



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIVERSIDAD

PEDAGÓGICA

NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

PROPUESTA EDUCATIVA COMPUTACIONAL:

El desarrollo del conteo y resolución de problemas en niños de preescolar

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

PRESENTA:

LIC. Lucia Paulina Tavares Sánchez

ASESOR:

Mtro. Alberto Monnier Treviño.

México, DF

Desarrollar el conteo y la resolución de problemas en los niños de preescolar.

<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>4</i>
<i>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</i>	<i>5</i>
JUSTIFICACION	6
<i>CAPÍTULO I</i>	<i>7</i>
<i>DESARROLLO DEL NIÑO EN PREESCOLAR</i>	<i>7</i>
ETAPAS DEL DESARROLLO (4 A 6 AÑOS)	7
EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR (4 A 6 AÑOS)	9
<i>CAPÍTULO II</i>	<i>13</i>
<i>PROPUESTA COMPUTACIONAL EDUCATIVA</i>	<i>13</i>
MANUAL DE OPERACIONES Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	14
INTRODUCCIÓN	14
OBJETIVO	14
MENÚ DE INICIO	14
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	16
SECCIÓN DE CONTEO	16
SECCIÓN DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	29
Problemas de agregar	38
Problemas de repartir	51
SECCIÓN DE JUEGO	66
<i>CAPÍTULO IV</i>	<i>69</i>
<i>PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN</i>	<i>69</i>

JUSTIFICACION	70
OBJETIVO DE INVESTIGACION	70
PREGUNTAS DE LA INVESTIGACION	70
HIPOTESIS	71
HIPOTESIS NULA	71
HIPOTESIS DE INVESTIGACION	71
VARIABLES	72
DEFINICION DE LA POBLACION	72
TAMAÑO DE LA MUESTRA	72
TRATAMIENTO	72
ANÁLISIS ESTADÍSTICO	73

Introducción

Este documento tiene la finalidad de facilitar el aprendizaje del conteo y la resolución de problemas en los niños de preescolar mediante una propuesta educativa computacional.

La propuesta tiene tres capítulos

Se divide en cuatro capítulos desarrollados de la siguiente manera;

En el primer capítulo se aborda la problemática con la que se enfrenta el docente en su práctica para enseñar a los niños a contar, para llevar a cabo la propuesta, también se incluye la justificación.

En el segundo capítulo se mencionan algunas teorías pedagógicas que permiten entender los procesos por los cuales tienen que pasar los niños, para lograr consolidar los aprendizajes.

El tercer capítulo, describe la propuesta computacional educativa “El desarrollo del conteo y resolución de problemas en niños de preescolar” de la misma manera incluye un manual de sugerencias didácticas que le facilitara el uso de la propuesta.

En el cuarto y último capítulo se plantea el protocolo de investigación para obtener información y saber si la propuesta logra desarrollar el conteo y resolución de problemas en niños de preescolar

Planteamiento del problema

En los siete años que la docente lleva trabajando en el nivel de preescolar, se ha percatado que no logra que algunos niños desarrollen el conteo y resolución de problemas, porque a la hora de aplicarles una evaluación observa que se les dificultan las actividades donde ellos tienen que contar, identificar, comparar cantidades y resolver problemas.

Este problema comienza porque la educadora en su práctica diaria se dedica hacer diferentes actividades, una de ellas es darles hojas con diferentes números donde los niños tienen que repasa, colorear, pintar, llenar de papelitos, de recortes y memorizarlos. También canta canciones haciendo que los niños repitan varias veces los números, trabaja la elaboración de los mismo con plastilina, copiar los trazos en sus cuadernos (planas) y adorna el salón con carteles, posters, recortes, objetos de números etc. De igual forma al dar su clase no le permite al niño ser reflexivo, porque le presenta modelos de actividades que el niño tiene que elaborar.

No quiere decir que este mal este tipo de actividades para los niños, solo que en ocasiones suelen no ser significativas para ellos, se pierde el interés no se logran los aprendizajes esperados ni desarrollar nuevos conocimientos y habilidades matemáticas, que les permitan construir aprendizajes más complejos.

La problemática educativo es cuando la educadora observa que el niño ha memorizado los números y logra hacer los trazos, ella da por hecho que el niño ha logrado desarrollar el conteo y la resolución de problemas.

JUSTIFICACION

Ante la problemática antes mencionada, se hace la presente propuesta educativa computacional, que le ayudara al niño a desarrollar la habilidad del conteo y la resolución de problemas.

Esta propuesta está diseñada con una serie de actividades educativas, que se tendrán que trabajar por medio de una computadora, actualmente es una herramienta de trabajo que hoy en día la mayoría de los niños la utilizan, y les utilizarla. También es una herramienta de apoyo que le servirá al docente para mejorar su práctica educativa, logrando desarrollar sus habilidades digitales

Es por eso que se decidió diseñar este tipo de actividades con el fin de que a los niños se les facilite el aprendizaje, pongan en juego sus habilidades, y construyan aprendizajes en el área de pensamiento matemático. Se pretende que allá una conexión entre las actividades matemáticas e informales de los niños. Se lograra que el niño desarrolle el conteo y la resolución de problemas.

Está diseñada con actividades que les facilitara el aprendizaje donde el niño pondrá en juego algunos de sus conocimientos y habilidades para desarrollar nuevos aprendizajes.

Las actividades tienen las siguientes características que a continuación se describen:

Son significativas, motivadoras, divertidas, tienen grado de complejidad, propósitos definidos y logran desarrollar habilidades lógico- matemáticas. Además poseen imágenes, iconos, instrucciones auditivas, estímulos de logros y corrección Cuenta con un manual de sugerencias didácticas que la docente tendrá que aplicar a los niños después de utilizar la propuesta con el fin de observar que se adquirieron los aprendizajes esperados.

Esta dirigida para los niño y niñas de preescolar de cuatro a seis años, con ello se pretende que adquieran y fortalezcan conocimientos.

Capítulo I

Desarrollo del niño en preescolar

Etapas del desarrollo (4 a 6 AÑOS)

Los niños de 3 a 6 años que desde hace algunos años pertenecen a la era digital, inmensos en un contexto que integran la tecnología, se encuentran en proceso de desarrollo habilidades que serán definitivas para sus aprendizajes.

El niño a través de su desarrollo atraviesa por diferentes etapas que se caracterizan de acuerdo a su edad, que son de mayor importancia y se presenta dentro de la etapa del preescolar.

Por eso es importante mencionar las etapas por las que pasan los niños las cuales se desarrollan en un orden, no obstante la edad puede variar entre un niño y otro.

“La teoría de Piaget descubre los estadios del desarrollo cognitivo desde la infancia hasta la adolescencia” Ecoteachert matemáticas Teorías de Piaget estas se divide en cuatro periodos importante que son; el sensoromotor, preoperatoria, operaciones concretas y operaciones formales:

El periodo sensoromotor: comprende del nacimiento a los 2 años de edad

El periodo preoperacional: de 2 a los 7 años de edad

El periodo operaciones concretas: analiza el desarrollo de los 7 a 8 años hasta 12 años.

El periodo operaciones formales: estudia el desarrollo de los 11 a 12 años a los 14 a 15 años.

En

Los niños en edad preescolar están en la etapa preoperatoria. “Es la etapa del pensamiento y del lenguaje que gradua su capacidad de pensar simbólicamente, imitando objetos de

conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.”

Ecoteachert matemáticas Teorías de Piaget

Este se caracteriza por el inicio del lenguaje y del pensamiento, el niño se vuelve capaz de representar una cosa por medio de otra lo que ha llamado una función simbólica. Esta función refuerza la interiorización de las acciones y abarca diferentes actuaciones del niño.

La función simbólica le ayuda al niño a desarrollar el lenguaje y el pensamiento matemático, él aprende a través de los símbolos, observa todo lo que hay alrededor de su entorno. Ejemplo cuando mira una caricatura posteriormente imita lo que vio en ella o la imitación de los hermanos o familiares. También es esta etapa el niño es capaz de convertir una caja de cartón en un gran carro de carreras, o un vaso lleno de tierra en el más exquisito helado. El lenguaje es lo que en gran parte permite al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales, sociales y trasmisibles oralmente.

El niño pasa por etapas de aprendizaje en las cuales sin darse cuenta por medio de acciones imitaciones y el juego realiza lo que sin darse cuenta lo llevan adquirir un conocimiento, él construye su aprendizaje a través de la estimulación, en la propuesta educativa se a considerado utilizar imágenes de colores e iconos interactivos que cumplan la función de la estimulación visual y auditiva, de la misma forma brindarle un aporte de percepción a sus sentidos, pretendiendo favorecer el desarrollo del pensamiento lógico.

De esta misma forma al llevar a cabo el manual de sugerencias didácticas propuesto al final de cada modulo, se pretende que el niño consolide sus conocimientos con el uso de diversos materiales concretos como fichas, barajas, dados, pelotas, etc.

El aprendizaje de los niños de preescolar (4 a 6 años)

El aprendizaje lo adquirimos por medio de las experiencias o por estudio. En el transcurso de nuestras vidas aprendemos de las cosas que nos suceden, también de las enseñanzas intencionadas de otras personas o con variedad de cosas con las que experimentamos.

El aprendizaje es un proceso por medio de la cual se adquiere destrezas o habilidades prácticas que permiten responder adecuadamente a una situación.

En un cambio relativamente permanente en el comportamiento que se produce a través de las experiencias.

Todos nacemos con la capacidad de aprender, es la forma de adaptarnos al medio ambiente en el que nos desarrollamos, conforme vamos creciendo mayor es el aprendizaje adquirido.

