



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD CENTRO 094

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PLAN 94

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA
DE LAS MATEMÁTICAS EN EL NIVEL PREESCOLAR.**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EN LA MODALIDAD
DE PEDAGÓGICO DE ACCIÓN DOCENTE**

QUE PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL Y OBTENER EL
TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

PRESENTA:

NORMA RAMOS CELSO

ASESOR: MARIA CONCEPCIÓN AYÓN CABALLERO

MEXICO, D.F.

2008

DEDICATORIAS

A mi familia que fueron un impulso para seguir adelante día a día
Gracias por cederme su tiempo y comprensión.

A todas aquellas personas que formaron parte de la realización de este trabajo, sin ellas no hubiera sido posible concluirlo. En especial a mis asesoras por brindarme su apoyo y conocimiento.

A la memoria de mi madre por darme una parte de su ser y poder formarme como ser humano.

A dios por todo lo que me ha dado especialmente la vida.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
1. CONTEXTO.....	8
1.1 MARCO REFERENCIAL.....	8
1.1.2 MONUMENTOS HISTÓRICOS	10
1.1.3 GEOGRAFÍA E HIDROGRAFÍA	11
1.2 CONTEXTO ESCOLAR	16
1.2.1 LOCALIZACIÓN.....	16
1.2.3 ESTRUCTURA	18
1.3 PROBLEMÁTICA EDUCATIVA	22
1.3.1 DIAGNOSTICO	22
1.3.3 PLANTEAMIENTO.....	24
1.4 PROPÓSITO GENERAL.....	26
1.4.1 PROPÓSITOS PARTICULARES PARA LOS ALUMNOS	27
1.4.2 PROPÓSITOS PARTICULARES PARA EL DOCENTE.....	27
1.4.3 UBICACIÓN DE LA ALTERNATIVA	27
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	30
2.1 Concepto de Juego	30
2.1.1 Bosquejo Histórico sobre el juego.....	33
2.1.2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR.	37
2.1.3 EVOLUCIÓN DEL JUEGO.....	39
2.2 Implicaciones Educativas con respecto al juego.	42
2.3 JUEGO EN LAS MATEMÁTICAS EN EL NIVEL PREESCOLAR.....	45
2.4 EL INTERÉS EN EL NIÑO.	48
2.4.1 Concepto de Interés.	49
2.4.2 Clases de interés	50
2.4.3 Implicaciones educativas con respecto al conocimiento y aprovechamiento de los intereses infantiles.	52
2.5 POLÍTICA EDUCATIVA.....	55
2.5.1 PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 2004.	55
2.5.2 LA OBLIGATORIEDAD DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.	56

2.5.3 DIDÁCTICA CONSTRUCTIVISTA COMO MODELO EDUCATIVO.....	57
2.6 GÉNESIS DEL PENSAMIENTO DEL NIÑO PREESCOLAR SEGÚN: JEAN PIAGET, JEROME BRUNER.....	59
2.6.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS.....	60
2.6.2 ETAPAS EVOLUTIVAS SEGÚN JEAN PIAGET.....	66
3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN.....	83
3.1. UBICACIÓN ESPACIAL.....	84
3.1.1 Juegos de Ubicación Espacial	85
3.2. RELACIONES:.....	89
3.2.1 juegos de relaciones	90
3.3 NOCIÓN INTUITIVA DE NÚMERO	95
3.3.1 Juegos de noción intuitiva de números.	97
3.4. INICIACIÓN A LA GEOMETRÍA:.....	103
3.4.1 Juegos de Iniciación a la geometría	104
4. LA APLICACIÓN DE ALTERNATIVA DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN	108
BIBLIOGRAFÍA.....	123
ANEXOS	125

INTRODUCCIÓN

Dentro de la formación que se recibe en la Universidad Pedagógica, se nos van dando pautas para analizar nuestra práctica docente ante los alumnos se nos hace reflexionar sobre el contexto donde se está uno desarrollando, es decir, conocer las características de nuestra comunidad, no solamente del alumnado. Para poder llevar a cabo este análisis y reflexión, se proporcionan varias técnicas como es el diario de campo, en el cual se hace un registro de las actividades que realizamos dentro del salón de clases y esto nos permite el ir detectado nuestra actividad como docentes y la problemática, la investigación documental en la cual se consultarán algunas fuentes de información para enriquecer este trabajo.

Dentro de la currícula de la Universidad se nos incita a realizar un análisis más específico sobre nuestra problemática. Es aquí en donde se da un primer acercamiento a lo que es el proyecto de innovación; en este se pretende dar el primer paso para encontrar la problemática que se presenta en los alumnos como en el docente; es así como pude observar en mi área laboral, algunas situaciones pero considere la más importante y la cual surge de la práctica y es pensado para la misma práctica y esta consiste en la importancia del juego en la enseñanza de las matemáticas en el nivel preescolar.

Todo esto es observado y analizado mediante un proceso metodológico sustentando en los planteamientos de la investigación.

A partir del momento en que me preocupe por conocer que está influyendo, en nosotros los docentes por no darle importancia el involucrar el juego en la enseñanza de las matemáticas a los niños del nivel preescolar, me di a la tarea por investigar cuales eras los aspectos que daban origen a esto.

En un primer momento me dedique a recopilar información por medio de cuestionarios o entrevistas dentro de mi ámbito laboral con mis compañeras docentes que laboramos en la misma institución y así pude observar y verificar, la dificultad y la falta de interés que presentamos para manejar este contenido debido a que no se nos proporcionan los suficientes materiales como para tenerlos en el aula y apoyarnos en ellos.

Por otro lado, al estudiar los antecedentes de los orígenes de la colonia me da un panorama para poder entender la actitud de los padres hacia la escuela, a partir de su ideología y sus orígenes tradicionales, no existe en su mayoría apoyo para el trabajo colectivo con sus hijos.

Después continúe con la recopilación de antecedentes históricos, sociales, políticos, llamado a este contexto, que nos da a conocer el como es y cómo se maneja la vida en la comunidad en la que se encuentra mi lugar de trabajo. Esto con la finalidad de establecer los vínculos y relaciones que se generan entre el contexto y el objeto de estudio.

Posteriormente se hace la delimitación del problema, el planteamiento de este, su justificación, el propósito que tiene la realización de este proyecto; pero es importante mencionar el tipo de proyecto que voy a trabajar que en este caso es Pedagógico de acción docente.

Este proyecto está dirigido a los docentes del nivel preescolar, quienes debemos estar en permanente actualización y búsqueda de estrategias y juegos para facilitar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en este nivel.

Pretendo dar a conocer la importancia del juego, empleado como estrategia didáctica en los niños para la construcción de los conocimientos

matemáticos, manejando elementos importantes como sus intereses. Y los juegos como propiciadores de nuevos aprendizajes significativos para poder desarrollar su lógica matemática y proyectarla en la vida diaria de acuerdo a su desarrollo infantil, fundamentándolo desde el punto de vista de Jean Piaget y Jerome Bruner.

Deseo aportar esta investigación y que se emplee como herramienta operativa para todos aquellos que tengan contacto con la población infantil y de esta forma se promueva el aprendizaje activo por parte del niño. Es así que este trabajo está encaminado a ofrecer una serie de juegos que facilitaran la enseñanza aprendizaje de las matemáticas, tomando como punto de partida el juego. Es de mi interés que los docentes tomemos conciencia de las diversas acciones que los niños realizan desde muy pequeñas para desplazarse en distintos espacios para reunir o separar objetos con los que juegan, ordenarlos y compartirlos, identificarlos como más grandes más chicos, diferencias donde hay más o menos o si son muchos o pocos ya que son evidencias de las capacidades intelectuales y de las relaciones lógicas que los niños y niñas van estableciendo de manera progresiva.

Los contenidos que se presentan en este trabajo se manejan con un lenguaje sencillo y accesible a cualquier lector interesado en conocer estos temas, y están vinculados con el campo formativo de pensamiento matemático.

Este se conforma de Tres capítulos y están diseñados para que los docentes tengan un panorama adecuado de los distintos temas.

Espero que este trabajo sea de utilidad para el educador del nivel preescolar, en apoyo al desempeño de su tarea diaria, así como, el constante desafío de educar.

CAPITULO I

1. CONTEXTO “LUGAR EN DONDE SE MOJA LA SAL”

1.1 Marco Referencial

Aunque los primeros pobladores del valle de México se establecieron aproximadamente hace 20.000 años, según lo indican los vestigios encontrados en algunos lugares del actual Estado de México como Xico, Los Reyes Acozac. Se desconoce realmente el lugar de los primeros hombres que llegaron a habitar lo que hoy conocemos como Ixtapaluca, los primeros asentamientos en territorio de este municipio se registran entre los años 1100a.c y 100d.c cuando Xólotl inicia su reinado en Tenayuca Techotlala, uno de sus hijos fundador de Texcoco, tuvo un hijo llamado Ixtlixóchitl a quien nombro su sucesor, dándole once pueblos entre ellos Ixtapaluca y Coatepec. EL señor que reinaba en Ixtapaluca se llamaba izcotzin y el gobernador Cuahuitzilotzin, quien tuvo una participación valerosa, ya que los tecpanecas, tomaron el lugar como entrada para llegar al reinado de Texcoco, apoderarse de él y derrotar a Ixtlixóchitl.

En este lugar se han encontrado restos de asentamientos humanos, estos vestigios han mostrado la influencia olmeca en las construcciones y el uso de los colores negro y rojo en la cerámica. Algunas aldeas crecieron y se convirtieron en importantes centros de población, como Texcoco y Tlapacoya.¹

La evangelización de los grupos étnicos se llevo a cabo por los misioneros, las órdenes religiosas dedicadas a esta labor fueron los franciscanos, los dominicos y los agustinos.

Fue en este tiempo alrededor de 1570 que coatepec había sido cuidadosamente distribuido, administrado en un principio por los franciscanos y más tarde se les entrego a los dominicos, posiblemente su congregación se inicio en 1550. Ixtapaluca fue elegido en 1553 para realizar la reducción de los naturales

¹ Enciclopedia del Estado de México. México 1985 p. 10 – 13

localizados en los bordes de la zorra lacustre, hacia la parte norte. Ayotla se congregó en San Juan Bautista Tlapizahuac en 1554.

Fue en el año de 1820 que el territorio de Ixtapaluca fue elevado al rango de municipio.

El municipio de Ixtapaluca se encuentra en la zona oriente del Estado de México, el territorio estatal está dividido a su vez en ocho regiones, de las cuales Ixtapaluca está dentro de la región III de Texcoco, donde están ubicados 26 municipios del estado. (anexo. 1)

Gracias al proceso de modernización en todo el país y especialmente en el Estado de México, se han construido grandes y modernas carreteras, por tal motivo puedo decir que este municipio está situado en un punto estratégico de esta entidad, está ubicado entre las carreteras nacionales México-puebla y Mexico-cuautla, es decir que precisamente pasan dentro de su territorio y se bifurcan ambas rectas frente de lo que fuera la gran finca ganadera llamada "santa barbará", propiedad del general Plutarco Elías Calles, Ex presidente de nuestro país.

La variedad de sus regiones y la diversidad de actividades que se practican en el estado de México lo hacen un lugar privilegiado.

En sus zonas urbanas presenta grandes avenidas llenas de bullicio y movimiento, es aquí donde podemos ubicar al municipio de Ixtapaluca ya que cuenta con aproximadamente 130.000 hogares que representa una población de cerca de 600.000 habitantes es uno de los municipios de mayor crecimiento en América Latina.

El 40% de la población tiene un nivel socioeconómico superior a medio, es decir \$10.500 pesos mensuales, aproximadamente con un 15% con ingresos superiores a los \$18.000 pesos mensuales.

El nombre de cada municipio tiene diferente origen, por ejemplo algunos provienen de diferentes lenguas indígenas y otras llevan nombres que corresponden a creencias religiosas, a varios se le ha agregado el apellido de un héroe nacional o algunos otros tienen el nombre completo de personajes ilustres como Isidro Favela, Melchor Ocampo etc.; de tal manera es como el origen del nombre Ixtapaluca es iztatl que significa sal y pallut o pallotl que quiere decir mojadura y con qué significa lugar, por lo tanto Ixtapaluca quiere decir "lugar donde se moja la sal" aparece con un jeroglífico sobre un campo blanco, un topónimo cuyos contornos son de color negro, mismos que posee en la parte superior una figura ovalada en los extremos, conteniendo en esta y en el centro de la figura principal triángulos específicamente dispuestos.

El estado de México, ha tenido constantes transformaciones, su población se ha multiplicado, lo que en un principio fue principalmente agrícola ahora es comercial e industrial, la agricultura dejó de ser la base de la economía; El municipio de Ixtapaluca en 1930 se inició la industrialización con la instalación de la fábrica de yeso el "Tigre". En los años 1969 y 1970, se suscitó un movimiento obrero de trascendencia nacional en la fábrica de hilados y Ayotla Textil S.A. Dando por resultado la liquidación de la gran mayoría de empleados y obreros.²

1.1.2 Monumentos Históricos

En este territorio municipal existen varias zonas con vestigios prehispánicos, entre los que se encuentra la zona arqueológica de Acozac; En este lugar donde destaca un basamento piramidal redondo dedicado a Ehecatl Quetzalcoatl y un juego de pelota los cuales han sido parcialmente destruidos por el paso del tiempo y por falta de cuidado de la población.

También podemos mencionar a Tlapacoya con su centro ceremonial el cual destaca entre los más importantes de Mesoamérica.

² Ibid pag. 20

El rescate arqueológico de Tlapizahuac se realizó en 1987, el sitio se ubica cronológicamente en los denominados segundo intermedio, fase 1750-960 D.C y fase II 950-1150 D.C. En este territorio se encuentra el centro de Ixtapaluca donde también se puede admirar la parroquia del señor de los milagros (San Jacinto), La parroquia del Rosario en Ayotla y la parroquia de San Isidro Labrador en Coatepec.

Todos estos lugares fueron pequeñas aldeas y hoy se están convirtiendo en grandes centros de población.

En general el patrimonio cultural del estado de México lo constituyen las zonas arqueológicas, los monumentos virreinales y modernos, las iglesias las pinturas murales y esculturas así como los códices, los libros, las tradiciones y todas las manifestaciones de arte.³

1.1.3 Geografía He Hidrografía

El estado de México cuenta con grandes cuencas que proporcionan agua a casi todo el territorio estatal.

La cuenca hidrológica del municipio de Ixtapaluca tiene sus orígenes en la zona montañosa del noreste y está formada por el arroyo Texcalhuey, que viene de la parte norte. El Texcoco que confluye con el de las jicaras y se origina en los cerros Xeloxochitl y capulín. El de la cruz que se forma en el cerro de la sabanilla y llega al arroyo San Francisco que pasa por Ixtapaluca y desemboca en el río de la compañía, que pasa por el cerro del elefante. Los arroyos, el capulín Texcalhuey y las jicaras pasan por el pueblo de San Francisco Acuautla. Otros arroyos, que vienen del cerro de los potreros, uno que no tiene nombre y pasa por Avila Camacho, confluye con el arroyo de San Francisco y Santo Domingo, que se desvía hacia Chalco, el municipio cuenta con un acueducto en la parte norte.

³ Ibid pag 33

Por el arroyo la cruz, una parte del territorio es plano, gracias a diversos pozos artesianos que se han construido, por ejemplo:

- Tezontle
- San Isidro
- La virgen
- Patronato
- Mezquite
- El venado
- El Carmen
- Faldón
- Lindero san francisco
- Cedral
- El gato
- El caracol

Por lo cual tomó más incremento la agricultura, principalmente el cultivo de forrajes.

El relieve de esta zona es muy amplia, ya que podemos encontrar llanos, lomas, sierras cañadas, barrancas, montañas, volcanes, cerros, sierras etc.

La cadena montañosa más extensa se localiza en la parte noreste del municipio en ellas se encuentran los cerros Tlaloc, la sabanilla cuescomate, cabeza de toro, Yeloxochitl, Telapon y los potreros.

En cuanto a su proporción numérica le siguen; por el lado noreste Cuetlepanca, Tejolota Grande y a su lado Tejolote Chico, Santa Cruz y el Pino. Y en el lado suroeste en los límites de Tlalmanalco, se localizan los cerros Papagayo y San Francisco, en el noroeste únicamente se encuentran el cerro del elefante. Las planicies se localizan sobre todo la cabecera municipal. Pero también en algunos poblados como son San Francisco, Acuatla, Tlapizahua, Ayotla, colonia Plutarco Elias Calles y Río Frió de Juárez.

Los terrenos municipales tienen alturas que van desde los 2000m hasta los 3900m sobre el nivel del mar.

Este relieve es un factor determinante en la existencia de los bosques de los cuales obtenemos recursos valiosos para mejorar nuestra calidad de vida.

1.1.4 Clima

La diversidad de climas de esta región se debe a lo accidentado de su relieve, configurado por valles montes y cañadas.

La temperatura presenta variaciones debido a que el municipio hay zonas con mayor altura que otras generalmente la temperatura media es de 15.1°C, la media anual es de 11.1 °C, la extrema máxima es de 39°C y la extrema mínima es de 8o C bajo cero.

El clima de esta zona está catalogado como templado subhmedo, con lluvias en los meses de junio, julio, agosto y septiembre, los meses más calurosos son junio agosto y septiembre.

Dentro del municipio de Ixtapaluca hay una variedad muy extensa de flora y fauna, sus tierras son fértiles por tal motivo en su suelo desarrolla dos tipos de vegetación, la silvestre y la cultivada.

Pero también el maltrato que ha tenido este ecosistema ha ocasionado que se tengan que realizar campañas de reforestación para proteger los árboles y los bosques que se han ido agotando por diversas causas como: los incendios, el pastoreo, la tala inmoderada etc.

En esta municipalidad existe una gran variedad de árboles, unos frutales y otros maderables ó forestales, las especies frutales son entre otros: higuera, capulín, peral, manzano. Zapote, granada, olivo, chabacano, tejocote, nogal y durazno.

Los Maderables ó forestales son: oyamel, abeto, cedro, pino, ciprés, trueno, damo, sauce, llorón, pirúl (que es muy abundante) encino blanco y encino chico (se utiliza como medicina de dolor de muela), chocolines, alcanfort, eucalipto, truenito y ocote.

Medicinales: yerbabuena, Santa María, albahaca, árnica, azhar, ruda, diente de león, estafiate, romero, manrubio, manzanilla, menta, té de limón, tepozán, toloache, toronjil, hierba mora, golondrina, gordolobo chicalote y sábila.

Hortalizas y condimentos: Acelga, ajo, alcachofa, apio, berro, betabel, calabaza, cebolla, cilantro, coliflor y chayote, chilacayote, chile, elote, epazote, espinaca, frijol, haba, jitomate, lechuga, maíz, malva, laurel, nabo, nopal, quintonil, verdolaga, pericón, rábano, romero, tomate, trigo, cebada y zanahoria.

Plantas de ornato: Ayapando, aretillo, azalea, azucena, bugangalia, helécho, cempasúchil, clavel, camelia, cola de borrego, crisantemo, dalia, nochebuena, floripondio, gerundio, gloria, hiedra, jazmín, lirio, madreSelva, huela de noche, magndía, manto, maravilla, margarita, mirasol, nube, perritos, quiebra platos, rosa de castilla, rosa de laurel, siempre viva, tupipán, vara de San José y violeta.

Plantas forrajeras: alfalfa, carretilla cebada, lengua de vaca, maguey, mijo, nabo, pasto, trébol, trigo, zacate, maíz.

Arbustos: Abrojo, carrizo, huizache, tepozán, zopacle.

Plantas sin uso específico: Escobilla, jarilla, lentejilla, mala mujer, marihuana, muicle, ojo de gallo, oreja de ratón, ortiguilla, pata de león, pega ropa, perilla. Cactáceas: Nopal, órgano, hongos, huitlacoche y champiñón.⁴

⁴ Ibid pag 50

La fauna se ha ido extinguiendo debido a la inmoderada explotación de los bosques, existe una gran variedad de animales tanto de cría como silvestres; entre ellos destacan los cerdos, que desde la época colonial se crían en la región, gallinas guajolotes, conejos, palomas, vacas, caballos, borregos, cabras, codorniz, patos, gansos y actualmente se inicio la cría de la avestruz en el rancho Santa María.

Dentro de la fauna silvestre se encuentran el venado (en muy poca proporción) hurón, tlacuache, cacomixtle, búho, lechuza, murciélago, variedad de víboras, especialmente la de cascabel que es abundante Lagartijas arañas.

Cabe mencionar que en el municipio existe un aviario propiedad del Dr. Estudillo donde se encuentran aves hermosas y exóticas de diferentes partes del mundo, es como entrar a un mundo distinto.

Gracias al amor que el Dr. Estudillo le profesa a estos animales a logrado tener el habitat en el que cada uno de ellos se desenvuelve. Cuenta con lugares especiales para las aves, jaulas donde están clasificadas, un personal capacitado para atenderlos un hospital para aves que consta de sala de operaciones, incubadas y una serie de elementos que hacen a esta reserva ecológica preservar las especies.

El llegar a este lugar es como entrar a un paraíso dentro del territorio municipal.

Además este lugar cuenta con una sección especial, donde habitan felinos traídos de diferentes continentes.

El doctor Estudillo es personaje reconocido mundialmente por su labor altruista en pro de la preservación de las especies que están en peligro de extinción.

Este lugar donde se ama tanto a los animales ha sido visitado por diversas personalidades, de talla de Jean Cousteau, Jaime Mausan, entre otros.

El municipio cuenta además con el parque nacional Zoquiapan, el parque recreativo Ejidal, los Depósitos y el Olivar.⁵

1.2 CONTEXTO ESCOLAR

1.2.1 Localización

El jardín de niños Eulalia Guzmán Barrón donde laboro y se va a llevar a cabo la propuesta de las actividades que se encuentran plasmadas en este Proyecto Pedagógico de acción docente, se encuentra ubicado en la comunidad del Tejolote en el municipio de Ixtapaluca estado de México, Col. Mirador Tlapacoya, ubicado en la porción Nororiente, colindante con el Distrito Federal, al Sur con la comunidad de los Reyes la Paz, al Este con Chalco México.

El nombre del Jardín proviene en honor a la profesora y arqueóloga Eulalia Guzmán Barrón a quien se le atribuyo el descubrimiento de los restos de Cuauhtémoc.

Este Jardín de niños tiene doce años de existencia, inicia con solo un grupo de 15 niños a cargo de la fundadora que actualmente es la directora del plantel.

La comunidad de el tejolote se divide en varios asentamientos y barrios que son la Morelos, Wenceslao, escalerillas, la Guadalupeana en estas colonias o asentamientos son regidos por una organización popular llamada "Antorcha Popular" en donde su líder es quien les proporciona ayuda social y política, puedo decir que un 50% de esta comunidad están integrados a esta organización. (anexo.2)

⁵ García Blanco Eleatriz, Solano Rivera Raúl Leonel. Estado de México, p.p. 77 – 82.

En el aspecto económico la comunidad se ha venido asentar aquí vienen de diferentes estados de la república, como son Guerrero, Oaxaca, Puebla, Veracruz, Chiapas, incluso Guatemala.

Por lo que en un 2% de los habitantes de la comunidad ejercen y tienen una profesión escolar como contadores, enfermeras profesores, en un 60% se van a trabajar a los Estados Unidos, un 10% de madres de familia trabajan en los centros comerciales que se han establecido cerca de la comunidad y los restantes son obreros y amas de casa, por lo que la mayoría de los pequeños que integran la comunidad escolar están al cuidado de las abuelos o hermanos mayores.

En el nivel Educativo en un 50% no terminaron su primaria el 30% secundaria, en un 15% bachillerato y los restantes una profesión concluida.

Las actividades Culturales son reuniones familiares, ver televisión y en ocasiones salir a los parques más cercanos a su comunidad.

La mayoría de los pobladores de este lugar conocen pero no ponen en práctica sus costumbres y tradiciones.

Las expectativas esperadas de la función escolar por parte de la comunidad no existen ya que para ellos llevar al jardín de niños a sus hijos consideran en su mayoría que es para enseñarles a leer y escribir y así poderlos inscribir a la primaria.

En la comunidad no se cuenta con agua potable en la mayoría de las colonias son abastecidas una vez a la semana por la pipa del municipio siendo insuficiente para la población la red de drenaje es casi inexistente la mayoría de las familias tienen letrinas o fosas sépticas y otras que defecan al aire libre propiciando un foco de infección que aumenta las enfermedades gastrointestinales.

En cuanto al servicio de luz, la mayoría de los habitantes cuenta con este servicio aunque hay lugares que no tienen una instalación adecuada como en casas junto a la barranca.

1.2 Características de la Escuela

La institución educativa cuenta con los siguientes servicios que de una u otra manera se considera una escuela funcional y estos contribuyen al desarrollo integral es pequeña, está construida por cinco aulas un baño para niños y otro para niñas, una dirección, una biblioteca, no contamos con áreas verdes, un baño para el personal docente, la escuela cuenta con apoyos internos como la comisión de padres de familia, con su apoyo y participación se ha logrado obtener aparatos eléctricos, contamos con una computadora una impresora, un equipo de sonido esto se ha logrado ya que hace dos ciclos anteriores la escuela se integro a escuelas de calidad y esto ha favorecido el crecimiento de la institución. (anexo.3)

También se fortalecerá la relación familiar escuela comunidad al crear la escuela para padres.

1.2.3 Estructura

Generalmente se puede decir que la escuela es adecuada para este nivel, debido a que cuenta con una organización funcional en donde cada integrante cumple con un rol específico o comisión asignada.

La escuela está conformada por cinco docentes, la primera con comisión de directora, además de una conserje. Al inicio del ciclo escolar se organizaron los grupos quedando dos segundos y tres terceros cada grupo con 27 niños y niñas, los cuales hicieron un total aproximado de población estudiantil de 135 alumnos.

Cada grupo es heterogéneo en gustos e intereses diferentes son pequeños de cuatro a seis años de edad, al inicio del ciclo escolar se dificulta la

integración de algunos niños al grupo así mismo su adaptación, en algunas actividades. El egocentrismo ha sido un obstáculo primordial, pues esta característica está muy presente en varios niños, y no se logra la integración de estos en el trabajo por equipo pues todo el material lo prefieren para su uso personal y no dejan que otros niños lo tomen; también se ha observado en algunos niños que no tienen los hábitos de limpieza y cuidado en su persona durante la jornada diaria.

En su mayoría los niños que integran el grupo desarrollan sus habilidades y destrezas con las cuales expresan a través de movimientos corporales, lo que desean a dar a conocer. Es importante mencionar que conocen las partes que integran su cuerpo indicándolas con un mínimo error, aunque aun confunden su lateralidad, ocasionando error en la ubicación espacial. Los niños se desarrollan mejor en los espacios abiertos pues ahí es donde expresan de manera natural pues no hay reglas establecidas y el comportamiento es más libre y así he logrado conocer al niño de manera natural. Aunque también es importante el desarrollo dentro del aula pues es muy indispensable para el desarrollo de los proyectos y para el desarrollo integral del niño.

De acuerdo a su expresión artística al jardín de niños una vez por semana realizamos actividades de educación física y en educación artística, realizamos también actividades de cantos y ritmos de acuerdo al interés y gusto de los niños, para proyectar alguna ronda o coro significativo para ellos, así como la misma realización de movimientos al ritmo musical. En el desarrollo de las partes plásticas la mayoría expresan sus gustos utilizando el dibujo libre, realizan diferentes técnicas de aprestamiento dándole utilidad a diferentes materiales. Los niños que ya asistieron el año pasado al jardín de niños han sido de gran ayuda para interesar a los demás en la forma de su expresión creativa.

Los materiales de trabajo con los que se cuenta en el aula son un recurso en el desarrollo de los proyectos y son empleados por los niños dándoles gran utilidad y les dan movilidad en las áreas de trabajo.

Ausbell menciona que el desarrollo intelectual en preescolar abarca desde la capacidad motriz afectivo social pues son el complemento para lograr un desarrollo intelectual, como principal manifestación intelectual que presentan los niños es el lenguaje oral inicialmente los pequeños solo hablan consigo mismos posteriormente al lograr su adaptación inician diálogos entre grupos de dos y sucesivamente con los demás, son pocos los niños que aun no se integran con sus compañeros a compartir sus experiencias cotidianas mediante el lenguaje oral, así mismo existen algunos niños los más pequeños que aún no pronuncian algunas palabras correctamente.

De acuerdo a lo aquí plasmado se concluyo, con la observación directa este diagnostico para la elaboración de este proyecto de trabajo gracias a los resultados de esta, que se llevo a cabo en el jardín donde laboro.

Y determine la necesidad de buscar y diseñar estrategias que sustenten el quehacer docente, considero que los aprendizajes iniciales de las matemáticas son decisivos para el desarrollo integral de los niños y niñas del nivel preescolar.

Tomando en cuenta la experiencia adquirida en la práctica docente y documental se establecen una serie de actividades y estrategias de juego para desarrollar habilidades que vinculen el uso de las matemáticas en la realidad de los niños y niñas del preescolar. Siendo este nivel educativo el inicio del desarrollo de conocimientos enfocados a un lenguaje matemático, la mayoría de los docentes nos inclinamos por una metodología tradicionalista que se manifiesta en el trabajo y aprendizaje de los párvulos, pero también está demostrado que un método tradicionalista impide que el niño desarrolle por completo todos los aspectos de aprendizaje.

