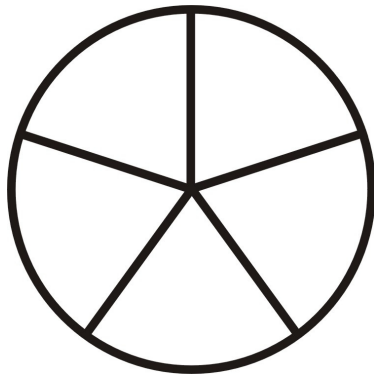


11

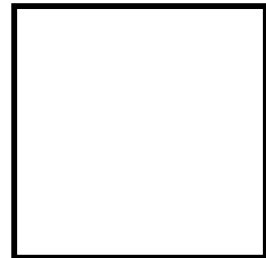
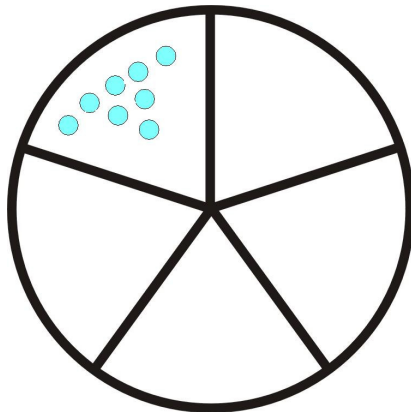


ANEXO 13

Coloca en la ruleta el número de objetos que está en el cuadro.

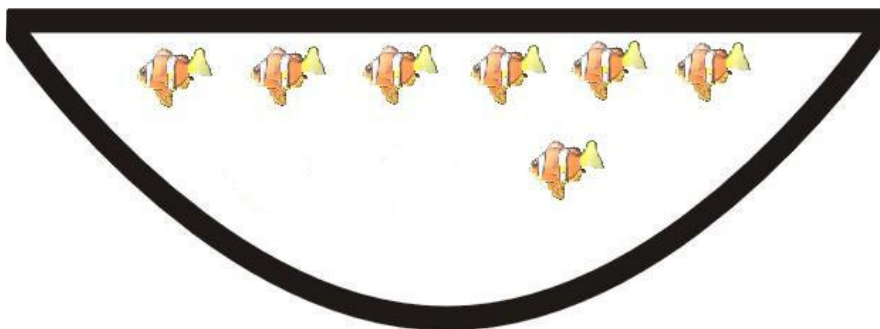
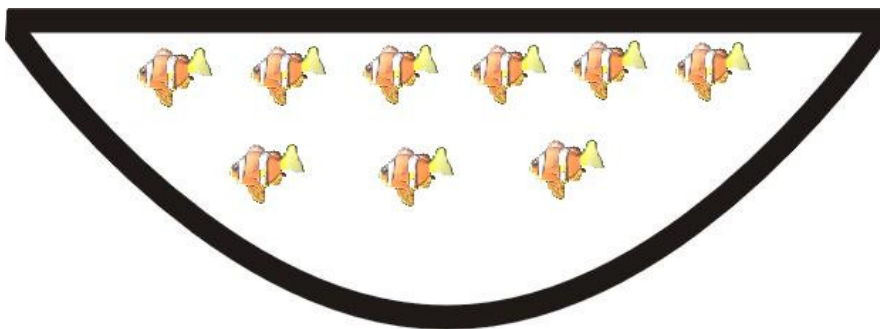


Coloca en la tarjeta el número que represente los objetos de la ruleta.



ANEXO 14

Cuenta los pescados y coloca el número en el cuadro:

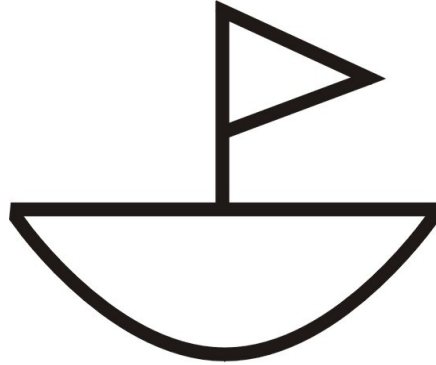


Coloca en la pecera el número de peces que está en el cuadro.