“Para Piaget el aprendizaje se da con la asimilación, acomodación, adaptación, y Equilibración” Aprendizaje significativo: un concepto subyacente (Teoría Piaget 1971)

En la asimilación el niño va construyendo esquemas mentales, para con ellos ir abordando la realidad de sus acciones, la mente del niño va asimilando e incorpora sus aprendizajes, para después aplicarlos en la vida cotidiana.

Al no lograr la asimilación se produce la acomodación. A través de la acomodación es como se da el desarrollo cognitivo. “existe un equilibrio entre asimilación y acomodación es la adaptación. Experiencias acomodadas dan origen a nuevos esquemas de asimilación” (Teoría Piaget 1971) cuando el niño no logra comprender las acciones que está realizando el adapta las acciones a su manera al hacer esto se desarrolla.

Para Piaget no hay aprendizaje hay aumento de conocimiento cuando el niño logra comprender las acciones y las hace suyas. Ejemplo cuando la docente le da dulces al niño el ya sabe distinguir cuantos dulces tiene.

Vygotski considera cinco conceptos fundamentales para lograr el aprendizaje son:

Las funciones mentales, habilidades psicológicas, zona de desarrollo próximo, herramientas del pensamiento, mediación.

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias_desarrollo_cognitivo.pdf

Las funciones mentales son dos una es inferiores que es con las que nacemos, lo genéticamente y lo que podemos hacer como llorar, comer, movernos, escuchar, etc.

La otra es la superiores estas se desarrollan cuando se socializa entre mayor socialización mejor su desarrollo mental esta se presenta dos veces.

“El proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, y más tarde a escala individual. Primero entre personas (interpsicológica) y después en lo interior del propio niño (intrapsicológico)”

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias_desarrollo_cognitivo.pdf

El niño aprende primero por lo que observa en su entorno, como lo que hacen sus hermanos, primos, padres, etc. Imita sus acciones, después el va adquiriendo sus conocimientos con sus propias experiencias.

En lo personal considero que el desarrollo va de la mano del aprendizaje, porque si el niño no se desarrolla en un ambiente favorable su aprendizaje será bajo, en cambio el niño que se desarrollen en un ambiente enriquecedor mayor será su aprendizaje.

Por eso como educadoras es muy importante tener un ambiente favorable y con actividades adecuadas a los niños para que logren los aprendizajes esperados.

Desarrollo del conteo

La implementación de actividades que promuevan a desarrollo del conteo, es suma importancia aplicarlas en el nivel de preescolar porque con ellas se comienzan a poner en juego los principios del conteo.

“Contar es un proceso de abstracción que nos lleva a otorgar un cardinal como representativo de un conjunto. Gelman y Gallistel, fueron los primeros en 1978 en enunciar los cinco principios que a modo de estadios, los niños deben ir descubriendo y asimilando hasta que aprenden a contar correctamente”

(<http://mundopreescolarluzma.blogspot.mx/2012/06/conteo-1.html>)

- Principio de correspondencia uno a uno: trae consigo la coordinación de dos subprocesos: la partición y la etiquetación

La partición consiste en otorgar la categoría de *contado* o *no contado* formando dos grupos entre el conjunto de objetos que se quieren contar. Esto se realiza cuando el niño señala el objeto y lo agrupa o también a través de la memoria visual.

La etiquetación es el proceso por el que el niño asigna un cardinal a cada elemento del conjunto, que se rige además por el conjunto de orden estable. Es cuando el niño asigna un número a cada objeto si llevar un orden.

Es cuando el niño logra separar acomodar y asigna un número a cada uno de los objetos de un determinado conjunto.

- Principio de orden estable: la secuencia de números a utilizar ha de ser estable y estar formada por etiquetas únicas para poder repetirse en cualquier momento y poder facilitar su aprendizaje. Que los niños logren recitar oralmente la serie numérica en el mismo orden.

- Principio de cardinalidad: se refiere a la adquisición de la noción de que el último numeral del conteo es representativo del conjunto por ser cardinal del mismo. Se dice que este principio se ha adquirido cuando observamos, que el niño repite el último elemento de la secuencia de conteo, que pone un énfasis especial en el mismo o que lo repite una vez ha finalizado la secuencia, tenemos que tener en cuenta que para lograr la cardinalidad es necesario haber adquirido previamente los principios de correspondencia uno a uno y orden estable.
- Principio de abstracción: este principio determina que los principios de orden estable, correspondencia uno-a-uno y cardinalidad puedan ser aplicados a cualquier conjunto. Es cuando logra agrupar para formar un conjunto de objetos ya sea iguales o diferentes, sin importar cuáles tiene el conjunto el niño clasifique como cosa.
- Principio de irrelevancia en el orden: se refiere a que el niño advierta que el orden del conteo es irrelevante para el resultado final. Cuando logra enumerar los elementos de un conjunto ya sea aleatoriamente o en orden.

Estos principios se van dando poco a poco con la ayuda de la educadora en el nivel de preescolar, por eso es necesario implementar las actividades adecuadas para que los niños logren adquirir los principios del conteo, con ellos lograrán la destreza de contar y resolver problemas cotidianos.

A continuación presento una propuesta que les ayude a la educadora a desarrollar la destreza de contar y resolver problemas a los niños de preescolar.

Capítulo II

Propuesta computacional educativa

La propuesta está diseñada para niños de preescolar, (4 a 6 años) está dividida en tres secciones, cada sección tiene una serie de actividades las cuales son interactivas, tienen instrucciones auditivas, imágenes de colores, grado de dificultad, propósitos, iconos de corrección, estimulación, para alternar actividades, también iconos donde el niño podrá intentar otra vez realizar la actividad.

La sección del conteo está compuesta de actividades donde el niño tiene que acomodar, identificar, agrupar objetos y números. Con ello se pretende que el niño construya la seriación, clasificación y agrupación

La sección de resolución de problemas, está compuesta por actividades donde el niño tiene que usar las operaciones de adición, sustracción y división. Con ello el niño lograra desarrollar destrezas lógicas

Y por último, en la sección de juegos hallamos actividades de habilidades como: rompecabezas, memoramas, y domino.

Las actividades tienen un enfoque constructivista, por que los niños poco a poco irán edificando aprendizaje.

El docente se encargara de orientar y guiar al niño en cada una de las actividades que vaya realizando.

Al término de cada sección se le presentaran los aciertos, errores y el tiempo que duro el niño trabajando con la sección. Con la finalidad que el docente haga una evaluación puntual de las necesidades que requiere el niño.

Tendrá un manual de actividades sugerida que el docente podrá aplicar después de cada modulo, posteriormente evaluación los aprendizajes que obtuvieron los niños al utilizar la propuesta.

Manual de operaciones y Sugerencias didácticas

Introducción

El programa se llama “Bienvenido al mágico mundo de los números” está formado una variedad de actividades computacionales.

Objetivo

Guiar al docente y orientarlo, para lograr un mejor aprovechamiento del programa.

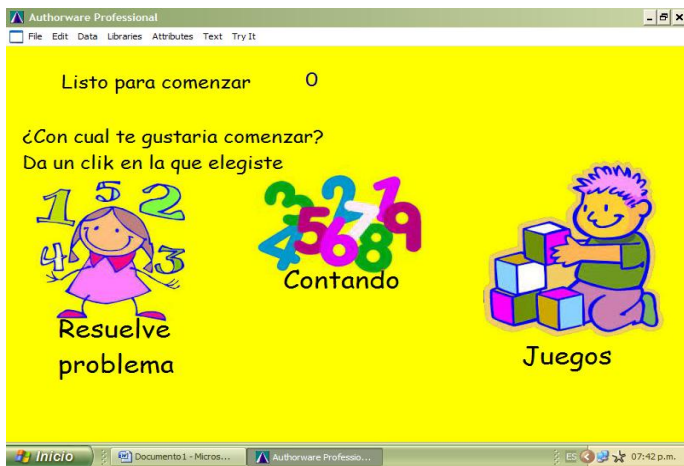
Ver anexo ([esquema de navegación](#))

Menú de inicio

Comienza con la pantalla de bienvenida que es de manera amistosa con letras grandes y de colores llamativos, posteriormente le pregunta cómo te llamas, el niño tendrá que escribir su

nombre para poder continuar al hacerlo dará un enter para continuar, automáticamente aparecerá el de menú de inicio.

En la pantalla de menú de inicio el niño tiene tres opciones, el puede elegir con cual quiere comenzar a trabajar, dando un clic en la imagen, o en caso que la docente quiera fortalecer algo en especial, le puede indicar con cual tiene que comenzar, cada opción tiene una imagen que le indica de que se trata la sección.



Descripción de las actividades

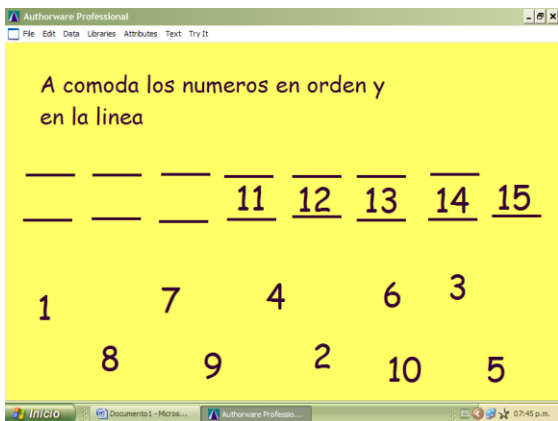
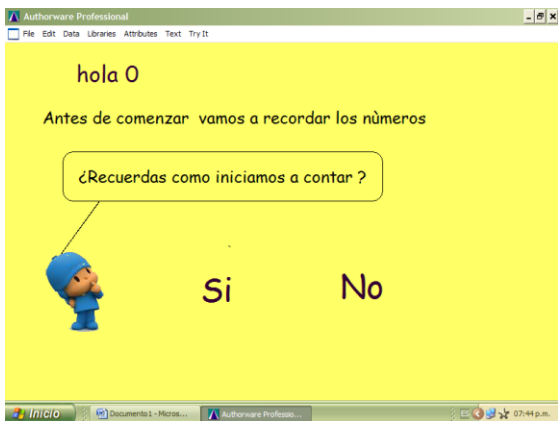
Sección de conteo

En esta sección el niño, identificara números, y cantidades de elementos de un conjunto.

