



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 D.F. PONIENTE



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE
LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

TESINA

PRESENTA

LUZ MARIA VALES CADENAS

MÉXICO, D.F.

DICIEMBRE DE 2011



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 D.F. PONIENTE



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE
LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

TESINA

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

PRESENTA

LUZ MARIA VALES CADENAS

MÉXICO, D.F.

DICIEMBRE DE 2011

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 17 de diciembre de 2011

**C. LUZ MARIA VALES CADENAS
PRESENTE**

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

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtra. Guadalupe A. Aguilar Ibarra, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E



**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD URN 099, D. F. PTE.**

GGQC/arr

DEDICATORIAS

Con todo mi amor y respeto mi esposo.

ASAEL RODRIGO CASTILLO ORTIZ

Por todo el apoyo que me ha brindado en cada uno de mis proyectos.

Gracias por formar parte de mi vida. Te amo

A esos ángeles que renunciaron a sus alas por estar cerca de mí, brindándome su apoyo confianza y amor, a ustedes que siempre están a mi lado hijos míos. Con todo mi corazón. A ti mi chaparro **ASAEL RODRIGO CASTILLO VALES** y a ti mi princesa **FRIDA EMIRETH CASTILLO VALES**. Los adoro

Con mucho amor a mis padres **JOSÉ LUIS VALES ORTEGA** y **DOLORES CADENAS ALONSO** que gracias a ellos estoy en este mundo, que confiaron en mí para lograr concluir esta etapa de mi vida y por amarme y cuidarme siempre.

A mi hermano **LUIS ARNULFO VALES CADENAS** que siempre estas dándome ánimo en todo momento. Te quiero mucho

Con cariño a ustedes queridos suegros **GERARDO CASTILLO ARAGÓN** y **JUANA ORTIZ MARTÍNEZ** por permitirme formar parte de su familia. Gracias por todo.

A mis maestras que siempre me apoyaron en todo momento, gracias por el tiempo que me han brindado. Con mucho cariño respeto y admiración.
DIRECTORA MAESTRA GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN.
MAESTRA GUADALUPE A. AGUILAR IBARRA
PROFESORA MARÍA EUGENIA LUNA.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
Capítulo 1. Los planteamientos metodológicos y el marco referencial del problema seleccionado	
1.1. Una justificación de la elección del tema.	4
1.2. La ubicación geográfica del problema.	5
1.3. Descripción del marco escolar del problema.	32
1.4. Planteamiento del problema.	37
1.5. Una guía hipotética para el desarrollo del trabajo.	37
1.6. Los objetivos de la investigación documental.	38
1.6.1. Objetivo general.	38
1.6.2. Objetivos particulares.	39
1.7. Los pasos metodológicos de la investigación documental.	39
Capítulo 2. Los referentes teóricos de la investigación	
2.1. Elementos del marco teórico-conceptual.	40
2.2. Importancia de vincular la teoría con la práctica en las actividades del aula.	63
2.3. Una contrastación sobre el cómo debe llevarse a cabo el trabajo docente en el aula y lo que en realidad ocurre diariamente en los salones de clase de la institución educativa en la cual se labora.	64

Capítulo 3. Proponiendo soluciones a la problemática

3.1.	Nombre de la propuesta.	67
3.2.	Justificando el diseño e implementación de la propuesta en el ámbito educativo.	67
3.2.1.	¿Quiénes son los beneficiarios de la propuesta?.	68
3.3.	¿Con qué autorizaciones y cómo se va aplicar la propuesta?.	69
3.4.	Un diseño de la propuesta alternativa de solución al problema.	69
3.4.1.	El mapa de actividades para el salón de clases.	70
3.4.2.	¿Mediante qué estrategia y bajo qué mecanismo de evaluación operativo, se le dará seguimiento a la implementación de la propuesta de solución a la problemática?.	76
3.5.	Resultados e impactos esperados que se esperan con la implantación de la propuesta de solución al problema. . . .	77

Conclusiones

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

El Pensamiento Matemático es el elemento esencial que fomenta el desarrollo de la imaginación y creatividad y, como tal, el razonamiento lógico. Enseñar a pensar y reflexionar es fundamental ya que se desarrollan las habilidades en los niños, se genera confianza y se mejora el desarrollo intelectual. La enseñanza de las matemáticas requiere que el docente desarrolle diversas estrategias de aprendizaje que permitan a los niños activar el pensamiento e integrar esos saberes a su desempeño cotidiano.

En el Colegio “Montessori”, de la Zona Escolar 42, del Municipio de Zacatepec, Estado de Morelos, se ha observado que los niños de Tercer Grado presentan dificultad para realizar y comprender las actividades que tienen que ver con el Campo Formativo del Pensamiento Matemático, esto es preocupante, ya que en el nivel preescolar es donde se promueven el desarrollo de conceptos relacionados con este tema para un óptimo razonamiento en los niveles siguientes como lo son primaria y secundaria.

Es por eso que con la implementación de estrategias como las que se presentan en este trabajo se pretende que los niños tengan un mejor aprovechamiento escolar para que así, en un nivel más avanzado logren con mayor facilidad discernir las actividades que se les presenten.

Sin embargo, no siempre es posible llevar a cabo este tipo de proyectos por diferentes razones, pero sería conveniente aclarar que se piensa que si los niños

no tienen buenas bases para el arranque de los conocimientos matemáticos, será complicado lograr que en un nivel más avanzado comprendan y por lo tanto, se interesen por actividades que tengan que ver con las matemáticas.

Esta es una investigación documental o bibliográfica cuyo objetivo general es la implementación del juego como herramienta didáctica para el logro del dominio del Pensamiento Lógico Matemático, se estructura en 3 Capítulos.

- En el **Capítulo 1**. Se da referencia al porque la decisión de llevar a cabo este trabajo, asimismo la ubicación geográfica del problema en donde se localiza la zona en la que se encuentra el Colegio, donde presta sus servicios la tesista, en el cual se pretenden realizar las estrategias diseñadas. También se hace mención del contexto escolar de la problemática, así como el planteamiento del problema donde se propone la pregunta central que guía la investigación, de igual manera se hallan los objetivos de dicho trabajo.
- En el **Capítulo 2**. Se encuentran los referentes teóricos de la investigación que implican las visiones preestablecidas sobre el fenómeno que interesa analizar. Se dan elementos teóricos conceptuales, como; la definición de lo que es el juego, el juego en la educación preescolar, importancia del juego como herramienta didáctica, las matemáticas en la educación preescolar, el juego como apoyo didáctico en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Preescolar, el rol de la educadora como promotora del uso del juego para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en preescolar, también hacemos referencia sobre la importancia de vincular la teoría con la práctica en las actividades del aula y la contrastación sobre el cómo debe

llevarse a cabo el trabajo docente en el aula y lo que en realidad ocurre diariamente en los salones de clase de la institución educativa en la cual se labora.

- En el **Capítulo 3**. Se da a conocer la propuesta que en este caso es; actividades lúdicas para el desarrollo del Pensamiento Matemático, y el por qué de dicha propuesta. Se hace mención de los beneficiarios, autorizaciones y cómo se va aplicar la propuesta. Se dan a conocer las actividades que se realizarán con los alumnos y padres de familia para la posible solución del problema. Se presenta un cuadro de cotejo de resultados para ir evaluando a los alumnos en sus avances matemáticos. Al mismo tiempo que se hacen las anotaciones de los resultados que se pretenden alcanzar con dicha estrategia.

Al final del documento se encuentra un apartado para conclusiones, bibliografía y referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. LOS PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS Y EL MARCO REFERENCIAL DEL PROBLEMA SELECCIONADO.

La idea fundamental del presente Capítulo, se centra en el establecimiento de los puntos metodológicos principales que puedan orientar el proceso investigativo del problema educativo detectado. De igual manera, considerar el marco referencial en el cual se ubica la institución.

En consecuencia, los rubros de trabajo, quedaron asentados de la siguiente manera:

1.1. JUSTIFICACIÓN.

La enseñanza de las matemáticas en el nivel preescolar, en un tema muy complejo y de gran importancia, en realidad la matemática no es algo que se deba enseñar al niño en preescolar, más bien se trata de un proceso de construcción individual que tiene como referentes el desarrollo y el cómo aprende el niño a esa edad.

Es por eso que en esta investigación se pretende realizar un análisis de las actividades que podemos implementar para el aprendizaje de las matemáticas por medio del juego, ya que los niños ponen más interés en las actividades si las realizan divirtiéndose.

En el Colegio “Montessori” del Municipio de Zacatepec Estado de Morelos, se ha observado la falta de interés por parte de las compañeras docentes para enseñar por medio de juegos por lo que prefieren estar dentro de sus aulas, debido a esto se observa que los niños se encuentran aburridos, retraídos y en ocasiones no comprenden lo que se les está enseñando o se les complica más comprenderlo.

Otra de las cosas por las que las docentes nos vemos obligadas a estar en el salón es porque no se nos permite salir demasiado tiempo al patio ya que la ideología del director es más primitiva por lo tanto prefiere que los niños estén en los salones repitiendo solo lo que la maestra les expone.

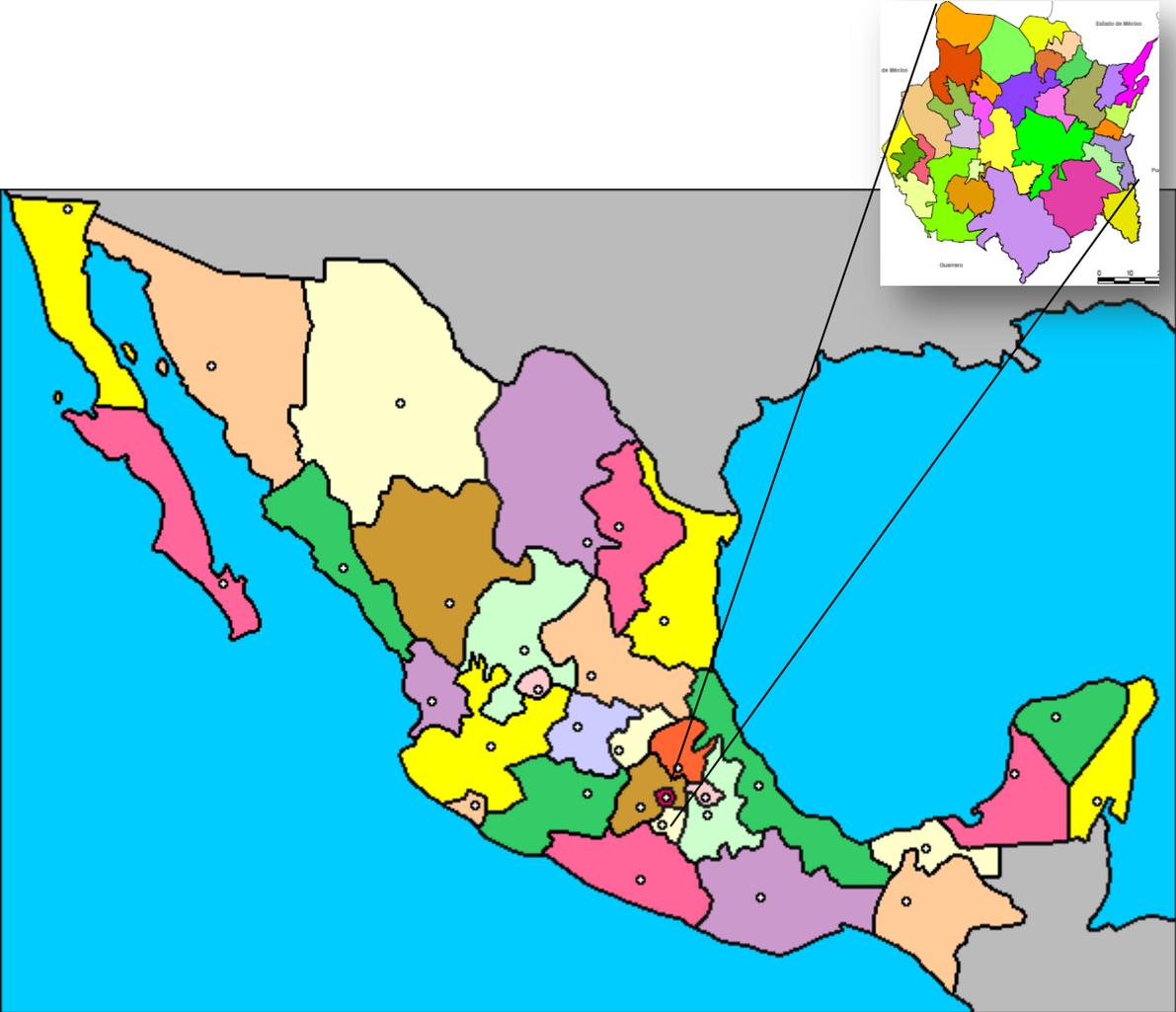
Además como se trata de un colegio particular prefiere que nos enfoquemos mas al los libros que a otro tipo de actividades, sin tener en cuenta que podemos obtener mayores resultados con este tipo de estrategias (los juegos).

Si es importante que se manejen libros para reafirmar el conocimiento de los niños pero desde mi punto vista es más fácil que comprendan por medio de juegos para posteriormente llevar el conocimiento adquirido a los textos.