El niño de preescolar tiene las características y condiciones que le puedan facilitar iniciar al mundo de las matemáticas, y es aquí donde el educador

tiene que aprovechar la ocasión como instrumento de socialización y adaptación , como propósito específico de apoyar a desarrollar sus competencias y habilidades de formación.

Es por esto que se llevó a cabo esta recopilación de actividades y estrategias donde introducirse al conocimiento lógico matemático a partir del juego ya que recordemos que para Piaget considera el juego como una actividad que permite la construcción sensorio-motriz y preoperacional, y que tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa.

Como resultado de la investigación docente en el nivel preescolar, se logro la elaboración del presente proyecto Pedagógico de Acción Docente. Porque surgió el problema de la misma práctica docente y es pensado en darle solución en la misma.

Esta Investigación se realizó al percatarme de las necesidades de conocer y utilizar así como diseñar estrategias y actividades y no únicamente manejar lo ya establecido en los libros de el paquete didáctico que permitan que el niño de educación preescolar se inicie en el mundo de las matemáticas de una manera atractiva y natural, y no de manera repetitiva y monótona.

Por lo anterior se desarrolló este proyecto de Investigación La importancia del juego para la Enseñanza de las Matemáticas en el Nivel Preescolar. Y se llevo a cabo el ciclo escolar 2007-2008 a partir del mes de octubre después de tener ya realizado el diagnostico inicial de grupo y conocer las necesidades de este, así mismo las actividades plasmadas se llevaron a cabo todo el ciclo escolar realizándolas una vez por semana tanto con los niños como con padres de familia; La Innovación de este proyecto fue la elaboración y diseño de los diferentes juegos que se adecuaron al nivel preescolar y llevarlos a cabo con los recursos que se tuvieran a nuestro alcance y la elaboración de diferentes materiales.

1.3 PROBLEMÁTICA EDUCATIVA

“La importancia del Juego en la enseñanza de las matemáticas”

1.3.1 Diagnostico

El jardín de niños Eulalia Guzmán Barrón es de Carácter del Gobierno del Estado (estatal) y el cual se encuentra ubicado en la Colonia del Tejolote, Monte Miravalle Tlapacoya Municipio de Ixtapaluca.

Dentro de las reuniones de Consejo Técnico, se ha manifestado de manera general, la problemática que presentamos los docentes del nivel preescolar, específicamente, en como diseñar y llevar a cabo diferentes actividades y estrategias en la enseñanza de las matemáticas, para con los niños del nivel preescolar y así lograr un aprendizaje significativo, en su desarrollo lógico matemático.

1.3 Delimitación

Considerando que es uno de los problemas en la educación preescolar y al que nos enfrentamos los docentes en el trabajo cotidiano con los niños es el diseño de juegos y actividades para la enseñanza de las matemáticas; esto provoca en el docente actitudes de conformismo que se manifiesta en el trabajo y aprendizaje de los párvulos (niño periodo preescolar).

Esto ocurre más allá de toda intencionalidad didáctica, de toda enseñanza prevista de manera sistemática también se observa que el enseñar a recitar a los niños los números, o el uso del libro del material para actividades y Juegos educativos en el aula no garantiza la apropiación del saber matemático, se ha descubierto que la construcción de conceptos matemáticos es un proceso

complejo en el que el niño juega un papel principal no como simple depositario saber, sino constructor de su propio conocimiento. De ahí que uno de los mayores problemas con respecto al aprendizaje matemático y la razón por la cual no se logra favorecer el desarrollo de su pensamiento, en los pequeños. Varias de las causas fundamentales es que por un lado se encuentra la forma de enseñar, la cual no coincide con la forma que el niño aprende y por otro que estos aprendizajes lógico matemáticos se realizan mediante la repetición mecanizada de las formas de representación. Otra limitante que nos guía a considerar esta causa es que a la mayoría de los educadores no les gusta las matemáticas y ¿Cómo pueden enseñar con gusto algo que no les gusta?, también es la falta de conocimiento y preparación en esta materia por lo que no se le da la debida importancia sobre cada una de las características de esta y se ha observado que a través de las experiencias, la enseñanza de las matemáticas dentro del aula llega a ser monótona, no se emplean recursos y materiales que faciliten la enseñanza aprendizaje en el niño, se desconoce la aplicación de juegos y actividades motivadoras por lo que se emplean poco, en la enseñanza de las matemáticas, sin saber el propósito establecido y se llega a la improvisación.

Si debo de mencionar otra de las causas, es la presión por parte de los padres de familia, que en su mayoría no se involucra en gran parte de las actividades planeadas y desconociendo la importancia de estas en preescolar.

Otra limitante es la cuestión administrativa por parte de las autoridades educativas, quienes en la mayoría de las ocasiones por esta situación, se interrumpen las actividades planeadas y ya no se les da un seguimiento.

Es por la que en el Jardín de niños Eulalia Guzmán Barrón se va a llevar a cabo la aplicación de los diferentes juegos y actividades. Al realizar el diagnostico e investigación he observado la necesidad de conocer y diseñar estos juegos en donde los niños de esta institución se inicien en el mundo de las matemáticas de manera atractiva y natural.

Por lo anterior se desarrolló este proyecto “La importancia del juegos para la enseñanza de las matemáticas en el nivel preescolar” y se realizo en el ciclo escolar 2007 -2008 a partir del mes de octubre, las actividades y juegos se llevaron a cabo durante todo el ciclo escolar realizándolas una vez por semana o como nuestra planeación de actividades lo solicito tanto con los niños y padres de familia, así mismo cada docente las acondiciono a sus estrategias de trabajo.

1.3.3 Planteamiento del Problema

¿Cómo fortalecer el conocimiento de las matemáticas para lograr un aprendizaje significativo en el niño preescolar de multigrado en el Jardín de Niños “ Eulalia Guzmán Barrón” de Colonia Mirador, Tlapacoya en el municipio de Ixtapaluca durante el ciclo escolar 2007 – 2008.?

Considerando que dentro del ámbito laboral, es importante tener presente la problemática a estudiar, ya que esta se centra en la atención y razonamiento de objetivos expuestos.

Para ello se parte del contexto donde se desenvuelven los participantes y ejecutan su realidad misma, el docente asume el papel de ejecutor, observador y evaluador de la practica misma. Esta situación se muestra difícil ya que el docente no solo tiene que dejar de lado la subjetividad de la situación, sino también todas las experiencias en las que se ha visto involucrados los niños y así poder construir lo que se está observando.

El poder determinar la problemática requiere tener una visión espacial de observar lo que sucede y sus condiciones en esta misma, evitar dejarse llevar por apariencias y prestar mayor atención a las causas y posibles soluciones.

Puedo observar que existe un rezago importante en el manejo de contenidos básicos en este campo formativo (pensamiento matemático) sobre todo

en la aplicación de juegos y estrategias para la enseñanza de las matemáticas en el preescolar.

En su mayoría ha manifestado los docentes que las matemáticas son aburridas y difíciles, y por lo tanto, entre menos se trabajen en ellas para ellos mejor.

Otro aspecto que es necesario considerar, se refiere a la actitud que se tenga ante el grupo, pues en el momento en que se realicen actividades de la materia se debe mostrar interés, gusto y entusiasmo para transmitírselo a los niños y lograr buenos objetivos.

1.3.4 Justificación

Ante las necesidades actuales que la educación exige, impone al docente de educación preescolar revisar propuestas que sustentan el quehacer docente. Descubrir que los compromisos del educador no se limitan a la repetición de lo establecido en los libros de su paquete didáctico, sino a la recuperación de la acción educativa en los espacios que se comparte con los alumnos.

Durante el paso del niño en el nivel preescolar el educador debe estar preparado para desarrollar todos los aspectos de aprendizaje; como con el movimiento, la naturaleza, la construcción, por mencionar algunos.

El niño de preescolar tiene las características y condiciones que le pueden facilitar acceder al mundo de las matemáticas, la necesidad de aprender un nuevo lenguaje aparece de momento en él. Y el educador tiene que aprovechar la ocasión voluntaria y de inclinación sin presiones a una exigencia oficial. Las matemáticas como instrumento de socialización y de adaptación favorecerá en él el desarrollo de sus competencias y habilidades de formación ubicadas en el Programa de Educación preescolar 2004. Que propone un carácter abierto, esto

significa que la educadora es quien debe seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes, para lograr los propósitos fundamentales ya planeados. Igualmente tenemos la libertad de adoptar la modalidad de trabajo (taller, proyecto, etc.). Y de seleccionar Los temas, problemas o motivos para interesar a los niños y propiciar aprendizajes. De esta manera, los contenidos que se aborden serán relevantes en relación con los propósitos fundamentales y pertinentes en los contextos culturales y lingüísticos de los niños.

Como finalidad primordial se hace necesario que los educadores comprendan las interacciones espontáneas que los niños y las niñas establecen los objetos del medio físico y social, desde las etapas de su desarrollo, puesto que constituyen la base de su conocimiento lógico-matemático.

Por lo anterior es necesario diseñar estrategias y situaciones didácticas para que las niñas y los niños mediante sus experiencias adquiridas logren un mejor desarrollo integral.

Es por eso que se considera relevante aportar a las educadoras (es), una recopilación de juegos donde puedan seleccionar las que cubran sus expectativas, siempre en el bienestar del niño.

1.4 Propósito General

- Emplear el juego como estrategia, para favorecer, apoyar y propiciar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en niños del nivel preescolar, de manera placentera, agradable y significativa, para que estos logren desarrollar significativamente su pensamiento lógico matemático.

1.4.1 Propósitos Particulares para los alumnos

- Propiciar en el niño la construcción de sus propios conocimientos matemáticos por medio de actividades lúdicas.
- Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia cantidad y ubicación entre objetos a través del juego.
- Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego.

1.4.2 Propósitos Particulares para los Docentes

Mediante la realización de este trabajo se pretende:

- Ofrecer a los docentes del nivel preescolar propuestas diversas de juegos para la enseñanza de las matemáticas.
- Establecer estrategias de juego para desarrollar habilidades intelectuales con la finalidad de que los niños vinculen el uso de las matemáticas en su realidad.
- Organizar y sistematizar el uso de las matemáticas en el nivel preescolar.
- Conocer la importancia del juego y reflexionar la utilidad para la enseñanza de las matemáticas.

1.4.3 Ubicación de la Alternativa

El proyecto de innovación de intervención docente es aquel que surge de la practica y es pensado para la misma practica, este se desarrolla por nosotros los docentes, que vamos a estar involucrados en el problema del estudio con los colectivos escolares, y se van a involucrar a docentes de la misma institución a través de las sesiones de consejo técnico a padres de familia del grupo o institución.

Para desarrollar este proyecto los docentes y alumnos deben estar involucrados en el problema, porque son los que mejor lo conocen y saben los recursos y posibilidades que se tienen para resolverlo, en virtud de que lo estamos viviendo en la misma practica.

Hay que recordar que este tipo de proyecto tiene la finalidad de ser una herramienta teórico-practica en desarrollo y nos permite pasar de la problematización de nuestro quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa que permita ofrecer respuestas al problema de estudio.

Este se construye mediante una investigación, con una propuesta alternativa, cuya aplicación se desarrollará en corto tiempo (máximo ocho meses). Es necesario aclarar que no es un proyecto amplio, sino que se trata de superar lo diagnosticado, poco a poco modificar y llegar a la transformación y este tiene que partir a través de la creatividad e imaginación.

Basándome en la investigación acción, este se inicia primeramente en la identificación del problema, posteriormente se ubica el tipo de proyecto que corresponde de acuerdo a sus características, retomando todos aquellos aspectos institucionales y socioculturales que influyen en este.

Al tener bien identificado el problema pasare a la elaboración de una alternativa que nos permita mejorar el desempeño escolar.

Ya formulada la alternativa se procederá a la aplicación, esta es realizar las actividades creadas y dirigidas a las necesidades de los alumnos.

Posteriormente realizar una evaluación de las actividades aplicadas con los niños, observando lo que se logro, cubrir los propósitos y los avances alcanzados por los niños se realizaran listas de cotejo para recopilar información, de lo observado de forma grupal.

CAPITULO II
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA
EL JUEGO INFANTIL Y LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

2.1 Concepto de Juego

El juego es una de las actividades más trascendentes de la vida, es útil, a veces necesario, maravillándonos involuntariamente y atrayéndonos como un fenómeno de la vida; no deja de ser por ello un problema serio y complicado para la ciencia.

Algunos investigadores y pensadores han intentado establecer una teoría del juego, en donde cada uno de ellos reproduce por decirlo así, una de las manifestaciones del polifacético carácter interesante del juego y no obstante evidentemente ninguno de ellos capta su verdadera naturaleza al intentar una aproximación al concepto de juego.

Jerome Bruner y Jean Piaget consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción del conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar.⁶

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

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

⁶ Bruner Jerome, Acción Pensamiento y Lenguaje. Ed Alianza, Madrid pp.94.

El juego está íntimamente ligado a la vida humana siendo una necesidad vital. Bruner describe dos casos estudiados por él en los cuales se desarrolla la evolución que tienen los niños en el juego con sus madres, haciendo una comparación con especies de primates infantiles.

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

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

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

Los niños desde muy temprana edad juegan de diferentes formas dependiendo de la creatividad, Bruner retomó los estudios de Kohler (1935) en sus estudios sobre juegos y dominio instrumental en sus trabajos sobre la influencia de las actividades lúdicas y resolución de problemas prácticos, Bruner ha encontrado que cuando los niños piensan que están jugando y a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulados son más rápidos y hábiles en conseguir la meta.

Tomando en cuenta la ideología de Bruner destacamos este concepto ya que la finalidad ideal del juego es obtener niños activos y pensantes que puedan resolver problemas de su edad, de su entorno familiar y social, para lograr este objetivo es importante proporcionar al niño materiales agradables, vistosos y manipulables.⁷

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

Piaget propone una clasificación que tiene en cuenta a la vez la “estructura lúdica” y la evolución las funciones cognoscitivas del niño El juego de ejercicios, que aparece desde los primeros años de vida en que una conducta cualquiera, es utilizada simplemente por imitación para producir placer; El juego simbólico, aparece al mismo tiempo que el lenguaje, pero dice Piaget, que se desarrolla independientemente de éste porque el niño necesita fuentes de representación simbólica y de esquematización representativa que el lenguaje aún no le puede proporcionar; El juego de reglas, no es la única forma de juego que permite al niño establecer contactos sociales, puesto que aparece relativamente tardía.⁸

En juegos funcionales o de ejercicio, los juegos simbólicos o de imitación, aunque aparecen centrados en el yo del niño, pueden ser utilizados para entrar en relación con la comunicación y la interacción del mundo exterior. Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades.⁹

⁷ Ibid, pag 68

⁸ Sarasón Irwin. Enciclopedia de Psicología Educativa. p.80

⁹ S.E.P. Dirección General de Educación Preescolar PEP. 2004. Pp.28

Es por ello debemos recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también lo lleva al desarrollo de sus diferentes competencias que forman parte de sus seis campos formativos; Desarrollo personal y social, Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Conocimiento del Mundo, Expresión y Apreciación Artísticas, Desarrollo Físico y Salud. Esto se puede lograr dando oportunidad de compartir juegos enfocados a aprendizajes diversos variándolos dependiendo del interés y necesidad de los niños, tomando en cuenta sus vivencias, emociones provocando así; el trabajo colectivo en donde al jugar, los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad e imaginativa al darle a los objetos más comunes una realidad simbólica propia y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

2.1.1 Bosquejo Histórico sobre el juego

El autor menciona que en su origen, todos los juegos tendrían una clara relación con los acontecimientos y tareas habituales. Entre los hombres primitivos y las sociedades antiguas, los ritos, los tabúes y las ofrendas son valores y formas de culto relacionados con las diferentes épocas del año, con los fenómenos atmosféricos o que los hombres cumplieran ciertas edades, entre los aspectos de su vida cotidiana. Ceremonias de todo tipo se celebraban para realzar los logros excepcionales de los miembros de la sociedad y ritos de iniciación marcaban el paso de unas edades a otras, con el consiguiente cambio en las responsabilidades sociales exigibles.

Los grandes trofeos conseguidos en los ámbitos en que la sociedad basaba su supervivencia -la caza, la recolección o las luchas contra tribus vecinas - eran objeto de celebraciones en el seno de la tribu o la sociedad a la que pertenecían los triunfadores. Junto a estos hechos, otros acontecimientos que iban

ocurriendo normalmente entre los miembros del grupo a lo largo de su existencia, como los nacimientos, matrimonios o defunciones tenían su repercusión social y su correspondiente celebración.

El juego se encontraba asociado con tales prácticas festivas, y es de interés recordar que en el hombre prehistórico se realizaba por un acontecimiento externo que desencadenaba “cambios bruscos de estados de ánimo” en las personas. Estar contento o triste era motivo de una celebración en la que los implicados compartían su alegría o su pena con sus vecinos.¹⁰

En los seres humanos, las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo extremos o inusuales y sentimientos muy profundos e íntimos, las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo están en el origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí, se puede establecer el origen social del juego humano.

Con el culto de las tradiciones, la relación directa entre el hecho concreto y la celebración se pierde y las efemérides pasan a formar parte de la cultura de una sociedad. Tales celebraciones están sujetas a ciertos condicionantes: memoria histórica, unos valores sociales relacionados con la propia historia y otros aspectos o circunstancias más puntuales que puedan afectar a la disponibilidad de sus miembros o que despiertan sentimientos incompatibles con las celebraciones (tiempo de guerra o desastre, etc.). Las fechas señaladas son una ocasión para reunirse y abstraerse de la dura realidad cotidiana. Esto es especialmente cierto en las sociedades menos desarrolladas.

Al igual que nuestros antepasados, cuando se reunían en fiestas y celebraciones, quién jugaba se sentía feliz, sin preocupaciones ni necesidades básicas. A medida que los grupos primitivos iban asentándose en algunas tierras

¹⁰ Martínez Criado. El juego y el desarrollo infantil. Ed. Octaedra. p.p. 16 – 32.

se regularizaban ciertas prácticas, se organizaba la caza y el cultivo del campo con lo que las sociedades conseguían cubrir ciertas necesidades esenciales y darles protección a los miembros con mayor necesidad de atención. Los niños podían crecer con una cierta comodidad y jugar a “ser como sus mayores”. Los adultos les proporcionaban réplicas en miniatura adaptadas al reducido tamaño de sus miembros. Estas herramientas tenían probablemente, un sentido funcional. Es decir, en una situación protegida los niños iban practicando desde pequeños en una serie de tareas necesarias a la sociedad. Las muñecas, cocinitas arcos y flechas, carritos, animales, etc. Son juguetes que reflejan la vida diaria de los hombres desde tiempo inmemorial.

Paralelamente a esta visión estrictamente humana y social de la historia del juego cabe destacar otra visión que nos pone en contacto con especies próximas de la escala evolutiva. Los animales jóvenes de algunas especies juegan esto es según los estudiosos de la conducta animal, realizan conductas sin ninguna relevancia biológica. Tales conductas inútiles, carentes de finalidad o incompletas se equiparan al juego y son un complemento de las conductas biológicamente importantes que se dirigen a una meta dictada por los instintos primarios (hambre, sed, defensa, descanso, reproducción). En estas acciones complementarias vemos una ficción o sentido figurado. Los animales hacen como si lucharan pero no se trata de verdadera lucha, corretean para llegar a “ningún sitio en concreto”. Tales conductas las interpretamos desde el punto de vista de la finalidad o producto obtenido.

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

El hombre que vive en sociedad conserva juegos y confecciona juguetes más relacionados con el ejercicio de habilidades corporales básicas o de tipo físico.

Las carreras, luchas y persecuciones, el uso de pelotas, canicas, aros o cuerda, etc, permiten realizar actividades a las que se dedican los niños de todas las épocas con gran deleite.

Con la utilización de estos objetos y el despliegue de tales acciones y juegos, los niños y niñas llegan a dominar el espacio y el movimiento, la trayectoria y dirección de los cuerpos y consiguen una mayor habilidad física. Estos juegos requieren comprensión, agilidad, precisión mental y física. Exigen del jugador reacciones adecuadas a los cambios que se producen en el mundo que nos rodea. Requieren una vivienda personal de las leyes físicas.¹¹

Es posible que estos juegos y los juguetes e instalaciones lúdicas que los hacen posibles, sean una reminiscencia del juego en relación a la evolución de las especies a que nos referíamos. Por ejemplo, las correrías de los simios en su vida arbórea, o de los juegos del gato con el ovillo.

Las demostraciones de habilidades han acompañado desde siempre las jornadas festivas. Algunas bajo la nueva forma de deporte y otras, directamente relacionadas con una pericia laboral en tareas en diferentes grados de extinción debido a la modernización (cortadores de troncos, las fiestas de la ciega, etc.).

La explosión del interés por el deporte en la sociedad occidental actual, que puede ser caracterizada como una sociedad del entretenimiento supone un intercambio de papeles entre el mundo del trabajo y el del ocio. De aquí que no sólo se juega más, sino se juega mejor, con más medios técnicos y con herramientas altamente sofisticadas que pueden incluir en el desarrollo y la

¹¹ Ibid, p 50

educación de los niños y adolescentes. En la práctica del juego, las generaciones más jóvenes aprenden y se ejercitan en el dominio de lo aprendido, en tanto que las más maduras adoptan un papel más de práctica o exhibición de habilidades conseguidas con anterioridad.

La generalización de los deportes y los medios de comunicación de masas ha incrementado la pasividad en todas las edades y esto es característico de la nueva sociedad. Antiguamente, los niños pequeños difícilmente se conformaban con ser meros espectadores de la vida y jugando pasaban a la acción. En la actualidad, los niños se acostumbran desde pequeños a ver la televisión en sus casas y se convierten en seres pasivos desde el punto de vista de su actividad física. Posiblemente, los nuevos medios de que disponen están modificando las pautas del comportamiento que han prescindido la vida de los jóvenes desde tiempo inmemorial.¹²

2.1.2 La Importancia del Juego en el Nivel Preescolar

Jerome Bruner considera que la importancia del juego en el niño, radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

El juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento sino también una forma de expresión, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades en donde se relaciona con otros niños de su edad, con el

¹² Martínez Criado Gerardo. El Juego y el Desarrollo Infantil. Ed Octaedro pp 16-20.

conocimiento de su entorno, con la coordinación motriz (fina-gruesa), el conocimiento de su cuerpo, con el lenguaje y en general con la estructuración de su pensamiento, con principios que tienen que ver con el razonamiento, comunicación e información.

En esta etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social: ya que a través de éste el niño desarrolla su capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas constructivas. Durante la etapa preescolar, una de las prácticas más útiles a la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos que cubran las necesidades e intereses de los niños.¹³

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

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

¹³ Bruner Jerome S. "Desarrollo cognitivo y educación". Selección de textos por Jesus Palacios. Ed Morata 4ª Edición, España 2001 pag 25 – 71.

Jugando el niño aprende cada vez mejor. El juego se convierte para el niño en escuela para la vida, porque es precisamente en aquellos actos que, aunque nuevos, todavía no se han convertido en costumbre, el juego se desarrolla y se prepara por su anterior actividad. El niño juega porque se desarrolla, el juego es la práctica de su desarrollo

2.1.3 Evolución del Juego

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

El juego le permite al niño vivir en un mundo más amplio, donde lo irreal, para el preescolar que aún no tiene claros ni experimentados los límites y exigencias sociales, cobra cierta realidad gracias a la proyección imaginativa y la situación lúdica de los demás elementos del juego. Por lo tanto el juego es la válvula de escape social, mental y emocional del niño, le permite establecer lazos entre la realidad y la imaginación, además de ensayar el papel que desea desempeñar en la vida, así como también lo motiva a descubrir y utilizar independientemente la inteligencia, experiencia y el ambiente con su propio cuerpo físico.

Los juegos colectivos favorecen actitudes de socialización, compañerismo dominio de sí mismo, modestia en sus triunfos, y aceptación en las derrotas, etc. Por esto al juego se le considera como la ocupación fundamental en el niño y que no solo es para él diversión, sino es algo importante para su vida, como son las actividades adultas para las personas mayores.¹⁴

¹⁴ Zapata Oscar A. Aprender jugando en la Escuela. México, Ed. Pax 1992. P 50

Existen varias clasificaciones de los juegos, sin embargo nos enfocaremos a las teorías de Jean Piaget, ya que considero después de conocer sus investigaciones al respecto, que ha tomado en cuenta a varios autores y su clasificación no excluye las otras teorías, sino por el contrario le sirvieron para complementar su estructura.¹⁵

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

- a) El ejercicio (funcional).
- b) Juego Simbólico.
- c) Juego de reglas.

a) Ejercicio (funcional).

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

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

¹⁵ Labinowic. "Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje, enseñanza" Ed. Fnd. Educativo Interamericano, México, 1982. P 51 - 77

b) Simbólico.

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

Los juegos simbólicos en su mayoría /salvo las construcciones puramente imaginativas) ponen en acción una serie de movimientos y actos complejos, por lo que se consideran al mismo tiempo sensorio motores y simbólicos, pero Piaget los denomina simbólicos “cuando el simbolismo se integra a los otros elementos”.

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

c) Juego de Reglas.

Aparece entre los cuatro y siete años, pero predomina entre los siete y once años. Es la tercera categoría y a diferencia del símbolo, la regla implica relaciones sociales o interindividuales. El juego de reglas puede presentar tanto el ejercicio sensorio motor, (juego de canicas), como la representación simbólica, (adivanzas), pero representa un nuevo elemento. La regla.

En cuanto a las reglas es necesario distinguir dos tipos:

- * Las reglas transmitidas.
- * Las reglas espontáneas.

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

El juego de construcción señala una transformación interna de la noción del símbolo, en el sentido de la representación adaptada, o sea cuando el niño en lugar de representar un barco con un trozo de madera, construye realmente un barco que contiene las mínimas características que lo integran. Piaget nos dice al respecto lo siguiente: La cuestión que entonces se plantea es la de saber si esta construcción es un juego, una imitación o un trabajo espontáneo y este problema no es específico de tales conductas de precisión sino que interesa en general el campo del dibujo, el modelado y todas las técnicas de representación material. Por lo mismo cuando el juego de papeles se convierte en creación de una escena de teatro de una comedia entera salimos del juego en la dirección de la imitación y del trabajo. Así pues, si se consideran las tres grandes clases de juegos de ejercicio, de símbolo y de reglas como correspondientes a tres niveles, entendiéndose que estos niveles están caracterizados por las diversas formas sucesivas, “sensoriomotora, representativa y reflexiva” de la inteligencia es evidente entonces que los juegos de construcción no definen un nivel entre los otros, sino que ocupan una posición situada a medio camino- en el segundo y sobre todo en el tercer nivel - entre el juego y el trabajo inteligente, o entre el juego y la imitación.

2.2 Implicaciones Educativas con respecto al juego.

- Concebir el juego como un medio indispensable para el aprendizaje infantil, no como un fin en sí mismo.
- Tomar siempre en cuenta que el juego es el principal interés del niño a esta edad, por lo que debemos de evitar el impedir que se manifieste plenamente.

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

permiten participando nosotros mismos.

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

- Concebir a la actividad de conversación no sólo como un medio para detectar el grado de interés manifestando hacia el tema del día, sino también como una excelente oportunidad para comentar y reflexionar grupalmente sobre sus juegos.
- Propiciar en la medida de lo posible, respetando el ritmo de evolución individual, juegos por equipos que tiendan a un fin común.
- Permitámosle al niño vivir una de sus necesidades más importantes y unámonos a él en su maravilloso mundo del juego, por medio del cual, aflorará ese “niño” que todos llevamos dentro y que nos permitirá comprenderlo y encausarlo en todo momento.¹⁶

2.3 Juego en las Matemáticas en el Nivel Preescolar

La educación preescolar en México cuenta con poco más de cien años de existencia. No obstante durante gran parte de este tiempo, su función y propósitos institucionales permanecieron desvinculados y aparentemente ajenos a los demás niveles educativos.

A raíz de la incorporación de un año de educación preescolar en el sistema de educación básica en 1979 este nivel ha cobrado mayor relevancia dentro del contexto educativo nacional su cobertura cuantitativa se ha incrementado notablemente y la atención sobre la normatividad técnico pedagógica y los apoyos metodológicos propios del nivel se ha hecho más evidente. Sin embargo la práctica docente en el nivel preescolar en México es un campo de investigación que hasta la fecha se ha explorado poco, en el área de matemáticas.

Dentro del contenido de algunos de los programas que han existido en el nivel, se han incorporado actividades mediante las cuales se pretende promover ciertas habilidades para el manejo de las relaciones lógico-matemáticas, que presumiblemente preparaban al niño para su aprendizaje formal de la aritmética en la escuela primaria.

¹⁶ Enciclopedia de la Educación Preescolar. Tomo I y II. Ed. Santillana. México 1988. Pag. 20 – 30.

Estos contenidos se han presentado, generalmente de manera parcializada, sin guardar una interrelación clara entre ellos. Por ejemplo, En el programa de Jardín de Niños de 1960, dentro del rubro de adiestramiento en actividades prácticas se recomendaba a las educadoras realizar juegos que requirieran ordenamientos de dos en dos, de tres en tres hasta llegar a diez.¹⁷

Contar progresivamente hasta el doce, aplicar figuras geométricas a formas de vida, designadlas por su nombre: cuadrado, triángulo, rectángulo y rombo es importante hacer notar que en varios de estos programas se ubicaban a los aspectos lógico-matemático dentro del rubro de sensopercepción y se hacía énfasis en que los niños reconocieran visualmente las características físicas de los objetos.