Nota si al niño se le dificulta estas actividades, se recomienda iniciar con las actividades del manual de sugerencias

La primera actividad que se le presenta es un record amiento de los números y su orden. Sale la imagen de un niño haciendo una pregunta ¿Recuerdas con que número se empieza a contar? Si el usuario de da un clic a la palabra SI, se le presenta los números del uno al diez en desorden y el tendrá que acodar los números en el orden correspondiente, si lo hace correctamente, se le aparece un apantalla felicitándolo por lo bien que realizo la actividad.

Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO: Que el alumno use y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno.

En la segunda actividad se encontrara con balones de futbol con un numero cada uno el niño tiene que arrastrar los balones con el numero 5 hacia la portería, cuando allá arrastrado los balones correctos, se le aparece un apantalla felicitándolo por lo bien que realizo la actividad.

Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO: Agregar objetos según atributos cuantitativos

En la tercera actividad el niño le tiene que ayudar le a lolita a colocar las manzanas que tengan el numero 6 dentro de la canasta, el tiene que arrastrar las manzanas hacia la canasta, cuando haya colocado todas las manzanas con el numero 6 se le aparece una pantalla con lolita dándole las gracias y mostrándole el pay que hizo.

Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO: Que el alumno utilice estrategias de conteo, añada objetos o reparta uno a uno los elementos por contar.

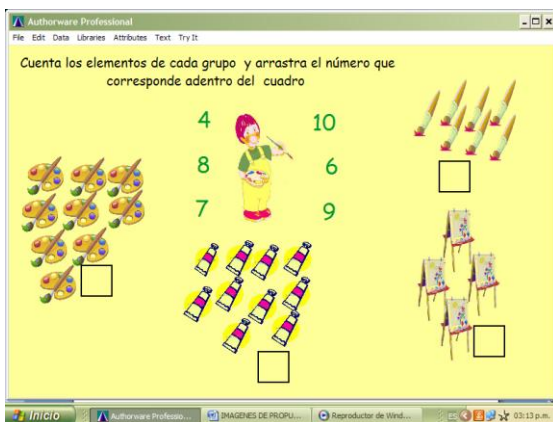
La cuarta

La quinta actividad el niño tiene que identificar el número 9 arrastrando los vestidos hacia la maleta, si se equivoca los vestidos se regresaran a su lugar cuando allá metido los vestidos se le presentara una pantalla felicitándolo.

Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

La sexta actividad el niño tiene que contar grupos de objetos y arrastrar el número correcto hacia el grupo de objetos al terminar de colocar los números en su lugar, se le aparece una pantalla felicitando por lo bien que conto e identifico los números.

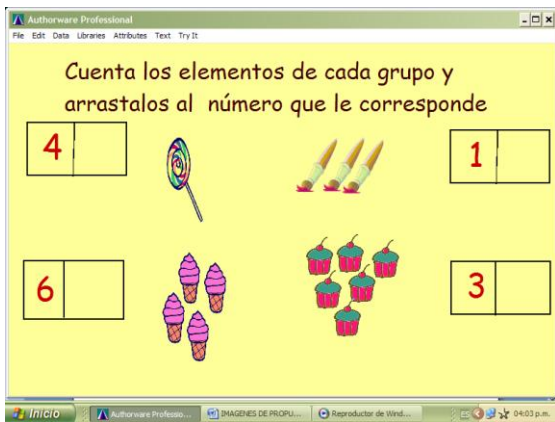
Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

La séptima actividad el niño tiene que contar grupos de objetos y arrastrarlos hacia el número, colocar los objetos dentro de los cuadros que están a un lado del número, al terminar de colocar los objetos en su lugar, se le aparece una pantalla felicitando por lo bien que conto e identifico los números.

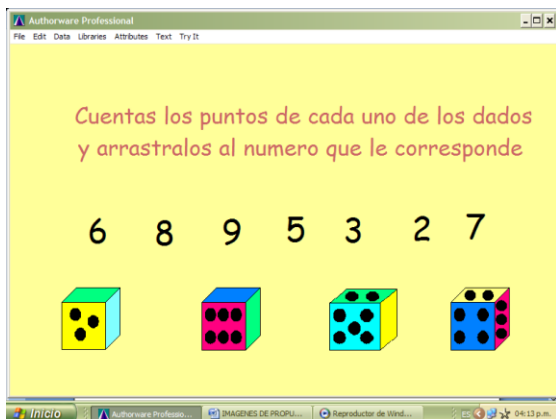
Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

La octava actividad el niño tiene que contar los puntos de los dados y arrastrar el dado hacia el número correcto, si se equivoca el dado se regresa a su lugar.

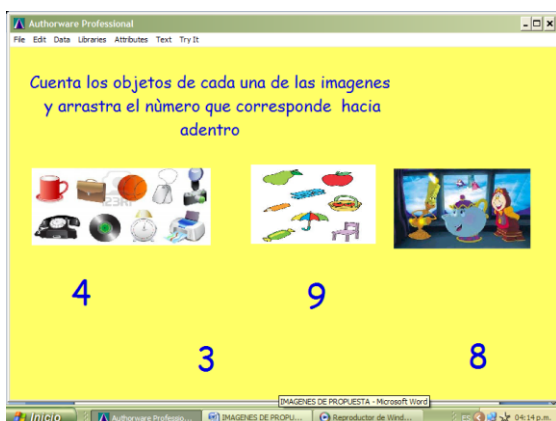
Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

La novena actividad el niño encontrara varias imágenes con objetos donde el tendrá que contarlos y arrastrar el número correcto, si se equivoca el numero se regresa a su lugar.

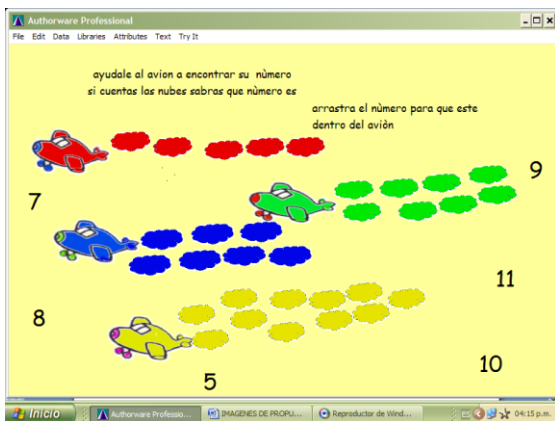
Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

En la decima actividad el niño contará aviones con sus nubes, tendrá que contar las nubes y buscara el número correcto, arrastrar el número hacia el avión, si se equivoca el número se regresara.

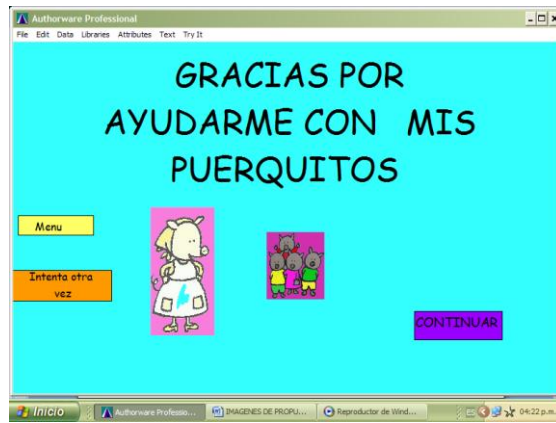
Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

La decima primera actividad encontrar unas mamás puercas que han perdido a sus puerquitos el niño tiene que ver cuántos puerquitos le falta a cada mamá puerca y arrastrar los puerquitos asía ella, si se equivoca los puerquitos se regresan, también le aparecerá una pantalla felicitándolo.

Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

La decima segunda actividad le ayudaran a un cocinero a hacer un pastel, el niño contare los ingredientes y tendrá que arrastrar hasta la batidora los ingredientes, cuando haya colocado todos los ingredientes correctos tendrá su pastel.

Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

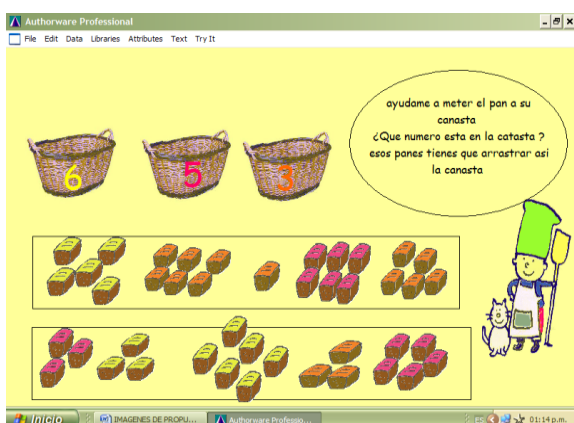




PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

La decima tercera actividad, un panadero pide al niño que le ayude a meter los panes a las canastas, cada canasta tiene un numero de color, es el que indica que color de panes debe tomar y la cantidad.