1.2. LA UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL PROBLEMA.

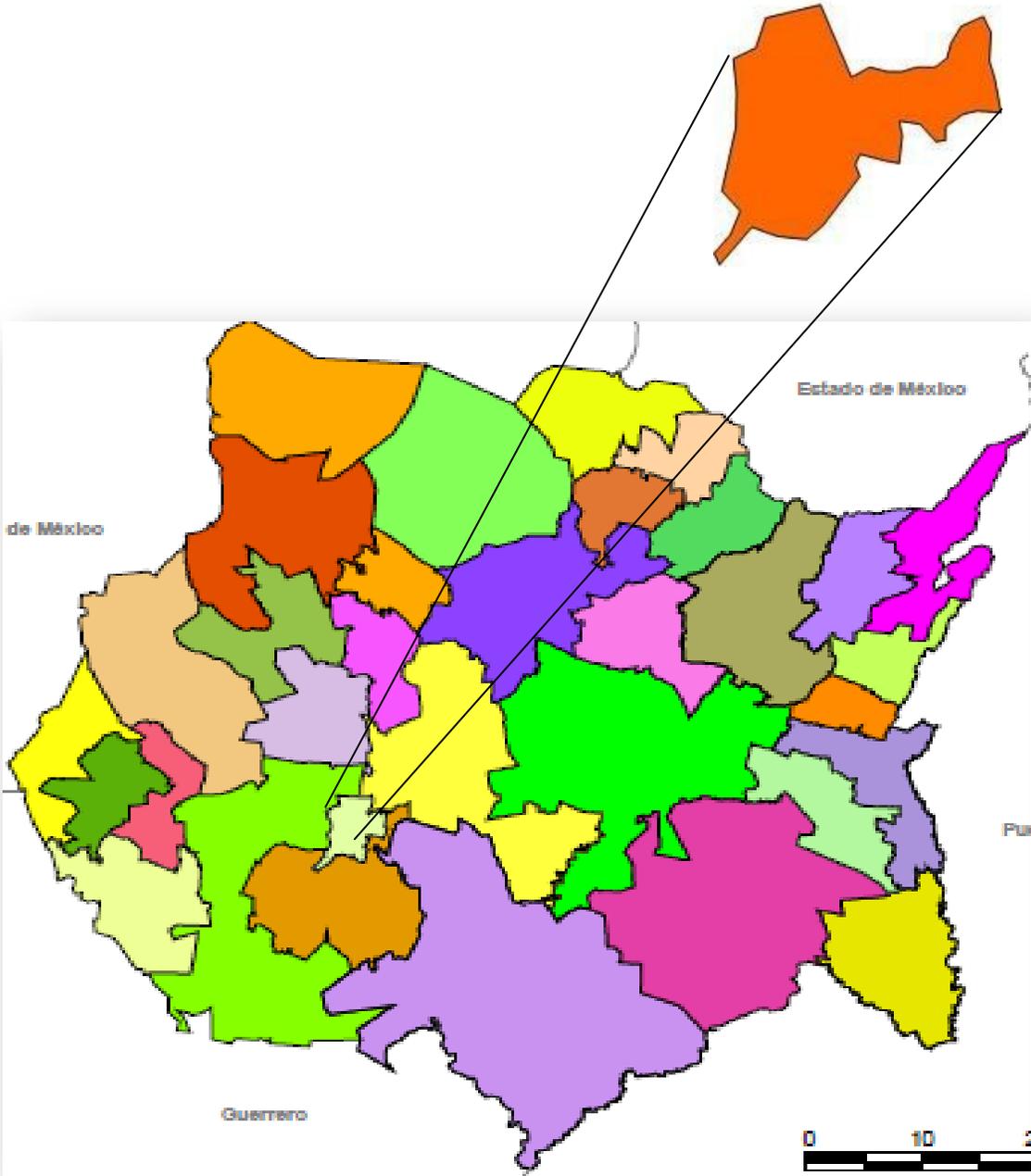
El Colegio donde se desarrolla el problema, se encuentra ubicado en el Municipio de Zacatepec, Estado de Morelos.

Figura 1. Mapa de la República Mexicana.



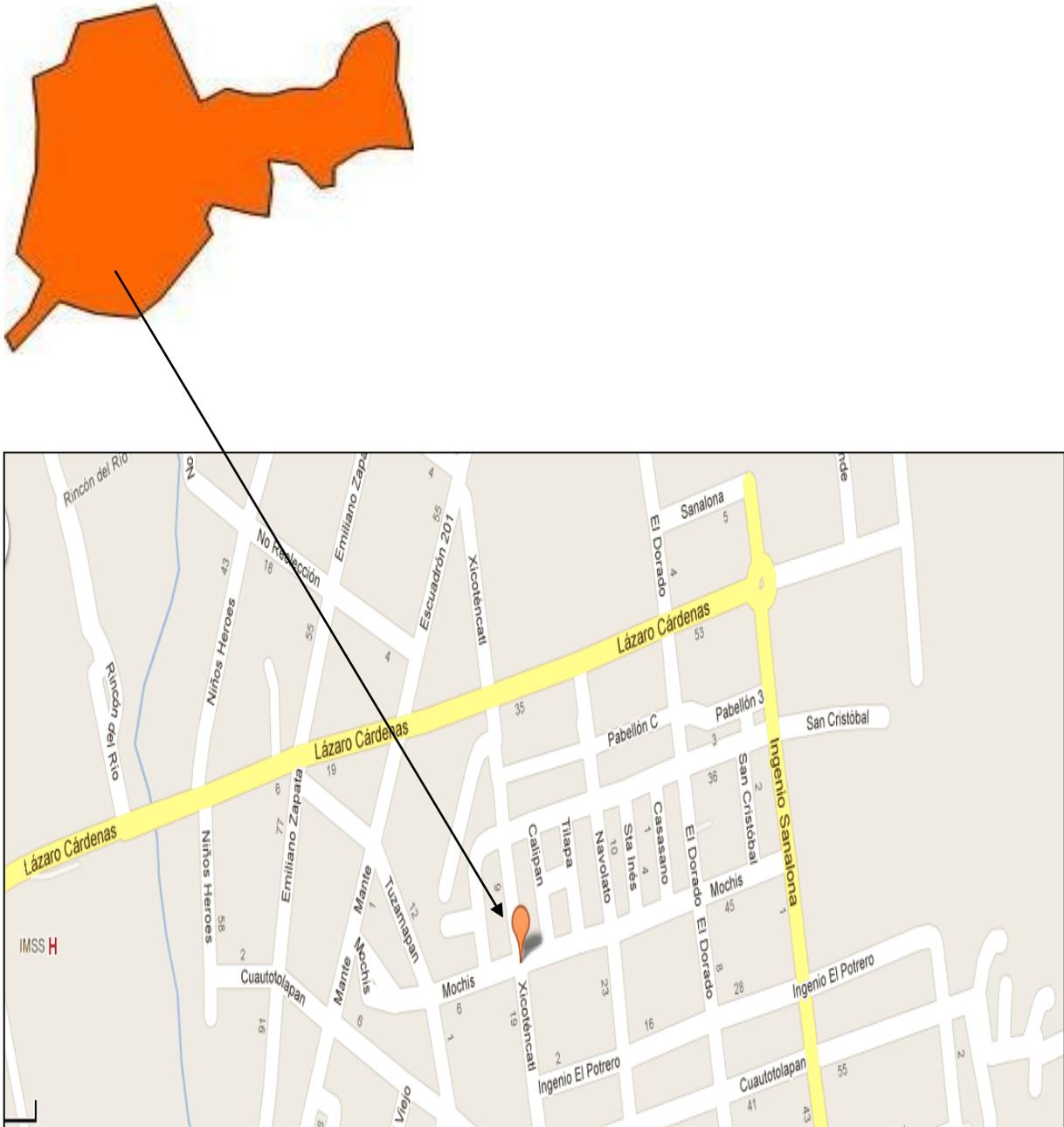
Mapa de la República Mexicana donde se muestra la ubicación geográfica del Estado de Morelos.

Figura 2. Mapa del Estado de Morelos.



Mapa del Estado de Morelos donde se muestra la ubicación geográfica del Municipio de Zacatepec.

Figura 3. Municipio de Zacatepec.



Localización de la Calle Xicoténcatl donde se encuentra ubicado el Colegio “Montessori”.

NOMENCLATURA

DENOMINACIÓN

Zacatepec de Hidalgo.

TOPONIMIA

Sus raíces etimológicas son derivadas de zaka-tl, “pasto o grama”; tépetl, “cerro” y k, contracción de Ko, “adverbio locativo”, y quiere decir “En el Cerro del Zacate o Grama”.

GLIFO



Este representa la idea del monte o cerro y el zacate, que le da nombre a este Municipio.

RESEÑA HISTÓRICA

ANTECEDENTES PREHISPÁNICOS.

Existen diferentes tesis sobre el origen de los pueblos indígenas que habitan el Estado de Morelos, a la llegada de los Españoles en 1519, coinciden en señalar la afiliación Tlahuica y Xochimilca de estos grupos humanos, mismos que, de acuerdo a la matrícula de tributos, forman las provincias de: Cuauhnáhuac y Oaxtepec. Estos pueblos según indagaciones de Florencia Müller llegan al territorio de los Siglos X y XIII respectivamente definiendo la división política que prevalece hasta su encuentro con los españoles, quienes le imprimieron a partir del Siglo XVI una dinámica diferente.

De acuerdo a la matrícula de tributos y a la lista de los pueblos tributarios a Texcoco, analizados por Maldonado, Zacatepec a la llegada de los españoles tributaban a Texcoco y Tetelpa, caracterizado por ser un pueblo productor de algodón con infraestructura para riego tributa a México. En general los pueblos de Morelos tributan a la triple alianza (acolhuas, tepanecas y mexicas) dominante en el valle de México, a partir de su total subordinación en el año de 1437 durante el imperio de Itzcoátl.

Siguiendo con Maldonado, Zacatepec y Tetelpa, forman parte de una distribución político-territorial, en donde el primero aparece como pueblo sujeto y el segundo como estancia, lo cual puede corroborarse con los vestigios encontrados en la

tradicción que permanece hasta nuestros días que nos indican una mayor importancia prehispánica de Tetelpa.

Plancarte y Navarrete por su parte plantea que en el territorio Morelense, se ubica el mítico Tamoanchán, fundado por una antigua Confederación de Pueblos Olmecas, otomíes y mexicas que dan origen a la civilización Mesoamericana y que los pobladores que encuentran los españoles son grupos rezagados de la Confederación los cuales poco a poco regresan al valle después del abandono de los pueblos originarios.

De acuerdo con Plancarte, el territorio del Municipio de Zacatepec, es parte del viejo Tamoanchán, por lo que sus orígenes se remontan a esos tiempos lejanos. Aunque diferentes los estudios de Müller, Maldonado y Navarrete, todos coinciden en señalar que la población de Morelos, poco antes de la conquista es de filiación Tlahuica y Xochimilca. La presencia de Zacatepec y Tetelpa dentro de la provincia de Cuauhnáhuac, nos permite hablar de un antiguo origen en la zona.

ANTECEDENTES COLONIALES.

Dentro de este contexto histórico situamos al pueblo de Zacatepec que, al decir del vicario del convento de Santo Domingo de Tlaquiltenango, Fray Francisco Rangel, en escrito que dirige a sus superiores en 1604 “estaba a una gran legua de distancia de esta Cabecera Parroquial, quejándose de lo difícil que era para los religiosos llegar en tiempo de aguas hasta Zacatepec, a decir misa o a confesarlos, pretextando que

el número de tributarios era muy bajo, pues no pasan de veinte ”, por lo que sugería el cambio de la población.

Muy por el contrario al deseo del vicario, pronto se fundaría ahí un ingenio que traería relativa prosperidad para la región. Leamos los pormenores en un documento de 1742:

El Contador General del Estado Don Félix Lince, dice: Que en el año de 1619, el Ilustrísimo Señor Don Pedro Cortés, Marqués del Valle, hizo merced a Juan Fernández Moradillo, escribano público de la Villa de Cuernavaca da cinco caballerías de tierra (una caballería era equivalente a 42.7953 hectáreas) poco más o menos, en el pago, y término de Zacatepeque, y Santa Cruz de aquella jurisdicción, con el agua necesaria para su riego, del Río de Tetelpa.

Con el cargo de tener que pagar en cada un año perpetuamente a las rentas de este Estado, cincuenta pesos de oro común del censo enfitéutico, los que no pagó en algunos años y por lo que en el año de 1649, el Sr. don Martín de Rivera, Contador Mayor del Real Tribunal de Tierras, de esta Nueva España, Juez de composición de Tierras del Marquesado del Valle por comisión de S.M., las remató, en Diego de Mendoza, con el mismo gravamen, quien se obligó a la paga del dicho censo en favor de su majestad sobre las cuales tierras, el mismo Diego de Mendoza, fundó el ingenio nombrado Santiago Zacatepeque en el año de 1690, en virtud de licencia que para ello obtuvo de la Real Audiencia Gobernadora de este Reino.

Y habiéndose restituido a este Estado todas las tierras que se habían adjudicado a su Majestad. Parece cesó la paga de este censo, sin más motivo (porque no lo pudo ni debió haber) que el descuido de los que debieran exigirlo y habiendo fallecido el dicho Diego de Mendoza, entró a poseer el citado Ingenio don Mateo de Lizama su yerno, cuyos bienes (y entre ellos este Ingenio) se concurrieron y se remató esta finca, por el juzgado general de intestados de este reino, en el bachiller don Manuel Francisco de Verazategui presbítero vecino que fue de esta Villa de Cuernavaca, en el año de 1715 y por bienes del citado bachiller y a pedimento de sus albaceas y herederos, se remató el referido Ingenio en este juzgado, en el Sargento Mayor Don Blas Andrés de Olivan, en el año pasado de 1741.

En este impuesto no consta se hayan pagado de estas rentas los dichos cincuenta pesos de censo perpetuo, impuesto sobre las citadas cinco caballerías de tierras, y sólo se han estado, y están pagando a estas rentas ciento y ocho pesos por tres mercedes de tierras que tiene el dicho Ingenio y por la licencia para la fundación del trapiche (su agregado) nombrado San José Buena Vista (hoy Santa Rosa Treinta), a que se deben agregar los dichos conceptos del citado censo, que juntos con los ciento y ocho de arriba, hacen ciento cincuenta y ocho pesos.”

A partir de entonces, la vida de la región empezó a gravitar en torno de la hacienda de Zacatepec, acompañándola en todas las vicisitudes que pasó en el curso de tres siglos. Las tierras de Zacatepec, sin embargo, siguieron perteneciendo al convento de Santo Domingo de Tlaquiltenango, como lo reconoció en escritura que hizo a favor de dicho convento al bachiller don Manuel Francisco de Verazategui en 1722.

Hacia 1720, la hacienda había dejado de trabajar, pues Don Manuel de Verazategui, Presbítero del Arzobispado de México, le otorgó poder a Pablo de Arizabalo para que, en su nombre, vendiera “la hacienda nombrada Santiago zacatepeque en esta jurisdicción y fue antiguamente ingenio de hacer azúcar.”

El ingenio fue adquirido el cinco de junio de 1741, por el Sargento Mayor Don Blas Andreu de Olivan, junto con el trapiche de Santa Rosa Treinta Pesos y “todas sus tierras, aguas, aperos, esclavos, suertes de caña, bienes raíces, y muebles, pastos, entradas, salidas, usos, costumbres, derechos y servidumbres, según como lo hubo y poseyó (el bachiller don Manuel Francisco de Verazategui) y la posesión que tomó de él por abril del año pasado de 1716, y con todo lo demás que contiene y le pertenece en cantidad de treinta y cinco mil pesos”.

