



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD O96 D.F. NORTE

TÍTULO:

El juego reglado como actividad didáctica para el aprendizaje  
del número

PRESENTA:

Sonia Pedraza García

Proyecto de Intervención Docente

Presentado para obtener el título de Licenciatura en  
Educación Preescolar

ASESORA:

Dra. Olga Rocío Díaz Cancino

México, D.F. 2015

UNIDAD 096 D.F. NORTE  
OFICIO No. D-U096-15-08/874

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA  
TITULACIÓN**

México, D.F., a 19 de agosto de 2015.

**C. SONIA PEDRAZA GARCÍA  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: **"EL JUEGO REGLADO COMO ACTIVIDAD DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DEL NÚMERO"**, opción **PROYECTO DE INTERVENCIÓN DOCENTE** a propuesta de la asesora **OLGA ROCÍO DÍAZ CANCINO** manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se autoriza a presentar su examen profesional.

**A T E N T A M E N T E  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**



**S.E.P.**  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 096 D.F. NORTE

**DR. HÉCTOR GASPAR DEL ÁNGEL**  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE

# Dedicatorias

A mi esposo Matías

Por tu paciencia, apoyo y comprensión que me brindaste en todo momento, para culminar una de mis más grandes metas, valoro todo lo que me has dado. Gracias, por estar siempre a mi lado.

Te amo

A mis hijos Alejandro y Diana

Por la comprensión de permitirme robar mucho de su tiempo, que les debía brindar. Ustedes han sido siempre, el motivo más grande para lograr esta meta.

Los amo

A mis hermanos

Un eterno agradecimiento, por el apoyo moral que siempre me brindaron.

Gracias a ustedes

Dra. Olga Rocío

Gracias, por su gran apoyo y motivación a lo largo de este proceso y compartirme sus conocimientos para la culminación de mi proyecto.

# ÍNDICE

	Página
Introducción	
Capítulo 1	
Marco contextual	
1.1 Marco internacional -----	1
1.2 Cooperación internacional -----	1
1.3 Antecedentes de la educación infantil -----	6
1.4 Política educativa en México -----	7
1.5 Modificaciones al marco legal de la educación preescolar -----	9
1.6 Ley general de educación -----	10
1.7 Reforma integral de educación básica -----	12
1.8 Programas de educación preescolar -----	15
1.9 Ubicación del centro de atención y cuidados infantiles (CACI) -----	19
1.10 Problemática de la colonia vialidad política y cultural -----	20
1.11 Rasgos de la escuela -----	21
1.12 Rasgos del grupo -----	22
1.13 Organización y administración educativa -----	23
Capítulo 2	
Marco teórico	
2.1 El conductismo -----	27
2.2 Teorías del juego -----	28
2.3 El juego -----	29
2.4 Tipos de juego -----	30

2.5 El juego reglado -----	30
2.6 El juego como aprendizaje -----	32
2.7 Que son las matemáticas -----	34
2.8 Pensamiento lógico matemático -----	34
2.9 Campo formativo pensamiento matemático -----	35
2.10 Concepto de número -----	38
2.11 El juego como aprendizaje del número -----	39
2.12 Desarrollo del niño -----	39

### Capítulo 3

#### Apartado metodológico

3.1 Objetivo -----	45
3.2 Actividades -----	47
3.3 Evaluación -----	65

### Capítulo 4

#### Análisis de resultados y discusión

Análisis-----	67
Conclusiones -----	73
Bibliografía -----	80

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto parte de una inquietud o necesidad por que los alumnos de educación preescolar tengan la oportunidad de aprender de manera más amena y divertida el concepto y significado del número. Que no sea para ellos una materia o parte de su aprendizaje que les resulte tedioso y lo miren como algo que no les gusta. Que no sean guiados de forma mecánica y repetitiva con la cual ellos no obtendrán una comprensión de lo que están haciendo.

Es por esto, que este proyecto está enfocado al aprendizaje del número a través del juego, esta propuesta pedagógica se realizó para enseñar al niño de una manera divertida, en la educación preescolar es en donde se inicia el aprendizaje de las matemáticas, que propicia en los alumnos el desarrollo de las capacidades de razonamiento, por medio del cual se proponen actividades que estimulen en los alumnos su pensamiento lógico, hacia el objetivo de este trabajo.

Dentro del trabajo realizado primeramente se mencionan las organizaciones internacionales que apoyan a México por medio de aportes económicos para mejorar la calidad de la educación de este país. A través de estas organizaciones se apoya la formación docente, la construcción de escuelas, abastecimiento de equipo necesario, eliminar o reducir el analfabetismo.

El propósito de todas estas organizaciones gira en torno a mejorar la calidad y la eficiencia de la educación a nivel mundial. Algunas de estas son la OCDE; UNESCO, EL BANCO MUNDIAL.

La educación en México ha tenido modificaciones al paso del tiempo, ha sufrido cambios, la política educativa se enfoca hacia el mejoramiento de la calidad de la educación, que con la renovación curricular y pedagógica de la educación preescolar y la modificación de los artículos 3º y 31 de la constitución política, en donde marca que la educación preescolar será obligatoria y con esto se integra a formar parte de la educación básica.