Tiene tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



PROPOSITO; Que el alumno utilice estrategias de conteo y relacione uno a uno e identifique las grafías de los números.

Objetivo del modulo del conteo

Con la sección de conteo se pretende que el niño, logre identificar los números escritos y utilizarlos en situaciones variadas donde él ponga en juego los principios del conteo.

Sugerencias didácticas

Se le recomienda al docente aplicar las siguientes actividades al término de esta sección

Lotería de números (bingo)

Material:

Tableros de lotería con números

Fichas para anotar

Bajas de números

Descripción:

Se le entregan un tableros y fichas a cada niño para jugar, el niño tiene que contar cuantas fichas necesita para apuntar.

La maestra ir recitando los números de las cartas, el niño tendrá que ir buscando y colocando la ficha en el número que indique la maestra, gana el primero que llene el tablero.

Objetivo:

Identificar el número

Nota:

Los niños pueden recitar las cartas

Corran al número

Materiales:

2 Dados grandes 50 x 50 cm

12 Carteles grandes 40 x 40 con los números (si son muchos niños repitan los cartes)

Descripción:

Se pegarán los carteles por diferentes partes del patio de la escuela o dentro del salón . se dibujara un circulo en el piso donde los niños tienen que esperar a que tiren los dados , con la ayuda de la maestra contarán los puntos de los dados, para después correr al número correspondiente , se irán descalificando los niños que no corran al número indicado.

Objetivo:

Identificar número escrito

Contar

Nota:

El niño que tire el dado tiene que contar los puntos y decirles a sus compañeros que cantidad.

Cuenta objetos

Material:

Cajas forradas con un número al frente

Variedades de objetos

Descripción:

Se colocaran en la mesa una variedad de objetos pequeños (animalito, cuadrito, circulitos, ositos, etc.) la maestra les mostrara la caja con el número los niños tiene que pasar a colocar dentro de la caja los objetos que indica la caja, posterior mente van acomodar las cajas en orden. La maestra cuestionara a los alumnos ¿por qué la caja 5 va después que la 4? ¿Si le quitamos un objeto? ¿Si le ponemos otro?

Objetivo:

Operaciones de cálculo (agregar, quitar)

Nota:

La maestra le puede dar una caja con 3 objetos, a un niño y hacerle preguntas que pues hacer para que tengas 5 objetos, viceversa

Barajas con puntos

Material:

Barajas con puntos

Descripción:

Se forman equipos de 6 niños la maestra les entrega una bolsita con las tarjetas del 1 al 6 cada uno de los niños toma una tarjeta sin ver el número a la cuenta de tres todos vean su tarjeta, tienen que correr a formarse el primer equipo que se formo de acuerdo al orden de las tarjetas gana un punto.

Objetivo:

Contar e identificar el orden de los números

Nota:

Cuando se repita la rutina se quita una tarjeta y se cuestiona al niño para ver que número hace falta.

Con estas actividades se pretende fortalecer el aprendizaje del niño, logrando se le facilite el aprendizaje de las matemáticas.

La educadora tendrá que elegir cual será la mejor hora para aplicar las actividades, el tiempo de duración de cada estrategia es de 15 a 20 minutos por que es el tiempo estimado que duran jugando los niños y para garantizar que se logre un aprendizaje.

Sección de resolución de problemas

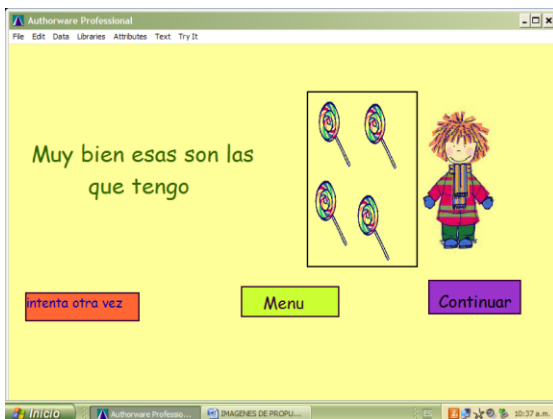
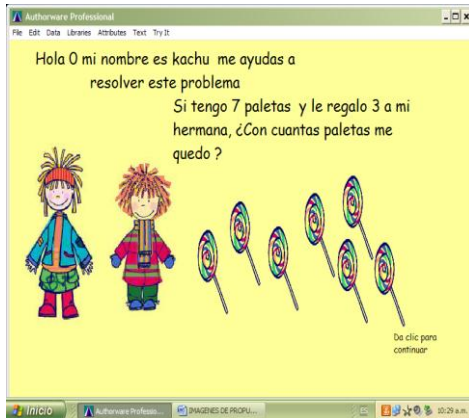
En la sección de resolución de problemas está formada de una variedad de problemas de adición, sustracción y de división (quitar, agregar y repartir).

Al entrar a la sección de resolución de problemas se encontrara un sub menú donde el podrán elegir con qué tipo de problemas le gustaría comenzar. Nota si al niño se le dificulta estas actividades, se recomienda iniciar con las actividades del manual de sugerencias.

Problemas de quitar

La primera actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número

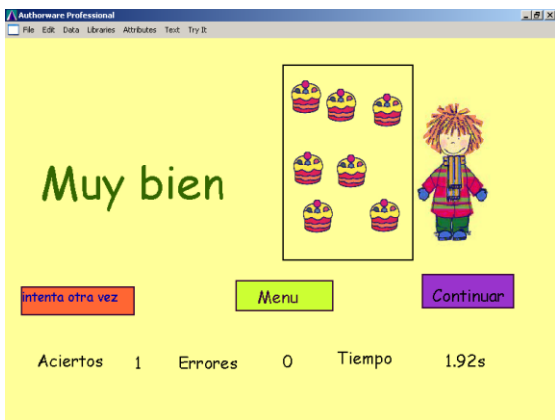
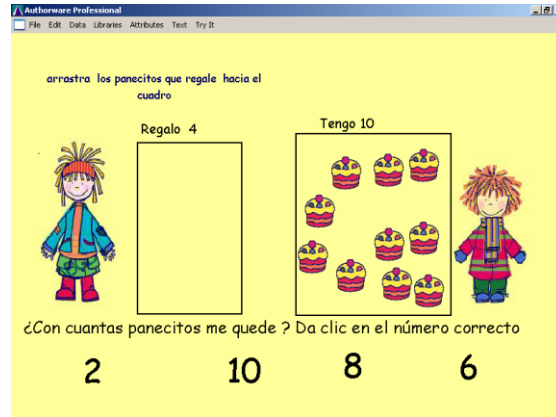
correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

En la segunda actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy

bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La tercera actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas

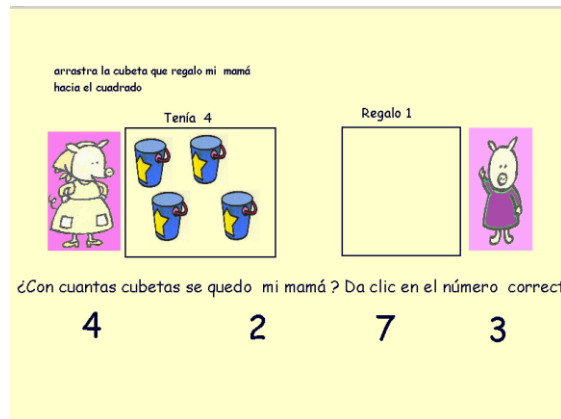
son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La cuarta actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas

son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La quinta actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar

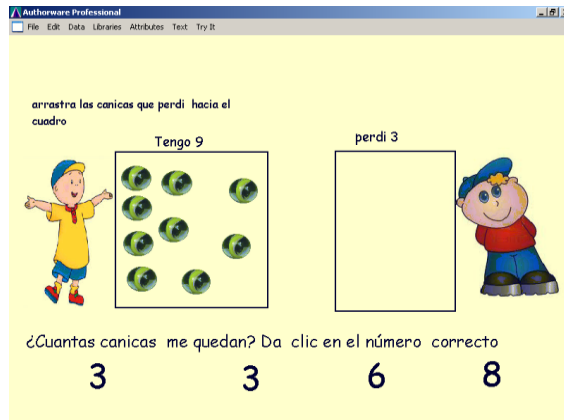
otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

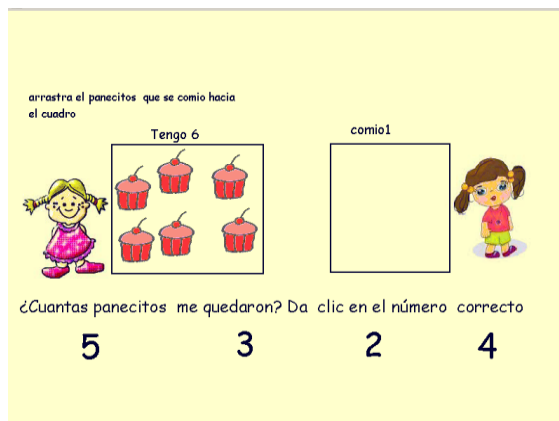
La sexta actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar

otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La octava actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La novena actividad el niño tiene que resolver el problema, que se le presente arrastrando los objetos que se le indiquen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

0

Mi hermana tenía 12 globos y le regaló 3 a su amiga. ¿Con cuántos globos se quedó mi hermana?