En un escrito de 15 de febrero de 1791, José María de Estrada representando a don Antonio Baldovinos, dueño de la hacienda de Zacatepec, o treinta pesos, jurisdicción de Cuernavaca pidiendo despacho para la restitución de sus aguas de las que se dice despojado por los dueños de Huatecalco y Acamilpa, se hace referencia a un anterior litigio que aporta interesantes datos.

Así podemos enterarnos, que, el dueño de la hacienda de Zacatepec en 1746, el Sargento Mayor Don Blas de Andreu y Olivan, “a excepción de las aguas que necesitara la referida hacienda de Zacatepec para el riego de sus tierras; todas la demás del río del pueblo de Temimilcingo que sale por la presa de Chichipacoya, no podía usar de ellas por pertenecer en pleno dominio al Estado y Marquesado del Valle”.

Más adelante nos enteramos que: “Padeció esta hacienda (de Zacatepec), como la otra de Huatecalco, y también otra inmediata nombrada Acamilpa: perteneciente al Colegio de Cristo; varios abandonos; de donde resulto que siendo Alcalde mayor de aquella jurisdicción don Bernardo Blamaceda por el año de 1771, arrendó la de Huatecalco; en donde fabricó unos paredones, o mortero de moler metales, y de autoridad propia tomó toda el agua que quiso; y lo mismo han ejecutado en la hacienda de Acamilpa; sin haber obtenido merced alguna como era preciso en virtud de pertenecer el dominio de esta agua al Estado”.

Es muy probable que, en este tiempo el pueblo cabecera fuera Tetelpa, y no Zacatepec, como podemos deducirlo del hecho de que ahí residieran las autoridades gubernamentales de la región.

Así aparece claramente en una constancia procesal de 12 de noviembre de 1804, relativa al juicio seguido ante Don Francisco Xavier Ramírez quien fue el alcalde mayor de la Villa de Cuernavaca, por los naturales del pueblo de Tetelpa contra Domingo Coloma sobre ampliación de tierras. Se encuentran datos que nos informan acerca de la forma de vida que llevaban los habitantes de esta región en esa época, así como los recursos naturales y la diversidad de plantaciones que cultivaban.

El señor Coloma, dueño de la hacienda de San Nicolás (hoy Galeana), en defensas de sus tierras “que los de Tetelpa pretendían argumentaba en sus alegatos la prosperidad de los de San Esteban Tetelpa: “ganan más de lo que necesitan” ocupados en diversas actividades como la pesca de “bagre, trucha, roncal y curbina”, “haciendo de arrieros y correos”.

Ningún pueblo de toda la Nueva España, cuenta con la satisfacción de hallar provistos a casi todos sus republicanos, de mulas, caballos, yeguas, bueyes, ovejas y vacas” y que, “lejos de hallarse faltos de tierras las han dado en arrendamiento”: y “actualmente se miran de público y notorio varios pedazos que sus arrendatarios sembraron de añil”. Además de “las tierras en que siembran sus abundantes maíces tienen sobradas aguas, y proporción de cuantas quieran con la que no sólo aprovechan el maíz, sino que siembran ajonjolí, y otras cosas y semillas como, melón, sandía, chile, cacahuete y tomate cosechando diversas frutas como plátano, guacamote, anona, zapote prieto, aguacate, mamey, caña fistola, jitomate, limón y naranja”.

Por este mismo documento nos enteramos que, por estas fechas, el dueño de la hacienda de Zacatepec era Don Antonio Baldovinos, cuyos terrenos estaban más próximos a los de Tetelpa caso por el cual Domingo Coloma, recomendaba: que “de hacerles de ampliar, sea por la estancia de Chisco, hacienda de Zacatepec, rancho de Zuapilco, o sobras de Xoxocotla”.

“El pueblo de Tetelpa –dice Colona- con permiso, y autoridad que se ignora, pasó de las tierras de Zacatepec a las que hoy tiene. Sus republicanos y gobernador actual (reelecto cinco veces contra Ley suprema) lo conocieron siempre con el nombre de Zacatepec, y no con el de Tetelpa”.

Tal parece que el signo de Zacatepec siguió unido a la vida de su ingenio, aún después del reparto de las tierras.

El 5 de febrero de 1938, el Presidente Lázaro Cárdenas inauguró, en lo que fuera el casco de la antigua hacienda, las nuevas instalaciones del ingenio que él mismo había ordenado construir “con fines sociales para mejorar las condiciones económicas de los ejidatarios y trabajadores de la fábrica”.

Don Lázaro, nunca imaginó la espantosa hidra de corrupción en la que se convertiría la moderna empresa azucarera de la cual se sentía orgulloso; colmadas de gerentes, se sucedían unos a otros, compitiendo por ver quién cometía mayores latrocinios y líderes venales que sucumbían por un plato de lentejas, acabaron al cabo de cincuenta años, con el sueño de Cárdenas.

Dentro de este contexto nació la decisión de elevar a la categoría de Municipio a Zacatepec; la idea tan meritoria del Presidente, debía ser respaldada con un signo político de igual magnitud. No debe olvidarse, tampoco, que muy cerca se encuentra Xoxocotla, comunidad por la que Cárdenas mostró siempre señalada simpatía. De este modo, el 25 de diciembre de 1938, el Gobernador del Estado, Elpidio Perdomo, promulgó el Decreto No. 17 por el que:

“Art. 1º.- Se crea el Municipio libre de Zacatepec, Morelos, que quedará formado con la extensión que comprende las ayudantías de Tetelpa, Galeana (la antigua hacienda de San Nicolás) y Zacatepec, siendo esta última la Cabecera del citado Municipio y conservando cada una de ellas la denominación y límites que actualmente tienen.

PERSONAJES ILUSTRES

Diego de Mendoza

Fundó el ingenio nombrado Santiago Zacatepeque en el año de 1690 en virtud de licencia que para ello obtuvo de la Real Audiencia Gobernadora de este Reino.

Lázaro Cárdenas

Siendo presidente el 5 de febrero de 1938, inauguró en lo que fuera el casco de la antigua hacienda, las nuevas instalaciones del ingenio.

Elpidio Perdomo

Promulgó el Decreto No. 17 por el que se él crea el Municipio libre de Zacatepec, Morelos, el 25 de diciembre de 1938.

CRONOLOGÍA DE HECHOS HISTÓRICOS

Fecha	Acontecimiento
1898	Se reconoce a don Benito Arenas, los títulos de 1,684 hectáreas, con los que forma la hacienda azucarera.
1910	Durante la revolución agraria, el viejo ingenio fue alcanzado por las llamas.
1936	El Presidente Lázaro Cárdenas ordenó la construcción del ingenio.
1936	Se fundó la cooperativa "Emiliano Zapata" S.C. de P.E. de R.S. y a su vez se creó el Municipio de Zacatepec.

MEDIO FÍSICO

LOCALIZACIÓN

Tiene las siguientes coordenadas: Al Norte 18° 41´, al Sur 18° 37´ de Latitud Norte; al Este 99° 11´, al Oeste 99° 14´ de Longitud Oeste. Colinda al Norte con los Municipios de Puente de Ixtla y Tlaltizapán; al Este con los Municipios de Tlaltizapán y Jojutla; al Sur con el Municipio de Jojutla; al Oeste con los Municipios de Jojutla y Puente de Ixtla.

EXTENSIÓN

Cuenta con una superficie de 28,531 km² que representa el 0.5 % del total del Estado.

OROGRAFÍA

El Municipio de Zacatepec de Hidalgo, cuenta con el Cerro la Tortuga. Latitud Norte 18° 40´, Longitud Oeste 99° 13´ y Altitud 1,120 Metros Sobre el Nivel del Mar.

HIDROGRAFÍA

Al Municipio lo atraviesa, en muy corto tramo, el río Apatlaco, pasando por la Cabecera Municipal, regando los pueblos de Tetelpa, Zacatepec y Galeana.

CLIMA

En el Municipio, se disfruta de un clima semi-seco cálido, con invierno poco definido, sequía a fines de otoño, invierno y principios de primavera y con un periodo de lluvias de junio a octubre.

PRINCIPALES ECOSISTEMAS

En cuanto a la agricultura, el Municipio de Zacatepec de Hidalgo, ocupa un 67.91 % de la superficie municipal. Esta se caracteriza por:

Caña de azúcar, arroz, maíz, cacahuate, sandía y melón

En cuanto a la selva, el Municipio ocupa un 14.51 % de la superficie municipal. Ésta, se caracteriza por:

Nombre	Uso
Tepehuaje	Doméstico, Medicinal
Cazahuate	Doméstico, Medicinal
Cuajote	Amarillo Comercial
Cirián	Medicinal, Artesanal
Mezquite	Doméstico, Medicinal

RECURSOS NATURALES

El patrimonio natural del Municipio, consiste básicamente en la sierra de la cantera que se localiza al Oriente del Municipio, presentando interesantes condiciones geológicas y una gran vegetación de belleza escénica.

CARACTERÍSTICAS Y USO DEL SUELO

El Municipio cuenta con una superficie aproximada de 2,853 km² de los cuales en forma general se utilizan 1,175 hectáreas de uso agrícola, 84 hectáreas uso pecuario y 806 hectáreas uso industrial. En cuanto a la tenencia de la tierra, se puede dividir en 2,318 hectáreas que son ejidales y 422 hectáreas pequeña propiedad.

PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO

GRUPOS ÉTNICOS

En el año 2000, la presencia indígena en el Municipio corresponde a 201 habitantes hablantes de lengua indígena, lo que representa el 0.69% de la Población Municipal.

De acuerdo a los resultados que presentó el II Censo de Población y Vivienda en el 2005, en el Municipio habitan un total de 157 personas que hablan alguna lengua indígena.¹

¹ <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/morelos/Municipios/17031a.htm> municipio de Zacatepec (agosto de 2011)

EVOLUCIÓN DEMOGRÁFICA

De acuerdo al Censo General de Población y Vivienda 2010, efectuado por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), la población total del Municipio es de 35,063 habitantes, de los cuales 16,934 son hombres y 18,129 son mujeres.²

RELIGIÓN

Predomina la religión católica, con 24,061 habitantes mayores de 5 años creyentes, pero existe asimismo otro tipo de creencias como la evangélica con 2,880 personas, la judaica con 14 y otras con 2,356 personas del mismo rango de edades.

INFRAESTRUCTURA SOCIAL Y DE COMUNICACIONES

EDUCACIÓN

En el Municipio existe la infraestructura adecuada para la impartición de educación en los niveles preescolar, primaria, secundaria y preparatoria. Existe también un Instituto Regional Tecnológico a nivel licenciatura. También se imparten cursos de educación para adultos.

Finalmente mencionamos que el Municipio, cuenta con trece escuelas primarias las cuales son: Revolución Agraria, Ramón Beteta, Mariano Escobedo, Rodríguez Cano, Vicente Guerrero, Artículo 27 Constitucional, Rafael Zambrano, Niños Héroes, Naciones Unidas, Gregorio Torres Quintero, Leona Vicario, Defensores de la

² <http://www.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx?src=487&e=17> Pág. Recuperada agosto 2011.

República, Pablo Medellín, con tres secundarias: Enrique González Aparicio, la Sec. Técnica en Galeana y la Telesecundaria Lázaro Cárdenas, además un colegio privado en Tetelpa que imparten preescolar, primaria y secundaria. Cuenta también con dos escuelas de nivel medio superior, el Centro de Bachillerato Industrial y de Servicios (CBTIS) en Galeana y la Academia “Maumejean” en Zacatepec y finalmente el Instituto Tecnológico como Centro de Enseñanza Superior. Esto significa que Zacatepec, es uno de los pocos Municipios que cuenta con centros escolares desde primaria hasta profesional, lo cual, en este sentido, lo hace un lugar privilegiado.

SALUD

Los servicios de salud son proporcionados en las comunidades por centros de salud y en la Cabecera Municipal por una clínica de primer nivel del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS). El Municipio tiene 3 unidades médicas con 73 médicos, cuyos servicios atendieron en 1995, a una población usuaria de 35,238. De la cual 29,981 se atendió en la unidad del IMSS (la cual ofrece el servicio de consulta externa y hospitalización general), 4,499 en la unidad del Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE); y 758 en 1 unidad de la Secretaría de Bienestar Social del Estado (SBS). Estas unidades cuentan con 66 médicos, 2 y 5, respectivamente. Cabe destacar que por cada 448 pobladores, corresponde un médico. Datos que reflexivamente demandan mejoras inmediatas a los servicios municipales de salud y seguridad social.

La atención médica odontológica es de 9,570 consultas externas, 8,334 en el IMSS y 1,236 en la SBS.

Las enfermedades gastrointestinales ocupan el primer lugar y son consecuencia directa de la falta de cultura y medidas higiénicas en la preparación de alimentos y en la ingestión de los mismos. Pues existe una deficiencia del 50% en los requerimientos para llevar a cabo verificaciones sanitarias a expendedores establecidos y ambulantes.

ABASTO

En términos generales el Municipio, cuenta con un mercado público, siete tiendas de abasto popular, un mercado sobre rueda y un rastro. Ahí se realiza la venta de mayoreo y menudeo. El número de puestos oscila entre 100 y 200 casetas, puestos fijos y semifijos. El mercado cuenta con áreas delimitadas de acuerdo a los giros de zonas: seca, húmeda, comidas, granos y semillas, artesanías, loza e introducción de flores y plantas de ornato.

Los mercados sobre ruedas se ubican principalmente en las colonias y su actividad se realiza en determinado día de la semana. En ellos se maneja una gran variedad de insumos y artículos de primera necesidad: Verduras, legumbres, frutas, flores, calzado, ropa, comida, artículos de decoración y cosméticos.

Además, en el Municipio se desarrolla el comercio ambulante o comercio en la vía pública, para expender todo tipo de artículos. Esta actividad es ejercida en su mayoría por comerciantes marginados que integran la economía informal.

DEPORTE

No hay duda de que si un Municipio en Morelos, se ha destacado en el deporte en algún periodo de tiempo, este ha sido Zacatepec, lo cual ha sido resultado del gran apoyo económico otorgado por las administraciones del ingenio azucarero.

El florecimiento deportivo comienza en los años cuarentas con la práctica de diferentes deportes en el ámbito amateur haciendo uso para ello, de las magníficas instalaciones de la empresa como lo eran las canchas de básquetbol, voleibol, alberca olímpica, etc.