El programa de Educación Preescolar de 1960 señalaba utilizar las actividades reales y los juegos de atención se promovieran las destrezas indispensables para que los niños pudieran reconocer. Por medio de la vista: El color, La forma y el tamaño, las dimensiones largo-corto-mediano, las relaciones espaciales adelante-atrás, derecha-izquierda, la cantidad poco-mucho.

El programa de Educación Preescolar 1979. Se refería a las orientaciones didácticas para la organización metodológica del trabajo técnico en los Jardines de Niños Federales se consideraban dentro del área sensoperceptiva algunos objetivos como los siguientes:

En Sensopercepción Visual Objetivo General.

Identificar diferentes tamaños grande- Pequeño.

Objetivos Específicos

***Agrupar objetos del mismo tamaño
*Identificar objetos grandes en Diferentes estímulos dados.**

¹⁷ SEP. Dirección General de Educación Preescolar. PFP 1960 p 20.

Fundamentándose en los estudios de Jean Piaget sobre construcción de la noción de números según este programa era necesario que los niños consolidaran a nivel operatorio las estructuras lógicas de clasificación, seriación y conservación numérica, para estar en posesión de la idea del número.

Por lo tanto, en el se sugería a las educadoras que realizaran juegos y actividades en que sus alumnos tuvieran oportunidades de clasificar, seriar y establecer correspondencia. Todas las actividades matemáticas que sugería el programa giraban alrededor de estas tres operaciones. No se mencionaban explícitamente actividades referidas por ejemplo el uso de las operaciones aditivas, a la representación gráfica del número o a la geometría.¹⁸

En el actual programa de Educación Preescolar 2004. Se ha elegido de carácter abierto, ello significa que es la educadora quien debe seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes para que los alumnos desarrollen Las competencias propuestas y logren los propósitos fundamentales. Igualmente, tiene la libertad de adoptar la modalidad de trabajo,(taller, proyecto, etc), y de seleccionar los temas o problemas para interesar a los alumnos y propiciar aprendizajes. De esta manera, los contenidos que se aborden serán relevantes en relación a los propósitos fundamentales y pertinentes en los contextos culturales y lingüísticos de los niños y así mismo se definen las competencias que implican el conjunto de propósitos fundamentales agrupadas en diferentes campos formativos de desarrollo y en el cual está integrado Pensamiento Matemático el cual le va permitir al niño a resolver problemas de acuerdo a su edad.

Los aspectos de desarrollo que constituyen este Campo Formativo son dos y están relacionados con la construcción de nociones matemáticas básicas: Número, y forma, espacio y medida.¹⁹

¹⁸ SEP. Dirección General de Educación Preescolar. P.E.P..1976.pp.18

¹⁹ SEP. Dirección General de Educación Preescolar. P.E.P..2004.pp.23,71.

La principal función de las matemáticas a nivel preescolar es desarrollar el pensamiento lógico interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje.

El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, del cual en el jardín de niños se da inicio a la construcción de nociones básicas.

Es por eso que el nivel preescolar concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación. La seriación, las que al sistematizarse consolidan el concepto de número.

El carácter intelectual del conocimiento de las matemáticas ha pasado por diferentes formas de enseñanzas las cuales se han centrado en la mecanización como medio ideal para acceder a dicho conocimiento. Actualmente te ha descubierto que la construcción de conceptos matemáticos es un proceso complejo en el que el niño juega un papel principal, no como simple depositario del saber, sino como constructor de su propio conocimiento.

2.4 El Interés del Niño

Debemos ser conscientes y cuestionarse una y otra vez, por qué ese alumno que posee inteligencia, no quiere participar en la clase o busca permanentemente pretextos para no asistir a la escuela, si se detiene unos segundos a analizar paso a paso su “estilo de enseñanza”, quizá deduzca que ha olvidado lo más importante: Su alumno ¿Qué le interesa?, ¿Qué quiere aprender?. Encontrar respuestas a estas preguntas, abren el panorama y da estrategias al maestro que desea buscar nuevos caminos.

No olvidemos que todo individuo y con más razón el alumno, aprende aquello que despierta su interés.

Por tal razón, es imprescindible considerar que uno de los elementos más importantes para conocer al educando, es saber que interesa, lo que le atrae, lo que le gusta.

El hombre, en el trayecto de su vida va teniendo diferentes intereses, conforme a sus necesidades, por ello resultaría difícil describir todos y cada uno de ellos. Sin embargo, tanto la psicología como la pedagogía, se han preocupado por estudiar al individuo y delimitar las características más relevantes en cada etapa evolutiva.

Pretendemos, en forma breve, analizar los intereses que se presentan en la primera y segunda infancia; así como algunas recomendaciones útiles para que los educadores puedan aprovecharlas.

2.4.1 Concepto de Interés.

La mayoría de los autores coinciden en definir el concepto de interés como una actitud caracterizada por el enfoque de atención sobre objetos, personas o hechos.

En el interés intervienen elementos de orden muy distintos, por lo que lo relacionan con el impulso, el deseo, la emoción, la curiosidad, la atención, la voluntad, etc.

Los intereses son producidos por una necesidad y se encuentran ligados directamente a ella. El interés constituye una disposición subjetiva muy favorable para llevar a cabo el aprendizaje.

Por lo mismo es importante no olvidar que el interés es un medio valiosísimo para lograr fines educativos.

2.4.2 Clases de interés

De acuerdo al esquema presentado los intereses de la primera infancia (0-3 años). Son:

Sensoperceptivos: Son los primeros en aparecer, el niño se interesa en el perfeccionamiento de la función sensoperceptiva. El desarrollar sus sentidos permite al niño establecer contacto con el mundo que le rodea, gusta de ver, chupar, palpar, etc.

Motores: Se refiere al interés que manifiesta el niño por estar en contacto movimiento, nacen cuando los movimientos se vuelven más coordinados, (6 meses a 3 años), ya que antes de esta edad, los movimientos del niño se debían al azar y eran casuales.

Las descargas motoras incoordinadas se armonizan cada vez más y las sensopercepciones ahora son de gran utilidad al niño en la medida en que pueden convertirse en un medio para lograr fines, (aprehensión, marcha y lenguaje).

Por lo tanto, cuando el niño haya alcanzado cierta independencia en sus mecanismos motores, tendrá mayores oportunidades de ponerse en contacto con el medio ambiente.

Glósicos. Se refieren al interés que manifiesta el niño por la adquisición del lenguaje. Antes de que el niño pueda hablar, es capaz de hacer saber a los adultos lo que desea o necesita, valiéndose de movimientos expresivos tales como gestos, muecas, señas, etc, que representan en forma primitiva del lenguaje.

Posteriormente cuando el niño va desarrollando el simbolismo del lenguaje se vale del mismo para interactuar en mayor medida con su medio circundante.

Durante los tres primeros años de vida, el niño se dará a la tarea de adquirir un sin fin de aprendizajes, que en un periodo corto, en relación con la duración de la vida humana- permitirán al niño pasar del nivel gustativo en el que se encontraba en el momento de nacer, a un estadio de evolución raramente humano.

Esta transición, la crónica de tal proceso es la adquisición del lenguaje porque éste alcanza su punto culminante entre los dos y medio y los tres años. La adquisición del lenguaje tiene dos fases importantes que son: el desarrollo de la comprensión y el desarrollo de la expresión.

En la primera fase, el niño asimila un gran número de palabras, es capaz de comprender más de lo que expresa. Un ejemplo de ello, es cuando a un niño de 1 año de edad le damos determinada orden: “Ven, tráeme la pelota”, y aunque no repite estas palabras ejecuta la acción. Esto se debe a que está dentro de un proceso de asimilación del lenguaje, posteriormente habrá una mayor expresión y se manifestará el efecto contrario, en el cual el niño repite un sin fin de palabras, sin que esto implique necesariamente que comprenda su significado.

Este fenómeno podemos observarlo en los niños de edad preescolar, por lo que es importante que cualquier término que se utilice por primera vez, deba ser explicado.

En la segunda infancia (3 a 7 años), los intereses anteriores persisten, pero adquieren mayor preponderancia los siguientes:

Concretos. A esta edad el niño ya posee todos sus mecanismos perceptivos y motores que necesitaba para su actividad, por lo que su atención e interés se centra en forma concreta en todo lo que le rodea. No se satisface con la simple

percepción, sino que empieza a actuar por sí mismo para lograr sus finalidades.

El medio ambiente que hasta el momento le había servido como estímulo para su actividad, comienza a interesarle objetivamente, y para ello necesita hacer uso de sus funciones mentales, (atención, memoria, asociación, etc.),y de sus tendencias, (observación, coleccionismo, curiosidad, etc.).

Es importante aclarar que el niño en edad preescolar, no cuenta con una capacidad absoluta de abstracción, por lo cual, desde un punto de vista educativo, resulta necesario que se le presente en forma objetiva y concreta un estímulo que desencadene el aprendizaje.

Próximos. Se refiere a lo inmediato, al aquí y ahora de las situaciones. El niño no comprende el futuro, por lo que busca satisfacer sus intereses en el momento que estos se presentan.

Lúdicos. Estos intereses son característicos de la segunda infancia y se manifiestan a través del juego que como menciona Piaget forman una vasta red de medios que permiten al “yo” asimilar la totalidad de la realidad, es decir integrarla a fin de poder vivirla, dominarla o compensarla.

2.4.3 Implicaciones educativas con respecto al conocimiento y aprovechamiento de los intereses infantiles.

- Hacer vida de viejo lema, “Es necesario respetar el interés infantil”.
- Dar la oportunidad al niño de emplear sus cinco sentidos en los contactos que tenga con el mundo que le rodea.
- Permitir a los niños la manipulación de diversos materiales. (agua, tierra, semillas, masillas, húmeda, aserrín, etc).
- No olvidar que para que el niño pueda expresar y crear realmente, al

utilizar los materiales que se le proporcionan, requiere necesariamente de una verdadera etapa de manipulación donde descubra las diversas posibilidades que pudieran proporcionarle los materiales de trabajo.

- Presentarle al niño estímulos para que haga observaciones, antes de dar la información sobre el tema, y así el niño pueda tener un primer contacto con el mismo, empleando el mayor número de sentidos posibles. En este sentido se recomienda proporcionar algunos minutos de silencio, para que el niño vaya captando por si mismo las características o peculiaridades del objeto de que se trate.
- Invitar al niño al niño a que exprese oralmente las sensaciones o experiencias que a través, del contacto que tiene el mundo que le rodea trate de utilizar los términos adecuados: liso, áspero, rugoso, ácido, insípido, etc.
- Pronunciar claramente las palabras al hablar frente a los niños.
- Balancear y proporcionar a los niños todas aquellas actividades que contribuyan a la satisfacción del interés glósico, tales como, rimas, canciones escenificaciones de cuentos, adivinanzas, actividades de biblioteca, y juegos de matemáticas.
- Proporcionar al niño diferentes oportunidades de desplazamiento y movimiento; educación física, ritmos, cantos, y juegos, recreo, excursiones, expresión corporal, etc.
- Tener presente que el niño necesita oportunidades de movimiento, por lo que debemos evitar el dar indicaciones u órdenes que vayan en contra de este interés.
 - “ no te muevas”
 - “ no se paren”
 - “ no corran”
- Tratar siempre de participar y ejecutar con los niños las actividades motoras.
- Reflexionar sobre la infinita gama de conductas motrices que los niños puedan ejecutar (reflexión, rotación, extensión, etc), por lo que es

necesario evitar el estereotiparnos en dos o tres solamente.

- Permitir el despeamiento de los niños en aquellas actividades en donde no se requiera de silencio o concentración, ejemplo; en la actividad práctica, en el descanso, en ritmos, cantos y juegos, etc.
- Brindar al niño actividades motrices siempre apegadas a sus posibilidades físicas reales, para ello es indispensable por parte del educador la observación permanente del grupo.
- Alentarlo a que sugiera y proponga diferentes sugerencias de movimientos y desplazamientos en actividades como educación física, ritmos y juegos.
- Proporcionar al niño estímulos y actividades lo más atractivas posibles y apegadas a la realidad.
- Recordar que el niño necesita de elementos concretos para que se desencadene el aprendizaje. La simple palabra no es atractiva para él.
- Tratar de satisfacer lo más pronto posible el interés de los niños, no hacer promesas a largo plazo.
- Reflexionar que para el niño las expresiones como; después, luego, ya veremos, no tienen ningún significado.
- Si se tiene alguna sorpresa para los niños; una visita al zoológico, un pastel, una función de teatro, trata en la medida de lo posible de avisar de ella lo más cerca de su realización.
- Involucrar más al niño en la proposición de actividades y en la búsqueda de información sobre el tema que se piense desarrollar, ya que esto contribuye a despertar la necesidad y por ende a desencadenar el interés.
- Utilizar la conversación como un termómetro que mida el grado de interés manifestando por el niño hacia el tema y actividades del día.
- Ante todo debemos tener presente que no podemos imponer intereses a los niños, cuando no han nacido de ellos.²⁰

²⁰ Sierra Solorío Rosalba, Quintanilla Cerda Georgina, Una verdad Tangible: El niño. Ed. Ela,S.A.. pp.17-23.

2.5 POLÍTICA EDUCATIVA

2.5.1 Programa de Educación Preescolar

Con el acuerdo nacional para la modernización de la educación básica se reforman los contenidos, los materiales educativos y se diseña el programa de educación preescolar 2004. Como una propuesta de reconocer los rasgos positivos de este nivel educativo y asume como desafío la superación de aquellos que contribuyen escasamente al desarrollo de las potencialidades de los niños, propósito esencial de la educación preescolar. La renovación curricular tiene las finalidades principales:

A) En primer lugar, contribuir la calidad de la experiencia formativa de los niños durante la educación preescolar; para ello el programa parte del reconocimiento de sus capacidades y potencialidades.

B) En segundo lugar, busca contribuir a la articulación de la educación preescolar con la educación primaria y secundaria.²¹

La educación es un derecho fundamental garantizado por la constitución Política de nuestro país. El artículo tercero Constitucional establece que la educación que imparta el estado “ tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de solidaridad internacionalidad, en la independencia y la justicia”. Para cumplir esta gran finalidad, el mismo artículo establece los principios a que se sujetará la educación; gratuidad, laicismo, carácter democrático y nacional, aprecio por la dignidad de la persona, igualdad ante la ley, combate a la discriminación y a los privilegios, supremacía del interés general de la sociedad, solidaridad internacional basada en la independencia y la justicia.

²¹ SEP. Dirección General de Educación Preescolar. PEP. 2004.p.8

Los criterios y fines establecidos en la Constitución Política se ratifican y precisan en la Ley General de Educación, la cual establece las finalidades que tendrá la educación que imparta el estado, sus organismos descentralizados, y particulares con autorización o reconocimiento de validez oficial de estudios.²²

2.5.2 La obligatoriedad de la Educación Preescolar

La duración de la educación obligatoria se ha ido ampliando paulatinamente, según la evolución histórica del país. En noviembre de 2002 se publicó el decreto de reforma a los artículos 3° y 31° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la cual establece la obligatoriedad de la educación Preescolar; en consecuencia la educación básica obligatoria comprende actualmente doce grados de obligatoriedad.

La reforma Constitucional del año 2002 permitió superar indefiniciones legales que subsistían respecto a la educación preescolar.²³

Al establecer la obligatoriedad de la educación preescolar el poder legislativo ratificó expresamente, en la fracción III del artículo tercero Constitucional el carácter nacional de los planes y programas de la educación preescolar, los siguientes términos; “Para dar pleno cumplimiento al segundo párrafo y a la fracción II.²⁴ El ejecutivo federal determinará los planes y programas de estudio de la educación preescolar, primaria, y secundaria para toda la república, para tales efectos, el ejecutivo federal considera la opinión de los gobiernos de las entidades federativas y de los diversos sectores sociales involucrados en la educación, en los términos que la ley señale. Es en cumplimiento de este mandato que la Secretaria de Educación Pública, presento el nuevo programa de Educación Preescolar 2004.

²² Ibidem. Pp.16.

²³ SEP. Dirección General de Educación Preescolar. Pp.17.

²⁴ Del artículo Tercero Institucional.

Teóricamente el programa tiene como finalidad el desarrollo del niño; en base a los campos formativos. Desarrollo Personal y Social, Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Conocimiento del Mundo, Expresión y Apreciación Artísticas, Desarrollo Físico y Salud. Estos seis campos formativos tienen la finalidad de identificar, atender y dar seguimiento a los distintos procesos de aprendizaje infantil, y contribuir a la organización del trabajo docente, cada campo formativo se organiza en dos aspectos y en cada uno de ellos se especifican las competencias a promover de las cuales se especificarán más adelante, tomando en cuenta el medio natural y social del niño donde el “Conocimiento no es ajeno a la realidad de cada individuo. Está condicionado por las personas, situaciones y experiencias del entorno”. Toma en cuenta el juego como base fundamental donde el alumno experimenta y asocia lo que ve en su entorno, respetando la diferencia de cada niño, apoyándose en las competencias, que son las capacidades, conocimientos y actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y es en base a estas competencias que está organizado el programa actual de preescolar, y esto nos permite vislumbrar que el Programa de Educación Preescolar tiene influencia de la teoría del constructivismo.²⁵

2.5.3 Didáctica Constructivista como Modelo Educativo

La postura constructivista se alimenta de las aportaciones de diversas corrientes, psicológicas asociadas genéricamente a la psicología cognitiva: el enfoque psicogenético, Piagetiano, la teoría de los esquemas cognitivos comparten el principio de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares.

El constructivismo postula la existencia y prevaecía de procesos activos en la construcción del conocimiento habla de un sujeto cognitivo aportarte, que claramente rebasa a través de su labor constructiva lo que ofrece su entorno.

²⁵ Ibidem p 28

La concepción constructivista del aprendizaje escolar, se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la manera satisfactoria a no ser que suministre una ayuda específica a través de la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en este una actividad mental constructivista.

Diversos autores han postulado que es mediante la realización de aprendizajes significativos que el alumno construye significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social. De esta manera los aspectos clave que debe favorecer el proceso instrucción al ser el logro del aprendizaje significativo, la memorización, comprensiva de los contenidos escolares y la funcionalidad de lo aprendido.

Desde la postura constructivista se rechaza la concepción del alumno como un mero receptor o reproductor de los saberes culturales así como también, tampoco se acepta la idea de que el desarrollo es la simple acumulación de aprendizajes específicos. La filosofía educativa subyace a estos planteamientos indica que la institución educativa debe promover el doble proceso de socialización y de individualización, lo cual debe permitir a los educandos, construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado.

Puedo decir que la construcción del conocimiento escolar es en realidad un proceso de elaboración, en el sentido de que el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas y conocimientos previos. Así aprender un contenido quiere decir que el alumno le atribuye un significado construye una representación mental a través de imágenes o proposiciones verbales o bien elabora una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo de dicho conocimiento.

Construir significados nuevos implica un cambio en los esquemas de conocimiento que se poseen previamente, esto se logra introduciendo nuevos elementos o estableciendo nuevas relaciones entre dichos elementos. Así el alumno podrá ampliar o ajustar dichos esquemas o reestructurarlos a profundidad como resultado de su participación en un proceso instruccional.²⁶

2.6 Genesis del pensamiento del niño preescolar según: jean piaget, jerome bruner.

Características que presentan los niños de 3 a 6 años de edad según la pedagogía.

El niño Preescolar es un ser en desarrollo que presenta características, físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que un niño.

- * Es un ser único.
- * Tiene formas propias de aprender y expresarse.
- * Piensa y siente en forma particular.
- * Gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea.

El niño es una unidad biopsicosocial, constituida por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo de acuerdo con sus características, físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con el medio ambiente.

²⁶ El Constructivismo y el Aprendizaje significativo- Pronap. México 2000.

2.6.1 Características de los Niños

A continuación se describen las características del niño desde los tres años hasta los seis años.

Características del niño de tres a cuatro años:

- * Sube escaleras alternando los pies.
- * Da marometas y brinca solo.
- * Puede vestirse y desvestirse solo.
- * Se desabotona la ropa y desata la agujetas.
- * Pasa de la rebeldía (deseo de ser independiente), a la docilidad ya que necesita de los padres.

* Come toda clase de alimentos utilizando la cuchara, bebe de su tasa sin derramarla, se levanta frecuentemente de la mesa y quiere hacer muchas cosas; a la vez que come, busca ser el centro de atención en la mesa familiar, come bien sin ayuda.

* Es muy hábil con las manos, puede ensartar cuentas, atraen los lápices y se entretiene con juegos que lo mantienen sentado. Ahora ya puede concentrarse en una actividad.

* Avanza rápidamente con su dominio de lenguaje, sus oraciones son más largas y correctas, usa los pronombres y verbos aunque confunde los tiempos, su pensamiento es más rápido que su capacidad de expresarse, quiere hablar todo el tiempo, le agradan mucho los cuentos.

* Quiere conocer todo, darle un nombre, buscarle un lugar y saber para qué sirve.

* Tiene dificultad para permanecer un lugar fijo.

* Se interesa por saber la diferencia hay entre niños y niñas, distingue características y actitudes femeninas y masculinas que le ayudarán a identificarse con los modelos de su propio sexo.

* Debido a que tiene mayor control sobre su cuerpo es capaz de ir al baño

solo, y tiene un horario para este hábito. Generalmente ya no se orina en la cama, en situaciones de tensión, puede tener pequeños accidentes.

- * Trata de complacer a su familia
- * La fantasía y la imaginación es muy importante para él a veces mezcla la realidad con la fantasía.
- * Puede llenar una taza sin derramarla.
- * En los juegos imita personas que para él son significativas.
- * Inicia actitudes de cooperación.
- * Reconoce objetos por su forma, tamaño, color, textura, sabor, olor.
- * A veces inventa compañeros de juego, seres favoritos.. O bien pretende ser un animal.
- * Tan pronto fastidia a sus hermanos, como se lleva bien con ellos.
- * Aprende a montar en triciclo, le gusta ir de compras con mamá.
- * Reclama ciertos alimentos favoritos, fruta, carne, leche, cuando mamá está preparando la comida.
- * Domina sus necesidades.
- * Quiere descansar a la hora de la siesta, pero a menudo no tiene ganas de dormir.
- * Empieza a jugar con otros niños, en grupo de dos o tres y muestra clara tendencia a elegir a sus amigos.
- * A veces se lleva las manos a los órganos genitales. Puede distraérsele con bastante facilidad cuando lo haga.
- * Es cariñoso con sus padres, generalmente la favorita es mamá.
- * Acepta gustoso el juego con papá. Le agradan los acertijos y adivinanzas.
- * Tiene miedo a la oscuridad, los perros y otros animales.
- * Se muestra alegre y ruidoso una vez despierto por la mañana, le gusta brincar por la habitación de sus papás y ser vestido por ellos.

Características del niño de cuatro a cinco años:

- * Generalmente despierta por la mañana de buen humor y cuida de sus necesidades inmediatamente.

- * Es capaz de manejar algunas herramientas sencillas.
- * Disfruta con el juego en grupo, ya que generalmente prefiere jugar con otros a hacerlo solo.
- * Aumenta su capacidad verbal, que a veces manifiesta en disputas y charlas.
- * Sus juegos necesitan todavía de alguna vigilancia, las disputas pueden acabar en demasiado alarde de golpes, patadas y lanzamiento de objetos.
- * El niño discrepa de mamá verbalmente y a veces físicamente.
- * Se enfada a menudo con los hermanos mayores y bravuconea con los menores.
- * Su apetito es bueno, pero mejorable. Posee gustos concretos, come hábilmente.
- * Acepta descansar después de comer, pero rara vez se duerme, se entretiene tranquilamente con libros, juguetes, etc.
- * Su vivida imaginación se manifiesta a menudo en la representación de escenas, en que imita a los mayores.
- * Puede ocurrir que el niño juegue con muñecas y la niña con cochecitos todo irá bien, con tal de que uno se los arregle con sus propios juguetes.
- * Es la edad crítica de gritar y lloriquear. El niño da rienda suelta a ellos a la menor molestia o daño y necesita consuelo primero y distracción después.
- * Escucha con interés versos y relatos de acción, especialmente los que explican, cómo suceden las cosas.
- * Hace constantes preguntas tanto para obtener información como para conversar.
- * A menudo se muestra muy apegado a sus padres, le gusta ser mimado.
- * Puede apreciar contradicciones entre la explicación de sus padres sobre cómo nacen los niños y otras versiones captadas casualmente.
- * El baño y aseo conjunto de ambos sexos ofrece un modo saludable de enseñar las diferencias sexuales.
- * Puede bañarse por sí mismo si la madre lo vigila. También puede secarse solo fácilmente.
- * Le gusta comer en familia, pero interrumpe la marcha de la comida

hablando dejando la mesa.

- * Trepa con agilidad y brinca obstáculos.
- * Lanza y recibe objetos con precisión-
- * Participa con las personas que lo rodean en actividades y pláticas.
- * Reconoce los colores primarios, y secundarios.
- * Une 4 o 5 partes de un todo en forma que concuerde rompecabezas.
- * Clasifica objetos y animales por su semejanza. (juicio y razonamiento).
- * Indica utilidad de objetos y animales. (formación de conceptos).
- * Realiza conjunto de elementos por correspondencia uno a uno.(lógica elemental).
- * Realiza ensartados, doblados y picados sencillos.
- * Puede seguir una línea con el dedo.
- * Camina con objetos sobre la cabeza sin tirarlos y transporta objetos en la palma de la mano.
- * Le gusta aportar cosas de su experiencia, de lo que se está hablando.
- * Reproduce una serie de palabras que presentan dificultad.
- * Es muy activo camina mayores extensiones.
- * Es capaz de saltar corriendo o parado, con los pies juntos sobre las puntas.
- * Recuerda y ejecuta de 3 a 4 órdenes.
- * Describe e interpreta dibujos o imágenes.
- * Sabe el origen de algunas cosas y para qué sirven.
- * Ordena hechos y relatos intentando seguir en orden.
- * Agrupa objetos de acuerdo a color, forma y tamaño.
- * Identifica diferencias y semejanzas entre los objetos.
- * Utiliza palabras para describir las características de las personas y de las cosas, le gusta contar y que le cuenten historias.

Características del niño de cinco a seis años.

- * Puede patear una pelota caminando o corriendo.
- * Atraviesa arroyos o charcos brincando de piedra en piedra.
- * Realiza actividades de doblados, pegado y recortado, picado.

- * Sabe lavarse las manos. Cara y dientes.
- * Hace construcciones con cubos.
- * En clase le gusta intervenir activamente, aunque cambia rápido de actividad.

- * Le gusta aportar cosas de su experiencia de lo que está hablando.
- * Puede transportar un vaso con agua sin derramarlo.
- * Dibuja la figura humana, con diferentes materiales.
- * Se muestra independiente y resuelve sus problemas.
- * Toma en cuenta la opinión de los demás y le gusta que tomen en cuenta la suya.

*La acción más importante para él es el juego. Se inicia el paso del juego funcional, (juega con manos, brazos, pies, boca, juega con todo su cuerpo, corre, salta, se arrastra, etc). El juego de imitación se convierte en una transposición del mundo ambiental, tomando los aspectos simbólicos y mágicos.

- * Presenta problemas a la hora de la comida para llamar la atención.
- * Atrae la atención de los adultos hacia sus habilidades específicas.
- * Le agrada asistir al jardín de niños.
- * Le agrada que lo mimen.
- * Siente especial afecto por la maestra.
- * En los grupos de juego hay tendencia a establecer una división entre niños y niñas.

- * Manda y critica a los demás, le pone sobre nombres a la gente.
- * Le agrada el contacto con la naturaleza.
- * Tiene una preferencia marcada por los juegos teatrales, juega a la escuela, a la familia etc.

- * Conversa con sus compañeros imaginarios y habla de ellos.
- * Le gusta jugar a mostrar sus genitales.
- * Nombra figuras y cuerpos geométricos.
- * Recuerda de 6 a 8 objetos vistos en una ilustración.
- * Dice el nombre del día en relación con las actividades, sabe cuáles son los acontecimientos cotidianos.

- * Repite y aprende poemas.

* Dice si un objeto es más pesado o ligero, distingue entre frío o caliente, largo y corto, lo delgado o grueso, lo profundo y poco profundo.

* Dice que falta cuando un objeto se quita de un grupo de 6 y señala la parte que falta a una ilustración.

* Nombra 8 o más colores.

* Relata hechos importantes de un cuento que escucha.

* Dice cual es su derecha e izquierda.

* Visualiza su nombre, (sin apellidos).

* Ordena de 7 a 8 elementos por su tamaño.

* Compite con los demás proponiendo reglas en juegos y actividades.

* Arma y desarma objetos.

* Le gusta coleccionar cosas y animales.

* Relaciona lo que está arriba, abajo, atrás, adelante, frente a, cerca de, sobre de, a un lado y a otro, (izquierda-derecha).

* Agrupa objetos tomando en cuenta varias características (color, forma, tamaño, textura, consistencia, uso).

* Afirma hábitos de limpieza, de orden y de trabajo.

* Salta en un pie sin perder el equilibrio.

* Es hábil para utilizar instrumentos en la realización de diversas tareas.

* Describe acciones y utilidad de los objetos.

* Le agrada ayudar para mostrar sus habilidades, es capaz de responsabilizarse de pequeñas tareas.

* Canta de memoria canciones y versos.