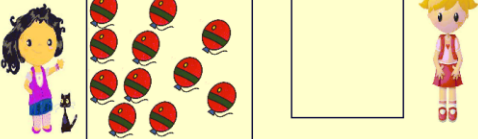
Da clic para continuar

Authorware Professional Doc1 - Microsoft Word 05:26 p.m.

arrastra los globos que regale hacia el cuadro

Tengo 12

Regale 3



¿Con cuántos globos me quede? Da clic en el número correcto

4 9 5 3



Muy bien

Intenta otra vez Menu Continuar

Aciertos 1 Errores 1 Tiempo 15.67s

Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

Con esta imagen se termina esta sección, en ella hay un botón con el que el niño puede regresar al menú.

Colorin colorado las actividades has terminado



felicidades

Menu

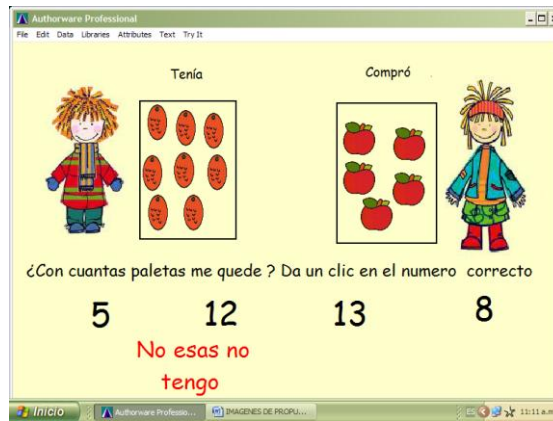
Authorware Professional Doc1 - Microsoft Word 05:27 p.m.

Problemas de agregar

La primera actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

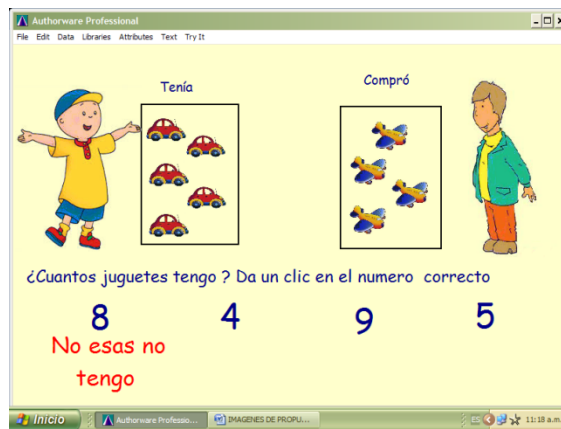
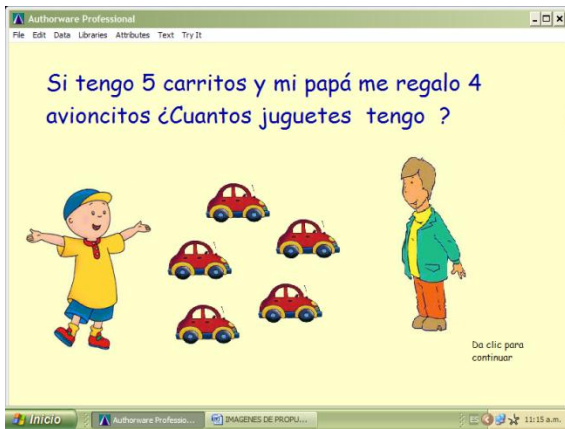
Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La segunda actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

En la tercera actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La cuarta actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

0

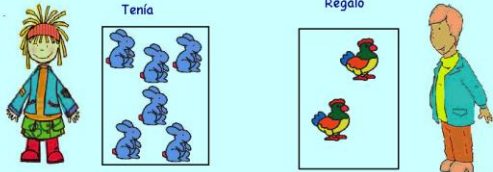
Si tengo 6 conejitos y mi tío me regala 2 gallitos ¿Cuántos animalitos tengo ?



Da clic para continuar

Tenia

Regalo



¿Cuántos animalitos tengo ? Da un clic en el número correcto

8 3 7 5

Muy bien



intenta otra vez

Menu

Continuar

Aciertos 1 Errores 1 Tiempo 65.47s

Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La quinta actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

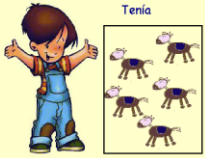
0

Si tengo 5 caballitos y mi hermano me compro 4 apaches ¿Cuántos juguetes tengo ?




Da clic para continuar

Tenia



Regaló



¿Cuántos juguetes tengo ? Da clic en el número correcto

8 6 6 9

Muy bien



intenta otra vez

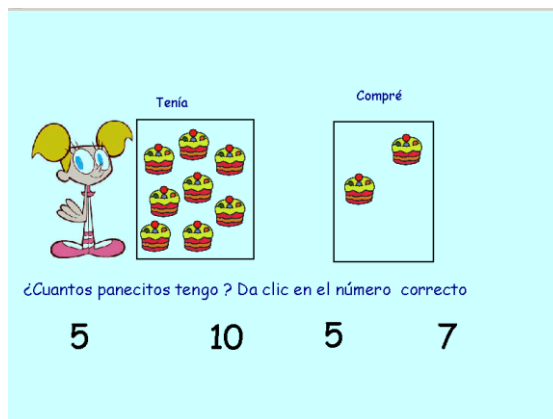
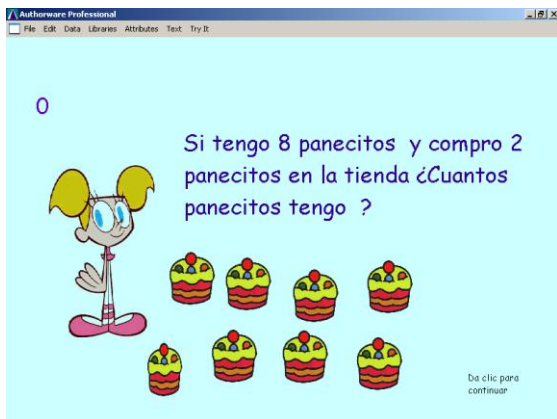
Menu

Continuar

Aciertos 1 Errores 0 Tiempo 41.94s

Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La sexta actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La séptima actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

0

Mi hermana tenía 7 flores y su novio le regaló 4 cubetas. ¿Cuántos objetos tiene mi hermana?

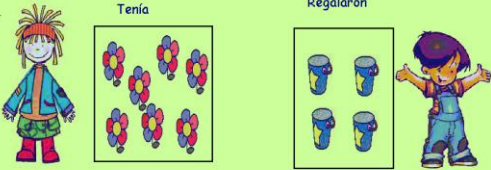


Da clic para continuar

Inicio | Authorware Profesio... | Doc1 - Microsoft Word | 05:03 p.m.

Tenía

Regalaron



¿Cuántos objetos tiene? Da clic en el número correcto

5 6 11 5

Inicio | Authorware Profesio... | Doc1 - Microsoft Word | 05:03 p.m.



intenta otra vez

Menu

Muy bien

Continuar

Aciertos 1 Errores 0 Tiempo 2.91s

Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La octava actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

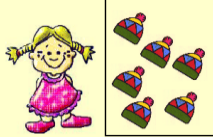
0

Si tengo 6 gorros y mi primo me regalo 3 globos ¿Cuántos objetos tengo ?

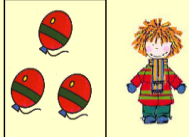


Da clic para continuar

Tenía



Regalaron



¿Cuántos objetos tengo? Da un clic en el número correcto

1 9 4 6

Muy bien



Intenta otra vez

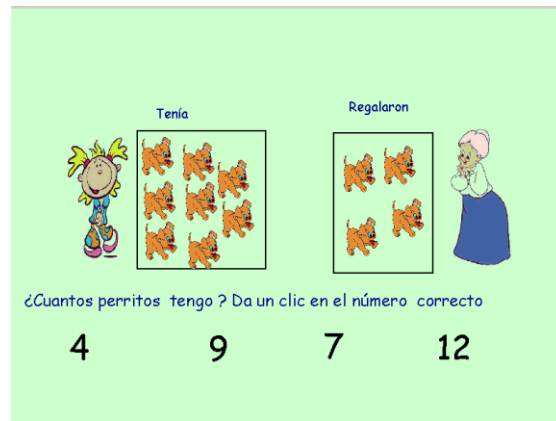
Menu

Continuar

Aciertos 1 Errores 0 Tiempo 58.39s

Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La novena actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La decima el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

0

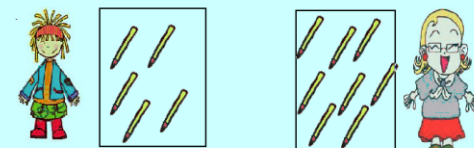
Si tengo 5 lapices y mi maestra me regaló 8 lapices ¿Cuántos lapices tengo ?



Da clic para continuar

Tengo

Regaló



¿Cuántos lapices tengo ? Da un clic en el número correcto

13 9 3 3

Muy bien



intenta otra vez

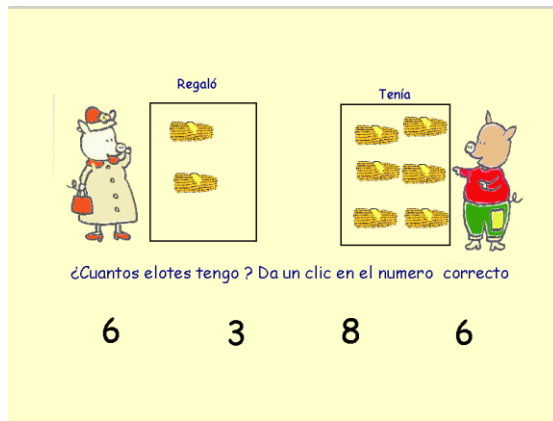
Menu

Continuar

Aciertos 1 Errores 1 Tiempo 71.11s

Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La decima primera actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La decima segunda actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.