A partir de 1948, con la conformación del Club Social y Deportivo “Zacatepec”, al inicio de la administración en la Cooperativa de Rodrigo Ampudia del Valle, se organiza el deporte en diversas ramas para participar internamente y a nivel estatal en disciplinas deportivas como: badminton, voleibol, frontenis, ciclismo, tiro, caza y pesca, natación, box, charrería, básquetbol, béisbol y fútbol.

El auge deportivo en este tiempo es grande y de las disciplinas como básquetbol, béisbol, fútbol y charrería, surgen elementos que representan a Zacatepec a nivel estatal, nacional e internacional.

VIVIENDA

El tipo de vivienda es unifamiliar, de una planta, con patio o huerta anexa. También existe un número importante de unidades habitacionales y fraccionamientos con casas de interés social, además de fraccionamientos de carácter residencial.

De acuerdo a los resultados preliminares del Censo General de Población y Vivienda 2010 llevado a cabo por el INEGI, en el Municipio existen 9,620 viviendas que son habitadas por 35,063 personas.

SERVICIOS PÚBLICOS

Las comunidades del Municipio cuentan con los servicios de agua potable, drenaje, energía eléctrica, alumbrado público, vialidad pavimentada, mercado, rastro, panteón y oficinas municipales.

Servicio	Porcentaje
Agua potable	95
Alumbrado público	80
Mantenimiento de drenaje Urbano	90
Recolección de basura	90
Limpieza de las vías públicas	20
Seguridad Pública	30
Pavimentación	60
Mercados centrales y abastos	50

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En cuanto a comunicaciones, se reciben los servicios de teléfono, correo, telégrafo, así como señales de radio y televisión, las comunidades apartadas cuentan con servicio de telefonía rural y vía satélite. La transportación se realiza a través de autobuses, colectivos y taxis.

VÍAS DE COMUNICACIÓN

Se cuenta con una red carretera totalmente pavimentada de 59.50 kilómetros siendo las principales la de Jiutepec-Zacatepec, Tlaquiltenango-Zacatepec, Pilares-Tequesquitengo, Zacatepec-Galeana y Alpuyeca-Jojutla. Además, carreteras vecinales que unen a la Cabecera Municipal con cada localidad.

ACTIVIDAD ECONÓMICA

PRINCIPALES SECTORES, PRODUCTOS Y SERVICIOS

Agricultura: Los principales cultivos son: Caña de azúcar, arroz, maíz y frijol.

Ganadería: Se cría ganado bovino, porcino, caprino y caballar.

Industria: El ingenio “Emiliano Zapata” es uno de los más importantes de la República, por su producción de azúcar y mieles incristalizables.

Comercio: Tianguis semanal, mercado, rastro y tiendas de abasto popular.

Fruticultura: Se produce mango, aguacate y guayaba.

Turismo: Los atractivos turísticos son los balnearios de Iguazú y Real de San Nicolás.

POBLACIÓN ECONÓMICAMENTE ACTIVA POR SECTOR

Sector	Cobertura
Primario: Agricultura y Ganadería	784
Secundario: Industria (alfarería)	3,264
Terciario: Turismo, Comercio y Servicios	4,782

ATRATIVOS CULTURALES Y TURÍSTICOS

MONUMENTOS HISTÓRICOS

Dentro de este rubro podemos mencionar los restos prehispánicos encontrados en Tetelpa y la Col. 20 de Noviembre que son herencia de los antiguos pobladores.

Tenemos también arquitectura desarrollada en la época colonial y que perduran hasta nuestros días como las dos viejas haciendas de San Nicolás O. y Santiago Zacatepec, la iglesia de San Esteban y el Acueducto.

MUSEOS

San Esteban Tetelapan. Ubicado en los salones del cuarto de la iglesia de Tetelapa centro administrativo para la comunidad, consta de cuatro salas de exposición.

Sala arqueológica del Museo Comunitario de Tetelapa

FIESTAS, DANZAS Y TRADICIONES

En cuanto a las fiestas y tradiciones destaca particularmente la localidad de Tetelapa. Una de sus fiestas principales, es la del 8 de diciembre en honor a la virgen de la Purísima Concepción. En la que se hacen procesiones el día 7 partiendo de Tetelapa, rumbo a Zacatepec y viceversa, acompañadas por música de viento, danzas de moros, tecuanes, apaches, pastoras; en la madrugada se llevan mañanitas a la virgen y por la tarde se da de comer la tradicional.

En la Cabecera Municipal, sus fiestas son: 29 de Junio, en honor al Santo Patrón del Pueblo "San Pedro Apóstol", 2 de enero fiesta en honor al Padre Jesús, el 12 de Diciembre, se festeja a la Virgen de Guadalupe, en la Capilla que lleva su nombre, 13 de Diciembre, Levantamiento en Armas del Cura Mariano Matamoros.

MÚSICA: Bandas de viento y chinelos.

ARTESANÍAS: Alfarería que consiste en la elaboración de macetas

GASTRONOMÍA: Pozole blanco de cerdo, chito, barbacoa de cerdo, pescado en mixiote, tamales y clemole sazonado con ciruela silvestre y tamarindo.

CENTROS TURÍSTICOS: Parques y jardines, como el jardín “Miguel Hidalgo”, ubicado en el Zócalo del Municipio; jardín los liberales, localizado entre el Lienzo Charro y el Ingenio de la Calle Morelos. Parque “Maestra Toyita”, ubicado en las ex-granjas de Tetelpa. Otra opción puede ser los balnearios tales como el Real de San Nicolás que se encuentra en la comunidad de Galeana. Otro es el Iguazú, localizado en la comunidad de Tetelpa.

GOBIERNO

PRINCIPALES LOCALIDADES

Cabecera Municipal: Sus principales actividades económicas son la agropecuaria (sorgo, maíz, frijol), se cría ganado bovino, caprino, aves de corral y cerdos, el número de habitantes aproximado es de 3,700. Sus atractivos culturales son: la iglesia de San Pedro y el museo del cura Mariano Matamoros. Su comercio es la elaboración y venta de dulces cristalizados.

Santa Ana: Sus principales actividades económicas son la agropecuaria (caña de azúcar, arroz, sorgo), se cría ganado bovino y caprino, aves de corral y cerdos.

San Antonio la Esperanza: Sus principales actividades económicas son la agropecuaria (arroz, sorgo, maíz), se cría ganado bovino y caprino, aves de corral y cerdos.

Colonia Manuel Alarcón: Su nombre es en honor al General Manuel Alarcón y sus principales actividades económicas son la elaboración de chiquihuites y dulces cristalizados.

CARACTERIZACIÓN DEL AYUNTAMIENTO

Ayuntamiento 2009-2012

Presidente Municipal

Síndico Procurador

3 Regidores de Mayoría Relativa

4 Regidores de Representación Proporcional

El Presidente Municipal es el representante político, jurídico y administrativo del Ayuntamiento; deberá residir en la Cabecera Municipal durante el lapso de su período constitucional.

REGIONALIZACIÓN POLÍTICA

El Municipio de Zacatepec se encuentra ubicado en el 4º distrito federal electoral y en el 10º distrito local electoral.³

³ <http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/morelos/Municipios/17031a.htm>

municipio de Zacatepec (agosto de 2011)

1.3. DESCRIPCIÓN DEL MARCO ESCOLAR DEL PROBLEMA.

El Centro Educativo donde se desarrollará la presente indagación, es el Jardín de Niños Particular “Montessori” con clave 17PJN0298K, de la Zona Escolar 42, Sector 8, y se encuentra ubicado en la Calle Xicoténcatl n.3, Col. Lázaro Cárdenas, Zacatepec Morelos; es una casa adaptada de dos pisos; en la planta baja está el área de atención de los niños más pequeños (de 8 meses a 2 años de edad), así como la dirección, la biblioteca, el área de juegos, la cocina, tres sanitarios, un salón de computación, el comedor y la bodega donde está el material didáctico; en la planta alta hay 4 salones: tres para preescolar tres y uno para preescolar dos, así como tres sanitarios.

En el ciclo escolar 2011-2012, el personal docente, se integra de la siguiente manera:

Director: Lic. Gama García Jesús, con la misión de organizar el trabajo de todo el personal, así como elaborar documentos requeridos por la Secretaría de Educación Pública (SEP); lleva también los controles administrativos, los cuales son proporcionados por su asistente.

Subdirectora: L.C.H. Miriam Evanelli Ortiz Toledo; quien apoya el trabajo del director y lo suple en su ausencia.

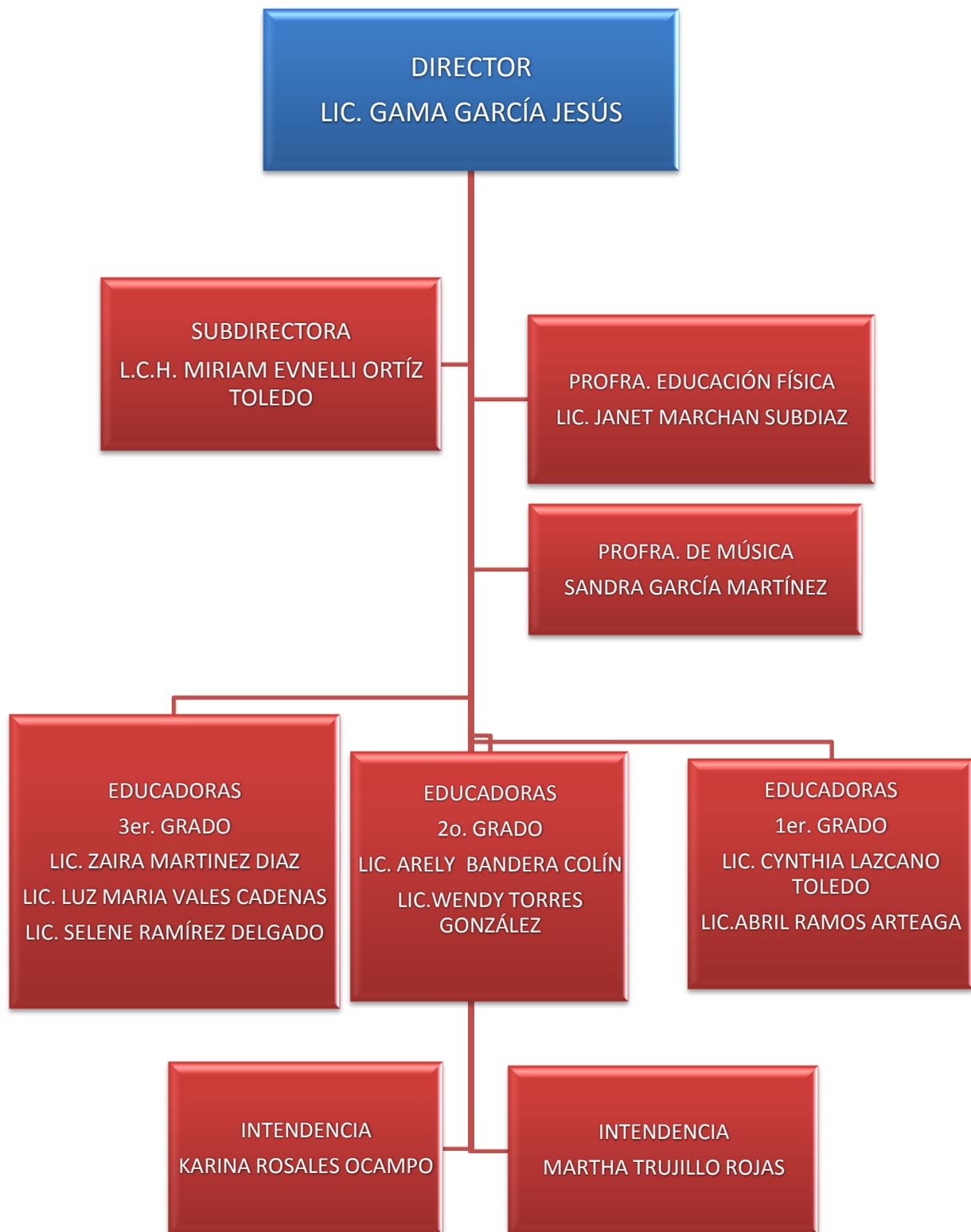
El plantel, en el periodo mencionado, se conforma de una población escolar de 99 alumnos distribuidos de la siguiente manera:

Los grupos de Primer Grado de Preescolar, están a cargo de la Profra. Cynthia Erika Lazcano Toledo, con 13 alumnos: 5 niñas y 8 niños; y de la Profra. Abril Ramos Arteaga, con 7 alumnos 3 niñas y 4 niños.

Los grupos de Segundo Grado de Preescolar, se encuentran a cargo de la Profra. Wendy Torres González, con 17 alumnos: 11 niñas y 6 niños; y de la Profra. Arely Bandera Colín, con 15 alumnos: 10 niñas y 5 niños.