* Se relaciona con los miembros de su comunidad.

* Describe acciones que se realizan durante el día y la noche.

* Lanza objetos a un blanco.

* Presta atención a instrucciones breves.

* Conoce el nombre de la mayoría de sus compañeros y sus maestros.

* Conoce las partes generales de su cuerpo.

* Cuida plantas, siembra y ayuda en la cosecha.

* Habla mucho y mantiene conversaciones.

* Comenta sus impresiones y experiencias de días anteriores.

- * Pregunta sobre la procedencia de los niños.
- * Completa laberintos.
- * Expresa el sonido que emiten los animales y objetos.
- * Marca su diferencia sexual al jugar con niños o niñas.
- * Le agrada realizar cosas en la casa y hacer mandados.
- * Aprende el camino de su casa a la escuela.
- * Sentido de equilibrio bastante maduro confiado más en su actitud motora.
- * Su vocabulario consta de 2500 palabras con pocos o ningún defecto.
- * Une rompecabezas de 8 a 9 partes.
- * Aumenta su capacidad de atención.
- * Ordena lógicamente una serie de cuatro estampas.
- * Nombra la velocidad de una acción, (rápido-lento).
- * Empieza a tener conciencia de su propia identidad.²⁷

2.6.2 Etapas Evolutivas según Jean Piaget

El autor comenta que para el maestro resulta tan importante o incluso más, conocer los mecanismos tanto del desarrollo como del aprendizaje. La razón es sencilla los sujetos con los que trata están construyendo sus estructuras intelectuales y su tarea fundamental es contribuir a la formación de éstas. El aprendizaje se va a realizar en estrecha relación con el desarrollo y depende de él de tal manera que no podemos prescribir de cómo se produce éste.

Así pues toda teoría de la enseñanza tiene que partir hoy, aunque no se reduzca a ello del conocimiento sobre el desarrollo intelectual de que disponemos en la actualidad. En éste terreno la posición más completa y coherente que existe es la teoría del desarrollo elaborada por el psicólogo Jean Piaget. (1896-1980). Esta teoría construida a lo largo de 60 años de investigación, constituye hoy el punto de partida de numerosos trabajos, y resulta completamente indispensable para entender al niño. La posición Piagetana ha

²⁷ Gran Libro de la maestra de Preescolar. Ed. Euroméxico, S.A de C.V, tomo 1, pp 13-50.

cambiado mucho nuestra concepción del desarrollo infantil. El niño no está recibiendo pasivamente las influencias del exterior y aprendiendo solo en virtud de éstas influencias, sino que por el contrario busca activamente estímulos y produce las situaciones en las que aprende. Su papel en el aprendizaje es completamente activo.

El maestro necesita entonces conocer cómo se produce el desarrollo psicológico, pero lo importante para él no es saber una serie de datos aislados sobre las etapas de éste desarrollo, sino ante todo entender el proceso en su conjunto, comprender cómo se va pasando de las etapas iniciales a las etapas finales como se produce el incremento de los conocimientos y de formación de nuevas estructuras. Para ello hay que estudiar el desarrollo desde sus comienzos, no basta que el profesor de bachillerato conozca el desarrollo del adolescente entre los 14 y los 17 años, el de educación básica de los 6 a los 13 años y el de preescolar sepa lo que pasa entre los 4 y 5 años, porque el desarrollo es un proceso continuo y tenemos que tener presentes todas sus fases si queremos comprenderlo. Lo que sucede a los 14 años es el resultado de todo lo anterior, y el trabajo que realiza durante los dos primeros años de vida tiene una influencia profunda sobre lo que sucede después. Por ello, cualquier persona interesada en el desarrollo tienen que conocer esa primera etapa, el denominado período sensorio-motor, anterior a la adquisición del lenguaje, durante el cual se van a establecer las bases de todo el desarrollo posterior que, en cierto modo va a ser una repetición de las primeras adquisiciones realizadas durante ese período. Un profesor tiene que conocer las etapas anteriores de los niños con los que trabaja, y también los posteriores no sólo para poder comprender ese proceso continuo, sino también porque puede encontrar en un niño de 14 años estrategias que corresponderían a 6 ó 7 años cuando se les plantean problemas difíciles y por ello tienen que tener presentes esas etapas anteriores con el fin de poder ayudar al niño a superar formas de pensamiento inapropiadas.

Piaget en su teoría sobre el desarrollo cognoscitivo distingue cuatro etapas perfectamente diferenciadas con características propias, estas etapas de

desarrollo abarcan la totalidad de aspectos de la personalidad infantil y son :

- 1ª. Etapa Sensoriomotora (0-18 a 34 meses).
- 2ª. Etapa Preoperacional (2-3 a 6-7 años).
- 3ª. Etapa de Operaciones Concretas (6-7 a 12 años).
- 4ª. Etapa de Operaciones Formales (12 años en adelante).²⁸

1ª. Etapa Sensoriomotora.

También comenta que la etapa sensorio motora abarca desde el nacimiento hasta los tres años aproximadamente, cuyas características son : la coordinación de movimientos físicos, prerespresentacional y preverbal.

Dentro de su desarrollo general existen: Diferenciación de reflejos (0 a 1 mes). Se refiere a que el niño al nacer, llega con todos sus sentidos y unos cuantos reflejos para sobrevivir los cuales son llorar y mamar. Este surge automáticamente le pone algo en la boca y así se va ejercitando este reflejo. Así mismo chupándolos va conociendo los objetos de su entorno. Al chuparse el dedo pulgar se da cuenta que lo hace en forma diferente que al mamar el pecho de su madre y de esta manera el niño percibe las diferencias de tamaño, de forma y de posición.

Formación de los primeros patrones de conducta (1 a 4 meses). Al moverse el niño lo produce en forma casual teniendo resultados interesantes. Su dedo pulgar cae en la boca, esto provoca que lo chupe y lo saque inmediatamente el bebe redescubre la acción lo cual le producirá placer. Después de un sin número de ensayos, el niño puede coordinar sus movimientos y producir un patrón de conducta. Pero el niño solo es capaz de reproducir aquellas conocidas que fueron ejercitadas por él mismo.

²⁸ Sierra Solario Rosalba Quintanilla, Cerda Georgina. Una verdad tangible. El niño. Ed. ELA S.A. p 61

Formación de patrones de conducta hacia el mundo externo, (4 a 8 meses). Se ejercita el reflejo del niño agarrando y manipulando los objetos que tienen a su alrededor, teniendo un desarrollo viso manual. Comienza a gatear lo cual le va a permitir ampliar más su horizonte en todo lo que le rodea.

Si el niño descubrió algo accidentalmente y esto le agradó ahora puede repetirlo si le interesó, cualquier actividad encaminada hacia un fin se produce accidentalmente después del descubrimiento en algo novedoso.

Coordinación de patrones familiares de conducta (8 a 12 meses). El niño puede coordinar dos patrones visuales de conducta; golpear y agarrar un objeto, pero todavía no puede inventar nuevos patrones de conducta. El bebe, al tener un objetivo en mente (intención) anterior a la acción, Piaget lo nombra señal de inteligencia.

Experimentos para descubrir propiedades de los objetos y de los eventos,(12 a 18 meses). Inicia un tipo de experimentación pero no son siempre causales, pueden ser consecuencias de resultados anteriores.

El niño al tirar objetos al suelo parece buscar algo nuevo como por ejemplo las propiedades de los objetos.

Modificaciones de los patrones de acciones familiares para adaptarse a nuevas situaciones, (12 a 18 meses). La experimentación aquí le facilita el descubrimiento de nuevas maneras de alcanzar un objetivo.

Al principio el niño realiza movimientos exploratorios para después adaptar conductas a nuevas situaciones.

El comienzo del pensamiento antes de la acción (18 a 24 meses). El niño al concentrarse en alguna acción realiza movimientos de abrir y cerrar la boca indicando que está pensando en algún problema.

Las acciones están basadas en la experiencia sensorial inmediata.

Este nuevo nivel está capacitado para retener imágenes, más allá de sus experiencias.

Permanencia del objeto. No expectativas (0 a 2 meses). Al desaparecer un objeto o una persona del campo visual del bebe, éste no lo mirará, ya que al estar fuera de la vista está fuera de la mente. Todavía no conoce que al estar fuera de él los objetos y las personas que existen independientemente de sus percepciones. Su mundo se limite a sí mismo y a sus acciones.

Expectativas pasivas (2 a 4 meses). Desarrolla la habilidad de seguir con la vista cualquier objeto en movimiento, al desaparecer él sigue mirando en la misma dirección. De ésta manera el niño reacciona, de forma pasiva ya que él no hace nada activamente para que reaparezca.

Búsqueda de objetos parcialmente escondidos (4 a 8 meses). Aprende a anticipar el lugar donde caerán. El los buscará activamente en la ubicación esperada, siempre y cuando el haya sido el que los haya arrojado además mediante la manipulación de los objetos, desarrolla una habilidad para reconocer objetos semivisibles y buscará los semiocultos.

Búsqueda de objetos totalmente ocultos (8 a 12 meses). El niño ahora buscará objetos totalmente ocultos, aún cuando otra persona los haya escondido. Al encontrar un objeto que fue escondido de un lado de algún adulto, este lo desplaza hacia otro lado. El bebe no presta atención a este movimiento y lo busca primero donde antes lo encontró.

Búsqueda de objetos escondidos después de un desplazamiento, (12 a 18 meses). Cuando un objeto es escondido en otro lugar será buscado por el niño donde lo vio por última vez.²⁹

Para él la permanencia del objeto es real solamente cuando todos los desplazamientos son visibles, cuando no, solo serán imaginarios.

Búsqueda de objetos escondidos después de un desplazamiento invisible (18 a 24 meses). El niño necesita una imagen mental del objeto para buscarlo cuando no se ocultó, más aún manifiesta una coordinación de actividades a lo que Piaget llama un tipo de lógica en las acciones.

Permanencia del objeto y sentido del espacio (18 a 24 meses). Al lanzar un objeto por debajo de un sofá y quererlo recuperar, el niño realiza una trayectoria, diferente a la que realizó a fin de recuperarlo. Esta recuperación exitosa demuestra no solo la permanencia del objeto sino también un sentido del espacio. “La lógica de las acciones” descrita, es responsable del desarrollo simultáneo de las primeras nociones del espacio, tiempo causalidad y permanencia del objeto.

En conclusión tenemos que el niño en esta edad no tiene conciencia del yo y del no yo, que lo que forma parte de él mismo y de lo que forma parte de su entorno. El punto de partida de sus conocimientos parte de los modelos innatos, como la succión, presión y su tosca actividad corporal. No tiene sentido de permanencia; es decir mientras tenga a la vista un objeto, existe y en el momento que desaparezca deja de existir para él.

Su pensamiento se encuentra circunscrito a sus experiencias sensorio motoriz y es de su exclusividad, las experiencias ajenas no sirven ni las comprende.

²⁹ Ibidem p 70

En el momento que adquiere el lenguaje, amplía su mundo y el dominio en la caminata lo conduce a otra dimensión del mundo, así a los dos años ya ubica un objeto separado de su persona y lo recuerda en su ausencia, es decir, se inicia la descentración, se encuentra preparado para el siguiente periodo.

A través de una búsqueda activa de estimulación el bebe combina reflejos primitivos dentro de patrones repetitivos de acción. Al nacer, el mundo del niño se reduce a sus acciones. Al terminar el primer año ha cambiado la concepción del mundo y reconoce la permanencia de los objetos cuando estos se encuentran fuera de su propia percepción. Otros signos de inteligencia incluyen la iniciación de la conducta dirigida a un objetivo y la invención de nuevas soluciones. El niño no es capaz de hacer representaciones internas que usualmente consideramos como pensamiento pero en la última parte de este período se refleja una especie de lógica de acciones. Como el niño no ha desarrollado el lenguaje este brote de inteligencia es preverbal.

2ª. Etapa Preoperatorio (de los 3 años a los 7 años aproximadamente)

La adquisición de la representación marca el final del período sensorio motor y el conocimiento de una nueva etapa. El sujeto no es capaz de reconstruir en el plano representativo todas sus adquisiciones anteriores. El uso del lenguaje y de otros sistemas de representación van a iniciar los cambios que se prolongan hasta la edad adulta. En un cierto sentido puede decirse que las etapas posteriores a la sensorio-motor son una reconstrucción en el plano representativo de la etapa que finaliza.

La etapa posterior es decir, la de los 2 a los 7 años, se ha denominado período “preoperacional” porque el sujeto no es capaz de realizar “operaciones”. Según la teoría Piagetana uno de los rasgos más característicos de esta etapa es la adquisición del lenguaje, hay una lenta sustitución de la experiencia por la deducción y la subordinación las acciones sensorio-motrices al trabajo realizado por la representación.

Se suele denominar también el período preoperatorio del pensamiento intuitivo porque el niño afirma sin pruebas y no es capaz de dar demostraciones o justificaciones de sus creencias. En realidad no es que no pueda sino que ni siquiera lo intenta porque no siente la necesidad. Esto es una manifestación del egocentrismo, que hace difícil ponerse en el punto de vista de otro. Si la propia creencia o afirmación es evidente y resulta difícil ponerse en el punto de vista de otro, no es necesario buscar una prueba o una justificación de lo que se dice pues será igualmente evidente para los demás que para uno mismo.

Se ha denominado también a esta etapa de pensamiento “prelógico” por falta de una lógica de clases y una lógica de relaciones que se construirán en el período de las operaciones concretas.

Imitación diferida: en la etapa sensorio-motora el niño utiliza varias formas simples de imitación. Inicialmente hace una representación de las acciones con el modelo presente, después las acciones simples se imitan en ausencia del modelo. Eventualmente, cerca de los 18 meses, el niño podrá imitar un acto complicado aunque carezca de modelo. Esto indica que el niño ha progresado de la representación en vivo a la representación en el pensamiento que marca la transición del niño al período preoperacional.

Juego Simbólico: Surgiendo casi al mismo tiempo que la imitación diferida se encuentra también una forma de juego llamado “ juego simbólico”. Al imitar cualquier conducta el niño puede utilizar otro objeto para representar algo más. Al imitar su propia conducta al dormir el niño puede utilizar otro objeto para representar su almohada. También es capaz de generalizar su representación mental de “fingir estar dormido”. Parece que su imagen mental se separa de su contexto inmediato y amplía su juego de “dormir” acostado a su perro o su osito. El objeto se convierte en un símbolo de algo ya existente en la mente del niño.

El lenguaje: También surge de las estructuras sensorio-motoras y

está relacionado con los otros procesos de representación que emergen casi a la vez. El período preoperacional se caracteriza por el surgimiento y el rápido desarrollo, de la habilidad en el lenguaje. El lenguaje no está restringido a la rapidez de las acciones físicas es más variable y puede representar en un instante, una larga cadena de acciones mientras la acción física está limitada al espacio y al tiempo inmediatos, el lenguaje libera al pensamiento de lo inmediato y le permite extenderse en el tiempo y el espacio.

El lenguaje aunque tiene una función básicamente comunicativa tiene un aspecto egocéntrico.

3ª. Etapa de operaciones concretas (de los 6 a los 12 años aproximadamente).

Inicia el desarrollo de las imitaciones del período anterior. El niño comienza a liberarse del egocentrismo y adquiere la capacidad de nuevas formas de percibir la “causalidad”. (análisis de las causas reales que originan las situaciones independientemente de lo que él puede intuir como razón).

El logro que el desarrollo cognoscitivo debe alcanzar es la “descentración”. (es el poder diferenciar puntos de vista personal con el de los demás). Ya que el período anterior es todavía unidireccional.

Una característica más de la “reversibilidad”. (proceso que se encuentra limitado, pues el niño necesita presenciar o efectuar la acción u operación para invertir mentalmente). El tener de una manera visual el procedimiento de modificación del objeto, fenómeno que implica que el niño adquiera el concepto de “conservación”, existiendo diferentes tipos de conservación. (cantidad, sustancia volumen, peso, longitud).

En esta etapa el niño no es capaz de razonar únicamente con fundamentos verbales, su pensamiento es concreto requiere de experiencia

sensorial directa, y los aprendizajes pueden darse gracias al doble proceso de asimilación y acomodación. (es decir la incorporación de nuevos conocimientos a los ya adquiridos). La etapa de operaciones concretas permite el desarrollo de la base lógica en las matemáticas. Estableciendo las relaciones de características de semejanza y diferencia entre los elementos se llega a la realización de el sistema de operaciones lógicas: clasificación, correspondencia, seriación, tiempo y espacio.

4ª Período de Operaciones Formales (de los 12 años en adelante).

Cada nueva capacidad de pensamiento lógico en cada período se atribuye a una combinación de maduración creciente y de experiencias físicas y sociales, las cuales proporcionan oportunidades para la equilibrarían. Cada etapa se considera como un nivel superior de equilibrio.

En el pensamiento formal se forman nuevos esquemas se automatiza la forma de solución a situaciones complejas que permiten multiplicar extensiones y usos indefinidos en situaciones nuevas.

Características:

- * Supone una liberación de lo inmediato.
- * Mayores posibilidades de actuar sobre todos los datos que se poseen.
- * Formula hipótesis para explicar un problema nuevo.
- * Utiliza los datos obtenidos con anterioridad. Razona sobre lo no presente.
- * Progresa en el carácter deductivo de la experiencia.
- * Capacidad para entender sistemas teóricos complejos en que los datos se subordinan a la coherencia del sistema.
- * Razona no solo sobre lo real sino sobre lo posible.
- * Mayor gusto por lo abstracto y manejo más fácil de abstracciones.
- * Gusto por razonar y extraer consecuencias de una posición adoptada.
- * Manipula e interpreta experiencias.
- * Crea condiciones para observar un fenómeno.
- * Formula, examina contrasta hipótesis.

Desarrolla:

- * Habilidades lógicas (lógica de proposiciones).
- * Habilidades científicas. (formula y comprueba hipótesis).

Instrumentos:

- * Combinatoria: Combinación de elementos ante una situación dada, produciendo todas las cosas posibles.
- * Razonamiento: El razonamiento sobre lo posible exige razonamiento verbal.
- * El lenguaje ocupa un lugar preponderante.

Esta etapa se caracteriza por la habilidad para pensar más allá de la realidad concreta. En la etapa anterior el niño desarrolló un número de relaciones en la interacción con materiales concretos; ahora puede pensar a cerca de relación de relaciones y otras ideas abstractas; por ejemplo proporciones y conceptos de segundo orden. El niño de pensamiento formal tiene la capacidad de manejar, a nivel lógico, enunciados verbales y proposiciones en vez de objetos concretos únicamente. Es capaz ahora de entender plenamente y apreciar las abstracciones simbólicas del álgebra y la crítica literaria, así como el uso de metáforas en la literatura. A menudo se ve involucrado en discusiones espontáneas sobre filosofía, religión y moral en las que son abordados conceptos abstractos tales como justicia y libertad.

Algunos niños nunca desarrollan las habilidades mentales que caracterizan las últimas etapas. Podemos estimar que solamente la mitad de la población adulta ha alcanzado el nivel del pensamiento operativo formal. La mayoría de los adultos alcanzan este nivel de pensamiento solamente en su especialidad. Este nivel de operaciones formales puede ser alcanzado sin una escolaridad avanzada, como en la mecánica automotriz. Al mismo tiempo, un porcentaje sorprendente de estudiantes universitarios no funcionan en este nivel.³⁰

³⁰ Ibidem. P 75

2.6.3 Teoría Cognoscitiva de Jerome Bruner

Bruner inicio el estudio de desarrollo cognoscitivo a partir de un marco de referencia psicológico experimental, más bien que del marco biológico epistemológico de Piaget.

Bruner realizo estudios descriptivos con un número relativamente grande de estudiantes y no con un reducido número de personas como lo hacía Piaget.

El principal interés de Bruner en el desarrollo cognoscitivo, es la manera como los seres humanos interactúan con el medio y representan internamente sus experiencias en la aparición inicial de los medios o recursos para actuar sobre el medio y sus experiencias; en la continuidad del desarrollo.

Piaget y Bruner se identifican considerablemente en sus conceptos sobre la representación interior de la experiencia.

Bruner hace mucho énfasis en la continuidad, en la importancia del idioma y de la educación en el desarrollo cognoscitivo, cosa que no ocurre con Piaget. Las teorías cognitivas explican la conducta en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes, ideas y percepciones de una persona y de la forma en que ésta la integra, organiza y reorganiza.

Teoría de la instrucción.

Bruner subraya el papel del profesor en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El interés de Bruner por la evolución de las habilidades cognitivas del niño y por la necesidad de estructurar adecuadamente los contenidos educativos. Bruner centró su atención en el ambiente de enseñanza.

Para comprender bien la teoría de la instrucción de Bruner hay que profundizar en tres temas relacionados. Los modelos de aprendizaje las funciones de categorización y los principios de la instrucción.

Modelos de aprendizaje:

1.- Modelo en activo de aprendizaje:

En el modelo en activo de aprendizaje se aprende haciendo cosas, actuando, imitando y manipulando objetos. Es este el modelo que usan con mayor frecuencia los niños pequeños. A decir verdad es prácticamente la única forma en que un niño puede aprender en el estadio sensorio-motor. No obstante también los adultos suelen usar este modelo cuando intentan aprender tareas psicomotoras complejas u otros procesos complejos. No cabe duda de que el arte de ballet, el dominio de los procedimientos parlamentarios o la práctica en la dirección de un coro se facilitarán si se hace lo mismo que otras personas que se dedican a estas actividades. Los profesores pueden inducir a los estudiantes a usar este modelo de aprendizaje proporcionándoles demostraciones y ofreciéndoles materiales pertinentes, así como actividades de representación de roles, modelos y ejemplos de conductas.

2.- Modelo icónico de aprendizaje:

El modelo icónico de aprendizaje implica el uso de imágenes o dibujos, adquiere una importancia creciente a medida que el niño crece y se le insta a aprender conceptos y principios no demostrables fácilmente. Así por ejemplo, los conocimientos sobre países extranjeros, las vidas de personajes famosos y la literatura dramática no se aprenden normalmente por medio del modelo en activo. Los profesores pueden lograr que se adquieran estos contenidos educativos

proporcionando a los estudiantes dibujos y diagramas relacionados con el tema y ayudándoles a crear imágenes adecuadas. La representación icónica es especialmente útil para los niños en la etapa preoperatorio y en el de las operaciones concretas. Es así mismo de gran utilidad para el adulto que estudia habilidades o conceptos complejos. Requiere, por lo general, menos tiempo que el modelo en activo.

Al tratar de las ayudas a la enseñanza Bruner (1960) recomienda el uso de diapositivas, de la televisión, de películas y de otros materiales visuales. Estos medios pueden aportar experiencias sustitutivas e imágenes que sirven para enriquecer y complementar las experiencias del estudiante. Al mismo tiempo, sin embargo, Bruner advierte. “Las películas o los programas de televisión usados como truco educativo, un sistema de proyección de películas sin contenido o estilo”, una representación intensamente pictográfica de lo trivial, nada de esto será de ayuda ni para el profesor ni para el estudiante.

3.- Modelo simbólico de aprendizaje:

El modelo simbólico de aprendizaje es el que hace uso de la palabra escrita y hablada. El lenguaje, que es el principal sistema simbólico que utiliza el adulto en sus procesos de aprendizaje, aumenta la eficacia con que se adquieren y almacenan los conocimientos y con que se comunican las ideas. Por tan evidentes razones, es el modelo de aprendizaje más generalizado. Resulta más útil y eficaz a medida que el niño pasa de la etapa de las operaciones concretas a la etapa de las operaciones formales.

Funciones de categorización:

Funciones de categorización aparte de escribir las diferentes formas del proceso de la información, Bruner subraya la importancia de la categorización en el desarrollo cognitivo. Cabe definir la categorización como un proceso de

organización e integración de la información con otra información que ha sido previamente aprendida. La capacidad de agrupar y categorizar cosas es esencial para hacer frente al inmenso número de objetos, personas, acontecimientos, impresiones y actitudes con que nos solemos encontrar. Bruner lo plantea de esta forma: “ El control cognitivo en un mundo que genera estímulos a un ritmo muy superior a nuestra velocidad de clasificación depende de la posesión de ciertas estrategias para reducir la complejidad y el desorden”. Esta afirmación implica que el aprendizaje en general. En el apartado de investigación siguiente te sugiere que el aprendizaje y el uso de la categorización depende, a su vez, de la forma en que se presenta el material. Bruner (1956) enumera cinco ventajas de la capacidad para clasificar acontecimientos en términos de categorías conceptuales.

1.- La clasificación ayuda a simplificar el medio ambiente. Este mundo sería ciertamente extraño si cada árbol de cada parte de cada manzana de casas recibiera un nombre propio.

2.- La clasificación ayuda a encontrar semejanzas. El estampido de un trueno, el estruendo de una máquina o el parloteo de un grupo de personas pueden describirse, todos ellos, como “ruido”, aunque su origen sea diferente.

3.- La clasificación elimina la necesidad del aprendizaje constante. Un recipiente pequeño dotado de un asa puede ser etiquetado como una taza e identificado como algo que sirve para beber, aunque la persona no lo haya visto antes

4.- La clasificación permite poner en práctica una conducta determinada en muchas situaciones diferentes. La palabra peligro^o puede influir sobre nuestra conducta cuando tenemos que vérnoslas con un proyecto de construcción, con el escape de una sustancia química, con un pozo o con una botella de pesticida. No necesitamos una palabra diferente para cada una de estas situaciones.

5.- La clasificación mejora la capacidad para relacionar objetos y acontecimientos. Los fenómenos de incendio, inundación, tornado y ventisca pueden relacionarse con las palabras destrucción, catástrofe natural, ansiedad o crisis. Estos términos pueden categorizar en un marco de referencia científico o social.

Principios de la Instrucción.

La teoría de la instrucción se caracteriza por disponer de cuatro principios fundamentales, relacionados con la motivación, la estructura, secuencia y el reforzamiento.

1.- El principio de la motivación.- Afirma que el aprendizaje depende de la predisposición o disposición de la persona para el aprendizaje. Bruner postula que los niños tienen un deseo natural de aprender, una curiosidad adicional por el aprendizaje. Es probable que los profesores que sepan aprovechar estas tendencias y deseos naturales logren promover el desarrollo intelectual de los alumnos.

2.- El principio de estructuración.- afirma que el aprendizaje puede incrementarse seleccionando métodos de enseñanza que se adecue al nivel de desarrollo cognitivo y de comprensión de la persona de la persona. El profesor debería, pues, señalar relaciones significativas entre lo que se va aprender y lo que el alumno ya sabe. Bruner advierte que los materiales de enseñanza programada, los medios técnicos de enseñanza y otros sistemas parecidos que por lo general se identifican con un programa de estudios muy estructurado no siempre producen niveles óptimos de aprendizaje. Un plan de estudios estructurado tiene que estar en relación con las necesidades del estudiante o con su capacidad para comprender la estructura de los temas de estudio.

3.- El principio de secuenciación.- Afirma que la ordenación del contenido influye en la facilidad que se produce en el aprendizaje. Mientras que la estructuración se refiere, por lo general, a la ordenación de hechos en el marco de un subunidad, la secuenciación se refiere a la ordenación de subunidades y unidades de aprendizaje en el marco de una asignatura y entre diferentes asignaturas. Una y otra deben tener una base simple y lógica. Sin embargo, raramente es posible lograr una secuencia perfecta de un conjunto de actividades de enseñanza. El nivel de desarrollo, la motivación y los conocimientos anteriores pueden influir en la respuesta que reciban los profesores a una determinada estructura de unidades de aprendizaje. Estos deben, pues observar los efectos de las secuencias que usan y cambiarlas si los resultados no son los deseados.

4.- El principio de reforzamiento.- Afirma que la repuesta favorable a una, persona afecta a las conductas posteriores de ésta. El refuerzo, en efecto, aumenta la probabilidad de que la conducta reforzada se repita. Los refuerzos utilizados en el aula son, por ejemplo los elogios, las risas, las calificaciones altas y la retroalimentación positiva. Al hablar de la naturaleza y de los ritmos de administración de los refuerzos, Bruner hace las siguientes recomendaciones:

* El profesor debe hacer una evaluación o procurar una retroalimentación, de manera que, en un momento dado, los estudiantes sean capaces de evaluar su propio trabajo.

* Debe decirse a los niños cómo están realizando una actividad de aprendizaje cuando comparan su trabajo con un criterio o meta que intentan alcanzar. Si la retroalimentación se imparte demasiado tarde, su valor es muy escaso.³¹

³¹ Bruner Jerome, Olson David R. Aprendizaje por experiencia directa y Aprendizaje por experiencia mediatizada. Perspectivas, Vol, No. 1, Primavera, 1973.

CAPITULO III

3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Sugerencias de Juegos para favorecer las matemáticas en el Nivel Preescolar

Este proyecto de innovación es una obra pedagógica dirigida a los educadores para apoyar su labor cotidiana.

Está integrado por varios juegos para facilitar la enseñanza de las matemáticas en el nivel preescolar, que permitirá iniciar al niño en el manejo y construcción de las nociones básicas de las matemáticas.

Cada juego cuenta con su nombre, propósito, material, desarrollo, duración, cierre y evaluación para facilitar su aplicación, pero es recomendable que la educadora tome en cuenta los siguientes aspectos.

- Tomar en cuenta los interés e inquietudes de los educandos
- Contar con el material necesario
- Delimitar el área de juego

La realización de cada juego evitara la improvisación de la educadora ante su desempeño laboral.