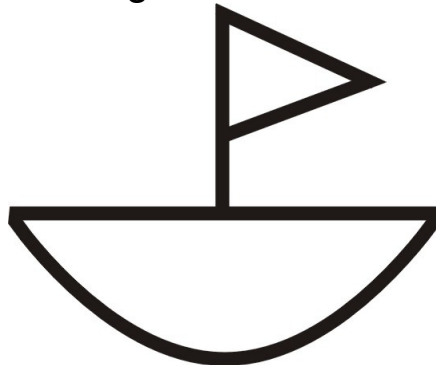


ANEXO 15

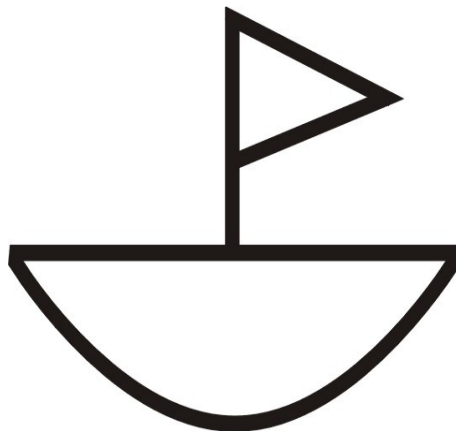
Había un navío, navío cargado de: 5 niños.



Había un navío, navío cargado de: 10 niños.

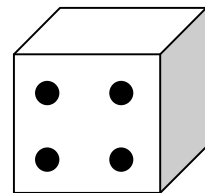
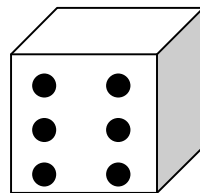
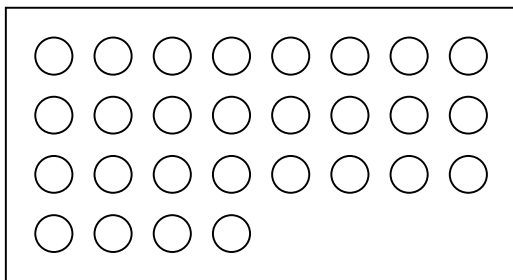
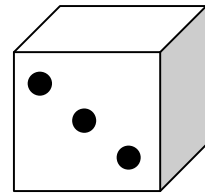
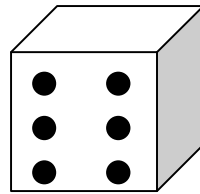
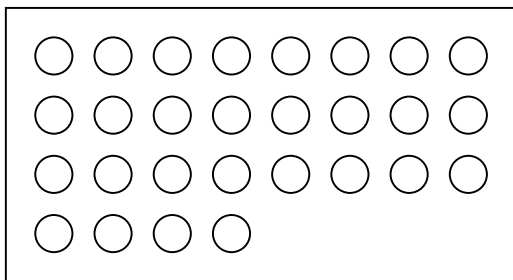
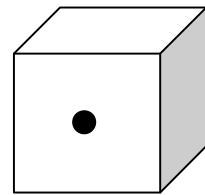
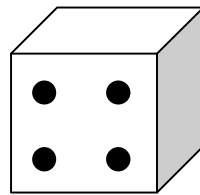
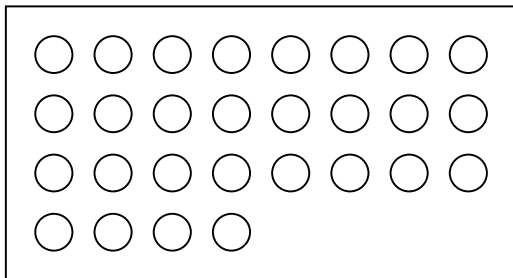


Había un navío, navío cargado de: 12 niños.



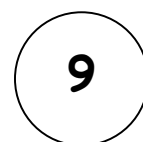
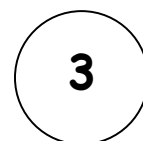
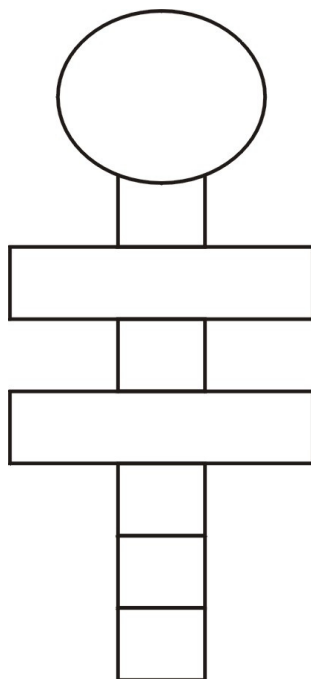
ANEXO 16