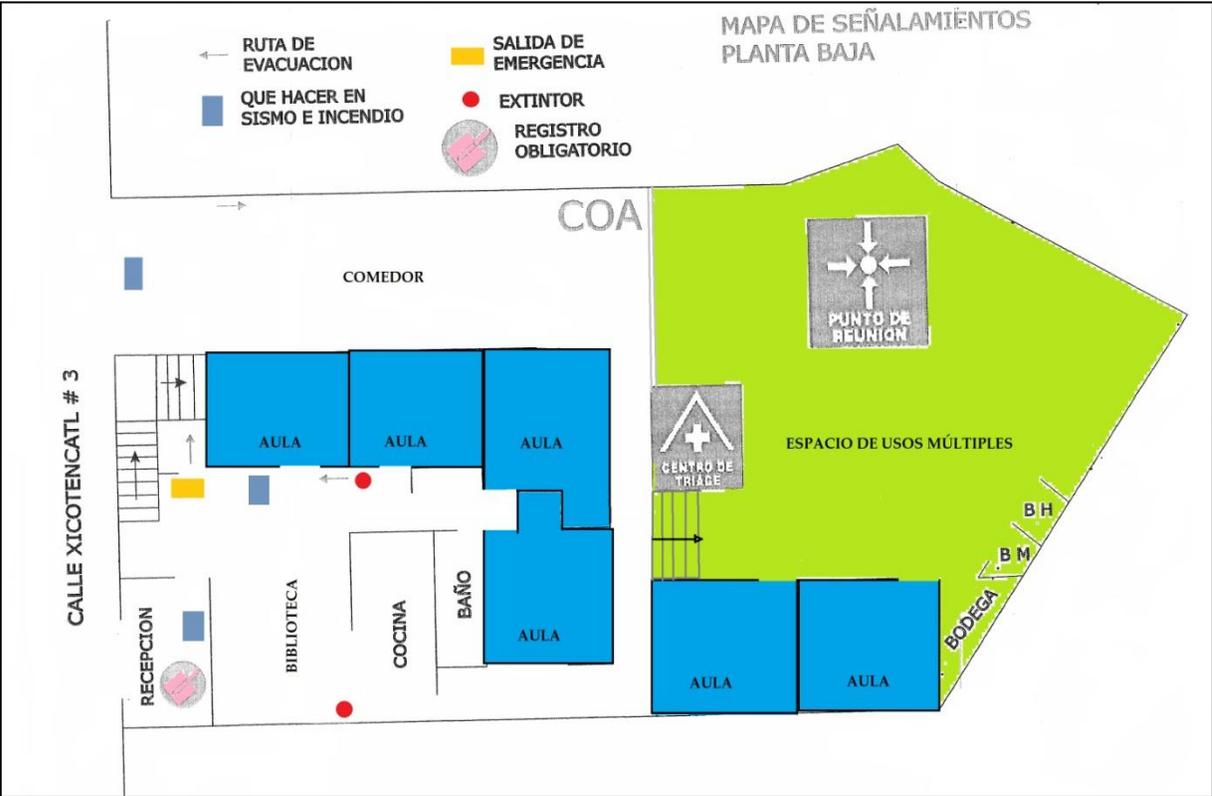
Los grupos de Tercer Grado de Preescolar, están a cargo de la Profra. Luz Maria Vales Cadenas, con 16 alumnos: 9 niñas y 7 niños; la Profra. Selene Ramírez Delgado, con 17 alumnos 9 niñas y 8 niños; la Profra. Zaira Martínez Díaz, con 14 alumnos: 7 niñas y 7 niños.

ORGANIGRAMA DEL COLEGIO "MONTESSORI"

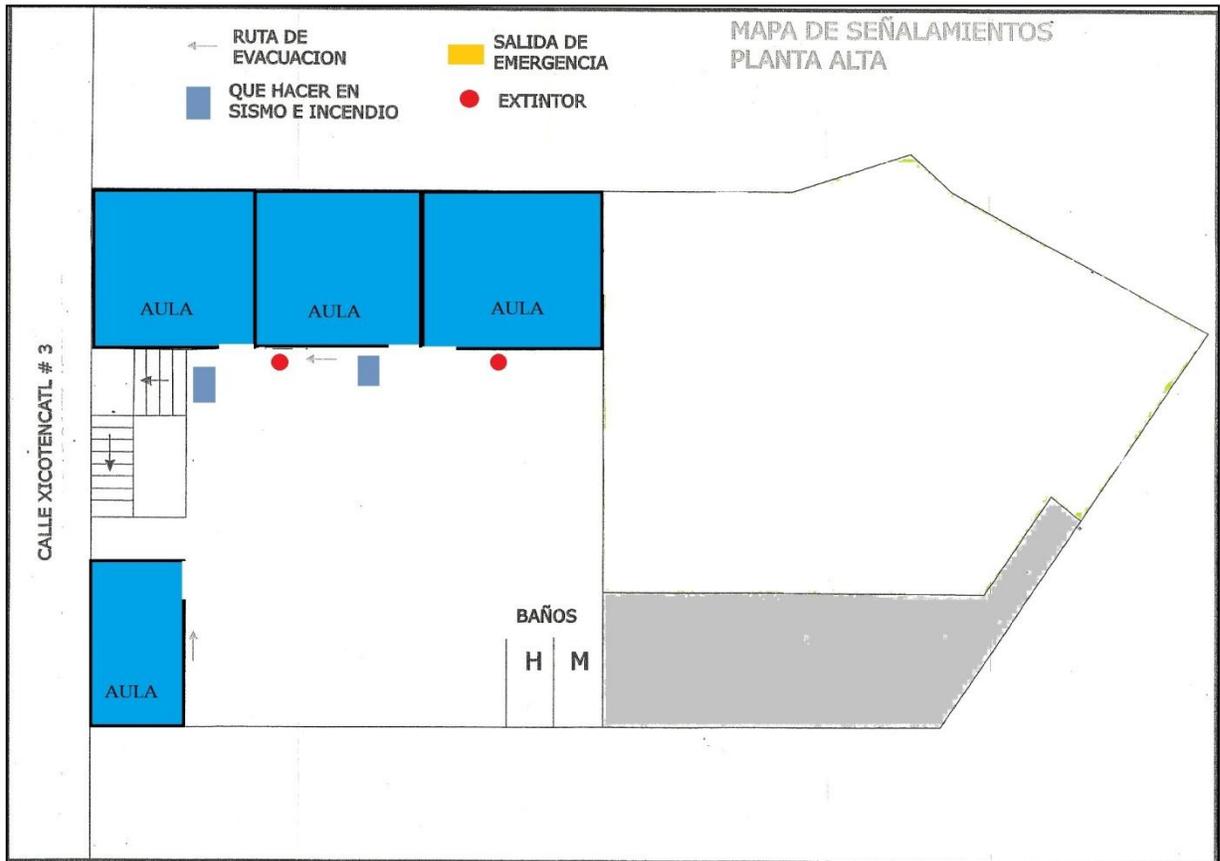


PLANO TOPOGRÁFICO DEL COLEGIO "MONTESSORI"

Planta Baja



Planta Alta



Breve semblanza del Jardín de Niños Particular “Montessori”

Este colegio fue inaugurado el día 24 de mayo del 2007 teniendo una matrícula de 33 alumnos de 1 a 4 años, ya que inicialmente fue estancia infantil de la Secretaría de Desarrollo Social (SEDESOL), la idea de la apertura de este colegio, fue de la L.C.H. Miriam Evanelli Ortiz Toledo porque se observaba en la comunidad congestión en los colegios que ya existían, es por eso que con el apoyo del Lic. Jesús Gama García, emprendieron este proyecto que resulto benéfico para la comunidad, en junio del año

2010, se convierte en lo que hasta este momento es, el Colegio “Montessori” que atiende a niños de 1 a 6 años.

Cabe mencionar que el nivel socioeconómico de la comunidad educativa, es de nivel medio; la mayoría de los padres de familia tienen una profesión; algunos de ellos brindan apoyo a sus hijos, y otros no.

1.4. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es indispensable, dentro de un proyecto de investigación educativa, realizar la acción fundamental de plantear la pregunta central que guiará el orden en la secuencia de las actividades propias de una indagación disciplinaria., ello, implica la creatividad y expresión de pensamiento sistematizado para apropiarse de los distintos rasgos y sesgos que derivarán de la propia investigación.

La pregunta guía de la presente investigación, se estableció en los términos del siguiente enunciado:

¿Cuál es la importancia de implementar juegos para el aprendizaje de las matemáticas en los niños que cursan el Tercer Grado de Educación Preescolar del Colegio “Montessori” de la Zona Escolar 42 del Municipio de Zacatepec, Morelos?

1.5. UNA GUÍA HIPOTÉTICA PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO

Una Hipótesis Guía, reúne la consideración única de orientar el desarrollo del trabajo de investigación, puesto que dentro del paradigma de la Investigación Documental,

ésta sólo representa dicha posibilidad, alejándose de la concepción metodológica de contrastarla estadísticamente.

Por lo tanto y hecha la pertinente aclaración, la Hipótesis Guía, quedo delineada en el siguiente argumento:

La importancia de implementar juegos para el aprendizaje de las matemáticas en los niños que cursan el Tercer Grado de Preescolar del Colegio “Montessori” de la Zona Escolar 42 del Municipio de Zacatepec, es el logro del dominio del pensamiento lógico-matemático.

1.6. LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Los Objetivos, dentro del plano investigativo, revisten la función de construir escenarios de operación de tareas dentro del proceso de trabajo de la indagación académico-investigativa. Conllevan a la vez, la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o termino de acciones interrelacionadas con los esquemas de trabajo planteados. Por ello, es deseable que estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Con base a lo antes expresado, se consideraron los objetivos siguientes:

1.6.1. OBJETIVO GENERAL

Llevar a cabo una Investigación Documental que indague la implementación del juego como herramienta didáctica para el logro del dominio del Pensamiento Lógico-Matemático.

1.6.2.OBJETIVOS PARTICULARES

- 1) Diseñar y realizar la Investigación Documental.
- 2) Rescatar y analizar los conceptos básicos del juego como herramienta didáctica para el logro del desarrollo del pensamiento lógico-matemático.
- 3) Plantear una solución posible al problema.

1.7. LOS PASOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La presente investigación, considero los siguientes aspectos metodológicos en su realización:

- 1) La selección del tema a analizar**
- 2) Estructuración del plan de trabajo**
- 3) Búsqueda, revisión y organización de la bibliografía a utilizarse**
- 4) Elaboración de fichas bibliográficas**
- 5) La organización y análisis de los materiales reunidos**
- 6) Estructuración de un fichero**
- 7) Pertinencia y análisis de los datos**
- 8) La redacción del primer borrador**
- 9) Presentación a revisión del primer borrador**
- 10) Corrección de observaciones asentadas en el primer borrador**
- 11) Presentación de la tesina corregida**
- 12) Dictaminación del trabajo**

CAPÍTULO 2. LOS REFERENTES TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de la investigación educativa, los referentes teóricos, implican las visiones preestablecidas sobre el fenómeno que interesa analizar, por ello, se convierte en piedra angular de una indagación.

En el documento que se presenta, y con relación a la problemática elegida se han considerado los siguientes argumentos conceptuales, que de hecho, están íntimamente vinculados y que conformaran el entramado teórico que en forma sostenida avalaran los nuevos enfoques y visiones diferenciadas de la problemática.

2.1. ELEMENTOS DEL MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL:

2.1.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE JUEGO

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.⁴

⁴ <http://definicion.de/juego/> (Página recuperada. Septiembre de 2011)

Resulta muy fácil reconocer la actividad del juego, sin embargo, definir con precisión qué es el juego resulta una tarea extremadamente ardua porque debajo de ese nombre englobamos una gran cantidad de conductas que, si las examinamos con detalle, presentan muchas diferencias entre ellas.

Muchas de las actividades que realizamos desde pequeños hasta adultos las caracterizamos como juego aunque algunas son individuales y consisten en puros movimientos, otras crean un mundo de ficción (como jugar a los médicos) o reproducen la realidad a través de una construcción, otras solo son actividades sociales, que no pueden realizarse en solitario y su objetivo es hacerlo mejor que otros.

Lo que parece evidente en todas las actividades de juego es que los que las realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce. Se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidad de que lo hagan.

Desde Aristóteles las opiniones de los distintos autores acerca del valor del juego han estado muy divididas. Muchos han sostenido que el juego está muy ligado al desarrollo del niño, pero lo consideran como un mal inevitable al que debe prestarse la menor atención. Otros autores, han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera. Hoy los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño y para un crecimiento sano.⁵

⁵ J. Delval. El juego. en: El desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994. Págs.283-284. (Pág. Recuperada. Septiembre 2011)

2.1.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Una de las cosas más agradables y que trae momentos de alegría a nuestra vida, es el recordar la etapa de nuestra niñez, cuando viene a nuestra memoria los momentos de juego los cuales no logramos olvidar pues marcaron momentos felices de nuestra vida. Sin embargo, no le damos la importancia que este tiene para el desarrollo integral de los niños en los primeros 6 años de vida.

Educar a los niños a través del juego es algo que se debe considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres, no obstante, como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así.

Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. En la educación preescolar el tiempo para jugar es tiempo para aprender. Ya que el niño necesita horas para sus

creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus inventos les encantan. El niño en edad preescolar, al jugar, imita, lo cual es producto de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Jugar debe ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si es así, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve

cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.⁶

Las educadoras deben influir en el desarrollo del juego iniciado por los niños tratando de hacer cada vez más complejas las acciones lúdicas, en caso que estas sean monótonas, incorporando nuevos niños al juego, jugando con un niño más, todo lo que le permitirá mostrar cómo usar los juguetes, como deben ser las interrelaciones de los niños, como jugar.

Es conveniente dedicar un tiempo específico para que los niños tengan la posibilidad de realizar diferentes juegos propuestos por las educadoras o seleccionados por ellos mismos. No es preciso que la educadora haga un planeamiento escrito se trata de preguntarles a los niños a qué quieren jugar o proponerles algún juego en particular, así verá si los niños tienen conocimientos necesarios, de no ser así es necesario determinar qué actividad será conveniente para lograrlo: un paseo, observaciones de láminas, una narración, una conversación sobre temas sugeridos, que ayudarán al desarrollo exitoso del juego.

Es característico que los niños de cuatro años de edad se atribuyan el nombre del rol y si lo llaman por la acción que están realizando se estimulará más. A partir de los cinco años de edad pueden desarrollar sugerencia de acciones diversas ricas en contenido y con un mayor nivel de independencia, también comienzan hacer énfasis

⁶ <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml> (Página recuperada Septiembre de 2011)

en las relaciones de subordinación, por eso deben existir roles principales y secundarios.⁷

Los educadores de las etapas preescolares han perseguido una serie de objetivos en la educación de la primera infancia (por ejemplo, Taylor, Exon, Holley, 1972). Entre estos objetivos se encuentran los siguientes:

Social: ayudar a cada niño a establecer relaciones afectuosas y estables con otros niños y con los adultos; fomentar la responsabilidad y la consideración por los demás y ayudarles a construir la confianza en sí mismos, la independencia y el autocontrol.

Intelectual: estimular a cada niño en el uso de sus capacidades intelectuales para, potenciarlo en el uso del lenguaje, estimular la curiosidad, desarrollar la capacidad de aprender y formar conceptos.

Casa/escuela: ayudar a los padres a comprender las necesidades de los niños facilitando la transición del niño a la escolaridad formal.

Estético/creativo: dar al niño la oportunidad de experimentar con variedad de materiales, fomentar la creatividad y la expresividad.

Físico: ayudar al niño a desarrollar la coordinación y las habilidades motoras y manipulativas, y a satisfacer las necesidades físicas.

La relación que tiene el juego con todos estos objetivos es relevante para la mayoría de ellos, dependiendo de las formas de juego que se consideren.⁸

⁷ <http://www.monografias.com/trabajos75/importancia-juego-preescolar-direccion-pedagogica/importancia-juego-preescolar-direccion-pedagogica2.shtml> (Página recuperada. Septiembre de 2011)

2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA.