0

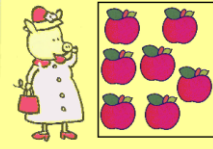
Si tengo 7 manzanas y mi novio me regala 3 manzanas ¿Cuántas manzanas tengo ?



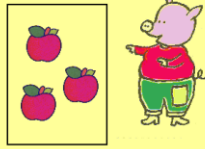
Da clic para continuar

Inicio | Authorware Professo... | Doc1 - Microsoft Word | 05:13 p.m.

Tenia



Regaló



¿Cuántas manzanas tengo ? Da un clic en el número correcto

5 3 8 10

Inicio | Authorware Professo... | Doc1 - Microsoft Word | 05:13 p.m.

Muy bien

intenta otra vez

Menu

Continuar

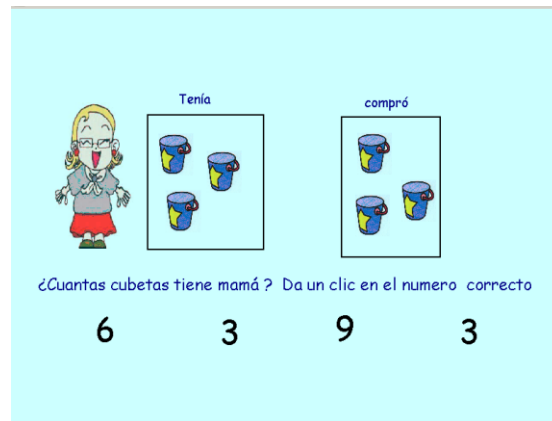


Aciertos 1 Errores 0 Tiempo 33.3s

Inicio | Authorware Professo... | Doc1 - Microsoft Word | 05:13 p.m.

Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La decima tercera actividad el niño tiene que resolver el problema, agregando objetos a los que ya tiene, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto se le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



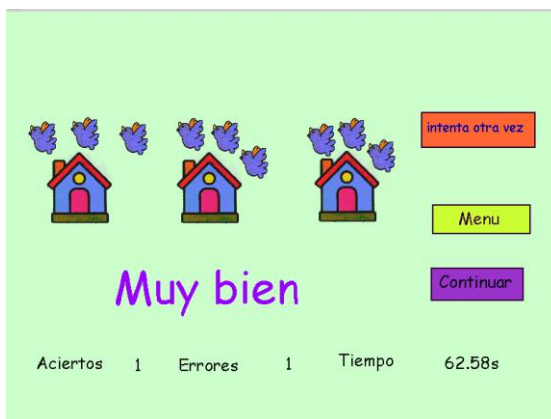
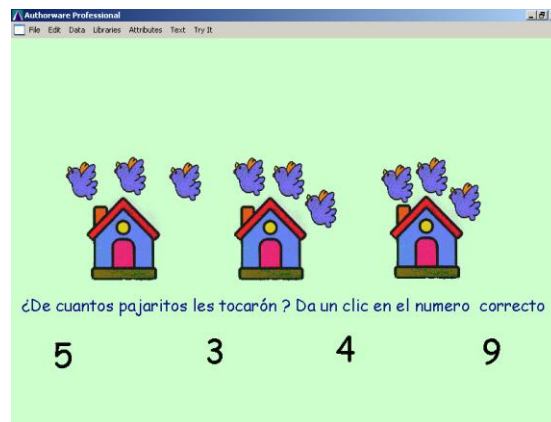
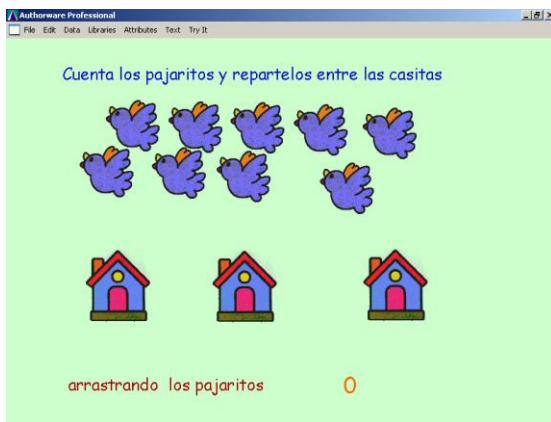
Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

Con esta imagen se termina esta sección, en ella hay un botón con el que el niño puede regresar al menú.



Problemas de repartir

La primera actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



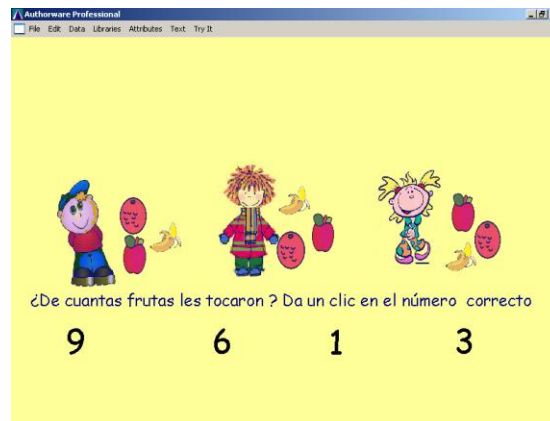
Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La segunda actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



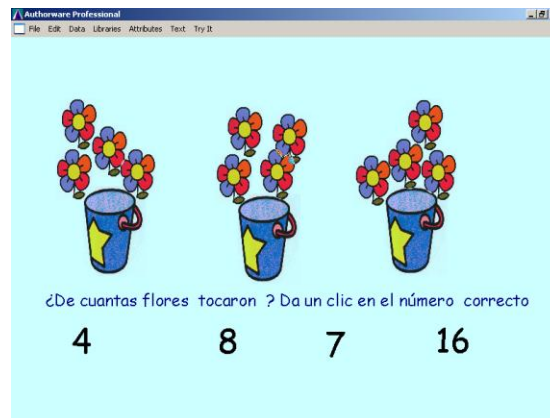
Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La tercera actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

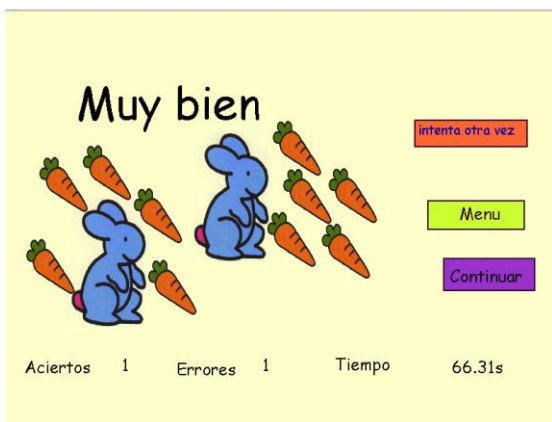
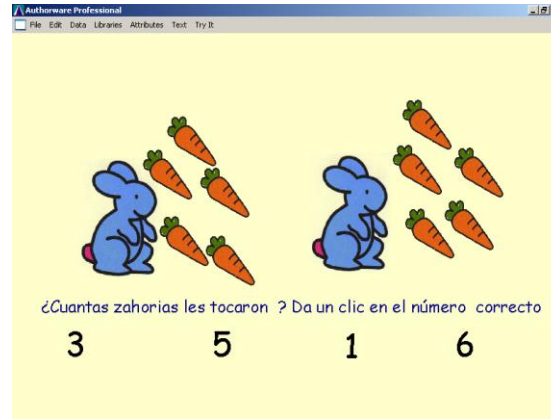
La cuarta actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La quinta actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el

número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

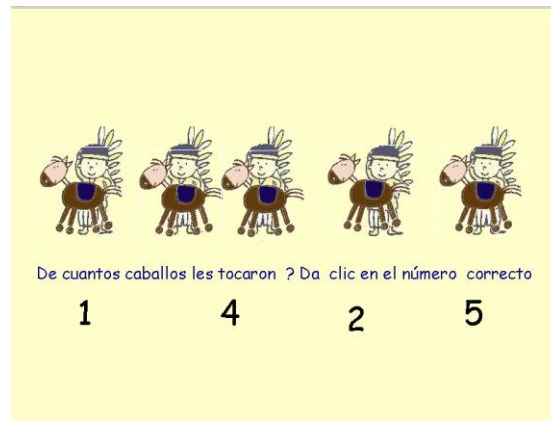
La sexta actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad,

en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



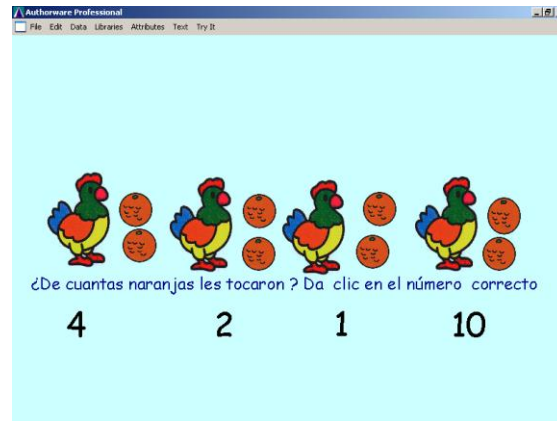
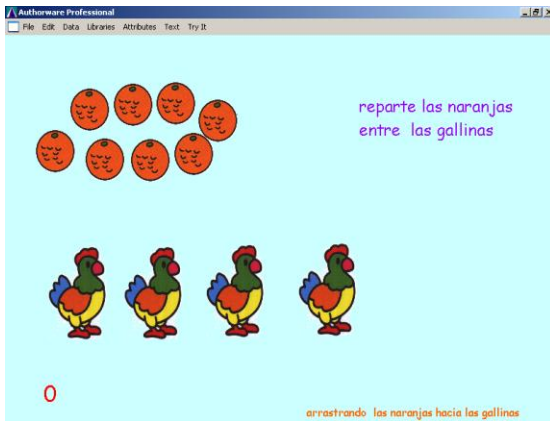
Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La séptima actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La octava actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