Esto hace que la sociedad tome con mayor interés y seriedad a la educación preescolar, haciendo que los padres se interesen por que sus hijos cumplan con un requisito que está marcado en la constitución política, que dio como resultado el aumento de la matrícula y mayor importancia hacia esta.

Los programas de educación preescolar que conforme ha pasado el tiempo han tenido cambios en la metodología, todos han sido diseñados para un fin el desarrollo integral de los niños y las niñas. Cada uno en el tiempo que estuvo como modelo a seguir, proporciono propósitos que los alumnos debieron alcanzar y las docentes cumplirlos con la enseñanza aprendizaje hacia los infantes. También son de gran importancia para las docentes ya que son una guía en la que se apoyan para brindar a los alumnos un aprendizaje. Con este planeamos de acuerdo a lo que marca el programa que debemos enseñar.

En el marco teórico se mencionan algunos autores que por medio de sus estudios nos damos cuenta que es lo conveniente para apoyar a los alumnos y que es lo que se debe hacer para mejorar la calidad del aprendizaje, en este caso enfocado hacia el aprendizaje del número. Se mencionan algunos de ellos como:

John Watson y el conductismo, quien es su fundador y que estudia el comportamiento humano observable. “estimulo – respuesta”.

Kart Groos con su teoría del juego preoperatoria, esta consiste en una preparación para la vida, porque el niño desarrolla funciones vitales.

Vygotsky y su teoría social, que indica que el juego es una actividad social, en donde el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante

Piaget su teoría intelectual, que menciona que el juego es un camino para obtener conocimientos, sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, que con esto obtendrán aprendizajes significativos.

El juego es la principal herramienta que dentro de este proyecto se utilizará para desarrollar las actividades propuestas para el aprendizaje del número. Se convierte en un objeto de enseñanza aplicado a la seriación, correspondencia y al conteo, como método, es una buena forma de involucrar a los niños para desarrollar su pensamiento lógico matemático y la aplicación constante de estas actividades aumentara su aprendizaje hacia el número.

Los juegos presentados en la metodología del proyecto están diseñados para que los alumnos practiquen continuamente los principios del conteo, en diferentes formas, para que obtengan aprendizajes esperados que marca el programa de estudio 2011.

El juego reglado es otro recurso aplicado dentro de las actividades propuestas para estimular en los niños valores como el respeto, la empatía hacia sus compañeros, pensar, etc. aparte del aprendizaje adquirido hacia las matemáticas. Para que esto suceda las actividades deben ser de gran interés para los niños adecuadas a la edad que despierte su creatividad para resolver problemas y la

apliquen, es conveniente diseñar estrategias didácticas que le ayuden a desarrollar sus posibilidades y a superar sus limitaciones.

El juego reglado es motivacional y de gran ayuda para el aprendizaje de los niños, está estructurado y tiene un sentido social, también necesita ser bien guiados. Las reglas son las que definen el juego, los límites, indican como jugar y la finalidad del juego, estas deben ser claras para que los niños puedan llevarlos a cabo.

El aprendizaje de las matemáticas mediante el juego, permite construir un puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto. Los símbolos difícilmente pueden envolver al niño, de modo que lo hace el material concreto en todas sus variedades. La riqueza de este estimula y activa los sentidos mediante su manipulación, que es algo real, que es verificable y que el niño puede interactuar con él.

El programa de estudio 2011, es una guía para las docentes de la educación preescolar, este en su contenido marca seis campos formativos, lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud, desarrollo personal y social, expresión y apreciación artística, con los cuales los alumnos tendrán que obtener un desarrollo integral, por medio de un enfoque por competencias. En el campo al que se enfoca este proyecto es al pensamiento matemático, en su aspecto llamado número.

La resolución de problemas o actividades es el trabajo que se debe realizar en este campo, cuando los niños se esfuerzan por resolver y comprenden alguno de estos, sentimientos de confianza y seguridad se fomentan porque se dan cuenta de sus capacidades para superar retos y lograr superarlos.

Las competencias que tienen que obtener los alumnos están marcadas en el programa de educación preescolar en los propósitos y con estas las docentes se basan para que los niños adquieran el aprendizaje del número.

El número es un signo que expresa una determinada cantidad, es un nombre, es una base fundamental de las matemáticas, que solo es concebido en la mente y que en la educación preescolar con el desarrollo del pensamiento lógico, hará que los aprendizajes que cada niño, sean de utilidad para su actuar cotidiano.

La investigación cualitativa y la investigación-acción, son metodologías que se llevaron a cabo dentro de esta propuesta educativa para fomentar la calidad de la enseñanza, a través de una problemática para hacer un proceso de cambio en donde haya nuevos conocimientos.



La planeación de las actividades está basada en el juego reglado, el aprendizaje de las matemáticas, enfocado hacia el número, para mejorar los conocimientos de los niños de educación preescolar. Las actividades propuestas tienen un objetivo en común, lograr que los niños identifiquen, nombren, usen, realicen el conteo y sobreconteo de los números.