Es importante acoplar el juego como método de didáctica útil en un proceso educativo, e indispensable para el desarrollo evolutivo así como el social del niño, ya que gracias a este método algunos niños se comunican mas con su entorno y tienen mejores relaciones con su grupo así como con el docente, el juego para el niño lo es todo en la vida es por eso que es más fácilmente adquirir un conocimiento con pautas dadas con el docente como un guía y a la vez aclarar las dudas de la mente del niño que posee a diario con el pasar del tiempo.⁹

El juego como herramienta didáctica en la educación preescolar tiene muchos beneficios entre ellos: Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico; es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos; la imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas; es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional; con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto; cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales; el

⁸ C. Rogers y Kutnick. El juego y el curriculum en preescolar, en: psicología social de la escuela primaria. Madrid, Paidós, 1992. Pags. 162-177.

⁹ [http://www.foroswebgratis.com/tema-el juego como herramienta para enseÑar en pre escolar-125094-1323012.htm](http://www.foroswebgratis.com/tema-el_juego_como_herramienta_para_enseÑar_en_pre_escolar-125094-1323012.htm) (Página recuperada. Septiembre de 2011)

juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.¹⁰

Los niños de educación preescolar necesita aprender a resolver problemas, a analizar la realidad, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Para ello el juego es una estrategia para que desarrollen estos conceptos, de tal manera que no tengan miedo en resolver cualquier situación por difícil que parezca.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños y niñas, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego, el juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en preescolar.

El juego como herramienta didáctica es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los educandos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

¹⁰ <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml> (Página recuperada. Septiembre de 2011)

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad de los niños y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene marcado un carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es necesario, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Los juegos didácticos deben corresponder con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

En la etapa preescolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.¹¹

2.1.4. LAS MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

En realidad, los niños pequeños aprenden matemáticas de manera natural, asistiendo o no al jardín, pues lo que aprenden son nociones elementales; entonces, si algo puede hacer la educación preescolar, es enseñar los números y los nombres

¹¹ <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> (Página recuperada.

de las figuras geométricas, por ejemplo. De ese modo, se les ayuda un poco en cuanto a lo que tienen que aprender en la primaria.¹²

Hablar sobre la enseñanza de las matemáticas en el nivel preescolar es abordar un tema por demás complejo y de gran importancia porque en realidad la matemática no es algo que se deba enseñar al niño preescolar, más bien se trata de un proceso de construcción individual que tiene como referentes el desarrollo y el cómo aprende el niño a esa edad. Es conocido por las educadoras que los niños al ingresar al Jardín se encuentran en algún momento de su proceso de construcción del número por lo que en primer término habrá que conocer en qué estadio se encuentra cada niño para enseguida diseñar las estrategias adecuadas para ayudarlo a desarrollar sus posibilidades de transición de un estadio a otro.

De acuerdo con las aportaciones que realizó **Jean Piaget** sobre el desarrollo infantil se debe ubicar al niño en el estadio que le corresponde, ya que no es posible “enseñar” el concepto numérico de esta manera se caería en el error de empezar de lo abstracto a lo concreto que sería invertir el proceso de desarrollo de los niños de edad preescolar. Los componentes esenciales que participan en la construcción del concepto de número son la operación de clasificación y la operación de seriación.

La clasificación en términos generales se define como: “juntar” por semejanzas y “separar” por diferencias, esto es, se junta por color, forma o tamaño, o se separa lo que tiene otra propiedad diferente, se fundamenta en las cualidades de los objetos, la clasificación se realiza a partir de un conjunto universo por ejemplo, las flores y este

¹² http://www.ensonora.edu.mx/plan_estudios/Programas/4LEPREE/pensamien.pdf (Página recuperada. Octubre de 2011)

se clasifica atendiendo a diferentes criterios forma, color, tamaño, especie, etc. asimismo, dentro de la clasificación se toman en cuenta la pertenencia, que es la relación que se establece entre cada elemento y la clase a la que pertenece, está fundada en la semejanza, y la inclusión consiste en relacionar lógicamente un conjunto con un subconjunto ejemplo: en el conjunto de las flores al preguntar ¿qué hay más, flores rojas o flores? el niño responde, generalmente, que rojas, es la comparación de las partes con el todo.

La seriación. Establecer relaciones entre elementos que son diferentes en algún aspecto ordenando esas diferencias. Los elementos que se pueden seriar son: vehículos, billetes etc., y se podrá efectuar en dos sentidos creciente y decreciente.

El proceso psicológico tanto de la clasificación como de la seriación se divide en tres etapas o estadios. También hay que mencionar que la seriación operatoria tiene dos propiedades fundamentales; la transitividad y la reciprocidad.

La transitividad. Al establecer una relación entre un elemento de una serie y el siguiente y de este con el posterior se puede deducir cual es la relación entre el primero y el último, ejemplo: si 2 es mayor que 1 y 3 es mayor que 2 podemos deducir que 3 es mayor que 1.

La reciprocidad. Cada elemento de una serie tiene una relación tal con el elemento inmediato que al invertir el orden de la comparación, dicha relación también se invierte, ejemplo: si comparamos 2 con 3 la relación es menor que, si invertimos el orden de la comparación, 3 con 2 la relación se invierte y será mayor que.

Estadios de la Clasificación.

El primer estadio, denominado colección figural se identifica cuando se le propone al niño que “ponga junto lo va junto” va acomodando cada elemento por alguna característica común al último que ha colocado alternando criterios clasificatorios de un elemento a otro, por ejemplo: el segundo se parece al primero en el color, el tercero al segundo en la forma y así sucesivamente, y deja muchos elementos del conjunto sin clasificar.

El segundo colección no figural, el niño empieza a tomar en cuenta las diferencias entre los elementos y forma varios grupitos, es decir ya no se fija en elementos al clasificar sino en conjuntos y los criterios los establece a medida que va clasificando, y clasifica un mismo universo en base a distintos criterios, los que el material le permita, ya sea forma, color o tamaño por mencionar algunos.

El tercero, operatorio, establece relaciones de inclusión, esto es, que ante la pregunta, ¿qué hay mas, triángulos o figuras? Responde que figuras, está considerando que los triángulos están incluidos dentro de la clase figuras y deduce que hay más elementos en la clase que en la subclase. La inclusión es importante porque el niño ya podrá considerar que en el cinco ya están incluidos el cuatro, el tres, el dos y el uno.

Estadios de la Seriación.

Primero. En este estadio al pedirle al niño que ordene 10 palitos de diferentes tamaños de la más larga a la más corta, forma al principio parejas la “grande” y la

“chica”, posteriormente hace tríos incluyendo la “mediana”, y le quedan sin seriar aquellos palitos que no puede incluir en estas categorías.

Segundo. El niño puede construir la serie con los 10 palitos por tanteo, toma un primer palito al azar luego otro cualquiera que compara con el primero, después un tercero que compara con los dos anteriores y prosigue así hasta seriar todos los palitos, realiza la serie por tanteo porque compara en forma efectiva y aún no ha construido la transitividad, no puede deducir que si un elemento es más grande o más pequeño que el último también lo es respecto a los anteriores.

Tercero. El niño toma del conjunto de palitos el más pequeño, luego el más pequeño de los que quedan y así sucesivamente en caso de una serie decreciente, el proceso es inverso si fuera la serie creciente. En este estadio el niño ya anticipa la serie completa antes de hacerla porque ha construido la transitividad y la reciprocidad.

La operación de correspondencia representa la fusión de la clasificación y la seriación, y también se divide en tres estadios.

Estadios de la Correspondencia Biunívoca.

Primer estadio. Aquí el niño al pedírsele que “ponga igual” de materiales formando una hilera como una modelo que se le presente, lo que hará será colocar tantos elementos como sea necesario para igualar la longitud de la hilera modelo independientemente de la cantidad de elementos. El niño no establece la correspondencia biunívoca. Si frente a él se separan o se juntan los elementos de una de las hileras de modo que varié la longitud el asegura que ya no hay la misma

cantidad, y propone agregar o quitar para que las hileras vuelvan a quedar con la misma longitud.

Segundo estadio. En este estadio el niño ya establece la correspondencia biunívoca, utilizando el ejemplo del anterior estadio al conformar sus fichas para estar seguro que cada ficha de una hilera está en relación con la otra, las acomoda cada una exactamente debajo de la otra pero también al separar o juntar los elementos de una de las hileras él dice que ya no hay lo mismo y se apoya nuevamente en la longitud de las hileras, y para solucionar ese problema dice que agregar o quitar fichas según sea el caso para que vuelvan a quedar con la misma longitud. El niño puede en esta etapa conocer los nombres de los números pero aún no han construido la conservación de la cantidad.

Tercer estadio. En este caso al pedirle al niño que forme una hilera igual que la del modelo lo hace estableciendo la correspondencia y al realizar alguna transformación de juntar o separar una de las filas sostiene la equivalencia numérica de la misma, ya que considera que si una hilera tiene nueve elementos el otro también, independientemente de la disposición espacial de sus elementos.¹³

La representación matemática exige la intervención planificada de los docentes quien apoyándose en la curiosidad y en la actividad del niño proporciona ayudas para que su actuación vaya pasando del nivel de la manipulación a la representación y luego al de la expresión con un lenguaje adecuado. Gracias a la intervención de los

¹³ <http://portalsej.jalisco.gob.mx/educacion-preescolar/?q=node/62> (Página recuperada. Septiembre de 2011)

docentes, el niño aprende primero a descubrir las características de los objetos, luego a establecer relaciones de distinto orden, luego a efectuar colecciones de objetos en base a determinados atributos, luego a utilizar con propiedad estrategias sencillas de contar y a representar gráficamente mediante iconos o cifras las cantidades, aprende a diferenciar figuras de cuerpos geométricos a establecer relaciones entre ellos y él mismo. Las estrategias deben dar prioridad a las actividades prácticas del niño, al descubrimiento de las propiedades y las relaciones entre las cosas a través de su experimentación activa.¹⁴

Es importante recibir educación preescolar ya que presenta beneficios en comparación con no recibir esta educación, porque los niños egresados de preescolar han demostrado tener el mayor efecto en los puntajes obtenidos en los tests de matemáticas.¹⁵

La formación temprana del componente matemático en los niños es tan importante en una sociedad que exige alto desempeño en los procesos de razonamiento superior. Puesto que el éxito en los estudios subsiguientes y el desempeño en muchas carreras y profesiones depende del desarrollo adecuado de las estructuras cognitivas del individuo.

¹⁴ <http://html.rincondelvago.com/formacion-matematica-en-preescolar.html> (Página recuperada. Septiembre de 2011)

¹⁵ <http://www.lanacion.com.ar/1044344-el-preescolar-mejora-las-habilidades-matematicas> (Página recuperada. Septiembre de 2011)

El programa vigente se fundamenta desde un enfoque constructivista, entre ellos, **Piaget**. Parte de su propuesta considera que los docentes involucrados en la educación preescolar deben indagar el cuanto se conoce del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en las edades tempranas. Por ello, en cuanto a este desarrollo cognoscitivo la obra de Jean Piaget puede considerarse como la columna vertebral de dichos estudios. Su teoría proporciona abundante información que ayuda a comprender cómo evoluciona y se comporta la mente del niño, del joven y del adulto cuando piensa lógicamente.

Según **Piaget** el pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como son las de clasificación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial, hasta llegar al punto de lograr capacidades de orden superior como la abstracción. Es en esa secuencia, que el pensamiento del niño abarca contenidos del campo de las matemáticas, y que su estructura cognoscitiva puede llegar a la comprensión de la naturaleza deductiva (de lo general a lo particular) del pensamiento lógico.¹⁶

¹⁶ <http://www.ilustrados.com/tema/7219/desarrollo-pensamiento-logico-Educacion-Infantil.html> (Página recuperada. Septiembre de 2011)

2.1.5. EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad.

Los juegos enseñan a los niños a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, etc.; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático. El juego está en el origen de una gran parte de la matemática. Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, el juego, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la antipatía que los alumnos tienen hacia la matemática¹⁷

¹⁷ http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/mate/orden/mate5i.htm (Página recuperada. Octubre 2011)

“Siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos es acercarse a ellos por medio del juego. El mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un pasatiempo, un truco mágico, una chanza, una paradoja, un modelo, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades”¹⁸

La matemática desarrolla en los individuos los niveles cognitivos superiores, trabajo que se debe comenzar gradualmente desde la educación preescolar, con la finalidad de estructurar el pensamiento matemático, el aprendizaje de la matemática es que el docente no debe ser solo un conocedor de la disciplina, sino que debe motivar a los educandos para que deseen aprender y así pueda cambiar su actitud y lograr realmente un aprendizaje significativo en ellos.¹⁹ Una de las formas de romper la enseñanza tradicional es trabajar por medio de actividades lúdicas.

Se debe tomar en cuenta que los juegos y las matemáticas tienen rasgos en común refiriéndose a un fin educativo. Son los juegos que por la actividad mental que generan, crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática ya que dan a los niños las primeras herramientas en el desarrollo de técnicas intelectuales. A través del juego se les facilita el aprendizaje de la matemática, ya

¹⁸ Luis Ferrero. El juego y la matemática. Madrid. Ed., La Muralla, S.A.1991.Págs.13,14

¹⁹ <http://www.monografias.com/trabajos64/juegos-aprendizaje-matematica/juegos-aprendizaje-matematica.shtml> (Página recuperada. Octubre de 2011)

que tiene un carácter motivador, se clasifica como uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la antipatía que los alumnos tienen hacia las matemáticas.

Los juegos, en muchos aspectos, como anteriormente se había descrito por su característica son matemática en sí mismo, Sin embargo la gran mayoría de los docentes utilizan a los juegos como una forma de premiar a los alumnos cuando "ha aprendido lo que se le ha explicado". No obstante, la idea es trabajar los contenidos matemáticos mediante los juegos, ya que a través de los juegos se realizan métodos de trabajo propios de la matemática.

Los juegos cumplen una importante función motivadora, estimulan la creatividad, desarrollan el razonamiento lógico, favorecen los fundamentos matemáticos y preparan al alumno para la construcción y estudio de modelos matemáticos, de aplicación, en situaciones de la vida real.²⁰

Las matemáticas en los preescolares, se hace mediante juegos didácticos, en donde permite la interacción entre niño-adulto y niño-niño, además se descubren contenidos que pueden llegar hacer un poco complejos para ellos, como clasificación, si bien éstas para nosotros no son complicadas para los niños pueden ser confusas, sin embargo, si el docente crea instancias didácticas con materiales manipulables, pueden iniciar la clasificación sin notar su complejidad.