3.1. UBICACIÓN ESPACIAL.

En este espacio se ofrecen juegos que le permiten a la educadora ubicar al niño en su espacio- tiempo, utilizando su cuerpo como eje central para localizar las diferentes posiciones que existen en su entorno.

Para el desarrollo de los aspectos de ubicación espacial será necesario que se conozcan algunos términos.

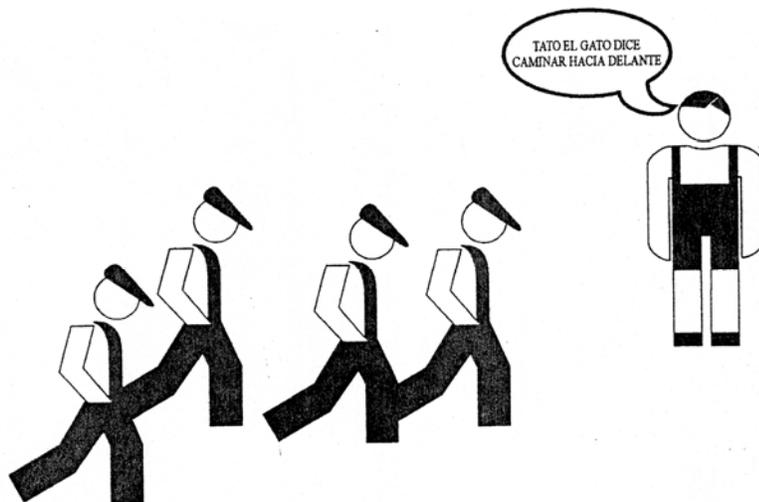
- Arriba: Es lo alto o parte alta, comparándola con algo menor.
- Abajo: Es la parte inferior o parte baja, comparada con algo mayor.
- En medio: Lo que está entre dos extremos, en el centro de algo o entre dos cosas.
- Delante: Se llama así a lo que se encuentra o está delante de alguna cosa u objeto.
- Atrás: Es la parte posterior de algún sitio.
- Dentro: Ubicación de objeto que se localiza en la parte interior de algo.
- Fuera: Cosa u objeto que se encuentra en la parte exterior de algo.
- Lateralidad: Se llama así a lo que está situado a un lado de una cosa
- Derecha: Que está situado a la mano derecha de alguna persona o cosa.
- Izquierda: Es algo que está situado o se puede localizar a la mano izquierda de alguna persona.
- Simetría: Es cada uno de las dos partes iguales en que se divide una cosa.

Siendo de gran importancia la experiencia del niño, al jugar para adquirir su ubicación espacial por medio de los términos ya citados.

3.1.1 Juegos de Ubicación Espacial

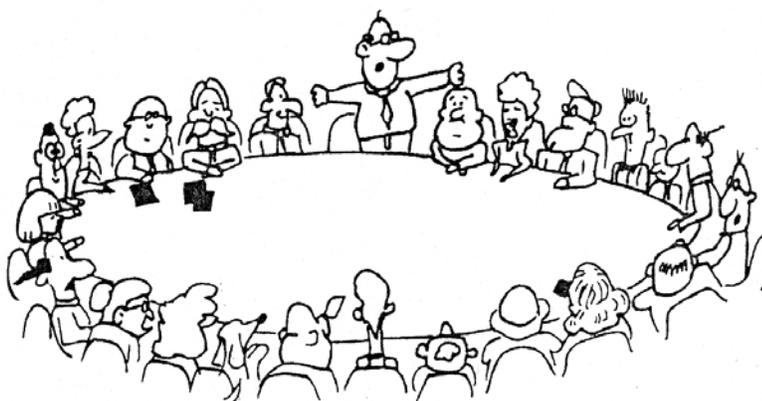
Juego	"EL GATO TATO"
Propósito	Ejecutar movimientos para distinguir delante- atrás.
Material:	Mascara de un gato, niños,(as), patio.
Duración:	20 minutos
Desarrollo:	<p>1.- Realizar algunas actividades previas, como son jugar o entonar algún coro para que ubiquen este espacio.</p> <p>2.- El grupo se ubicará en el patio tratando de no quedar juntos de tal manera que la docente se colocará la máscara y dirá "tato el gato dice".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caminar como soldaditos hacia adelante. • Gatear hacia atrás. • Saltar hacia adelante. • Caminar de puntitas hacia atrás. <p>3.- Se les invitará los niños a no empujarse, y poner atención.</p> <p>4.- La máscara se rolará a los niños</p>
Cierre :	Se entonará un coro para que los niños(as) refuercen su ubicación.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "EL GATO TATO"	
Instrumentos de Evaluación	- Observación directa
Logros	1.- La mayoría logro ubicar su espacio delante atrás Haciendo comparaciones y reflexionando sobre La ubicación incorrecta de algunos compañeros.
Dificultades	1.- No se observo ninguna dificultad ya que hubo Disponibilidad por parte de los niños para realizar las actividades planeadas.



Juego	" ACITRÓN"
Propósito	Desarrollar la precisión y estimular la coordinación motriz al manejar objetos dirigidos hacia la izquierda o La derecha.
Material	Un vaso, pelota, o ficha, niños, niñas, patio
Duración	30 minutos
Desarrollo	1.- Realizar algunas actividades previas antes de iniciar El juego. 2.- El grupo sentado en circulo y cada uno de los jugadores tendrá un vaso en la mano que pasa al compañero que se encuentra a su derecha para que tome con la misma mano la que su compañero te la izquierda deja y así sucesivamente.
Cierre	Al final realizar un coro reforzando su lateralidad-Izquierda-derecha y viceversa.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "ACITRÓN"	
Instrumentos de Evaluación	Cuestionamiento. Observación directa.
Logros	1.- Algunos niño,(as) lograron ubicar su lateralidad, 2.- realizaron comparaciones reflexionando sobre La ubicación incorrecta de algunos compañeros.
Dificultades	1.- Se observaron errores en cuanto a su lateralidad algunos niños demostraron poco interés ya que lo expresaron solo observando y no realizando lo que se les pedía.



JUEGO	"COMPLETA EL PAYASO"
Propósito	Se iniciará al niño (a) en el concepto de simetría
Material	Tres caras de payaso elaboradas con foami dividida a La mitad y que se desprendan las partes de su cara
Duración	30 minutos
Desarrollo	1.- Realizar algunas actividades previas a la realización del juego. 2.- Se formarán tres equipos con el grupo de acuerdo al Número de niños, a cada equipo se le presentará la Cara de un payaso sin la mitad del rostro, y se le Preguntará si esta completo o si les faltan partes al Observarlo ellos colocarán las partes que faltan.
Cierre	Se realizarán actividades con diferentes rompecabezas Para que desarrollen su sentido de observación.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "COMPLETA EL PAYASO"	
Instrumentos de Evaluación	- Cuestionamiento Observación directa
Logros	1.-La mayoría de los pequeños logro Desarrollar su sentido de observación
Dificultades	1.- Se observaron solo con dos pequeños error en no saber dónde poner algunas partes de la figura.



Juego	"LOS RATONES EN CASA"
Propósito	Favorecer la noción de los conceptos dentro-Fomentar la socialización.
Material	Aros, patio, niños, niñas
Duración	30 minutos
Desarrollo	1.- Realizar algunas actividades previas antes de realizar el Juego planeado. 2.-Colocar los aros en distintas partes del área de trabajo, Pedir a los niños que caminen en distintas direcciones Y cuando escuchen, "los ratones en su casa", colocarse Dentro de un aro, una vez dentro no se moverán, se Irán quitando los aros para que algunos se queden sin Casa.
Cierre	Se solicitara realizar la misma consigna utilizando los diferentes materiales en el aula.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "LOS RATONES EN CASA"	
Instrumentos de E valuación	-Cuestionamiento. Observación directa.
Logros	1.- La mayoría del grupo de los niños logro Ubicar su espacio dentro fuera ya que Es una consigna con la manejan con cotidianidad en casa.
Dificultades	1.- Solamente cuando alguno se distrae con algún otro niño.



3.2. RELACIONES:

Dentro de este capítulo se incluyen juegos donde el niño desarrollará la capacidad de distinguir semejanzas en relaciones mediante la comparación atendiendo a una cualidad dada.

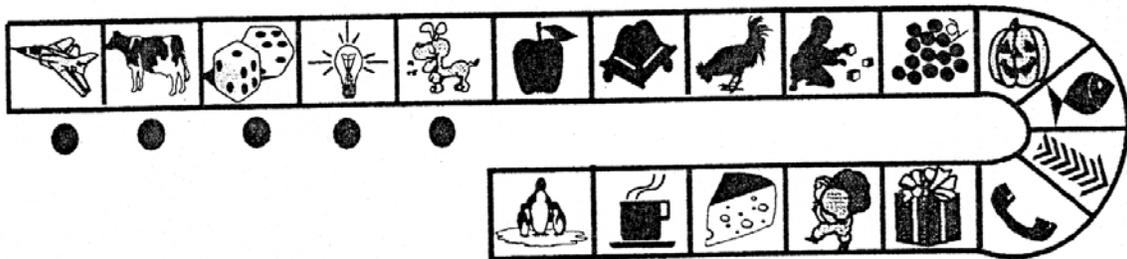
- GRANDE: Se asigna así a los objetos que sobrepasan al tamaño de otro objeto.
- PEQUEÑO: Se atribuye así a los objetos que tienen menor tamaño, comparándolo con otro objeto mayor.
- ALTO: Es la elevación que alcanza los cuerpos del piso a cierta altura.
- BAJO: Se estipula así a las cosas que tienen menor altura.
- LARGO: Se denomina así a lo que tiene más longitud.
- CORTO: Se califica así a los objetos con poca longitud o menor tamaño.
- CERCA: Lugar próximo o poco distante que esta inmediato a algún objeto o punto de referencia.
- LEJOS: Se llama así a lo que esta aparte de o a gran distancia del lugar donde se halla la persona u objeto.
- MUCHO: Se llama así a lo que es abundante, numeroso o que se excede de lo normal.
- POCO: Se le denomina así a lo que es escaso, y limitado en cantidad.

Cabe mencionar la importancia del manejo de estas cualidades por medio del juego, los que son fundamentales en la formación del niño.

3.2.1 juegos de relaciones

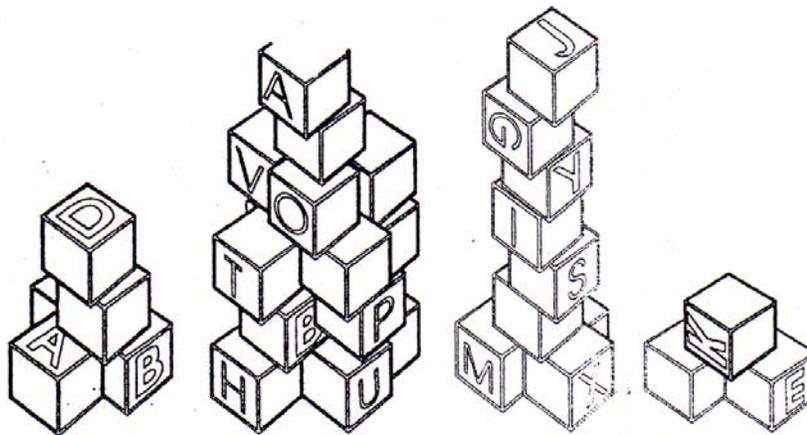
Juego	"CAMINITO DE SEMILLAS"
Propósito	Analizar el concepto pocos-muchos, con objetos al Jugar.
Material	20 tarjetas con diferentes dibujos. Semillas o fichas.
Duración	30 minutos.
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas antes de iniciar el Juego, 2.- Se colocan las tarjetas formando un caminito, se le indicará al niño que tiene que llegar a determinada figura colocando en cada tarjeta una semilla hasta llegar al dibujo deseado y se le preguntará al niño si empleo muchas o pocas semillas.
Cierre	Se reforzara en el aula con otros materiales y Cambiando actividades.

EVALUACIÓN DEL JUEGO " CAMINITO DE SEMILLAS"	
Logros	1.- Se logro que los niños desarrollarán su Capacidad de observación y atención Formándose un criterio de acuerdo A su edad de muchos-pocos.
Dificultades	El control de grupo para realizar con Cada niño el juego planeado.



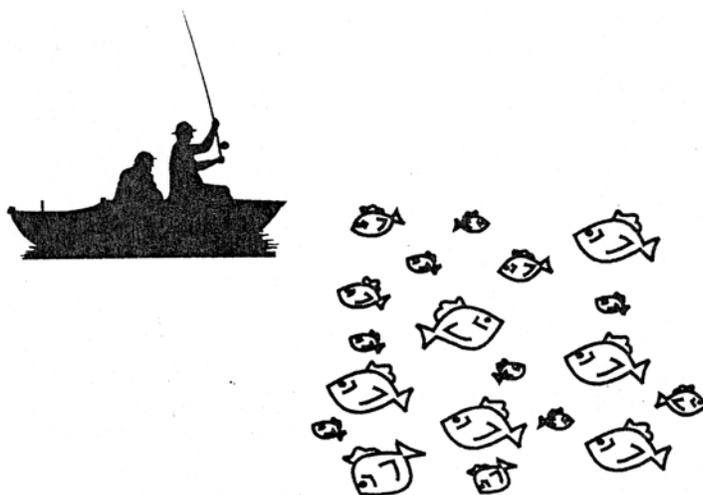
Juego	"JUGANDO CON TORRES"
Propósito	Identificar características alto-bajo, al manejar Objetos.
Material	Cajetillas de medicinas pintadas de colores
Duración	35 minutos
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas antes de iniciar el Juego. 2.-El grupo se dividirá en equipos de acuerdo al número de integrantes a cada equipo se le entrega la misma cantidad de cajetillas, a la señal de la educadora construirán torres rápidamente, cuando la educadora diga alto se detendrán, el que construyo la torre más alta gana dejando que el grupo determine cuál es la más alta y cual la más baja.
Cierre	Se reforzara entonando un coro utilizando el cuerpo

EVALUACIÓN DEL JUEGO "JUGANDO CON TORRES"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	1.- La mayoría de los niños logro realizar su torre y mediante lo construían observaban entre ellos cual era más alta realizaron comparaciones.
Dificultades	1.- Que todos los niños querían participar al Mismo tiempo no querían respetar reglas Y tiempos establecidas.



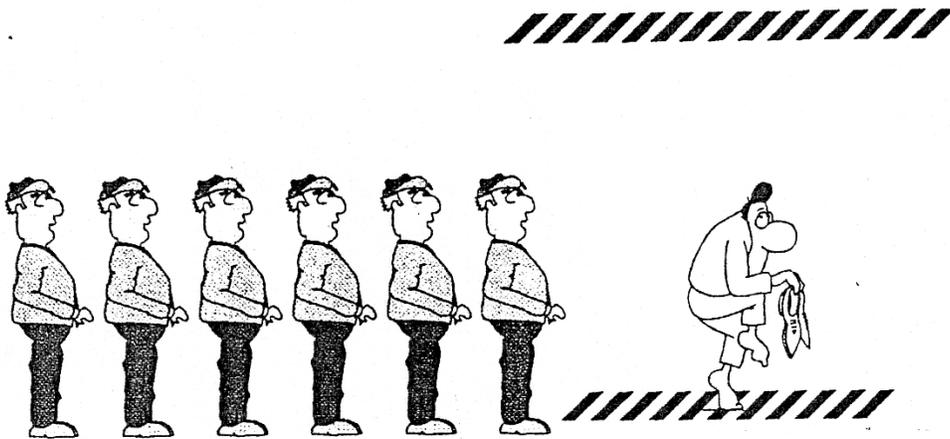
Juego	"LA PESCA"
Propósito	Establecer semejanzas y diferencias de Grande-pequeño.
Material	Peces grandes y pequeños de plástico Caña de pescar. Recipiente grande con agua Niños,(as)
Duración	30 minutos
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas antes de Iniciar el juego. 2.- Se colocarán los peces dentro de un Recipiente cada niño tendrá su caña de Pescar, y pescara el pez del tamaño que se le indique.
Cierre	Se entonará un coro para reforzar los conceptos grande-pequeño.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "LA PESCA"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	1.- En su totalidad los pequeños del grupo 1 observar y realiza la diferencia de tamaños, grande-pequeño
Dificultades	no se observo ninguna



Juego	"LA SOGA"
Propósito	Distinguir largo-corto a través del juego
Material	Dos sogas una larga y otra corta
Duración	30 minutos
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas antes de iniciar el juego. 2.- Se colocan las sogas estiradas sobre el piso, se formarán dos filas con el grupo y pasarán caminando sobre la sogas corta y después la larga experimentando y evidenciando largo-corto.
Cierre	Repartir tiras de papel de diferentes -Longitudes para acomodarlas en el orden que corresponda.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "LA SOGA"	
Instrumentos de Evaluación	- Cuestionamiento Observación directa
Logros	La mayoría logro ubicarse en su lugar formando la fila que se les indico, comunicándose entre ellos, haciendo comparación y reflexionando -acerca de lo que lograron
Dificultades	No hubo errores en la realización de Las actividades del juego.



juego	"LISTONES"
Propósito	Identificar la relación cerca-lejos teniendo un punto de referencia
Material	Recursos humanos.
Duración	30 minutos
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas antes de iniciar el juego. 2.- Se eligen a dos niños que fungirán como compradores, el resto del grupo serán los listones por lo que a cada uno se le designara un color, la maestra será vendedora diciendo: compradores tan tan, vendedora ¿quién es? Compradores, la vieja Inés, vendedora, que quería, compradores un listón, vendedora, de qué color, compradores, elige un color, se levanta el niño que tenga dicho color se lo llevarán cerca o lejos según indique la vendedora.
Cierre	Reforzar en el aula las relaciones cerca lejos con alguna otra Actividad.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "LISTONES"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	1.- La mayoría de los niños logro ubicar los Puntos de referencia cerca-lejos.
Dificultades	No hubo



3.3 NOCIÓN INTUITIVA DE NÚMERO

El desarrollo de las nociones lógico- matemáticas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que brinda la interacción con los objetos de su entorno, esto posibilita la estructuración del concepto numérico. Para poder alcanzar lo antes mencionado es primordial que dentro del preescolar se empleen juegos en donde se manejan los siguientes conceptos:

Clasificación: Es un proceso mental mediante el cual se analizan las propiedades de los objetos, se definen colecciones y se establecen relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos de la misma, delimitando así sus clases y subclases.

- Tamaño: Se nombra así a las cosas u objetos de mayor volumen comparados con otros de menor volumen.
- Forma: Figura o aspecto exterior de los cuerpos materiales.
- Especie: Conjunto de individuos que son comunes y se parecen entre sí.
- Utilidad: Objetos que pueden servir para determinado fin.
- Conjunto: Es la agrupación o reunión de varias personas, animales, cosas, etc.
- Homogéneos: Conjunto formado por elementos de igual naturaleza.
- Heterogéneos: Conjunto formado de distinta naturaleza pero en la base a una cualidad dada.
- Seriación: Es una operación lógica que nos permite establecer relaciones comparativas respecto a un sistema de referencia entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según se diferencia ya sea en forma creciente o decreciente.
- Número: Signo o conjunto de representaciones con las que se identifican ciertas cantidades.
- Reloj: Aparato para medición e indicación del tiempo.

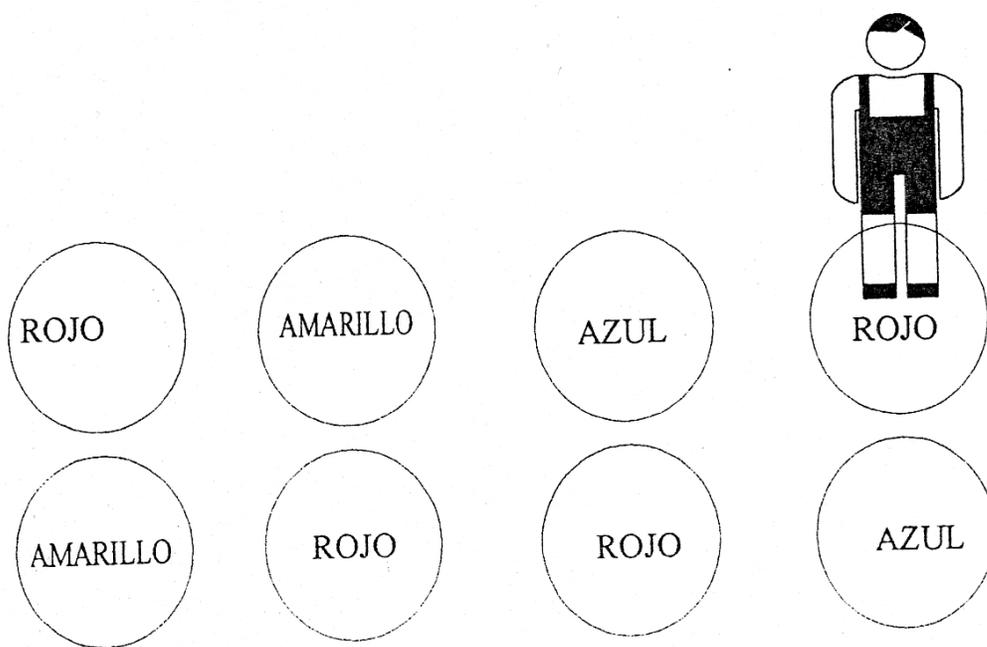
- Moneda: Pieza de metal acuñada y que sirve de medida común para el precio de las cosas y para facilitar los cambios.
- Compra: Adquirir algo por dinero.
- Venta: Exponer u ofrecer al público mercancías para el que quiera comprarlas.

Al haber trabajado con dichos términos en este capítulo encontrarás juegos para aplicarlos en el nivel preescolar.

3.3.1 Juegos de noción intuitiva de números.

Juego	"BUSCANDO UN COLOR"
Propósito	Identificar los colores primarios por medio del juego
Material	- Círculos de color rojo, azul y amarillo aproximadamente 10 de cada color, de cartón pintado.
Duración	40 minutos
Desarrollo	1.- Actividades previas al inicio del juego 2.- Se distribuyen por el patio los círculos de Distintos colores a la señal de la educadora Nombra un color determinado, los niños-Deberán ir corriendo hacia el círculo de ese Color, al momento que la maestra dice otro Color los niños se cambian rápidamente.
Cierre	reforzar en el aula las mismas consignas

EVALUACIÓN DEL JUEGO "BUSCANDO UN COLOR"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	La mayoría de los niños lograron Identificar los colores, a través del Juego.
/ Dificultades	No hubo



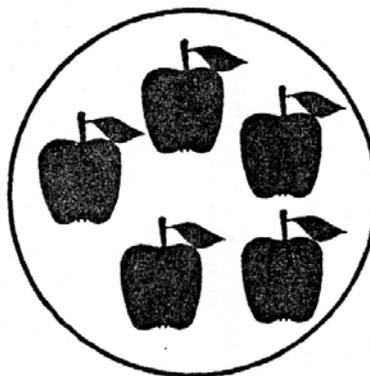
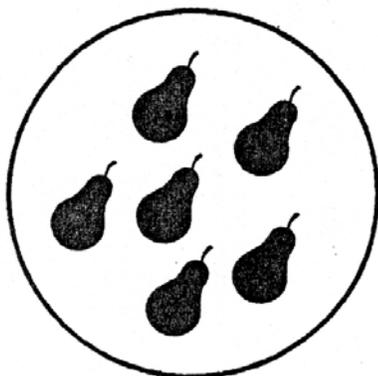
Juego	"EMBOLSEMOS"
Propósito	Establecer Correspondencia entre dos conjuntos Notando la relación de más que y menos que.
Material	Dos bolsas de plástico transparente por niño (a) Una bolsa de dulces.
Duración	35 minutos
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas antes de iniciar El juego. 2.- Se les indicará al niño que debe colocar en una de sus bolsas más dulces que él la otra, posteriormente se le pregunta qué bolsa tiene más que y menos que, así el niño continuará jugando con sus -compañeros para reafirmar el aprendizaje.
Cierre	Se puede utilizar diferentes materiales

EVALUACIÓN DEL JUEGO "EMBOLSEMOS"	
Instrumentos de Evaluación	Cuestionamiento Observación directa
Logros	Los niños lograron realizar la comparación de conjuntos, comunicándose entre ellos reflexionando sobre, más que y menos que.
Dificultades	El control de los niños para que no se comieran los dulces



Juego	"ENSALADA DE FRUTAS"
Propósito	Formará conjuntos por elementos de la misma Especie.
Material	Diez manzanas de plástico. Diez peras de plástico.
Duración	40 minutos.
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas al iniciar el juego 2.- Marcar en el patio dos círculos grandes, a cada niño se le proporcionará una pera o manzana a la señal de la educadora se formarán dos -conjuntos uno de manzanas y de peras ubicándose dentro del círculo.
Cierre	Se reforzarán en el aula con algún otro material.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "ENSALADA DE FRUTAS"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	1.- los niños lograr realizar la Clasificación de figuras de Acuerdo a su especie.
Dificultades	No hubo.



Juego	"CUBETA MÁGICA"
Propósito	Clasificar objetos por su especie, a través del Juego.
Material	Bote o cubeta llena de animales y vegetales De plástico. Dos cajas una de color amarillo y otra azul.
Duración	40 minutos.
Desarrollo	1.- Realizar actividades previas al inicio del Juego. 2.- Se formará un círculo con los niños y se les indicará que deben colocar los animales en la caja amarilla y los vegetales en la azul.
Cierre	reforzar actividad en el aula.

EVALUACIÓN DEL JUEGO "CUBETA MÁGICA"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	1.- Los niños (as) lograron clasificar y Contar, haciendo comparaciones
Dificultades	Falta de interés por alguno de ellos



Juego	"LAS LOMBRICES ORDENADAS"
Propósito	Ordenar elementos de un conjunto según su Grosor.
Material	- 2 trozos de lazo 2 trozos de estambre 2 trozos de hilo
Desarrollo	1.- Se traza una línea previamente en el Patio, de un lado se colocan distribuidos Los trozos de estambre, hilo, lazo y del Otro se hace lo mismo, el grupo se divide en dos equipos y la señal de la Educadora tendrán que ordenar los Trozos del más delgado al más grueso.
Cierre	Reforzar actividades.

EVALUACIÓN DEL JUEGO " LOMBRICES ORDENADAS"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	1.- La mayoría del grupo ha logra do hacer comparación de grosor y textura.
Dificultades	La organización del grupo



Juego	"RECTA NUMÉRICA"
Propósito	Representará con número conjuntos de elementos
Material	Una recta del uno al diez Conjunto de elementos del uno al diez.
Duración	30 minutos
Desarrollo	Salir al patio a desarrollar las actividades del juego, se coloca la recta en una superficie plana, la maestra le indicará a un niño que tome un conjunto y lo coloque en el número correspondiente.
Cierre	Reforzar actividades en el aula

EVALUACIÓN DEL JUEGO " RECTA NUMÉRICA"	
Instrumentos de Evaluación	Observación directa
Logros	1.- La mayoría del grupo logro realizar los Conjuntos entre número y cantidad haciendo Diferencia de estos.
Dificultades	interés de algunos de los niños

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



3.4. INICIACIÓN A LA GEOMETRÍA:

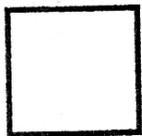
Con frecuencia la enseñanza de la geometría en el jardín de niños se ha limitado a la visualización, identificación y representación de las figuras geométricas siendo estas con frecuencia las mismas con el triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo y representadas en una posición rígida perdiendo de vista que el aprendizaje geométrico no se reduce a la repetición verbal del nombre de las figuras sino que debe dar lugar a la adquisición, de estructuras conceptuales.

- Figuras geométricas: Son figuras cerradas que tienen sus medidas bien determinadas.
- Círculo: Curva o línea plana cerrada.
- Cuadrado: Figura geométrica que tiene cuatro lados iguales.
- Rectángulo: Es la figura geométrica que tiene cuatro líneas dos largas y dos cortas.
- Triángulo: Figura geométrica formada por tres líneas rectas, dos largas y dos cortas.
- Línea: Raya o rasgo en las cuales existen diferentes tipos de líneas como son: rectas, curvas, horizontales, verticales. y quebradas
- Línea horizontal: Se llama así a la línea que esta acostada.
- Línea vertical: Se llama así a la línea recta.
- Línea quebrada: Es una línea formada por líneas que cortan entre sí.
- Línea curva: Línea formada por semicírculos.
- Cilindro: Sólido limitado por una superficie cilíndrica y dos planos que forman sus bases.
- Cubo: Poliedro regular limitado por seis cuadrados iguales y que por lo tanto tienen iguales sus tres dimensiones.
- Esfera: Lugar geométrico de los puntos del espacio que equidistan de otro interior llamado centro.