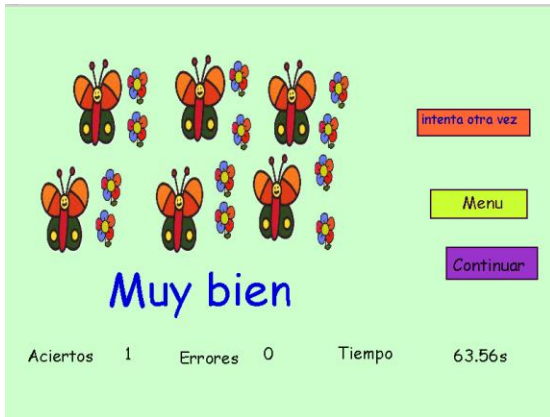
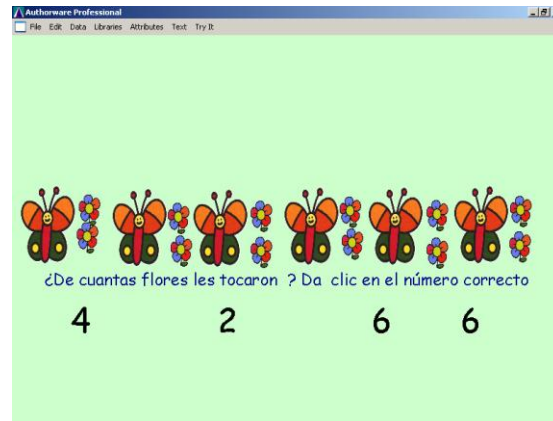
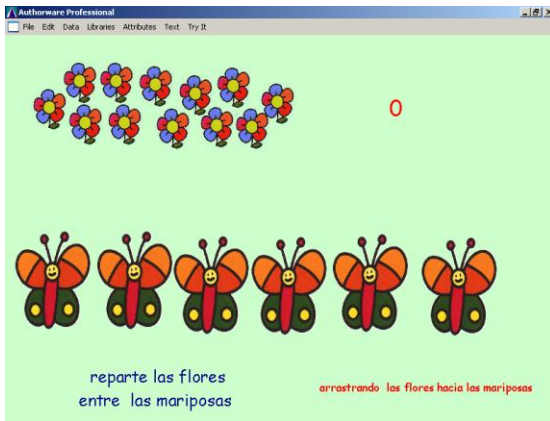
Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La novena actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posteriormente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



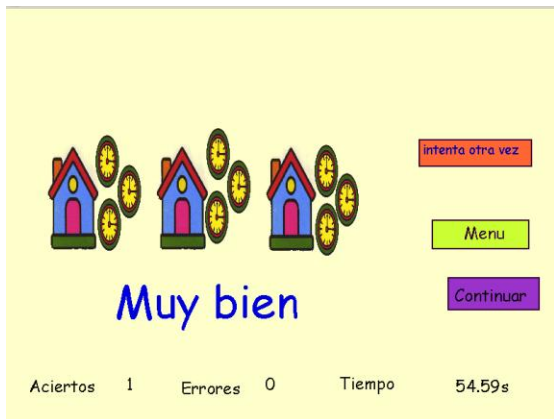
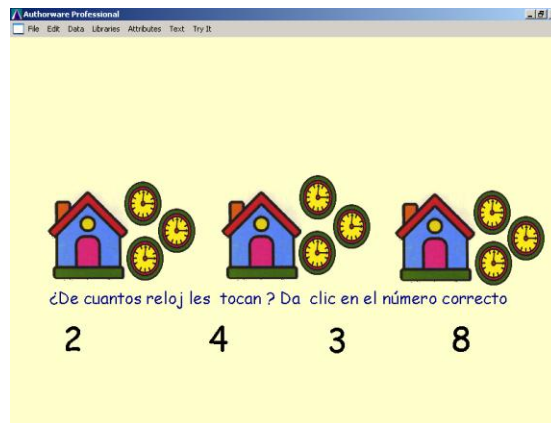
Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La decima actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La decima primera actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

La decima segunda actividad el niño tiene que resolver el problema, repartiendo los objetos que existen, posterior mente el niño tiene que darle un clic en el número correcto, si él no da clic en el número correcto se le aparece una leyenda que dice no esas no tengo, al darle clic en el número correcto le aparece una pantalla que le dice muy bien esas son las que tengo, también se le presentan los aciertos, errores y tiempo que estuvo el niño trabajando con la actividad, en esa misma pantalla, hay tres botones, uno es para realizar otra vez la actividad, el otro es para regresar a menú inicial y el último botón es para continuar con otra actividad.



Propósito de la actividad: que estime resultados y los represente con números.

Con esta imagen se termina esta sección, en ella hay un botón con el que el niño puede regresar al menú.



Actividades sugeridas que la docente puede aplicar una vez que los niños terminen la sección de resolución de problemas, son las siguientes:

Bolicho

Material:

Pinos de plástico

Pelota

Hojas

Lápiz

Descripción:

Se colocan los pinos en el suelo acomodados en forma de triángulo, a una distancia de 3 metros, los niños lanzarán la pelota para derribar los pinos, cada niño tendrá tres tiros, e irá registrando cuántos pinos fue derribando, en su turno gana el niño que logre derribar más pinos.

Objetivo:

Operaciones de cálculo (agregar)

Nota:

Los niños tienen que registrar los pinos que derribaron por turno

Guerras de broches

Materiales:

Pinzas para la ropa

Descripción:

Se les repartirán 10 pinzas a cada niño, se los colocara por todo el cuerpo (sobre la ropa) a una señal cada niño intentará quitarle las pizas a otro niño y el tendrá que enganchándosela a su ropa y cuidando que no se las quiten, cuando pase 1 minuto se detiene el tiempo, el niño tiene que contar sus pinzas decir si tiene más de cuando empezó o menos, gana el que tenga más pinzas.

Objetivo:

Operaciones de cálculo (agregar, quitar)

Nota:

Se pueden dar más de 10 pinzas

Dos perros para un hueso

Material:

Una pelota de plástico (mediana)

Dos arcos

Descripción:

Se forman dos equipos con igual números de jugadores, los integrantes de cada equipo se ubicara a un lado del otro. Ambos equipos se tienen que numerarse, cada integrante debe recordar su número, la maestra dice un numero, los que tengan ese número tiene que correr hacia la pelo y lanzar la pelota a su arco.

Por cada pelota metida en el arco es un punto, el primer equipo logre diez puntos gana.

Objetivos:

Operaciones de cálculo (agregar)

Nota:

Los equipos llevaran su conteo lo pueden hacer escrito o memorizado.

La maestra puede mostrar carteles con los números escritos.

Juego de monedas:

Material:

Monedas de plástico

Imágenes variedad

Descripción:

La maestra plantea oralmente problemas que se solucionen mostrando imágenes de variedad de productos y ponerles precios darles a los niños 15 pesos, cuestionarlos que cuesta más o menos, ¿qué puedes comprar con las monedas que tienes?, ¿cuanto te sobra? Cada que la maestra propone un problema da un tiempo para que los niños lo resuelvan, después uno lo puede explicar.

Objetivo:

Operaciones de cálculo (agregar, quitar)

La pesca

Material:

Peces de plástico

Tina con agua

Cañas de pescar

Mitades de hojas tamaño carta

Descripción:

Se formaran parejas se les dará una caña de pescar tendrán tres oportunidades por parejas para pescar sus peces cada pez tendrá un número pegado, el niño tiene que contar cuantos puntos logro con los peces que pesco. Habrá peces que tengan puntos malos si el niño logra pescar un pez de eso, se quitara puntos, también peces donde tiene que repartir puntos a un equipo.