²⁰ <http://www.monografias.com/trabajos64/juegos-aprendizaje-matematica/juegos-aprendizaje-matematica2.shtml> (Página recuperada. Octubre de 2011)

Estos modelos de juego didácticos permiten indagar en nuevas realidades, en donde estas se desarrollen en ambiente espontaneo y natural, sin olvidar que el docente es solo un guía y es el niño el protagonista de su propio aprendizaje.²¹

Existen diferentes tipos de juegos didácticos, de los cuales se puede elegir el que mejor convenga a los niños de un grupo según sus características.

2.1.6. EL ROL DE LA EDUCADORA COMO PROMOTORA DEL USO DEL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN PREESCOLAR.

El rol de la educadora como promotora del juego para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas debe estar bien delimitado, ya que debe permitir que los niños se apropien mayormente de las actividades lúdicas, proponiendo reglas, estableciendo acuerdos, y jugando de manera libre con sus compañeros.²²

Uno de los retos que enfrenta la educadora en los planteles preescolares es reconocer las posibilidades de cada niño; ensayar formas flexibles de actividad adecuadas para todo el grupo, y para partes del grupo organizadas como equipo bajo ciertos criterios, así como para los niños en lo individual. Además, debe corregir y buscar nuevas alternativas cuando las soluciones aplicadas no funcionan. Por

²¹ <http://aprendiendodelospeques.blogspot.com/> (Página recuperada. Octubre de 2011)

²² http://www.docstoc.com/docs/8567737/LA-ADQUISICIÓN-DE-NÚMERO-POR-MEDIO-DE-LA-ESTRATEGIA-DEL-APRENDIZAJE-A-TRAVÉS-DEL-JUEGO-EN-UN-PR_0 (Página recuperada. Octubre de 2011)

estas razones, la educadora debe contar con la mayor flexibilidad para decidir cuándo y cómo desarrollar actividades.²³

Pensar, reflexionar y saber pensar en el aspecto matemático en el nivel preescolar es de mucha importancia, puesto que la conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de la intervención educativa de la educadora en el pensamiento matemático infantil.

Enseñar a pensar no ha sido tarea fácil para los docentes, sin embargo, hoy se traduce como todo un reto lograr dicho precepto, ya que nuestras generaciones y las que nos suceden, están cayendo en un círculo vicioso en el que la comodidad está en primer plano en todos los aspectos. Es importante enseñar a los niños de preescolar a estudiar, enseñar a pensar, enseñar a escribir y enseñar a hablar y eso es lo que se logra a través de los juegos y con apoyo de la educadora.

Lograr que los niños encuentren la manera de cómo resolver los problemas, es la principal razón de la educadora por consiguiente debe de elegir, diseñar y proponer una situación didáctica que ayude al alumno a resolver el problema cuando se presenta en el campo formativo pensamiento matemático.²⁴

Es importante que las educadoras comprendan que las interacciones espontáneas y las relaciones que el niño establece con los objetos del medio físico y social desde

²³ http://html.rincondelvago.com/educacion_2.html (Página recuperada. Octubre de 2011)

²⁴ <http://pensamientomatematicopreescolar-marce.blogspot.com/> (Pág. Recuperada. Octubre de 2011)

las etapas tempranas de su desenvolvimiento constituyen la base del conocimiento lógico matemático.

También debe de saber que resulta innecesario apresurar el aprendizaje de conceptos formales o de formas de representación convencional que se traducen en la transcripción de símbolos, cuando no se comprenden los significados de esos conceptos.

Lo más importante para una educadora es saber combinar el juego con los objetivos del aprendizaje en preescolar; a través del juego se puede aprender de todo y el aprendizaje de las matemáticas está implícito en cualquier juego o en cualquier actividad que se haga en el aula, desde el pase de lista porque los niños ponen atención, o cuando se les pone a relacionar una figura con otra, pues al trazar la línea entre ambas establecen correspondencia, que es una operación fundamental en el aprendizaje del número.²⁵

Para realizar el trabajo dentro el jardín de niños tenemos diferentes campos formativos en el Programa de Educación Preescolar 2004 (P.E.P. 2004) sin embargo, según el tipo de actividades en las que participen los niños, el aprendizaje puede concentrarse de manera particular en algún campo específico, de tal manera que debemos tomar en cuenta los seis campos formativos que a continuación se dan a conocer en el siguiente cuadro.

²⁵http://www.enesonora.edu.mx/plan_estudios/Programas/4LEPREE/pensamien.pdf (Página recuperada. Octubre de 2011)

Campos formativos	Aspectos en los que se organizan
Desarrollo personal y social.	Identidad personal y autonomía. Relaciones interpersonales.
Lenguaje y comunicación	Lenguaje oral. Lenguaje escrito.
Pensamiento matemático	Numero. Forma, espacio y medida.
Exploración y conocimiento del mundo	Mundo natural. Cultura y vida social.
Expresión y apreciación artísticas	Expresión y apreciación musical. Expresión cultural y apreciación de la danza. Expresión y apreciación plástica. Expresión dramática y apreciación teatral.
Desarrollo físico y salud	Coordinación, fuerza y equilibrio. Promoción de la salud.

Dentro del campo formativo de pensamiento matemático, se pretende que los niños de Educación Preescolar aprendan las matemáticas por medio de juegos lúdicos ya que los educandos se entregan con entusiasmo a su propio aprendizaje, además aprovechan sus actitudes y habilidades.

Por esta razón, las educadoras deben ser un buen observador para poder dirigir la enseñanza, aprovechando las aptitudes de cada uno de sus alumnos y de derivar de los recreos, motivos de trabajo en forma de juego, dándole la debida importancia que tiene la teoría para la enseñanza-aprendizaje ya que la teoría es la forma de concebir la educación y la práctica es la forma de aplicarla, de concretarla.

2.2. IMPORTANCIA DE VINCULAR LA TEORÍA CON LA PRÁCTICA EN LAS ACTIVIDADES DEL AULA.

Sabemos que los fundamentos del pensamiento matemático se encuentran desde muy temprana edad en los niños, como consecuencia de la práctica que viven a diario al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción del conocimiento matemático más complejo. Durante la Educación Preescolar, tomando en cuenta la teoría, se realizan las actividades mediante el juego de modo que los niños logran construir de manera gradual, el concepto y significado de número.²⁶

Dentro del jardín de niños se requiere que exista una unión entre la práctica y la teoría, debido a que la teoría es la que refuerza las actividades prácticas dentro del aula, pone énfasis en lo que debemos enfocarnos para la enseñanza-aprendizaje de los niños.

La teoría nos da la posibilidad de diseñar ambientes de aprendizaje de manera fundamentada, eso se logra con ayuda del Programa de Educación Preescolar 2004 (P.E.P. 2004) atendiendo a las características de desarrollo y aprendizaje de los alumnos para promover el desarrollo de competencias.

La función de la teoría es explicar la realidad de tal manera es importante conocerla y aplicarla dentro de las actividades del salón, una teoría desconectada de la práctica, que no parte de ella y conduce a ella, que no permite ser puesta en acción, que no se representa en la realidad cotidiana, no es capaz de dar sentido y utilidad a los aprendizajes.

²⁶ SEP. P.E.P.2004. México.2004. Págs. 71-72.

La teoría nace de la práctica y la práctica nace de la teoría. Las formulaciones teóricas nacen de la práctica y la práctica nace de las formulaciones teóricas. El camino que va de los hechos a las ideas es de ida y vuelta y está siendo recorrido sin cesar. Es por eso que debe haber una estrecha relación entre la teoría y la práctica además unión entre ambas. Pero este vínculo es con frecuencia ignorado y puede suceder que las docentes aun conociendo la teoría perdemos el rumbo en la práctica.

Es importante aclarar que ya existe el P.E.P. 2011, pero aun no se pone en práctica, en el Estado de Morelos, por lo tanto, se sigue trabajando con el P.E.P. 2004. Se hace esta aclaración para determinar que esta tesina se está trabajando con el P.E.P. vigente hasta este momento.

2.3. UNA CONTRASTACIÓN SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LOS SALONES DE CLASE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA.

Según el Programa de Educación Preescolar 2004 (P.E.P. 2004) la Educación Preescolar debe contribuir a la formación integral de los niños, garantizando su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.²⁷

Eso se logra mediante situaciones didácticas que impliquen desafíos para los niños como es: que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes

²⁷ S.E.P. P.E.P. 2004. México, 2004 Pág. 21.

favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera. Todo esto se puede trabajar como mejor convenga con los educandos, gracias a que el programa tiene un carácter abierto; ello significa que es la educadora quien debe establecer el orden en que trabajará sobre los aprendizajes esperados y seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes para promoverlos. Igualmente, tiene la libertad de seleccionar los temas, problemas o motivos para interesar a los alumnos y propiciar su aprendizaje.

Con base en la experiencia de la tesista se puede mencionar que muchas de las actividades que se realizan en los colegios particulares se basan más en la demanda de los padres que en los intereses y necesidades de los niños que asisten a estos lugares, esto trae como consecuencia que no muestren atención en las tareas que les encomiendan. Desafortunadamente, el juego queda relegado y pasa a un segundo o tercer término demostrando, por parte del personal docente poca importancia de éste para el desarrollo de los niños.

En ocasiones se han trabajado actividades lúdicas dentro del salón pero no siempre es posible debido a que el espacio es muy pequeño. Sin embargo, se tiene que solucionar de alguna forma ya que si los padres de familia se percatan de que nos encontramos fuera de nuestra aula, acuden con el director para quejarse y decir que los niños andan fuera y que deberían estar trabajando.

Estar dentro del aula todo el tiempo pone a los niños y niñas en una rutina que con el tiempo se ven desanimados, a tal grado, que prefieren dejar de asistir al colegio u ocuparse en otras cosas como lo es poner el desorden dentro del salón de clases.

Cuando por algún motivo se encuentra algún padre de familia en la institución se tiene que tomar la decisión de que si los niños acaban el trabajo saldrán a jugar, pero si no lo terminan se quedarán en el salón hasta terminarlo.

A los niños les hacen falta actividades lúdicas, para que no se les complique el aprendizaje y así comprendan con mayor facilidad lo que se les pretende enseñar, también este tipo de actividades lo ayuda a interrelacionarse con sus compañeros y a tener mayor seguridad en sí mismos. Se observa que en la clase de educación física los niños participan y ponen mayor interés que dentro del aula, eso es porque en esta clase sus actividades son juegos y es la única forma de distracción que tienen, aparte de su descanso y sin darse cuenta van aprendiendo algo nuevo ya que las actividades lúdicas son una herramienta indispensable para la enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Preescolar.

CAPÍTULO 3. PROPONIENDO SOLUCIONES A LA PROBLEMÁTICA.

3.1. NOMBRE DE LA PROPUESTA.

Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento matemático.

3.2. JUSTIFICANDO EL DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.

Se ha llegado a la determinación de realizar actividades lúdicas dentro de las planeaciones, porque he pensado que los alumnos tendrán un mejor aprovechamiento escolar, debido que está demostrado que desde tiempos primitivos el hombre así ha aprendido al realizar muchas actividades importantes para su sobrevivencia, y hasta hoy en día el juego no pasa desapercibido dentro de la vida cotidiana de todos los individuos ya que éste se encuentra ligado de una u otra forma en la nuestra vida diaria.

Las actividades mediante el juego y la resolución de problemas que se pretenden realizar para desarrollar el pensamiento matemático contribuirán al uso de los principios de conteo (abstracción numérica) y las técnicas para contar (inicio del

razonamiento numérico), de modo que los niños logren construir, de manera gradual, el concepto y significado de número.

Esto les será útil tanto en este momento de su vida como en un futuro, debido a que es un proceso importante para que inicien en el reconocimiento de los usos de los números en la vida cotidiana; por ejemplo, que empiecen a reconocer que además de servir para contar, los números se utilizan como código (en los números telefónicos, en las placas de los autos, en las playeras de jugadores) o como ordinal (para marcar la posición de un elemento en una serie ordenada).

Las actividades lúdicas son aquellas donde el alumno aprende jugando por lo tanto se puede decir que por medio de los juegos los niños aprenderán a formular juicios, a analizar, a sintetizar y a resolver problemas, a plantearse un objetivo en el juego y terminarlo, en sí el juego es parte de la naturaleza humana y necesario para la vida de todo individuo.

3.2.1. ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?

Los beneficiarios de esta propuesta son en primer lugar los niños que cursan el Tercer Grado de Preescolar del Colegio “Montessori”, de la Zona Escolar 42, del Municipio de Zacatepec, Estado de Morelos, ya que las actividades que se pretenden realizar tienen como finalidad, asegurar el aprendizaje matemático, mediante el juego y ofrecerles a los padres de familia, una opción metodológica poco conocida, debido a que su enfoque se centra en utilizar solo libros y clase expositiva.

3.3. ¿CON QUÉ AUTORIZACIONES Y CÓMO SE VA APLICAR LA PROPUESTA?

Primero que nada la propuesta se le presentará al Director del Colegio “Montessori”, el Lic. Jesús Gama García, ya que se necesita su respaldo para poder llevar a cabo las actividades, posteriormente, se reunirán a los padres de familia para presentar dicho proyecto y así poder contar con su aprobación y participación, en algunas actividades, que haremos en conjunto con ellos.

La propuesta se irá aplicando durante el ciclo escolar intercalando las actividades del pensamiento matemático con las demás actividades de los campos formativos que debemos tener en cuenta en la Educación Preescolar, tomando en consideración que las planeaciones serán en su mayoría actividades lúdicas para todos los campos formativos.

3.4. UN DISEÑO DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.

La propuesta pretende llevarse a cabo durante las actividades cotidianas en el desarrollo de los proyectos, dando una sistematización y fundamentación a toda actividad relacionada con el campo formativo del pensamiento matemático que presenta el Programa de Educación Preescolar vigente (P.E.P. 04). A continuación se presentan 10 sesiones a manera de ejemplo, que muestran lo que puede hacerse, durante las actividades cotidianas que se incluyen en el desarrollo de un proyecto. Cabe aclarar que la metodología didáctica que emplea la tesista se basa en el Método de Proyectos que señala el P.E.P. '04, aun vigente.