3.4.1 Juegos de Iniciación a la geometría

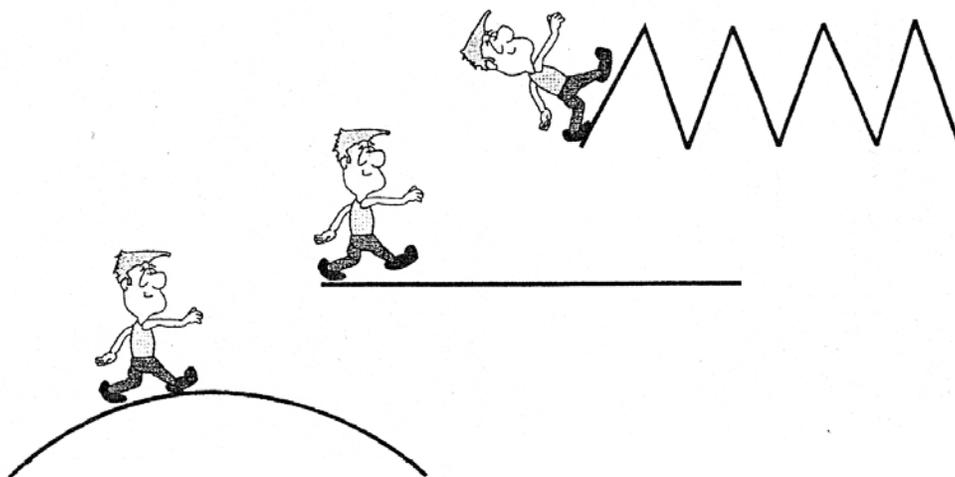
Juego	"LAS PISTAS"
Propósito	Clasificar objetos de acuerdo a su forma.
Material	Pares de figuras geométricas de diferente material.
Duración	30 minutos
Desarrollo	Se esconderá una figura en un lugar del salón o del patio de acuerdo a su forma (círculo, llanta, cuadrado, ventana.) ya ocultas las figuras se le presentará al niño la figura geométrica que tiene el objeto a encontrar y la deberá buscar en lugares de acuerdo a la forma.
Cierre	Entonando un coro

"EVALUACIÓN DEL JUEGO LAS PISTAS"	
Instrumentos de Evaluación	* Observación directa * Cuestionario
Logros	* Los pequeños lograron clasificar e identificar las diferentes figuras de acuerdo a su forma.
Dificultades	* Solo se presento una con los niños más pequeños que aún no se integran y no participan con los demás niños.



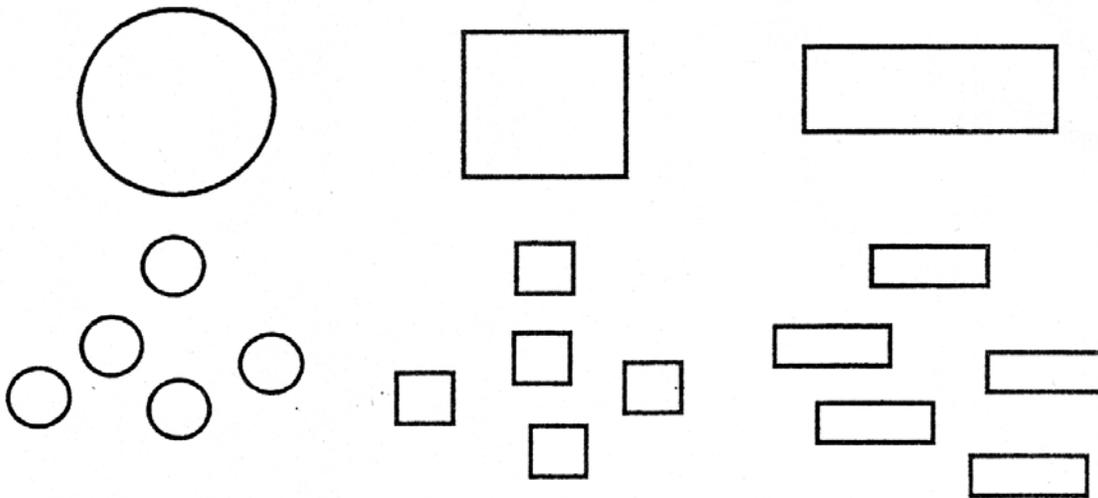
Juego	"SIGUE EL CAMINO"
Propósito	Ejecutar movimientos por medio de las cuales puedan reproducir las líneas.
Material	Gises.
Duración	20 minutos
Desarrollo	Se trazan líneas rectas, curvas, abiertas y cerradas, en el patio una vez que el niño las ha observado procederá a caminar sobre las líneas que la maestra indique.
Cierre	Entonando un coro

"EVALUACIÓN DEL JUEGO SIGUE EL CAMINO"	
Instrumentos de Evaluación	* Observación directa
Logros	* En la realización de este juego observe que los niños manifestaron buena coordinación motriz gruesa al seguir las líneas trazadas en el piso.
Dificultades	* Que pocos fueron los que por jugar no siguieron instrucciones y no lograron equilibrio al realizar las actividades.



Juego	"GUARDEMOS FIGURAS"
Propósito	Clasificar las figuras geométricas a partir de identificar su forma
Material	Ocho recipientes en forma de triángulo, cuadrado, círculo y rectángulo (2 de cada figura) varias piezas de cartón de las figuras ya mencionadas.
Duración	30 minutos
Desarrollo	Formar dos equipos cada uno tiene sus cuatro recipientes en un extremo y la figuras de cartón en otro, a una señal de la maestra clasificarán las figuras según el recipiente que les corresponda es decir los triángulos en el recipiente de los triángulos, los cuadrados en el recipiente cuadrado y así sucesivamente
Cierre	Entonando un coro

"EVALUACIÓN DEL JUEGO GUARDEMOS FIGURAS"	
Instrumentos de Evaluación	* Observación directa.
Logros	* Por algunos conocimientos previos que los niños ya tienen sobre la identificación de figuras la mayoría de ellos logro identificar sin error las figuras.
Dificultades	En un 2% de los pequeños que realizaron el juego aún manifiestan error al identificar figuras pero son los pequeños de segundo.



3.5 LA APLICACIÓN DE ALTERNATIVA DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Se llevaron a cabo las siguientes actividades y juegos:

- 1.- Presentación del proyecto a los Padres de familia.
- 2.- Sugerencias de Juegos a los docentes y posteriormente práctica de los mismos para favorecer las matemáticas en el nivel preescolar.
- 3.- Las actividades y juegos variaron temáticamente atendiendo a los objetivos que se persiguieron para lograr en el niño su desarrollo integral.

Primera sesión

El día 13 de octubre, en reunión que tuvimos con la directora de la institución donde yo laboro tuve la oportunidad de mostrarle y explicarle como y cuando se llevarían a cabo las actividades diseñadas para realizar actividades y estrategias mediante el juego con los niños en el preescolar. Así mismo, como se involucrarían las otras profesoras que laboran en la misma institución. En el ciclo escolar 2007-2008 yo tuve la comisión de realizar el proyecto de diseñar y aplicar actividades con los niños del jardín donde laboro. Comente al directivo como también a mis compañeras docentes que seria un trabajo en conjunto y que cada una elegiría los juegos que aplicaría en su grupo ya que por la edad y los conocimientos previos de los pequeños, para algunos seria muy fácil la realización de estos el desarrollo y aprendizaje de habilidades y emociones para el reforzamiento de la competencias del campo formativo pensamiento matemático.

Al observar y leer los juegos y ver que cada uno cuenta con su propósito su desarrollo (ver anexos), material, tiempo comentamos y decidimos ajustar un cronograma de actividades, el cual nos indicaría en que mes se llevarían a cabo cada actividad y juego adaptándose por grado. Independientemente que existiera este cronograma, también se acepto que cada una lo plasmaría en su planeación ya sea mensual, semanal o diaria y realizaría una evaluación conjunta al término de cada mes y una lista de cotejo por grupo, para observar sus logros y dificultades.

Se valoró que por la edad de los pequeños con los que trabajamos en este nivel la evaluación hacia ellos únicamente sería mediante preguntas como si les agradó del juego, y a través de la observación directa.

Se estableció presentar el proyecto a los padres de familia practicando algunos juegos y actividades con ellos antes de aplicar los juegos a los niños con la finalidad de que nos apoyaran con la realización de algunos materiales y se involucraran en el trabajo cuando se le solicitara.

Segunda sesión

Octubre 28; En la segunda sesión, se presentaron los padres de familia de la institución escolar, de los dos grados 2° y 3o, los cuales ya los habíamos citado con anterioridad, sin mencionarles el propósito de la reunión, pero si solicitándoles algunos materiales que utilizarían en la aplicación de algunos juegos que se llevarían a cabo con ellos.

Antes de iniciar con ellos algún juego de los que ya se tenían planeados a realizar con ellos se les mencionó él porqué de la reunión y la importancia de ésta así mismo se les concientizó y sensibilizó el porqué de su participación y apoyo tanto para sus niños como para nosotras las docentes y lograr así en los pequeños un mejor desarrollo en su pensamiento matemático. Se aplicaron tres; juegos con los padres de familia en los que se involucraron y participaron los cuales fueron (los ratones en su casa jugando con torres, guardemos figuras). Al finalizar estos se realizó la evaluación de cada uno de ellos mediante preguntas y respuestas a los padres de familia quienes participaron en ellos.

En el primer juego comentaron que a ellos se les facilitó al principio todos tenían un aro el cual era su casa conforme seguía el juego la consigna era ir quitando aros para que algún papá o mamá se quedara sin casa y fuera saliendo del

juego y así sucesivamente hasta llegar a un solo ganador, conforme se realizaba el juego se les iba dificultando ya que tenían que buscar y ponerse atentos a ver donde lograban llegar a un aro antes que sus contrincantes.

En el segundo juego "Jugando con torres" lo realizaron por equipos de ocho personas con diferentes cajas de cartón pintadas de colores, a la señal de la profesora construirán torres rápidamente cada equipo y cuando se les indicara alto se detendrían y el que construyó la torre más alta ganaría y determinarían mediante la observación cual era la más alta y la más baja. Al finalizar este juego los padres de familia comentaron que para que no existiera dificultad en los niños al realizarlo proporcionarían cajas de acuerdo al manejo de los pequeños y las pudieran trasladar de un lugar a otro y así se les facilitaría mejor tomar las cajas de diferentes tamaños.

Y en el tercer juego que fue "Guardemos figuras" clasificaron figuras geométricas como fueron triángulo, cuadrado, círculo y rectángulo todas estas hechas de fomy así mismo se realizaron cajas cada una diferente con forma de figura geométrica y la consigna de juego era repartirlas todas en el patio a la indicación de inicio cada equipo integrado por ocho personas buscaría las figuras y las integraría a cada caja según correspondiera su clasificación así mismo ganaría el primer equipo que integrara la mayor parte de las figuras y sin error a sus cajas. Al finalizar la actividad los padres de familia comentaron que este juego se les facilitaría más a los niños de tercer grado ya que tienen conocimientos previos sobre la forma de las figuras y lo realizaran con un mínimo de error y que los pequeños de segundo como son más chicos y en su mayoría aun no identifican todas las figuras geométricas se les dificultaría más este juego se equivocarían más.

Al final de esta sesión y concluir con ellos los padres comentaron que les había agradado haber participado en estas actividades y que se nos apoyaría en proporcionar los materiales solicitados y asistir cuando se les pidiera así como reforzar en casa algunas actividades de acuerdo a su conocimiento. Anexo.4

Tercera sesión

Procedí aplicar el primer juego con el grupo a mi cargo los cuales fueron pequeños que cursaban el segundo grado de preescolar como ya se tenía una propuesta de innovación diseñada con diferentes juegos y actividades clasificados con los conceptos (ubicación espacial, relaciones, noción intuitiva de número e iniciación a la geometría) con el propósito de lograr en el niño que desarrollé su pensamiento lógico matemático por medio del juego, así mismo cada docente integró en su planeación diaria, semanal o mensual en que momento aplicaría los juegos de acuerdo a su situación didáctica, por lo que no se realizó cronograma de actividades general, por que cada docente las adecuaría a sus necesidades de los niños del grupo a su cargo. Anexo. 5 y 6

Noviembre 10; Reuní en el patio a mi grupo de niños para realizar las actividades del primer juego, seleccione los materiales que se utilizarían, se les comento a los niños el procedimiento y las consignas de este, también como actividad previa y para motivarlos y hacer que participaran todos entusiasmados interpretamos un coro, llamado "muñeco de trapo" para que ubicaran con más seguridad y sin error su espacio arriba-abajo, atrás-adelante, al término de la canción, iniciamos con el juego llamado "el gato tato" donde ubicarían delante-atrás, el cual lo realizamos en no máximo de 20 minutos ya que si rebasamos este tiempo los pequeños se empezarían a distraer al termino de este y al realizar mi evaluación que fue por observación directa puedo que en un 98% del grupo logró ubicar su espacio, delante-atrás, haciendo comparaciones! hubo buena disponibilidad por parte de los niños para la realización de este juego. (Ver lista de cotejo 1)

Noviembre 20; También como primera sesión para los niños de tercer grado la aplicación de las actividades de los juegos diseñados para ellos uno de estos fue el de "acitrón" este fue seleccionado para este grado ya que tiene un poco más de dificultad al manejar objetos dirigidos hacia la izquierda-derecha este juego fue aplicado por las docentes encargadas de este grado antes mencionado, yo como comisionada de trabajar con el proyecto de matemáticas solo lleve un seguimiento mediante la observación directa para percatarme que se llevarán a cabo los juegos

planeados y diseñados y observar que resultados se obtuvieron con la realización de estos juegos con los niños, esta observación y cuestionamiento me permitió ver los logros al aplicar este el cual en un 90% de los alumnos que lo realizaron lograron ubicar su lateralidad, también en un 10% se observaron errores (ver lista de cotejo 2) y estos fueron por el poco interés que mostraron al realizarlo por lo cual se distraían con facilidad. Anexo 7

Cuarta sesión

Diciembre 6; Realicé el juego "los ratones en su casa" previo a las actividades seleccione los materiales a utilizar los acomode en todo el patio ya que es importante motivar bastante a los pequeños para que pierdan el interés y pueda lograrse el propósito planteando el juego dura veinte minutos, a los niños les agrado" este juego ya que el desarrolló y la consigna de este fue sencillo les divertía realizarlo y conforme transcurría y se iban retirando aros y algunos pequeños se iban saliendo del juego a los que quedaban los motivaba el ser ganador al terminó de este y mediante la observación directa, pude percatarme que se logró el propósito planteado ubicaran su espacio dentro-fuera ya que manejan con cotidianidad en casa. Anexo.8 (Ver lista de cotejo 3).

Diciembre 8; Con los grados de tercero también aplicaron las docentes el juego de "completa el payaso" en este tendrían que identificar el concepto de simetría (igualdad en las partes de la división de una figura) obviamente que fue un juego seleccionado para este grado ya que tienen conocimientos previos ya antes adquiridos en el grado anterior estas actividades se planearon para realizarlas en treinta minutos así mismo con material suficiente y dividir al grupo por equipos, conforme a lo que observe cuando aplicaron este juego puedo decir que se facilitaron las actividades para que las realizaran los niños siempre que se hayan hecho actividades previas como armar y desarmar rompecabezas solamente así se logro un 97% del propósito planteado y el otro 3% fue por que existieron pequeños que se distrajeron con otras cosas que observaron y al momento de poner algunas partes de la figura no supieron donde irían. (Ver lista de cotejo 4)

Quinta sesión

Enero 12; En esta sesión realice un juego que pertenece al concepto de relaciones donde los niños de segundo identificaron (grande, pequeño, alto, bajo, largo, corto, cerca, lejos, mucho, poco) que se llamo "Jugando con torres" para iniciar estas actividades se trabajo de manera individual con los niños cada uno de ellos tomo semillas de acuerdo a lo que el consideraba muchos o pocos así mismo realizo la diferencia entre largo y corto observo lo grande y pequeño y al final del juego interpretación un coro llamado "el elefante". En la evaluación que realice sobre este juego observé que los pequeños desarrollaron su capacidad de observación y atención formándose un criterio de acuerdo a su edad. (Ver lista de cotejo 5)

Enero 18; Con los niños de tercer grado se aplico el juego de los "listones" donde el propósito fue que los pequeños identificaran y reconocieran la relación cerca-lejos teniendo un punto de referencia en este juego no se utilizaron materiales únicamente, los recursos humanos las profesoras que aplicaron este juego a su grupo tuvieron que explicar las consignas a sus pequeños para que en el momento de llevarlo a cabo estuvieran atentos cuando se les designará un color y llegara el comprador y lo solicitará 'y así indicarían si se lo llevarían lejos o cerca según la indicación de la vendedora, al terminar el juego se observo/que se logro el propósito planteado en un 100% ya que el grupo en general ubicó los puntos de referencia cerca-lejos. (Ver lista de cotejo 6).

Sexta sesión

Febrero 20; En esta sesión seguí aplicando el concepto de relación con el grupo de segundo ya que tengo que reforzar las diferentes relaciones en este juego que se realizo identificaron la característica (alto-bajo), Salí al patio que es el lugar más amplio para poder realizar estas actividades y que los niños se sientan libres al llevarlas a cabo se les proporcionaron los materiales que utilizarían se dividieron en equipos de cuatro integrantes y se les comento la consigna a seguir a la señal de inicio procedieron a construir sus torres ya que el juego se llamo "jugando

con torres", ya en la sesión anterior se había realizado este juego, se reforzaría los conceptos vistos en la quinta sesión, cuando se les dio la señal de alto se detuvieron y el equipo que formo la torre más alta fue el ganador el grupo de niños determino cual fue la más alta realizando comparaciones con algunos pequeños se les tuvieron que explicar más detalladamente las reglas a respetar ya que querían participar al mismo tiempo y por lo mismo solo amontonaban el material.

Con los grupos de tercero de igual manera se siguió reforzando en esta sesión el concepto de relación por lo que las docentes del tercer grado aplicaron un juego correspondiente a este concepto y fue el de "la pesca" donde establecieron semejanzas y diferencias de grande-pequeño la duración de este fue de treinta minutos por ser actividades con mayor dificultad ya que utilizaron cañas de pescar se selecciona para alumnos de cinco años de edad, al terminar el juego se observo que un 100% del grupo realizaron la diferencia de tamaños (grande-pequeño). (Ver lista de cotejo 7)

Séptima sesión

Febrero 28; Apliqué un último juego correspondiente al concepto relación con los pequeños de segundo grado llamado "la soga" en este el propósito era distinguir (largo-corto) a través del juego, antes de iniciarlo se realizo una pequeña platica con los niños para conocer la consigna del juego, y las reglas de este se preparo el material que se utilizaría conforme al desarrollo de este yo realizaba la evaluación que fue mediante la observación directa, la mayoría del grupo logro ubicarse en su lugar, comunicándose entre ellos haciendo comparación. Anexo.9 (Ver lista de cotejo 8)

En esta misma sesión pero en diferente horario las docentes del tercer grado aplicaron este mismo juego de igual forma les explicaron a sus pequeños la consigna del juego al realizarlo se observo que con ellos fue más rápida la adquisición del conocimiento sobre las situaciones (largo-corto) manifestaron

conocimientos previos que experimentaron en su vida cotidiana así mismo se observó que todo el grupo que participó reconocieron el concepto de largo, corto. (Ver lista de cotejo 9)

Octava sesión

Marzo 10; En esta sesión aplique con los pequeños el juego de "buscando un color" como ya en sesiones anteriores se habían aplicado juegos que pertenecían a los conceptos de ubicación espacial y a la de relaciones posteriormente continúe con noción intuitiva de numero al que pertenece este juego antes mencionado, con los niños de segundo grado y con el grupo a mi cargo en este el propósito fue identificar los colores primarios obviamente que antes de realizarlo los alumnos ya tienen algunos conocimientos previos ya que por actividades que se han realizado en el aula o por conocimientos sobre su vida cotidiana ya identifican con un mínimo de error los colores y al realizar el juego ya no es tan difícil lograr buenos resultados por lo que al realizar mi evaluación mediante la observación directa la mayoría del grupo identifiqué los colores. (Ver lista de cotejo 10)

Marzo 12; Este mismo juego fue aplicado para pequeños de tercer grado para ellos no les fue tan interesante este ya que la mayoría identifica sin error los colores mostrados, únicamente observe en este grado que los niños de nuevo ingreso y que no habían cursado el grado anterior del preescolar tenían error al oír al color que debían identificar por lo que las docentes reforzarán estas actividades con estos pequeños de manera individual. Anexo.10 (Ver lista de cotejo 11)

Novena sesión

Abril 10; Se aplicó con el grupo de segundo grado el juego de "cubeta mágica". Los niños inician apenas a clasificar objetos salimos al patio a realizar las actividades prepare el material a utilizar se les comento que harían con éste y así

procedí a trabajar con ellos lo planeado, en el desarrollo del juego pude observar que la mayoría realizó lo que se les pidió solo tres niños que son los más inquietos perdieron el interés y no participaron. (Ver lista de cotejo 12)

Abril 12; Para los pequeños de tercer grado aplicaron las docentes el juego de "embolsemos" con el propósito de establecer correspondencia entre dos conjuntos notando relación de más que y menos que, les proporcionaron materiales a cada pequeño así mismo lo realizaron dentro de sus aulas para tener la observación más directa con los pequeños, se observó en el grupo que los alumnos lograron realizar la comparación de conjuntos comunicándose entre ellos reflexionando sobre lo que habían hecho. (Ver lista de cotejo 13)

Decima sesión

Mayo 8; Apliqué el juego de "las lombrices ordenadas" con niños de segundo ya que se trató de ordenar elementos de un conjunto según su grosor y considerando actividades aptas para pequeños de cuatro años y que no son tan complicadas las actividades a realizar, se les proporcionó material que ya con anterioridad se les había solicitado a los padres de familia así como se les comentó lo que tendrían que hacer se dividió al grupo en dos equipos y procedieron a realizar lo planeado. Conforme iban desarrollando observe la seguridad de los pequeños y la disponibilidad que manifestaron. Se logró el propósito planteado ya que hicieron comparación de grosor y textura. Y en este número de sesión a los pequeños de tercero les aplicaron el juego de "la recta numérica" ya que son niños que identifican los números del 1 al 10 con un mínimo de error y este juego fue seleccionado precisamente para este grado al desarrollarlo, lo hicieron en el patio de la institución por los espacios a utilizar, al observar las actividades que hicieron y los resultados obtenidos considero que en un 90% se logró el propósito planteado hicieron la diferencia entre la figura del número y cantidad, el 10% restante son alumnos demasiado inquietos y no se logró mantener interés en ellos. (Ver lista de cotejo 14)

Sesión décima primera

Mayo 12; Hoy aplique el juego de "ensalada de frutas" con mi grupo que es de segundo grado, cada pequeño llevo su material con el que trabajaría ya que con este tipo de material no se cuenta en el aula se procedió a desarrollar las actividades planteadas como son frutas de figuras que ya identifican por conocimientos previos no fue difícil lograr el propósito y observé en ellos la facilidad de clasificación de figuras de acuerdo a su especie. (Ver lista de cotejo 15)

Sesión décima segunda

Junio 20; Realice las actividades el juego de la tercera sesión con los niños de segundo grado de acuerdo a la programación de juegos y actividades que realizaría con los niños de segundo únicamente iba a trabajar con estos tres conceptos que fueron (ubicación espacial, relaciones y noción intuitiva de numero) y estuve reforzando" estos conocimientos realizando diferentes juegos ya planteados en la propuesta de innovación sin cambiar el propósito únicamente la variación de materiales a utilizar y los tiempos que se irán planteando de acuerdo a mí situación didáctica y mis secuencias como lo vaya requiriendo mi programa.

Sin embargo con los niños de tercer grado si aplicaron el juego de "las pistas" uno de los juegos integrado' en el concepto de iniciación a la geometría, y el propósito de este fue clasificar objetos de acuerdo a su forma, las docentes encargadas de este grado So trabajaron con sus niños y observe que el grupo en general ¡ogro el propósito planteado. (Ver lista de cotejo 16)

Sesión décimo tercera

Junio 22; Con los alumnos de segundo grado se siguió aplicando los juegos de las sesiones anteriores, observe que con la realización de estos y mediante el reforzamiento de sus actividades los niños van adquiriendo mayor seguridad en lo que realizan de acuerdo a su pensamiento matemático.

Junio 24; Con los niños de tercer grado si se aplico el juego llamado "sigue el camino" el cual el propósito de este era ejecutar movimientos por medio de los cuales pudieran reproducir las líneas, manteniendo equilibrio, no se utilizaron materiales ya que el juego no lo requería solo era trabajar con los niños, en la observación que realice al momento que los pequeños realizaban las actividades de acuerdo a las indicaciones de las docentes en un 90% del grupo se logro' el propósito estableciendo y el 8% restante por estar jugando y no seguir indicaciones no lograron su equilibrio al realizar las actividades y el 2% es porque los niños por razones de salud no tienen problemas de coordinación motriz gruesa. (Ver lista de cotejo 17).

Sesión décima cuarta

Con los niños de segundo no se aplicó hoy ningún juego, se siguen reforzando los anteriores que están diseñados en los conceptos que se trabajaron con ellos, pero ya se realizan cada que lo solicite la planeación y la necesidad de aplicarlos con los niños.

Junio 28; Con los grupos de tercer grado si se aplico dos últimos juegos que fue "guardemos figuras" y "rompecabezas" ya que estos dos son similares en su propósito clasificar e identificar figuras geométricas, los materiales que utilizaron fueron las figuras geométricas hechas de cartón grueso o fomy de tamaño mayor a 15cm para y dibujos que se forman con estas figuras, se observo que en un 90% se logro el propósito establecido al realizar estos juegos no puedo dejar de mencionar que ha diario tienen contacto con diferentes vivencias y esto nos apoya a las docentes el que identifiquen figuras de diferente forma aunque no conozcan el nombre. (Ver listas de cotejo 18).

Es importante mencionar que todos los juegos aplicados tanto para los segundos grados que fueron pequeños de cuatro años, como para tercer grado que eran niños de cinco años se realizaron en el horario de 9:00 a 11:00 que fue antes de su receso y aun no están tan inquietos y distraídos fue por lo que se tenía que

aprovechar este horario así mismo en el momento de evaluar lo realizado con los niños todo se hizo mediante observación directa por parte de las docentes que participaron en la aplicación de estos juegos, en este nivel es difícil cuestionar a los niños de forma oral y puedo decir que en su mayoría ha logrado tener un mejor desarrollo de pensamiento lógico matemático pero debemos tener presente que todo es un proceso y seguimiento continuo con los niños de acuerdo a su historia escolar y esto en este nivel es un inicio que tiene que llevar continuidad en sus siguientes años escolares. También para poder decir que se logró este porcentaje se realizaron listas de cotejo por grado en donde a cada niño se le observo de manera directa al realizar cada juego y la actividad llevando un seguimiento de cada concepto y observar su logró, se aplicaron los mismos juegos que se seleccionaron por grado para ambos grupos tanto para segundos (A y B), como para terceros (A, B y C).

CONCLUSIONES

Es importante mencionar que para lograr un propósito establecido y tener éxito en el desarrollo de un proyecto , hay que conocer el contexto de la comunidad y de la institución escolar donde se esta laborando de manera profesional con este trabajo , el origen del lugar , su tradiciones y su medio natural así como algunos antecedentes históricos que para mi fueron importantes , involucrar estos apartados antes de delimitar mi problema de investigación con la finalidad de establecer vínculos y relaciones entre contexto y el objeto de estudio.

La investigación documental que realicé fue útil porque consideré importante fundamentarme con dos autores Jean Piaget y Jerome Bruner quienes en sus diferentes teorías hablan del proceso de desarrollo de los niños en su distintas etapas considerando la importancia del juego, y como medio principal para lograr en los niños la adquisición de nuevos conocimientos.

Dentro de las actividades que se realizan en el jardín de niños es importante que, nos apoyemos en los padres de familia para la formación , y aprendizajes de los niños apoyarnos en el MAJE, (material de juegos y actividades educativos), como un recurso, en el cual por medio del juego los niños aprenden, conocen, analizan, reflexionan, comparan, esto les permitirá ser más sociables, respetar las reglas y al mismo tiempo lograr que se descubra poco a poco el sentido vital que tiene el juego infantil.

Los niños presentan características desde su nacimiento y los hacen ser especiales, y se requiere del conocimiento de éstas para lograr atender las necesidades que se presenten.

Como docentes en contacto permanente con los niños debemos de tener en cuenta que pasan por distintas etapas las cuales son parte de su desarrollo por ello debemos considerar importante que como adultos tenemos toda la responsabilidad de apoyar y orientar el desarrollo integral de los niños.

Las actividades realizadas me permiten afirmar que el desarrollo integral de los niños se puede lograr, tomando en cuenta que tienen la capacidad de construir su propio conocimiento por medio de su experiencia e interacción de todo lo que les rodea. Por lo tanto esta postura permite que el aprendizaje sea significativo, tal y como considero que se logró en la mayoría de los niños (as) con quienes se aplicaron los juegos planteados y sugeridos.

Es importante apoyarse de distintos juegos y actividades, que sean atractivos y novedosos para los niños, sin olvidar nuestros objetivos. Los materiales a utilizar pueden ser elaborados con material de rehusó, de la naturaleza, comerciales.

En el último capítulo de este trabajo sugiero solo algunos juegos a los cuales se les puede dar diferentes variantes y distintas reglas de juego, según las necesidades e intereses de los niños, estos materiales se pueden incrementar según las-necesidades-o-propósitos educativos.

A los docentes que se enfrentan a la problemática de cómo propiciar el proceso de enseñanza- aprendizaje de las matemáticas de los niños en edad preescolar hago notar, que es importante tomar en cuenta las características de desarrollo del niño, por la necesidad que tienen éstos de que se le proporcionen experiencias directas con los objetos de su mundo, con la finalidad de que logre llegar a manejar situaciones que requieren de expresión verbal y gráfica del concepto iniciando con material concreto, desarrollando paulatinamente las nociones que le permitirán integrar con la posibilidad de abstraerlo, estimulando el desarrollo natural del pensamiento matemático del niño por medio del juego siendo este un recurso del cual nos podemos apoyar para favorecer aprendizajes significativos y matemáticos para ellos.