Tendrán que iluminar el número de casillas que salió en los dados:

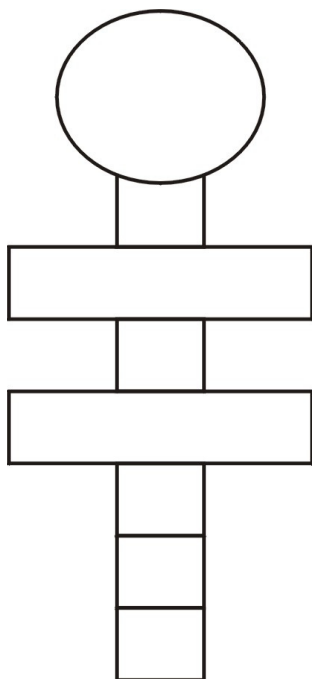


ANEXO 17

Coloca los números dentro del avión que está en la teja.

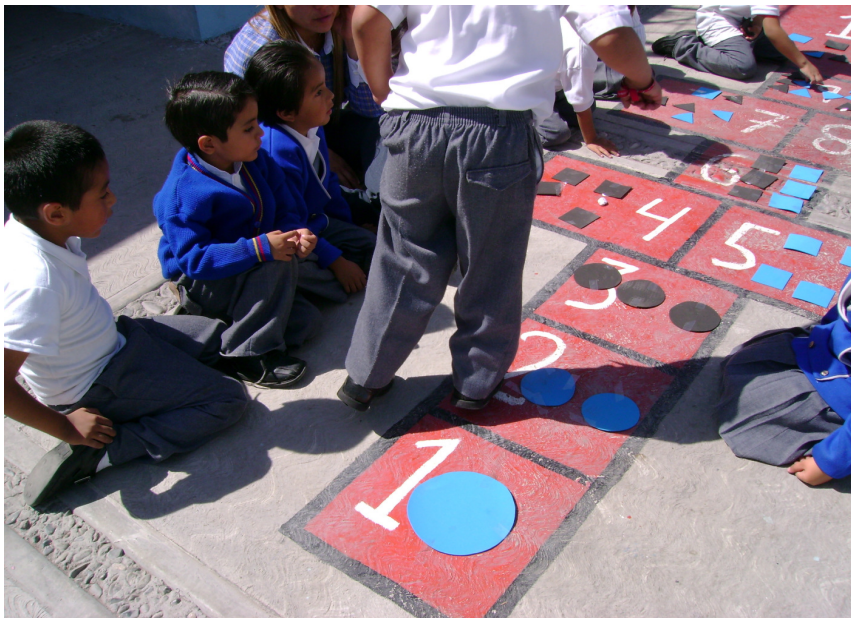


Coloca los números dentro del avión.





Pie de foto de la ensalada de números



Pie de foto del avión



Pie de foto de la prueba escrita de los pescados



Pie de foto de atrapar pescados



Pie de foto del juego de la oca



Pie de foto de la prueba escrita del juego de la oca



Pie de foto del juego del navío



Pie de foto del juego ensalada de números

PREGUNTAS	ERIKA	QUIKA	EUARDO ALEXIS	ANGEL GABRIEL	DANIELA	ANDREA	RAFAEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?																												
¿TE GUSTO? SI O NO																												
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?																												
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE																												

¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE							
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?							
¿QUE NO ENTENDISTE?							
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?

PREGUNTAS	JESUS DANIEL	MONSERRAT	BRISA	ANGEL	CRISTIAN AXEL	ALICIA	AXEL GABRIEL																					
¿QUÉ HICIMOS EN CLASE?																												
¿TE GUSTO? SI O NO																												
¿QUE SE TE HIZO DIFICIL?																												
¿CUANTAS VECES CONTASTE PARA ESTA ATIVIDAD?	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>2</td></tr> <tr><td>3</td></tr> </table>	1	2	3
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												
1																												
2																												
3																												

¿HICISTE CON CUIDADO LAS COSAS? SI, NO Y POR QUE							
¿APREDISTE A CONTAR? SI, NO Y POR QUE							
¿TERMINASTE TODO EN LA CLASE?							
¿QUE NO ENTENDISTE?							
¿TE GUSTO MAS?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?	<input type="checkbox"/> JUGAR <input type="checkbox"/> CONTAR <input type="checkbox"/> LA PUEBA ¿Por qué?