3.4.1. EL MAPA DE ACTIVIDADES PARA EL SALÓN DE CLASES.

Título de la propuesta: Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento matemático.

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
1	La tiendita	Se pedirá a los niños que traigan empaques de productos vacíos que se encuentran en las tiendas. Se colocarán en las mesas, simulando los anaqueles, los niños realizarán los letreros de los productos, así como los precios, les proporcionaré 10 monedas de plástico de 2,5 y 10 pesos, y 1 billete de 20 pesos, así inauguraremos la tiendita y comenzarán a comprar. Se irán turnando para poder ser los vendedores.	-Empaques de productos que se encuentran en las tiendas vacíos y lavados. -Monedas de plástico y billetes. -Hojas. -Crayolas. -Caja registradora.	-Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo. -Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.	Mediante la observación directa, buscaré y registraré si los niños identifican los números y emplean los términos agregar y quitar, de igual forma identificaré su capacidad para copiar palabras escritas en el pizarrón.	1 hora
<p>Bibliografía: P.E.P. 2004, y http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml (Página recuperada Septiembre de 2011)</p>						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia a desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
2	Lotería de números	Jugaremos con las tablas de la lotería de números y al niño que gane cantara "lotería".	-Tablas de la lotería. -Tarjetas con los números. -Fichas de colores.	-Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.	Se identificará a los niños que no reconocen los números, para continuar trabajándolos de manera independiente.	20 min.
Bibliografía: P.E.P. 2004, y C. ROGERS Y KUTNICK. El juego y el curriculum en preescolar, en: psicología social de la escuela primaria. Madrid, Paidós, 1992. Pags. 162-177.						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia a desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
3	Resolviendo problemas	Con las fichas de colores o con palillos jugaremos a resolver los problemas que se le planteen. Ejemplo, mi mamá me dio 3 dulces, mi papá llegó de trabajar y me dio 4 ¿Cuántos dulces tengo?, pero mi hermano me quitó 2 ¿Cuántos me quedan?	-Fichas de colores -Palillos	-Plantea y resuelve en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.	Observaré que niños cuentan con la noción correspondencia uno a uno, y manejan los conceptos agregar y quitar.	20 min.
Bibliografía: P.E.P. 2004 y J. DELVAL. El juego, en: El desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994. Págs.283-284.						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
4	La búsqueda del tesoro de los números	Esconderé en el patio los números del 1 al 10 y tarjetas con la cantidad de dibujos de cada número, los niños tendrán que buscar cada número y las tarjetas e ir ordenándolos de forma ascendente con la tarjeta que le corresponda.	-Tarjetas con dibujos de diferentes cantidades. -Números hechos de fieltro	-Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.	Identificaré si los niños conocen los números en forma ascendente y si saben el lugar que le corresponde a cada uno de ellos.	25 min.
Bibliografía: P.E.P. 2004 y http://www.ensonora.edu.mx/plan_estudios/Programas/4LEPREE/pensamien.pdf (Página recuperada. Octubre de 2011)						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
5	El barco se hunde	Saldremos al patio a jugar el juego del barco se hunde, nos agruparemos por equipos según el número que se indique. 3, 5, 7, 4...	-Coro cantado por la maestra y los alumnos.	-Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo	Identificaré la noción del número, el trabajo en equipo y a los niños a los que se debe apoyar más en cuanto a número	20 min.
Bibliografía: P.E.P. 2004, y http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml (Página recuperada Septiembre de 2011)						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia a desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
6	Canasta de números	Formaremos un círculo con nuestras sillas, colocaré a cada niño un número en el pecho el cual ellos sabrán qué número es, un niño quedará sin número y es el que estará parado al centro del círculo y se dará la indicación de los números que deberán moverse y este correrá a algún lugar que se halla desocupado el que quede parado le entregará el número y continuará el juego. (Fui al mercado y traje una canasta de...)	-Sillas -Tarjetas con los números repetidos.	-Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo	Identificaré a los niños que conocen el número gráficamente	25 min.
<p>Bibliografía: P.E.P. 2004, y C. ROGERS Y KUTNICK. El juego y el curriculum en preescolar, en: psicología social de la escuela primaria. Madrid, Paidós, 1992. Pags. 162-177. http://www.foroswebgratis.com/tema-el_juego_como_herramienta_para_enseÑar_en_pre_escolar-125094-1323012.htm (Página recuperada. Septiembre de 2011)</p>						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia a desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
7	Ordenando los números	En el patio colocaré una canasta que contenga bolas de unisel pintadas de varios colores, los niños formados en equipos buscarán uno por uno la pelota según el color que le corresponda y la colocarán en el lugar correspondiente según indique el número del contenedor.	-Bolas de unisel. -Pintura. -Canasta -Contenedor de manzanas con número	Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.	Observaré si reconoce los colores e identifica los números ordenándolos secuencialmente y si trabaja en equipo	25 min.
<p>Bibliografía: P.E.P. 2004, y C. ROGERS Y KUTNICK. El juego y el curriculum en preescolar, en: psicología social de la escuela primaria. Madrid, Paidós, 1992. Pags. 162-177. http://www.foroswebgratis.com/tema-el_juego_como_herramienta_para_enseÑar_en_pre_escolar-125094-1323012.htm (Página recuperada. Septiembre de 2011)</p>						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia a desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
8	Baraja de números	Jugaremos en el salón de clases memorama con la baraja de los animales que viene en el libro de apoyo, por mesas cada niño esperara su turno para levantar una tarjeta y encontrar la que le corresponde, según el animal que le toco, después de haberlas encontrado todas las ordenaran iniciando por el 1 hasta el 9.	-Baraja de animales	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.	La actividad me servirá para recalcar la identificación de número y la seriación en orden ascendente.	25 min.
<p>Bibliografía: P.E.P. 2004 y http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml (Pág. recuperada. Septiembre 2011)</p>						

Sesión no.	Tema	Actividad	Apoyo didáctico	Competencia a desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
9	Clasificando por colores	Les daré a los niños cuadrados de diferente color y pediré que se formen en fila por afinidad de color, con un gis el niño que quede al final de la fila trazara una línea iniciando del primer niño hasta el último de la fila. Posteriormente, compararemos cual fue la fila más larga, les proporcionaré una hoja con una tabla gráfica en la que realizarán dicha grafica iluminando los cuadros correspondientes según los niños de cada fila.	-Gises -Cuadrados de colores -Hojas -Crayolas	Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.	Se observará si identifican los colores y comparan líneas largar y cortas, además de saber representar resultados gráficamente	40 min.
Bibliografía: P.E.P. 2004, y http://www.foroswebgratis.com/tema-el_juego_como_herramienta_para_enseÑar_en_pre_escolar-125094-1323012.htm (Página recuperada. Septiembre de 2011)						

Sesión no.	Tema	actividad	Apoyo didáctico	Competencia a desarrollar	Evaluación	Tiempo estimado
10	Conociendo las figuras geométricas	Conversaremos sobre la figuras geométricas, les proporcionaré varios recortes de figuras todos revueltos y les pediré que busquen las que yo les muestro, después le pediré que colorean cada una de ellas, dentro del salón de clases buscarán objetos relacionados a la figura que hayan iluminado, posteriormente, copiarán el nombre de la figura del pizarrón.	-Hojas -Colores -Pizarrón -Marcadores -Lápices	Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.	-La actividad me servirá para recalcar los colores y al mismo tiempo identificar que figuras se les complica más de aprender para seguir las trabajando de diferente forma.	25 min.
Bibliografía: P.E.P, y 2004. TREJO LÓPEZ Olivia, TECUATL David, JIMÉNEZ Juan, MURIEL Sofía. Educación Creativa Proyectos Escolares. Barcelona España, Euroméxico, S.A. de C.V. 2005. Pág. 396						

3.4.2. ¿MEDIANTE QUÉ ESTRATEGIA Y BAJO QUÉ MECANISMO DE EVALUACIÓN OPERATIVO, SE LE DARÁ SEGUIMIENTO A LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA?

Las actividades programadas para el desarrollo de competencias concernientes al pensamiento matemático tienen determinados puntos a evaluar. Como ejemplo se anexa una rúbrica que hace mención de estos aspectos, conforme se vayan alcanzando se irán elaborando nuevas rúbricas que presenten habilidades y conocimientos de mayor rango. Además, se cuenta con el Diario de Campo en el que se registran los avances de los alumnos.

Términos a evaluar	Criterios de evaluación			
	Muy bien	Aceptable	Se le complica	Observaciones
Participación grupal				
socialización				
concentración				
Identifica los números.				
Habilidad para distinguir cada número				
Copia palabras escritas.				
Resuelve problemas mediante el concepto de agregar y quitar				
Reconoce los números de forma ascendente y descendente				
Ubica el número en el lugar que le corresponde				
Diferencia objetos de mayor y menor tamaño				
Representa gráficamente resultados				
Reconoce figuras geométricas				

3.5. RESULTADOS E IMPACTOS QUE SE ESPERAN CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.

Mediante la implantación de esta estrategia se espera que los niños de Tercer Grado del Colegio “Montessori”, Zona Escolar 42, Municipio de Zacatepec, Estado de Morelos, tengan un mejor entendimiento a lo que se refiere el Campo Formativo Pensamiento Matemático, ya que mediante juegos lúdicos se les facilitará más dicho aprendizaje y también les servirá para socializar con mayor facilidad con sus pares debido a que en la mayoría de las actividades participan todos los niños.

Se piensa que con esta intervención lograrán identificar lo que es el número, ordenarlo de forma ascendente y descendente, conseguirá ubicarlo en el lugar que le corresponde gráficamente.

Asimismo, adquirirá la habilidad para resolver problemas mediante el concepto de agregar y quitar objetos, copiará palabras escritas en el pizarrón, incluso conocerá las figuras geométricas y representará gráficamente resultados obtenidos de algunas de las actividades realizadas.

Además, se espera que los padres de familia se involucren en algunas de nuestras actividades, para que se den cuenta el aprendizaje que los alumnos logran obtener mediante trabajos divertidos, como lo es el juego. Igualmente, se piensa invitar a las compañeras docentes para que participen con nosotros sus alumnos de igual manera que sus papás en dichas actividades y poder ir quitando poco a poco la idea de que solo en clase expositiva con libros el niño realmente aprenderá.

CONCLUSIONES.

Este trabajo demuestra que las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje del Campo Formativo del Pensamiento Matemático son realmente importantes, ya que el juego es una de las actividades más importantes en la vida de todos los individuos, y en la Edad Preescolar es lo que realmente les gusta a los niños y a lo que ponen mayor interés, además, es de gran importancia no dejar de lado estas actividades porque les sirve para sociabilizar y tener un mejor desenvolvimiento en su entorno.

Comprendí como el niño se va familiarizando con los números mediante diferentes términos como: quitar, agregar, juntar, separar, más que, mayor que, menos que, menor que; se observó cómo es que en todas las actividades que el niño realiza en su día, existen aspectos matemáticos que se pueden aprovechar para orientar al niño en la comprensión de Pensamiento Matemático, mediante actividades lúdicas en los que se les proporcionen diferentes materiales para hacer más novedoso y placentero el trabajo.

Esta tesina es sólo un pequeño proyecto de muchos que se pueden llevar cabo para poder realizar las actividades en Educación Preescolar, en cada uno de los Campos Formativos que se presentan en el Programa de Educación Preescolar vigente (P.E.P. 04).

La elaboración de este trabajo, me permitió darme cuenta que la realización de estrategias lúdicas para un mejor aprovechamiento escolar de los niños de Educación Preescolar, es una herramienta muy valiosa para dar un mejor apoyo a los educandos, debido a que como maestra en servicio me he dado cuenta que

existen muchas carencias para proporcionar a los niños un aprendizaje significativo, gracias a esto se me abrió el panorama para poder realizar otro tipo de proyectos para las demás competencias de los Campos Formativos del P.E.P.'04, que se pretenden alcanzar.

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ DELVAL J. El juego, en: El desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994.
Págs.283-284.

- ✓ FERRERO Luis. El juego y la matemática. Madrid. Ed., La Muralla,
S.A.1991.Págs.13, 14

SEP. P.E.P.2004. México.2004. Págs. 71-72.

- ✓ GARCÍA Ramón. Diccionario Enciclopédico Larousse. México, D.F. Ed.,
Larousse, S.A. de C.V.

- ✓ ROGERS C. Y KUTNICK. El juego y el curriculum en preescolar, en:
psicología social de la escuela primaria. Madrid, Paidós, 1992. Págs. 162-177.

- ✓ SEP. Programa de Educación Preescolar 2004. México, 2004.

REFERENCIAS DE INTERNET

- ✓ <http://www.e-Local.gob.mx/work/templates/enciclo/morelos/Municipios/17031a.htm>
- ✓ <http://definicion.de/juego/>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos75/importancia-juego-preescolar-direccion-pedagogica/importancia-juego-preescolar-direccion-pedagogica2.shtml>
- ✓ http://www.foroswebgratis.com/tema-el_juego_como_herramienta_para_enseÑar_en_pre_escolar-125094-1323012.htm
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- ✓ http://www.enesonora.edu.mx/plan_estudios/Programas/4LEPREE/pensamien.pdf
- ✓ <http://portalsej.jalisco.gob.mx/educacion-preescolar/?q=node/62>
- ✓ <http://html.rincondelvago.com/formacion-matematica-en-preescolar.html>
- ✓ <http://www.lanacion.com.ar/1044344-el-preescolar-mejora-las-habilidades-matematicas>
- ✓ <http://www.ilustrados.com/tema/7219/desarrollo-pensamiento-logico-Educacion-Infantil.html>
- ✓ http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/mate/orden/mate5i.htm
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos64/juegos-aprendizaje-matematica/juegos-aprendizaje-matematica.shtml>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos64/juegos-aprendizaje-matematica/juegos-aprendizaje-matematica2.shtml>
- ✓ <http://aprendiendodelospeques.blogspot.com/>

- ✓ <http://www.docstoc.com/docs/8567737/>“LA-ADQUISICIÓN-DE-NÚMERO-POR-MEDIO-DE-LA-ESTRATEGIA-DEL-APRENDIZAJE-A-TRAVÉS-DEL-JUEGO-EN-UN-PR_0
- ✓ http://html.rincondelvago.com/educacion_2.html
- ✓ <http://pensamientomatematicopreescolar-marce.blogspot.com/>
- ✓ http://www.enesonora.edu.mx/plan_estudios/Programas/4LEPREE/pensamien.pdf