La educación Preescolar es una experiencia valiosa para los niños, por ello debe contar con un ambiente agradable que les proporcione seguridad afectiva y

les brinde la oportunidad de interactuar con los objetos del medio físico y social desde las etapas tempranas de su desarrollo.

Pude confirmar que en este nivel van construyendo la base del conocimiento lógico matemático. Partiendo de esta idea, considero importante que como docentes o personas que tenemos contacto con niños de edad preescolar, debemos propiciar el aprendizaje matemático partiendo del juego, como medio principal para lograr en los niños la adquisición de nuevos conocimientos, en donde manifieste sus gustos, intereses y necesidades, por medio de la experiencia, favoreciendo en ellos la creatividad, personalidad, así como su desarrollo integral.

El juego es la parte central para lograr intereses, descubrir deseos, gustos y necesidades, considerando y tomando en cuenta estrategias de los juegos para la enseñanza de las matemáticas y que al mismo tiempo vaya construyendo, las nociones básicas, que son indispensables para que desarrolle el niño preescolar, su pensamiento lógico matemático y la comprensión de los diferentes conceptos.

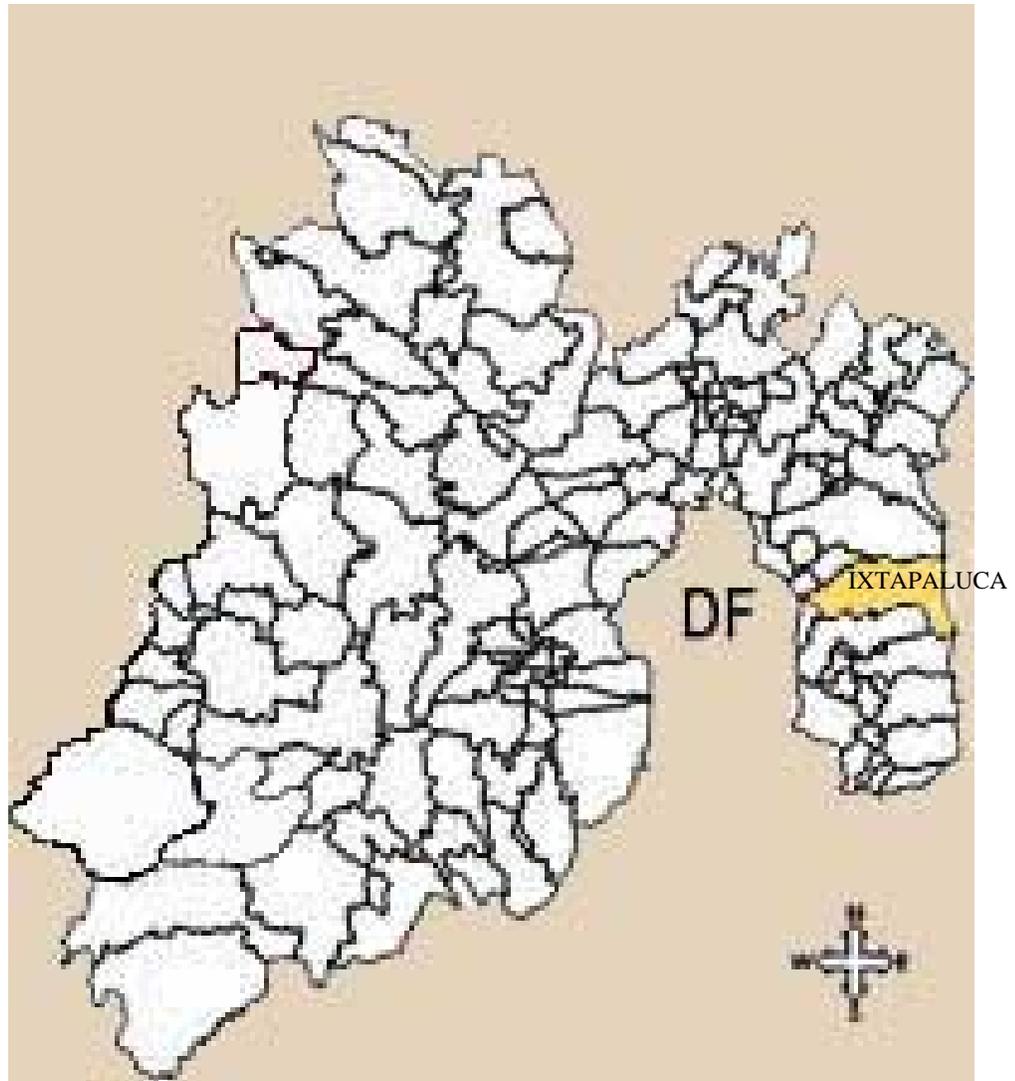
BIBLIOGRAFÍA

- * AUROCH. Pensamiento Matemático Preescolar. Ed. Lukambada.
- * BRUNER Jerome. Acción, Pensamiento y Lenguaje, Madrid, Ed Alianza, 1969.
- * BRUNER Jerome, Aprendizaje por experiencia directa y mediatizada, México, Ed. Primavera. 1973.
- * Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños, México SEP. 1993.
- * CAZÁREZ Hernández Laura, Técnicas e investigación documental. Ed, Trillas, México, 1992.
- * El Constructivismo y el aprendizaje significativo. PRONAP, México, 2000.
- * Enciclopedia de la Educación Preescolar. Tomo I y II. Ed, Santillana, México. 1988.
- * Gran Libro de la Maestra de Preescolar, México, Ed Euroméxico, 2002.
- * Guía Práctica para la maestra de Jardín de Niños, Ed. Gil, México, julio 1999.
- * HCOEN, Doroty, ¿Cómo Aprenden los niños?. Ed Biblioteca Normalista, México, 1997.
- * HIDALGO Guzmán, Juan Luis, Saber contar un modelo didáctico para la Matemática, México, Ed, Casa de la Cultura del maestro mexicano. A.C. 1992.
- * JBAROODY, Arthur, El Pensamiento Matemático de los Niños. Un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación espacial. Ed, Visor. D.I.S. S.A. México 1997.
- * LAHORA Cristina. Actividades Matemáticas. Ed Narcea, Madrid 1992.
- * LARROYO Francisco, Diccionario Porrúa de Pedagogía y Ciencias de la Educación. Ed. Porrúa, S.A. México D.F.1982.
- * MARTINEZ Criado, Gerardo. El juego y el Desarrollo Infantil, México. Ed, Octaedro. 1993.
- * RIOS Silva, Rosa María. Educación Matemática III, México, Ed. Iberoamericana, 1992.

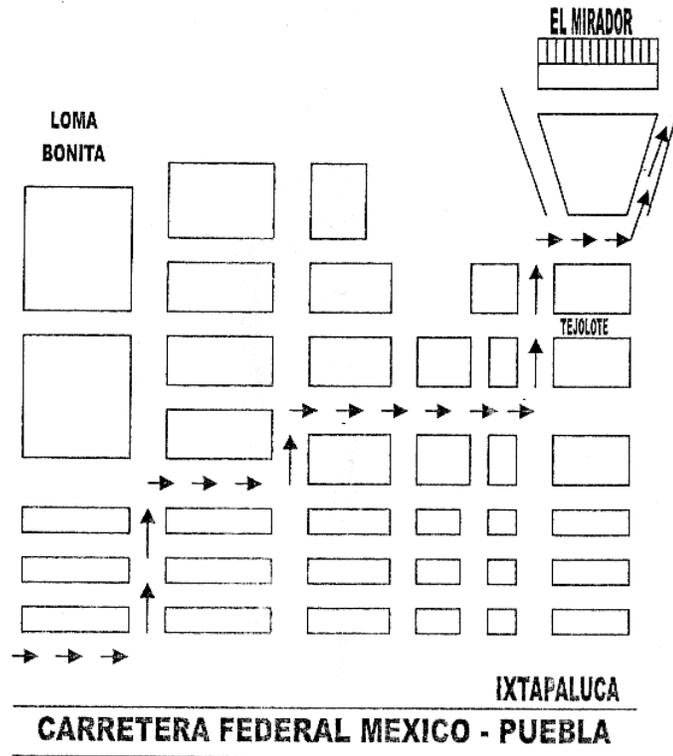
- * RUELAS vázquez, Carlos, Investigación Científica, Teoría y Práctica. Ed. Editores Mexicanos Unidos, S.A. México 1994.
- * SEP. Libro de Bloques de Juegos y Actividades en el desarrollo de las diferentes modalidades de trabajo en el Jardín de Niños, México, 1993.
- * SEP. Programa de Educación Preescolar, México, 1992.
- * SEP, Cuaderno de Registros, México, 1991-1993.
- * SEP, Plan de Estudios Licenciatura en Educación Preescolar, México, 2000.
- * SEP, Programa de Educación Preescolar, 2004.
- * SEP, Cuaderno Pedagógico, México, 1991-1992.
- * SIERRA Solorio, Rosalba, Una verdad Tangible, El Niño, México, Ed Ela, S.A. 1995.
- * ZAPATA Oscar A. Aprender Jugando en la Escuela Primaria, México, Ed Pax, 1992.

ANEXOS

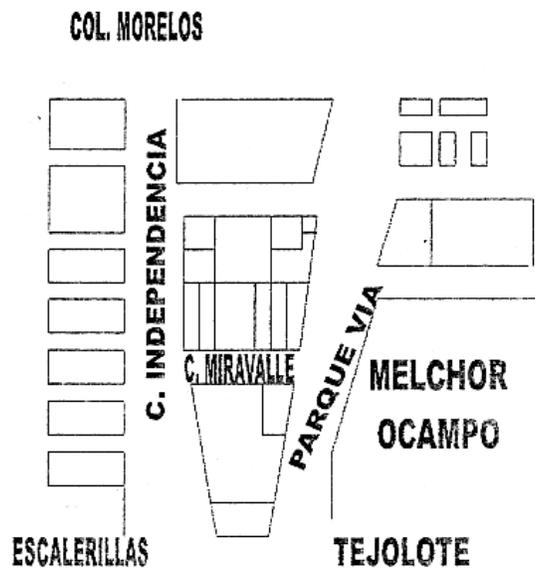
ANEXO 1. MAPA DE UBICACIÓN IXTAPALUCA



ANEXO 2. CROQUIS DE LOCALIZACIÓN



CROQUIS DE UBICACIÓN



ANEXO 3. CRONOGRAMA DE LA ESCUELA

	BIBLIOTECA	
	BIBLIOTECA	
	DIRECCION	AULA
	DIRECCION	AULA
PATIO		BAÑOS
		BAÑOS
		BODEGA
AULA	AULA	
AULA	AULA	
	AULA	AULA

ANEXO 4

Fotografía de Padres de familia participando en la actividad.

ANEXO 5

CRONOGRAMA DE JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICAS

2DOS GRADOS

JUEGOS	PERIODO	RESPONSABLE	RECURSOS
Ubicación espacial	Octubre Noviembre Diciembre	Docentes	Humanos
Relaciones	Enero Febrero	Docentes	Recursos comerciales
Noción intuitiva de número	Marzo Abril	Docentes	Grabadora Casete
Reforzar juegos de los conceptos ya trabajados.	Mayo junio	docentes	Disco Compacto

ANEXO 6**CRONOGRAMA DE JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA
LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICAS****3eros GRADOS**

JUEGOS	PERIODO	RESPONSABLE	RECURSOS
Ubicación espacial	Octubre Noviembre Diciembre	Docentes	Humanos
Relaciones	Enero Febrero	Docentes	Recursos comerciales
Nocion intuitiva de número	Marzo Abril	Docentes	Grabadora Casete
Reforzar juegos de los conceptos ya trabajados.	Mayo junio	docentes	Disco Compacto

ANEXO 7

Fotografía de los alumnos realizando la actividad

ANEXO 8

Fotografias alumnos realizando otra actividad

ANEXO 9

Fotografía de alumnos realizando la actividad

LISTA DE COTEJO No. 1
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: EL GATO TATO

N.P.	Nombre del niño(a)	Delante		Arriba		Dentro		Derecha	
		Atrás		Abajo		Fuera		izquierda	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Acosta Rocha Litzí	X		X		X		X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X		X		X		X	
3	Bautista Torres Ariana	X		X		X		X	
4	Castro Castro Alejandra	X		X		X			X
5	Castro Torres Miguel	X		X		X			X
6	Domínguez Paredes Ana L.	X		X		X		X	
7	Doroteo Aguilar Teresa	X		X		X		X	
8	Chavez Ramos David	X		X		X		X	
9	Escobar Mociño Oscar	X		X		X		X	
10	Flores Sanchez Miguel	X		X		X		X	
11	Fernandez Flores Raquel	X		X		X		X	
12	Fernandez Arista Luisa	X		X		X		X	
13	Galicia Rodriguez Yahir	X		X		X		X	
14	Galicia Perez Rodrigo	X		X		X		X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X		X		X			X
16	Garcia Torres Karla	X		X		X		X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X		X		X		X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X		X		X		X	
19	Islas Romero Jonathan	X		X		X		X	
20	Ibarra Gutierrez Juan	X		X		X		X	
21	Jimenez Palma Roberto	X		X		X		X	
22	Juarez Velazquez David	X		X		X		X	
23	Lopez Velazquez Itzel	X		X		X		X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X		X		X		X	
25	Mendoza Rocha Josue	X		X		X		X	
26	Mendoza Romero Julie	X		X		X		X	
27	Astorga Nava Raquel	X		X		X			X
28	Castañeda Franco David	X		X		X		X	
29	Cobos Romero Alexander	X		X		X		X	
30	Cortez Meza Daniela	X		X		X		X	
31	Cruz Martineza Montserrat	X		X		X		X	
32	Garcia Islas Laura	X		X		X		X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda	X		X		X			X
34	Jacinto Aguilar Andrea	X		X		X		X	
35	Lopez Morales Belem	X		X		X		X	
36	Martinez Cruz Danae	X		X		X		X	
37	Martinez Peña Karla	X		X		X		X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X		X		X		X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X		X		X		X	
40	Osorio Reyes Oscar	X		X		X			X
41	Perez Aguilar Angel	X		X		X		X	
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X		X		X		X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X		X		X		X	
44	Romero Acevedo Cristina	X		X		X		X	
45	Rosas Amador Jesus	X		X		X		X	
46	Ruiz Jimenez Daniel	X		X		X		X	
47	Salinas Morales Fernanda	X		X		X		X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo	X		X		X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Delante		Arriba		Dentro		Derecha	
		Atrás		Abajo		Fuera		izquierda	
49	Tellez Vicente Kevin		X	X		X			X
50	Torres Rodriguez Yahir	X		X		X		X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X		X		X			X
52	Vazquez Mijangos Alan	X		X		X		X	

LISTA DE COTEJO No. 2
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007– 2008

Juego: ACITRON			
N.P.	Nombre del niño(a)	Derecha izquierda	
		SI	NO
1	Andrade Rico Alejandro	X	
2	Balderas Bernardino Hector		X
3	Castro Gonzalez Lourdes	X	
4	Crespo Ramirez Josafat		
5	Dominguez Martinez Dulce Maria		
6	Garcia Garcia Fernando	X	
7	Gomez Martinez Ana	X	
8	Gomez Montiel Luis	X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X	
11	Jara Garcia Oscar	X	
12	Leon Andrade Luis	X	
13	Luna Lopez Valeria	X	
14	Luna Mendez Alexis	X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X	
18	Ornelas Guzman Jose	X	
19	Reyes Hernandez Victor	X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X	
21	Santander Juarez Alondra	X	
22	Torres Carrasco Daniel	X	
23	Vargas Diaz Misael	X	
24	Vega Guzman Juliana	X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X	
26	Arguelles Lopez David	X	
27	Bautista Beltran Noe	X	
28	Castro Martinez Estefani	X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X	
30	Garcia Ramos Efren	X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X	
33	Lopez Vazquez Michel	X	
34	Lopez Vazquez Johana	X	
35	Morales Moysen Azucena	X	
36	Ramos Paez Arturo	X	
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X	
38	Rios Meza Columba	X	
39	Rosas Reyes Karen	X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X	
42	Torres Lopez Yasmin	X	
43	Vega Sanchez Angelica	X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X	
48	Castañeda Morales Ana	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Derecha	izquierda
49	Duarte Jimenez Yael	X	
50	Dias Cobos Cristal	X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X	
59	Juarez Rojas Adali	X	
60	Lopez Garcia Brenda	X	
61	Luna Gutierrez Johan	X	
62	Martinez Cortes Abigail	X	
63	Montes Luna Melina	X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X	
66	Paez Lozano Andrea	X	
67	Perez Guzman Arturo	X	

LISTA DE COTEJO No. 3
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: LOS RATONES EN CASA			
N.P.	Nombre del niño(a)	Dentro Fuera	
		SI	NO
1	Acosta Rocha Litzí	X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X	
3	Bautista Torres Ariana	X	
4	Castro Castro Alejandra	X	
5	Castro Torres Miguel	X	
6	Domínguez Paredes Ana L.	X	
7	Doroteo Aguilar Teresa	X	
8	Chavez Ramos David	X	
9	Escobar Mociño Oscar	X	
10	Flores Sanchez Miguel	X	
11	Fernandez Flores Raquel	X	
12	Fernandez Arista Luisa	X	
13	Galicia Rodriguez Yahir	X	
14	Galicia Perez Rodrigo	X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X	
16	Garcia Torres Karla	X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X	
19	Islas Romero Jonathan	X	
20	Ibarra Gutierrez Juan		X
21	Jimenez Palma Roberto	X	
22	Juarez Velazquez David	X	
23	Lopez Velazquez Itzel	X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X	
25	Mendoza Rocha Josue	X	
26	Mendoza Romero Julie		X
27	Astorga Nava Raquel		X
28	Castañeda Franco David	X	
29	Cobos Romero Alexander	X	
30	Cortez Meza Daniela	X	
31	Cruz Martineza Montserrat	X	
32	Garcia Islas Laura	X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda	X	
34	Jacinto Aguilar Andrea	X	
35	Lopez Morales Belem	X	
36	Martinez Cruz Danae	X	
37	Martinez Peña Karla	X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X	
40	Osorio Reyes Oscar	X	
41	Perez Aguilar Angel	X	
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X	
44	Romero Acevedo Cristina	X	
45	Rosas Amador Jesus	X	
46	Ruiz Jimenez Daniel	X	
47	Salinas Morales Fernanda	X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Dentro Fuera	
49	Tellez Vicente Kevin	X	
50	Torres Rodriguez Yahir	X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X	
52	Vazquez Mijangos Alan	X	

LISTA DE COTEJO No. 4
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: COMPLETA EL PAYASO			
N.P.	Nombre del niño(a)	Simetría	
		SI	NO
1	Andrade Rico Alejandro	X	
2	Balderas Bernardino Hector	X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X	
4	Crespo Ramirez Josafat	X	
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X	
6	Garcia Garcia Fernando	X	
7	Gomez Martinez Ana	X	
8	Gomez Montiel Luis	X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X	
11	Jara Garcia Oscar		X
12	Leon Andrade Luis	X	
13	Luna Lopez Valeria	X	
14	Luna Mendez Alexis	X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X	
18	Ornelas Guzman Jose	X	
19	Reyes Hernandez Victor	X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X	
21	Santander Juarez Alondra	X	
22	Torres Carrasco Daniel	X	
23	Vargas Diaz Misael	X	
24	Vega Guzman Juliana	X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia		X
26	Arguelles Lopez David	X	
27	Bautista Beltran Noe	X	
28	Castro Martinez Estefani	X	
29	Dominguez Cartujano Remedios		X
30	Garcia Ramos Efren	X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X	
33	Lopez Vazquez Michel	X	
34	Lopez Vazquez Johana	X	
35	Morales Moysen Azucena	X	
36	Ramos Paez Arturo	X	
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X	
38	Rios Meza Columba	X	
39	Rosas Reyes Karen	X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X	
42	Torres Lopez Yasmin	X	
43	Vega Sanchez Angelica	X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X	
48	Castañeda Morales Ana	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Derecha izquierda	
49	Duarte Jimenez Yael	X	
50	Dias Cobos Cristal	X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X	
59	Juarez Rojas Adali	X	
60	Lopez Garcia Brenda	X	
61	Luna Gutierrez Johan	X	
62	Martinez Cortes Abigail	X	
63	Montes Luna Melina	X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X	
66	Paez Lozano Andrea	X	
67	Perez Guzman Arturo	X	

LISTA DE COTEJO No. 5
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007– 2008

Juego: JUGANDO CON TORRES					
N.P.	Nombre del niño(a)	Alto Bajo		Grande Pequeño	
		SI	NO	SI	NO
1	Acosta Rocha Litzí	X		X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X		X	
3	Bautista Torres Ariana	X		X	
4	Castro Castro Alejandra	X		X	
5	Castro Torres Miguel	X		X	
6	Domínguez Paredes Ana L.	X		X	
7	Doroteo Aguilar Teresa	X		X	
8	Chavez Ramos David	X		X	
9	Escobar Mociño Oscar	X		X	
10	Flores Sanchez Miguel	X		X	
11	Fernandez Flores Raquel	X		X	
12	Fernandez Arista Luisa	X		X	
13	Galicia Rodriguez Yahir	X		X	
14	Galicia Perez Rodrigo	X		X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X		X	
16	Garcia Torres Karla	X		X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X		X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X		X	
19	Islas Romero Jonathan	X		X	
20	Ibarra Gutierrez Juan	X		X	
21	Jimenez Palma Roberto	X		X	
22	Juarez Velazquez David	X		X	
23	Lopez Velazquez Itzel	X		X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X		X	
25	Mendoza Rocha Josue	X		X	
26	Mendoza Romero Julie	X		X	
27	Astorga Nava Raquel	X		X	
28	Castañeda Franco David	X		X	
29	Cobos Romero Alexander	X		X	
30	Cortez Meza Daniela	X		X	
31	Cruz Martineza Montserrat	X		X	
32	Garcia Islas Laura	X		X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda		X	X	
34	Jacinto Aguilar Andrea	X		X	
35	Lopez Morales Belem	X		X	
36	Martinez Cruz Danae	X		X	
37	Martinez Peña Karla	X		X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X		X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X		X	
40	Osorio Reyes Oscar	X		X	
41	Perez Aguilar Angel	X		X	
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X		X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X		X	
44	Romero Acevedo Cristina	X		X	
45	Rosas Amador Jesus	X		X	
46	Ruiz Jimenez Daniel	X		X	
47	Salinas Morales Fernanda	X		X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo	X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Delante		Arriba	
		Atrás		Abajo	
49	Tellez Vicente Kevin	X		X	
50	Torres Rodriguez Yahir	X		X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X		X	
52	Vazquez Mijangos Alan	X		X	

LISTA DE COTEJO No. 6
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: LISTONES			
N.P.	Nombre del niño(a)	Cerca Lejos	
		SI	NO
1	Andrade Rico Alejandro	X	
2	Balderas Bernardino Hector	X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X	
4	Crespo Ramirez Josafat	X	
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X	
6	Garcia Garcia Fernando	X	
7	Gomez Martinez Ana	X	
8	Gomez Montiel Luis	X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X	
11	Jara Garcia Oscar	X	
12	Leon Andrade Luis	X	
13	Luna Lopez Valeria	X	
14	Luna Mendez Alexis	X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X	
18	Ornelas Guzman Jose	X	
19	Reyes Hernandez Victor	X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X	
21	Santander Juarez Alondra	X	
22	Torres Carrasco Daniel	X	
23	Vargas Diaz Misael	X	
24	Vega Guzman Juliana	X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X	
26	Arguelles Lopez David	X	
27	Bautista Beltran Noe	X	
28	Castro Martinez Estefani	X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X	
30	Garcia Ramos Efren	X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X	
33	Lopez Vazquez Michel	X	
34	Lopez Vazquez Johana	X	
35	Morales Moysen Azucena	X	
36	Ramos Paez Arturo	X	
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X	
38	Rios Meza Columba	X	
39	Rosas Reyes Karen	X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X	
42	Torres Lopez Yasmin	X	
43	Vega Sanchez Angelica	X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X	
48	Castañeda Morales Ana	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Derecha izquierda	
49	Duarte Jimenez Yael	X	
50	Dias Cobos Cristal	X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X	
59	Juarez Rojas Adali	X	
60	Lopez Garcia Brenda	X	
61	Luna Gutierrez Johan	X	
62	Martinez Cortes Abigail	X	
63	Montes Luna Melina	X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X	
66	Paez Lozano Andrea	X	
67	Perez Guzman Arturo	X	

LISTA DE COTEJO No. 7
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: LA PESCA			
N.P.	Nombre del niño(a)	Grande Pequeño	
		SI	NO
1	Andrade Rico Alejandro	X	
2	Balderas Bernardino Hector	X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X	
4	Crespo Ramirez Josafat	X	
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X	
6	Garcia Garcia Fernando	X	
7	Gomez Martinez Ana	X	
8	Gomez Montiel Luis	X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X	
11	Jara Garcia Oscar	X	
12	Leon Andrade Luis	X	
13	Luna Lopez Valeria	X	
14	Luna Mendez Alexis	X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X	
18	Ornelas Guzman Jose	X	
19	Reyes Hernandez Victor	X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X	
21	Santander Juarez Alondra	X	
22	Torres Carrasco Daniel	X	
23	Vargas Diaz Misael	X	
24	Vega Guzman Juliana	X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X	
26	Arguelles Lopez David	X	
27	Bautista Beltran Noe	X	
28	Castro Martinez Estefani	X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X	
30	Garcia Ramos Efren	X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X	
33	Lopez Vazquez Michel	X	
34	Lopez Vazquez Johana	X	
35	Morales Moysen Azucena	X	
36	Ramos Paez Arturo	X	
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X	
38	Rios Meza Columba	X	
39	Rosas Reyes Karen	X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X	
42	Torres Lopez Yasmin	X	
43	Vega Sanchez Angelica	X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X	
48	Castañeda Morales Ana	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Derecha	izquierda
49	Duarte Jimenez Yael	X	
50	Dias Cobos Cristal	X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X	
59	Juarez Rojas Adali	X	
60	Lopez Garcia Brenda	X	
61	Luna Gutierrez Johan	X	
62	Martinez Cortes Abigail	X	
63	Montes Luna Melina	X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X	
66	Paez Lozano Andrea	X	
67	Perez Guzman Arturo	X	

LISTA DE COTEJO No. 8
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: LA SOGA			
N.P.	Nombre del niño(a)	Largo Corto	
		SI	NO
1	Acosta Rocha Litzí	X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X	
3	Bautista Torres Ariana	X	
4	Castro Castro Alejandra	X	
5	Castro Torres Miguel	X	
6	Domínguez Paredes Ana L.		X
7	Doroteo Aguilar Teresa		X
8	Chavez Ramos David	X	
9	Escobar Mociño Oscar	X	
10	Flores Sanchez Miguel	X	
11	Fernandez Flores Raquel	X	
12	Fernandez Arista Luisa	X	
13	Galicia Rodriguez Yahir	X	
14	Galicia Perez Rodrigo	X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X	
16	Garcia Torres Karla	X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X	
19	Islas Romero Jonathan	X	
20	Ibarra Gutierrez Juan	X	
21	Jimenez Palma Roberto	X	
22	Juarez Velazquez David	X	
23	Lopez Velazquez Itzel	X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X	
25	Mendoza Rocha Josue	X	
26	Mendoza Romero Julie	X	
27	Astorga Nava Raquel		X
28	Castañeda Franco David	X	
29	Cobos Romero Alexander	X	
30	Cortez Meza Daniela	X	
31	Cruz Martineza Montserrat	X	
32	Garcia Islas Laura	X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda		X
34	Jacinto Aguilar Andrea	X	
35	Lopez Morales Belem	X	
36	Martinez Cruz Danae	X	
37	Martinez Peña Karla	X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X	
40	Osorio Reyes Oscar	X	
41	Perez Aguilar Angel	X	
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X	
44	Romero Acevedo Cristina	X	
45	Rosas Amador Jesus	X	
46	Ruiz Jimenez Daniel	X	
47	Salinas Morales Fernanda	X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Delante Atrás	
49	Tellez Vicente Kevin	X	
50	Torres Rodriguez Yahir	X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X	
52	Vazquez Mijangos Alan	X	

LISTA DE COTEJO No. 9
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: LA SOGA			
N.P.	Nombre del niño(a)	Largo Corto	
		SI	NO
1	Andrade Rico Alejandro	X	
2	Balderas Bernardino Hector	X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X	
4	Crespo Ramirez Josafat	X	
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X	
6	Garcia Garcia Fernando	X	
7	Gomez Martinez Ana	X	
8	Gomez Montiel Luis	X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X	
11	Jara Garcia Oscar	X	
12	Leon Andrade Luis	X	
13	Luna Lopez Valeria	X	
14	Luna Mendez Alexis	X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X	
18	Ornelas Guzman Jose	X	
19	Reyes Hernandez Victor	X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X	
21	Santander Juarez Alondra	X	
22	Torres Carrasco Daniel	X	
23	Vargas Diaz Misael	X	
24	Vega Guzman Juliana	X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X	
26	Arguelles Lopez David	X	
27	Bautista Beltran Noe	X	
28	Castro Martinez Estefani	X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X	
30	Garcia Ramos Efren	X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X	
33	Lopez Vazquez Michel	X	
34	Lopez Vazquez Johana	X	
35	Morales Moysen Azucena	X	
36	Ramos Paez Arturo	X	
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X	
38	Rios Meza Columba	X	
39	Rosas Reyes Karen	X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X	
42	Torres Lopez Yasmin	X	
43	Vega Sanchez Angelica	X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X	
48	Castañeda Morales Ana	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Derecha izquierda	
49	Duarte Jimenez Yael	X	
50	Dias Cobos Cristal	X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X	
59	Juarez Rojas Adali	X	
60	Lopez Garcia Brenda	X	
61	Luna Gutierrez Johan	X	
62	Martinez Cortes Abigail	X	
63	Montes Luna Melina	X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X	
66	Paez Lozano Andrea	X	
67	Perez Guzman Arturo	X	