Objetivo

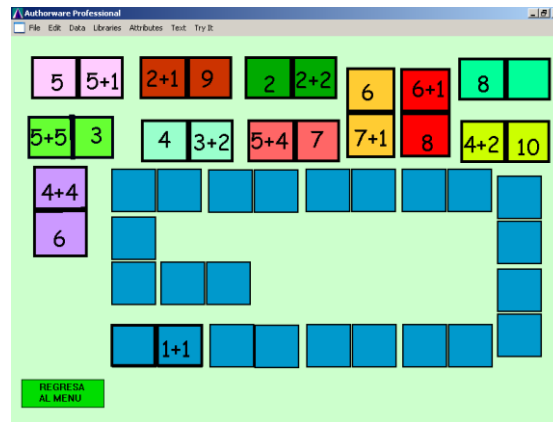
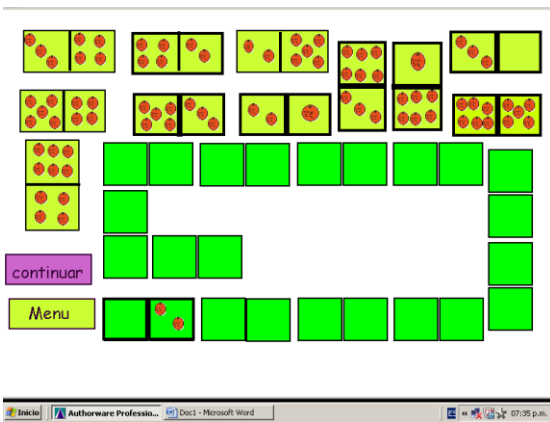
Es que el niño logre resolver problemas en situaciones que le son familiares y que le implique agregar, quitar, igualar, comparar, y repartir objetos, también que logre poner en juego los principios del conteo

Sección de juego

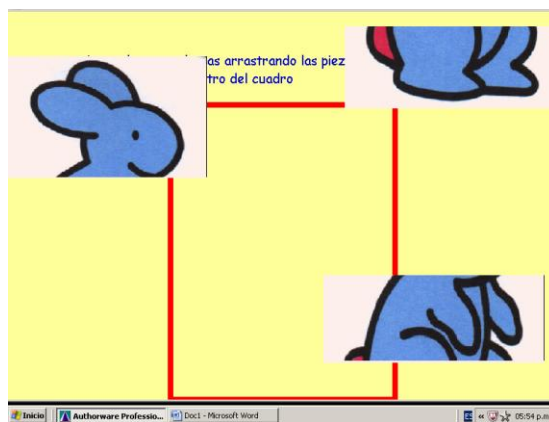
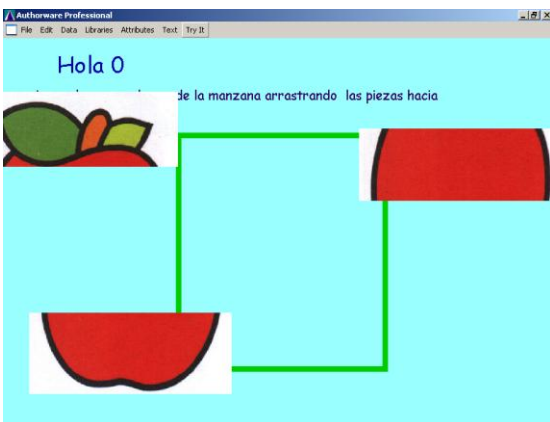
En esta sección el niño se encontrara juegos didácticos como rompecabezas, domino de objetos, domino donde números y memoramas de objetos con números.

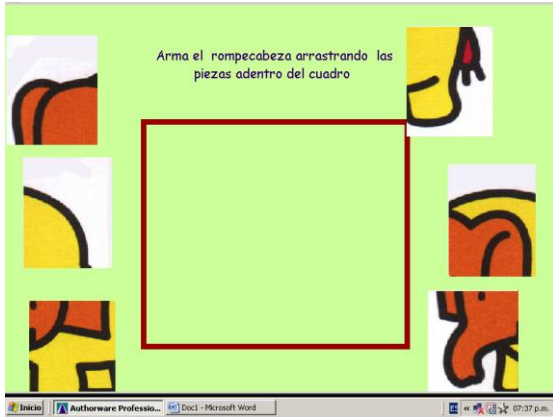
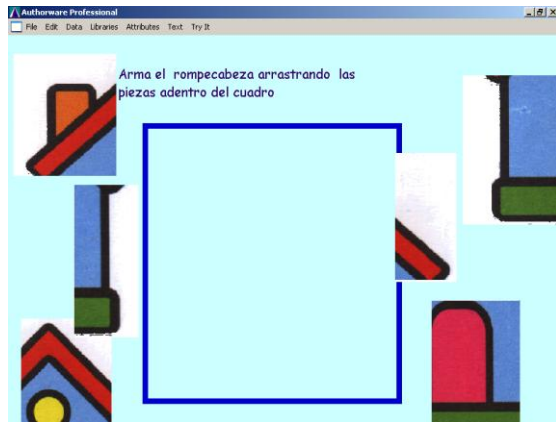


Domino



Rompecabezas





Memorama

Capítulo IV

Protocolo de investigación

En el protocolo de investigación encontraras un conjunto de técnicas que permiten destacar el uso de la propuesta educativa computacional, “el desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar” así como su eficacia para desarrollar el conteo y resolución de problemas.

El protocolo de investigación está planteado para efectuarse con pruebas no paramétricas ya que estas pruebas permiten medir a grupos pequeños, dando una interpretación sencilla sobre la información.

Con esta prueba sabremos si la propuesta, logra su objetivo de desarrollar el conteo y la resolución de problemas.

La información que se obtendrá será descriptiva, por lo que se realizara un tratamiento estadístico no paramétrico, tomándose en cuenta todos los factores de dificultad que se presenten con la propuesta.

JUSTIFICACION

Con el protocolo de investigación se podrá observar los pros y contra de la propuesta computacional educativa “el desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar”.

Con la finalidad de observar y medir, lo avances complicaciones que tengan los niños, al trabajar con las actividades de la propuesta computacional.

Mediremos los avances y las complicaciones, con unas pruebas no paramétricas están se utilizan con grupos pequeños. Con este tipo de pruebas, obtendremos los resultados que nos ayudaran a identificar cuántos niños lograron el objetivo de la propuesta computacional educativa y cuántos niños no lo lograron el objetivo.

OBJETIVO DE INVESTIGACION

Averiguar si la propuesta computacional educativa “el desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar” proporciona elementos que le ayuden al niño a consolidar las funciones del número.

PREGUNTAS DE LA INVESTIGACION

¿Las actividades de la propuesta permiten que los niños manifiesten niveles de logro en relación con las funciones del número?

¿Los niños logran adquirir habilidades para contar y resolver problemas con las actividades de la propuesta?

¿Los niños utilizan las funciones del conteo con la propuesta?

HIPOTESIS

Los niños de preescolar son capaces de construir y dominar las operaciones matemáticas, con la propuesta educativa computacional “El desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar” utilizando los procedimientos del conteo planteados en la propuesta, a diferencia del método tradicional

HIPOTESIS NULA

Los niños de preescolar NO son capaces de construir y dominar las operaciones matemáticas, con la propuesta educativa computacional “El desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar” utilizando los procedimientos del conteo planteados en la propuesta, a diferencia del método tradicional

HIPOTESIS DE INVESTIGACION

Los niños de preescolar al trabajar con la propuesta computacional educativa “El desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar” logran construir las distintas

funciones que tiene el número, mostrando mejores resultados que con el método convencional.

VARIABLES

Números de aciertos

Números de Errores

DEFINICION DE LA POBLACION

La propuesta está diseñada para que la trabajen, los niños de preescolar 5 a 6 años.

TAMAÑO DE LA MUESTRA

De la muestra que se obtenga dará un estable estudio piloto para minimizar el rasgo de evaluación. De cualquier preescolar se tomara un determinado grupo de niños, que cumplan con las características (se pretende monitorear a un 100% de la muestra, estableciendo como margen de error 5% del total.)De tal modo que el tamaño de la muestra pueda ser considerado como representativo.

Tratamiento

Se consideraran un grupo de varios niños con las mismas deficiencias y características.

Ese grupo estará formado por niños y niñas (5 a 6 años) a todos se aplicara una evaluación diagnóstica con ella se pretende observar su nivel de conocimiento.

Trabajaran todos con la propuesta computacional educativa “El desarrollo del conteo y la resolución de problemas en niños de preescolar” durante un periodo de cuatro meses, con tres sesiones por semana durante 20 min, tomando en cuenta el manual de sugerencias.

Una vez terminada las sesiones se les aplicara una nueva evaluación a los niños, con ella se podrá observar que nivel alcanzaron los niños.

Análisis estadístico

El análisis estadístico se utiliza para aprobar o rechazar los resultados de la hipótesis de investigación, se basa en el análisis de varianzas, trabajaremos con los rasgos propuestos por Friedman esta equivale a la prueba **ANOVA**, este método consiste en ordenar los datos en filas o bloques, remplazándolos por su respectivo orden.

El análisis de varianzas nos permite evaluar al grupo antes de utilizar la propuesta computacional educativa y después de haber trabajado la propuesta; podremos comprobar el antes y después.

Con la primera evaluación se observara que nivel de aprendizaje tienen los niños al utilizar el método tradicional

El objetivo de la segunda evaluación que será después de utilizar la propuesta será observar los aprendizajes obtenidos utilizando la propuesta computacional educativa.

Tenemos que tener en cuenta las variables externas que pudieran afectar en la interpretación de los datos, ejemplo: puede suceder que el grupo no logre los aprendizajes esperados, ante estas otras eventualidades se planearan variables que nos ayuden a obtener resultados positivos.

El análisis estadístico se le aplicara a un grupo de 25 niños y niñas con edad de 5 a 6 años, a estos se les evaluara lo siguiente:

Conteo			
	Aciertos	Errores	Total
Cardinal del número			
Ordinal del número			
Conteo			
Percepción global			

Resolución de problemas			
	Aciertos	Errores	Total
Conteo			
sobre conteo			
Resultado memorizado			

Total de resultado

Puntaje total esperado	Puntaje total bajo
	74

Aciertos conteo 15	Aciertos conteo 5
Aciertos de resolución de problemas 35	Aciertos de resolución de problemas 10
Errores de conteo 3	Errores de conteo 15
Errores de resolución de problemas 5	Errores de resolución de problemas 35

Resolución de problemas

De 1 a 5	Trabajar mas
De 5 a 20	Regular
De 20 a 35	Excelente

Conteo

De 1 a 5	Trabajar mas
De 5 a 10	Regular
De 10 a 15	Excelente

N° niños(a)	Propuesta computacional educativa	Con el método tradicional
-------------	-----------------------------------	---------------------------