LISTA DE COTEJO No. 10
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007– 2008

Juego: BUSCANDO UN COLOR

N.P.	Nombre del niño(a)	Rojo		Verde		Amarillo		Azul	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Acosta Rocha Litzí	X		X		X		X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X		X		X		X	
3	Bautista Torres Ariana	X		X		X		X	
4	Castro Castro Alejandra	X		X		X		X	
5	Castro Torres Miguel		X	X		X			X
6	Domínguez Paredes Ana L.	X		X		X		X	
7	Doroteo Aguilar Teresa		X		X		X		X
8	Chavez Ramos David	X		X		X		X	
9	Escobar Mociño Oscar	X		X		X		X	
10	Flores Sanchez Miguel	X		X		X		X	
11	Fernandez Flores Raquel	X		X		X		X	
12	Fernandez Arista Luisa	X		X		X		X	
13	Galicia Rodriguez Yahir	X		X		X		X	
14	Galicia Perez Rodrigo	X		X		X		X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X		X		X		X	
16	Garcia Torres Karla	X		X		X		X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X		X		X		X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X		X		X		X	
19	Islas Romero Jonathan	X		X		X		X	
20	Ibarra Gutierrez Juan	X		X		X		X	
21	Jimenez Palma Roberto	X		X		X		X	
22	Juarez Velazquez David	X		X		X		X	
23	Lopez Velazquez Itzel	X		X		X		X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X		X		X		X	
25	Mendoza Rocha Josue	X		X		X		X	
26	Mendoza Romero Julie	X		X		X		X	
27	Astorga Nava Raquel		X		X		X		X
28	Castañeda Franco David	X		X		X		X	
29	Cobos Romero Alexander	X		X		X		X	
30	Cortez Meza Daniela	X		X		X		X	
31	Cruz Martinez Montserrat	X		X		X		X	
32	Garcia Islas Laura	X		X		X		X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda	X		X		X		X	
34	Jacinto Aguilar Andrea	X		X		X		X	
35	Lopez Morales Belem	X		X		X		X	
36	Martinez Cruz Danae	X		X		X		X	
37	Martinez Peña Karla	X		X		X		X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X		X		X		X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X		X		X		X	
40	Osorio Reyes Oscar	X		X		X		X	
41	Perez Aguilar Angel	X		X		X		X	
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X		X		X		X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X		X		X		X	
44	Romero Acevedo Cristina	X		X		X		X	
45	Rosas Amador Jesus	X		X		X		X	
46	Ruiz Jimenez Daniel	X		X		X		X	
47	Salinas Morales Fernanda	X		X		X		X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo	X		X		X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Rojo		Verde		Amarillo		Azul	
49	Tellez Vicente Kevin	X		X		X		X	
50	Torres Rodriguez Yahir	X		X		X		X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X		X		X		X	
52	Vazquez Mijangos Alan	X		X		X		X	

LISTA DE COTEJO No. 11
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: BUSCANDO UN COLOR

N.P.	Nombre del niño(a)	Rojo		Verde		Amarillo		Azul	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Andrade Rico Alejandro	X		X		X		X	
2	Balderas Bernardino Hector	X		X		X		X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X		X		X		X	
4	Crespo Ramirez Josafat		X		X		X		X
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X		X		X		X	
6	Garcia Garcia Fernando	X		X		X		X	
7	Gomez Martinez Ana	X		X		X		X	
8	Gomez Montiel Luis	X		X		X		X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X		X		X		X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X		X		X		X	
11	Jara Garcia Oscar	X		X		X		X	
12	Leon Andrade Luis	X		X		X		X	
13	Luna Lopez Valeria	X		X		X		X	
14	Luna Mendez Alexis	X		X		X		X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X		X		X		X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X		X		X		X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X		X		X		X	
18	Ornelas Guzman Jose	X		X		X		X	
19	Reyes Hernandez Victor	X		X		X		X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X		X		X		X	
21	Santander Juarez Alondra	X		X		X		X	
22	Torres Carrasco Daniel	X		X		X		X	
23	Vargas Diaz Misael	X		X		X		X	
24	Vega Guzman Juliana	X		X		X		X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X		X		X		X	
26	Arguelles Lopez David	X		X		X		X	
27	Bautista Beltran Noe	X		X		X		X	
28	Castro Martinez Estefani	X		X		X		X	
29	Dominguez Cartujano Remedios		X		X		X		X
30	Garcia Ramos Efren	X		X		X		X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X		X		X		X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X		X		X		X	
33	Lopez Vazquez Michel	X		X		X		X	
34	Lopez Vazquez Johana	X		X		X		X	
35	Morales Moysen Azucena	X		X		X		X	
36	Ramos Paez Arturo	X		X		X		X	
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X		X		X		X	
38	Rios Meza Columba	X		X		X		X	
39	Rosas Reyes Karen	X		X		X		X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X		X		X		X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X		X		X		X	
42	Torres Lopez Yasmin	X		X		X		X	
43	Vega Sanchez Angelica	X		X		X		X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X		X		X		X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X		X		X		X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X		X		X		X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X		X		X		X	
48	Castañeda Morales Ana	X		X		X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Rojo		Verde		Amarillo		Azul	
49	Duarte Jimenez Yael	X		X		X		X	
50	Dias Cobos Cristal	X		X		X		X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X		X		X		X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X		X		X		X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X		X		X		X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X		X		X		X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X		X		X		X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X		X		X		X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X		X		X		X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X		X		X		X	
59	Juarez Rojas Adali	X		X		X		X	
60	Lopez Garcia Brenda	X		X		X		X	
61	Luna Gutierrez Johan	X		X		X		X	
62	Martinez Cortes Abigail	X		X		X		X	
63	Montes Luna Melina	X		X		X		X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X		X		X		X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X		X		X		X	
66	Paez Lozano Andrea	X		X		X		X	
67	Perez Guzman Arturo	X		X		X		X	

LISTA DE COTEJO No. 12
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: CUBETA MAGICA			
N.P.	Nombre del niño(a)	Clasificar objetos por su especie animal vegetal	
		SI	NO
1	Acosta Rocha Litzí	X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X	
3	Bautista Torres Ariana	X	
4	Castro Castro Alejandra	X	
5	Castro Torres Miguel	X	
6	Domínguez Paredes Ana L.	X	
7	Doroteo Aguilar Teresa	X	
8	Chavez Ramos David	X	
9	Escobar Mociño Oscar		X
10	Flores Sanchez Miguel	X	
11	Fernandez Flores Raquel	X	
12	Fernandez Arista Luisa	X	
13	Galicia Rodriguez Yahir	X	
14	Galicia Perez Rodrigo	X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X	
16	Garcia Torres Karla	X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X	
19	Islas Romero Jonathan	X	
20	Ibarra Gutierrez Juan	X	
21	Jimenez Palma Roberto	X	
22	Juarez Velazquez David	X	
23	Lopez Velazquez Itzel	X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X	
25	Mendoza Rocha Josue	X	
26	Mendoza Romero Julie	X	
27	Astorga Nava Raquel	X	
28	Castañeda Franco David	X	
29	Cobos Romero Alexander		X
30	Cortez Meza Daniela	X	
31	Cruz Martineza Montserrat	X	
32	Garcia Islas Laura	X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda	X	
34	Jacinto Aguilar Andrea	X	
35	Lopez Morales Belem	X	
36	Martinez Cruz Danae	X	
37	Martinez Peña Karla	X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X	
40	Osorio Reyes Oscar	X	
41	Perez Aguilar Angel	X	
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X	
44	Romero Acevedo Cristina	X	
45	Rosas Amador Jesus	X	
46	Ruiz Jimenez Daniel		X
47	Salinas Morales Fernanda	X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Clasificar objetos por su especie animal vegetal	
49	Tellez Vicente Kevin	X	
50	Torres Rodriguez Yahir	X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X	
52	Vazquez Mijangos Alan	X	

LISTA DE COTEJO No. 13
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: EMBOLSEMOS			
N.P.	Nombre del niño(a)	Establecer correspondencia más que – menos que	
		SI	NO
1	Andrade Rico Alejandro	X	
2	Balderas Bernardino Hector	X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X	
4	Crespo Ramirez Josafat		X
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X	
6	Garcia Garcia Fernando	X	
7	Gomez Martinez Ana	X	
8	Gomez Montiel Luis	X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X	
11	Jara Garcia Oscar	X	
12	Leon Andrade Luis	X	
13	Luna Lopez Valeria	X	
14	Luna Mendez Alexis	X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X	
18	Ornelas Guzman Jose	X	
19	Reyes Hernandez Victor	X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X	
21	Santander Juarez Alondra	X	
22	Torres Carrasco Daniel	X	
23	Vargas Diaz Misael	X	
24	Vega Guzman Juliana	X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X	
26	Arguelles Lopez David	X	
27	Bautista Beltran Noe	X	
28	Castro Martinez Estefani	X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X	
30	Garcia Ramos Efren	X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X	
33	Lopez Vazquez Michel	X	
34	Lopez Vazquez Johana	X	
35	Morales Moysen Azucena	X	
36	Ramos Paez Arturo		X
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X	
38	Rios Meza Columba	X	
39	Rosas Reyes Karen	X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X	
42	Torres Lopez Yasmin	X	
43	Vega Sanchez Angelica	X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X	
48	Castañeda Morales Ana	X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Rojo	
49	Duarte Jimenez Yael	X	
50	Dias Cobos Cristal	X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X	
59	Juarez Rojas Adali	X	
60	Lopez Garcia Brenda	X	
61	Luna Gutierrez Johan	X	
62	Martinez Cortes Abigail	X	
63	Montes Luna Melina	X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X	
66	Paez Lozano Andrea	X	
67	Perez Guzman Arturo	X	

LISTA DE COTEJO No. 14
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007– 2008

Juego: LAS LOMBRICES ORDENADAS					
N.P.	Nombre del niño(a)	Comparación Grosor		Comparación Textura	
		SI	NO	SI	NO
1	Acosta Rocha Litzi	X		X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X		X	
3	Bautista Torres Ariana	X		X	
4	Castro Castro Alejandra	X		X	
5	Castro Torres Miguel	X		X	
6	Domínguez Paredes Ana L.	X		X	
7	Doroteo Aguilar Teresa	X		X	
8	Chavez Ramos David		X		X
9	Escobar Mociño Oscar	X		X	
10	Flores Sanchez Miguel	X		X	
11	Fernandez Flores Raquel	X		X	
12	Fernandez Arista Luisa	X		X	
13	Galicia Rodriguez Yahir		X		X
14	Galicia Perez Rodrigo	X		X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X		X	
16	Garcia Torres Karla	X		X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X		X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X		X	
19	Islas Romero Jonathan	X		X	
20	Ibarra Gutierrez Juan	X		X	
21	Jimenez Palma Roberto	X		X	
22	Juarez Velazquez David		X		X
23	Lopez Velazquez Itzel	X		X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X		X	
25	Mendoza Rocha Josue	X		X	
26	Mendoza Romero Julie	X		X	
27	Astorga Nava Raquel	X		X	
28	Castañeda Franco David		X		X
29	Cobos Romero Alexander		X		X
30	Cortez Meza Daniela	X		X	
31	Cruz Martineza Montserrat	X		X	
32	Garcia Islas Laura	X		X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda		X	X	
34	Jacinto Aguilar Andrea	X		X	
35	Lopez Morales Belem	X		X	
36	Martinez Cruz Danae	X		X	
37	Martinez Peña Karla	X		X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X		X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X		X	
40	Osorio Reyes Oscar		X		X
41	Perez Aguilar Angel		X		X
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X		X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X		X	
44	Romero Acevedo Cristina	X		X	
45	Rosas Amador Jesus	X		X	
46	Ruiz Jimenez Daniel		X		X
47	Salinas Morales Fernanda	X		X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo		X		X

N.P.	Nombre del niño(a)	Comparación Grosor		Comparación Textura	
49	Tellez Vicente Kevin		X		X
50	Torres Rodriguez Yahir	X		X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X		X	
52	Vazquez Mijangos Alan		X		X

LISTA DE COTEJO No. 15
NIVEL PREESCOLAR GRADOS SEGUNDO GRUPOS A Y B
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: ENSALADA DE FRUTAS					
N.P.	Nombre del niño(a)	Conjuntos misma especie Manzana		Conjuntos misma especie Peras	
		SI	NO	SI	NO
1	Acosta Rocha Litzí	X		X	
2	Alvarez Bautista Guadalupe	X		X	
3	Bautista Torres Ariana	X		X	
4	Castro Castro Alejandra	X		X	
5	Castro Torres Miguel	X		X	
6	Domínguez Paredes Ana L.	X		X	
7	Doroteo Aguilar Teresa	X		X	
8	Chavez Ramos David	X		X	
9	Escobar Mociño Oscar	X		X	
10	Flores Sanchez Miguel	X		X	
11	Fernandez Flores Raquel	X		X	
12	Fernandez Arista Luisa	X		X	
13	Galicia Rodriguez Yahir	X		X	
14	Galicia Perez Rodrigo	X		X	
15	Garcia Mendoza Viviana	X		X	
16	Garcia Torres Karla	X		X	
17	Hernandez Delgadillo Gabriela	X		X	
18	Hernandez Muliño Edgar	X		X	
19	Islas Romero Jonathan	X		X	
20	Ibarra Gutierrez Juan	X		X	
21	Jimenez Palma Roberto	X		X	
22	Juarez Velazquez David	X		X	
23	Lopez Velazquez Itzel	X		X	
24	Lopez Lopez Lourdes	X		X	
25	Mendoza Rocha Josue	X		X	
26	Mendoza Romero Julie	X		X	
27	Astorga Nava Raquel		X		X
28	Castañeda Franco David	X		X	
29	Cobos Romero Alexander	X		X	
30	Cortez Meza Daniela	X		X	
31	Cruz Martineza Montserrat	X		X	
32	Garcia Islas Laura	X		X	
33	Gutierrez Doroteo Briselda	X		X	
34	Jacinto Aguilar Andrea	X		X	
35	Lopez Morales Belem	X		X	
36	Martinez Cruz Danae	X		X	
37	Martinez Peña Karla	X		X	
38	Mundo Ambrocio Sheyla	X		X	
39	Navarrete Rodriguez Melicia	X		X	
40	Osorio Reyes Oscar	X		X	
41	Perez Aguilar Angel	X		X	
42	Ramirez Rangel Ana Laura	X		X	
43	Reyes Sanchez Wendy	X		X	
44	Romero Acevedo Cristina	X		X	
45	Rosas Amador Jesus	X		X	
46	Ruiz Jimenez Daniel	X		X	
47	Salinas Morales Fernanda	X		X	
48	San Vicente Gutierrez Eduardo	X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Conjuntos misma especie Manzana		Conjuntos misma especie Peras	
49	Tellez Vicente Kevin	X		X	
50	Torres Rodriguez Yahir	X		X	
51	Urbina Tejeda Viviana	X		X	
52	Vazquez Mijangos Alan	X		X	

LISTA DE COTEJO No. 16
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: LAS PISTAS							
N.P.	Nombre del niño(a)	Circulo		Cuadrado		Triangulo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Clasificar objetos de acuerdo a su forma						
1	Andrade Rico Alejandro	X		X		X	
2	Balderas Bernardino Hector	X		X			X
3	Castro Gonzalez Lourdes	X		X		X	
4	Crespo Ramirez Josafat	X		X		X	
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X		X		X	
6	Garcia Garcia Fernando	X		X		X	
7	Gomez Martinez Ana	X		X		X	
8	Gomez Montiel Luis	X		X		X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X		X		X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo	X		X		X	
11	Jara Garcia Oscar	X		X		X	
12	Leon Andrade Luis	X		X		X	
13	Luna Lopez Valeria	X		X		X	
14	Luna Mendez Alexis	X		X		X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X		X		X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X		X		X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X		X		X	
18	Ornelas Guzman Jose	X		X		X	
19	Reyes Hernandez Victor	X		X		X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X		X		X	
21	Santander Juarez Alondra	X		X		X	
22	Torres Carrasco Daniel	X		X		X	
23	Vargas Diaz Misael	X		X		X	
24	Vega Guzman Juliana	X		X		X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X		X		X	
26	Arguelles Lopez David	X		X			X
27	Bautista Beltran Noe	X		X		X	
28	Castro Martinez Estefani	X		X		X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X		X		X	
30	Garcia Ramos Efren	X		X		X	
31	Gonzalez Morales Carlos	X		X		X	
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X		X		X	
33	Lopez Vazquez Michel	X		X		X	
34	Lopez Vazquez Johana	X		X		X	
35	Morales Moysen Azucena	X		X		X	
36	Ramos Paez Arturo	X		X		X	
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X		X		X	
38	Rios Meza Columba	X		X		X	
39	Rosas Reyes Karen	X		X		X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X		X		X	
41	Soriano Gonzalez Jesus	X		X		X	
42	Torres Lopez Yasmin	X		X		X	
43	Vega Sanchez Angelica	X		X		X	
44	Yañez Velazquez Manuel	X		X		X	
45	Yañez Gutierrez Alberto	X		X		X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X		X		X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo	X		X		X	
48	Castañeda Morales Ana	X		X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Circulo	Cuadrado	Triangulo
49	Duarte Jimenez Yael	X	X	X
50	Dias Cobos Cristal	X	X	X
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X	X	X
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X	X	X
53	Fernandez Olivo Joshua	X	X	X
54	Garcia Muriño Yesenia	X	X	X
55	Galicia Hernandez Anahi	X	X	X
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X	X	X
57	Hernandez Jimenez Rolando	X	X	X
58	Jimenez Mendoza Valeria	X	X	X
59	Juarez Rojas Adali	X	X	X
60	Lopez Garcia Brenda	X	X	X
61	Luna Gutierrez Johan	X	X	X
62	Martinez Cortes Abigail	X	X	X
63	Montes Luna Melina	X	X	X
64	Muñoz Vazquez Santiago	X	X	X
65	Muños Velazquez Ambrocio	X	X	X
66	Paez Lozano Andrea	X	X	X
67	Perez Guzman Arturo	X	X	X

LISTA DE COTEJO No. 17
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: SIGUE EL CAMINO									
N.P.	Nombre del niño(a)	Rectas		Curvas		Abiertas		Cerradas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Control de su cuerpo en líneas								
1	Andrade Rico Alejandro	X		X		X		X	
2	Balderas Bernardino Hector	X		X		X		X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X		X		X		X	
4	Crespo Ramirez Josafat		X		X		X		X
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X		X		X		X	
6	Garcia Garcia Fernando	X		X		X		X	
7	Gomez Martinez Ana	X		X		X		X	
8	Gomez Montiel Luis	X		X		X		X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X		X		X		X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo		X		X		X		X
11	Jara Garcia Oscar	X		X		X		X	
12	Leon Andrade Luis		X		X		X		X
13	Luna Lopez Valeria	X		X		X		X	
14	Luna Mendez Alexis	X		X		X		X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X		X		X		X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X		X		X		X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X		X		X		X	
18	Ornelas Guzman Jose		X		X		X		X
19	Reyes Hernandez Victor	X		X		X		X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X		X		X			X
21	Santander Juarez Alondra	X		X		X		X	
22	Torres Carrasco Daniel	X		X		X		X	
23	Vargas Diaz Misael		X		X		X		X
24	Vega Guzman Juliana	X		X		X		X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X		X		X		X	
26	Arguelles Lopez David	X		X		X		X	
27	Bautista Beltran Noe	X		X		X		X	
28	Castro Martinez Estefani	X		X		X		X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X		X		X		X	
30	Garcia Ramos Efren	X		X		X		X	
31	Gonzalez Morales Carlos		X		X		X		X
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X		X		X		X	
33	Lopez Vazquez Michel	X		X		X		X	
34	Lopez Vazquez Johana	X		X		X		X	
35	Morales Moysen Azucena	X		X		X		X	
36	Ramos Paez Arturo		X		X		X		X
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X		X		X		X	
38	Rios Meza Columba	X		X		X		X	
39	Rosas Reyes Karen	X		X		X		X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X		X		X		X	
41	Soriano Gonzalez Jesus		X		X		X		X
42	Torres Lopez Yasmin	X		X		X		X	
43	Vega Sanchez Angelica	X		X		X		X	
44	Yañez Velazquez Manuel		X		X		X		X
45	Yañez Gutierrez Alberto	X		X		X		X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X		X		X		X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo		X		X		X		X
48	Castañeda Morales Ana	X		X		X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Rectas		Curvas		Abiertas		Cerradas	
			X		X		X		X
49	Duarte Jimenez Yael		X		X		X		X
50	Dias Cobos Cristal	X		X		X		X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X		X		X		X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X		X		X		X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X		X		X		X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X		X		X		X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X		X		X		X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X		X		X		X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X		X		X		X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X		X		X		X	
59	Juarez Rojas Adali	X		X		X		X	
60	Lopez Garcia Brenda	X		X		X		X	
61	Luna Gutierrez Johan	X		X		X		X	
62	Martinez Cortes Abigail	X		X		X		X	
63	Montes Luna Melina	X		X		X		X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X		X		X		X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X		X		X		X	
66	Paez Lozano Andrea	X		X		X		X	
67	Perez Guzman Arturo	X		X		X		X	

LISTA DE COTEJO No. 18
NIVEL PREESCOLAR GRADOS TERCEROS GRUPOS A, B y C
CICLO ESCOLAR 2007 – 2008

Juego: GUARDEMOS FIGURAS

N.P.	Nombre del niño(a)	Triangulo		Rectángulo		Cuadrado		Circulo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Identificar figuras por su forma								
1	Andrade Rico Alejandro	X		X		X		X	
2	Balderas Bernardino Hector	X		X		X		X	
3	Castro Gonzalez Lourdes	X		X		X		X	
4	Crespo Ramirez Josafat		X		X		X		X
5	Dominguez Martinez Dulce Maria	X		X		X		X	
6	Garcia Garcia Fernando	X		X		X		X	
7	Gomez Martinez Ana	X		X		X		X	
8	Gomez Montiel Luis	X		X		X		X	
9	Gutierrez Martinez Rosa	X		X		X		X	
10	Guzman Marmolejo Gerardo		X		X		X		X
11	Jara Garcia Oscar	X		X		X		X	
12	Leon Andrade Luis		X		X		X		X
13	Luna Lopez Valeria	X		X		X		X	
14	Luna Mendez Alexis	X		X		X		X	
15	Manzano Rodriguez Brandon	X		X		X		X	
16	Martinez Aguilar Cinthia	X		X		X		X	
17	Mendoza Acosta Itzel	X		X		X		X	
18	Ornelas Guzman Jose		X		X		X		X
19	Reyes Hernandez Victor	X		X		X		X	
20	Rosas Vidal Ivonne	X		X		X			X
21	Santander Juarez Alondra	X		X		X		X	
22	Torres Carrasco Daniel	X		X		X		X	
23	Vargas Diaz Misael		X		X		X		X
24	Vega Guzman Juliana	X		X		X		X	
25	Acosta Guzman Ana Lilia	X		X		X		X	
26	Arguelles Lopez David	X		X		X		X	
27	Bautista Beltran Noe	X		X		X		X	
28	Castro Martinez Estefani	X		X		X		X	
29	Dominguez Cartujano Remedios	X		X		X		X	
30	Garcia Ramos Efren	X		X		X		X	
31	Gonzalez Morales Carlos		X		X		X		X
32	Gutierrez Escobar Laura A.	X		X		X		X	
33	Lopez Vazquez Michel	X		X		X		X	
34	Lopez Vazquez Johana	X		X		X		X	
35	Morales Moysen Azucena	X		X		X		X	
36	Ramos Paez Arturo		X		X		X		X
37	Reyes Lopez Miguel Angel	X		X		X		X	
38	Rios Meza Columba	X		X		X		X	
39	Rosas Reyes Karen	X		X		X		X	
40	Sanchez Quiroz Luna	X		X		X		X	
41	Soriano Gonzalez Jesus		X		X		X		X
42	Torres Lopez Yasmin	X		X		X		X	
43	Vega Sanchez Angelica	X		X		X		X	
44	Yañez Velazquez Manuel		X		X		X		X
45	Yañez Gutierrez Alberto	X		X		X		X	
46	Alvarez Mendoza Hairo	X		X		X		X	
47	Cardenas Tejeda Rodrigo		X		X		X		X
48	Castañeda Morales Ana	X		X		X		X	

N.P.	Nombre del niño(a)	Triangulo		Rectángulo		Cuadrado		Circulo	
			X		X		X		X
49	Duarte Jimenez Yael		X		X		X		X
50	Dias Cobos Cristal	X		X		X		X	
51	De la Rosa Arguelles Cristina	X		X		X		X	
52	Elizondo Gutierrez Daniela	X		X		X		X	
53	Fernandez Olivo Joshua	X		X		X		X	
54	Garcia Muriño Yesenia	X		X		X		X	
55	Galicia Hernandez Anahi	X		X		X		X	
56	Gutierrez Mendoza Luis A.	X		X		X		X	
57	Hernandez Jimenez Rolando	X		X		X		X	
58	Jimenez Mendoza Valeria	X		X		X		X	
59	Juarez Rojas Adali	X		X		X		X	
60	Lopez Garcia Brenda	X		X		X		X	
61	Luna Gutierrez Johan	X		X		X		X	
62	Martinez Cortes Abigail	X		X		X		X	
63	Montes Luna Melina	X		X		X		X	
64	Muñoz Vazquez Santiago	X		X		X		X	
65	Muños Velazquez Ambrocio	X		X		X		X	
66	Paez Lozano Andrea	X		X		X		X	
67	Perez Guzman Arturo	X		X		X		X	

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Conteste con toda veracidad este cuestionario, pues se hace con el fin de elaborar una Antología sobre juegos y actividades de apoyo para la enseñanza de las matemáticas en el nivel preescolar.

1.- ¿En tu práctica docente cumples con los objetivos propuestos por el programa?

2.- ¿Para ti qué es el juego?

3.- ¿Crees que el juego es un recurso importante para facilitar la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el nivel preescolar?

4.- ¿Has empleado algunos juegos para favorecer la enseñanza de las matemáticas?

5.- ¿El cuaderno de juegos y actividades de la SEP. (MAJE) es el único recurso que te puede apoyar?

6.- ¿Los juegos que has aplicado cumplieron con tú objetivo planteado?

7.- ¿Qué avances y limitantes observaste en tus niños al momento de utilizar los juegos?

8.- ¿Qué opinas del material sugerido?

9.-¿Involucraste a los padres de familia?

10.- ¿Cómo fué la participación y apoyo de los padres de familia para la elaboración de los juegos?

EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LOS DOCENTES.

La mayoría de los docentes cubre con el objetivo del Programa de Educación Preescolar, el cual es que construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar enfocándose solo a los logros relacionados a sus campos formativos que este señala, empleando algunos materiales y técnicas de aprestamiento.

Los docentes generalmente emplean un solo método de enseñanza al que están acostumbrados o se les hace más fácil por conocerlo mejor, es decir se resisten al cambio de actualización. Por otro lado el juego para ellos es un medio para propiciar aprendizajes, pero no cuentan con variedad de estrategias que apoyen la forma de enseñanza.

Las actividades y juegos más empleados son los del (MAJE) (material de actividades y juegos educativos) y en ocasiones algunos que se intercambian entre compañeras según la necesidad de la actividad planeada.

Los docentes mencionaron que los juegos utilizados son los del saludo, pase de lista, tamaños colores figuras geométricas, de socialización e integración.

Las variantes empleadas fueron según las necesidades, no se involucraron la mayoría de los padres de familia por la inasistencia de estos.

EVALUACIÓN GENERAL DE LOS JUEGOS APLICADOS

Los juegos que se realizaron en el Jardín de niños con la comunidad infantil. Lo que evalué, al final de estos fueron los aprendizajes adquiridos y desarrollados con la realización de estas actividades así mismo concientizar en los docentes que aplicaron estos juegos que el juego en cualquier actividad y principalmente en el nivel preescolar, es la más indicada para enfocar la atención en el desarrollo de la funciones y también del aprendizaje, en la según Piaget,. “Es la función del desarrollo”

Cabe señalar que las funciones perceptuales se desarrollan entre los tres y siete años de edad, de aquí la importancia de que se estimulen en esta etapa.

Recordemos que el niño a través de su cuerpo adquiere conciencia de si mismo siendo un elemento básico para la formación de su personalidad, por lo tanto los docentes deben ejercitar al máximo la diversidad de actividades y habilidades para percibir formas e interpretar símbolos y ejercitar la atención y lograr en los niños que aprendan a concentrarse en una tarea sin dejarse distraer por otros estímulos.

Por lo que puedo decir y de acuerdo a mis listas de cotejo que se logro en un 90% en los niños de esta Institución, reforzaran y obtuvieran conocimientos en las en las actividades matemáticas en su nivel.