Las estrategias diseñadas en este proyecto, son interesantes para estimular a los alumnos y que con ellas logren buenos niveles de aprendizaje, hacia el campo formativo pensamiento matemático. Con las actividades basadas en el juego como ejercicio de aprendizaje, se hace frente a la problemática para lograr el objetivo por el que se desarrolló este proyecto, es importante conocer estrategias que sean de interés y estimulen a los alumnos para superar retos. Las actividades propuestas se seleccionaron para tener alternativas que favorezcan el aprendizaje del número

Con la evaluación propuesta se llevara un control de las actividades realizadas en donde se dará a conocer el grado de aprendizaje de cada alumno, mediante la lista de cotejo diseñada con competencias que el niño deberá adquirir durante el ciclo escolar.

Por último se menciona las conclusiones que aborda aspectos interesantes sobre el tema y la bibliografía de todos los materiales de consulta para la realización de este proyecto.

## **CAPÍTULO 1: MARCO CONTEXTUAL**

Este capítulo tiene como objetivo describir de manera general el marco en el que se han definido las reformas y los cambios que en materia de educación se han generado en los últimos años.

Esto es relevante porque a final de cuentas todas las acciones que las instituciones educativas y los docentes llevan a cabo se encuentran delimitadas y orientadas tanto por las recomendaciones de organismos a nivel internacional como su traducción en los planes y programas de estudio, en nuestro caso, de educación básica.

### **1.1 Marco Internacional**

Los niños y las niñas en educación preescolar se encuentran en un nivel de la construcción del número, es decir inician con el desarrollo del pensamiento matemático, por tal motivo es de suma importancia diseñar estrategias didácticas que le ayuden a desarrollar el aprendizaje de las matemáticas.

Por este motivo el juego puede ser útil para que las actividades presentadas sean de interés para los niños y dirigidas hacia las matemáticas, sean de mayor interés y de esta forma lograr el aprendizaje del número.

### **1.2 Cooperación Internacional en Educación en América Latina**

La cooperación internacional soporte financiero y técnico de las agencias internacionales para el desarrollo, ha pasado a ser objeto de estudio, análisis crítico y debate en América latina.

En el campo educativo, donde la cooperación internacional ha sido invisible y lejana para la mayoría de las personas, incluso para los investigadores y especialistas de la educación. El malestar hacia estas agencias internacionales ha tenido un alcance planetario.

En la década de 1980, el análisis crítico hacia las agencias internacionales, provenían del norte, esta insatisfacción ha llegado a la comunidad política y la académica, tema importante en los gremios docentes. Esta fue planteada de manera abierta en el pronunciamiento latinoamericano, del Foro Mundial de Dakar, en abril de 2000 y se mencionó por primera vez en la declaración de Cochabamba, suscrita en marzo de 2001, por los ministros de educación de la región, en la reunión de evaluación final y cierre del proyecto principal de educación (PPE).

La banca multilateral y en particular el banco mundial están en el centro del debate y de la acción educativa en todo el mundo. La crítica se extiende a otras agencias y a la cooperación internacional. Los problemas señalados “protagonismo, verticalismo, recetario y falta de atención a la diversidad y a las necesidades propias de cada país, descoordinación inter-agencial, falta de transparencia, de rendición de cuentas y de responsabilidad por los resultados, creciente endeudamiento externo y finalmente, ineficiencia e ineficacia de dicha cooperación. Que se podrá resolver con profundos cambios en las agencias cooperantes y en las reglas del juego de la cooperación norteamericana. La crítica hacia esos organismos también pone en el debate la pertinencia de sus recomendaciones en relación a la educación.

Hoy se ha vuelto difícil justificar el desconocimiento y la inacción frente a los problemas de la cooperación internacional, por parte de quienes toman decisiones, investigan u opinan sobre el tema educativo.

Varios elementos participan en esta mayor accesibilidad a los agentes, los datos y los hechos de la cooperación internacional, entre otros:

El creciente peso, diversidad, capilaridad y visibilidad de las agencias de cooperación en el campo educativo, tanto a nivel financiero como técnico. Esto incluye no solamente a los organismos multilaterales y bilaterales, sino también a un número creciente de organizaciones internacionales y fundaciones filantrópicas con base en América del norte y Europa. En los países en desarrollo las agencias han penetrado todos los ámbitos de la política educativa, incluyendo el diagnóstico, la formulación, el seguimiento, la investigación y la evaluación, así como la identificación y diseminación

de innovaciones, casos exitosos o mejores prácticas. En todos estos ámbitos el banco mundial ha avanzado con celeridad asombrosa, logrando un liderazgo indiscutible y un poder técnico y financiero muy superior al de cualquier agencia.

Organización para la cooperación y el desarrollo económico, (OCDE). Inicia en 1961, su sede se encuentra en Paris, Francia. Está integrada por 34 países. Es una organización que promueve políticas para mejorar el bienestar económico y social de las personas a nivel mundial.

Mejora la calidad de la educación de las escuelas mexicanas, ayuda a las autoridades de educación en México y a las de otros países en el sentido de sus propuestas y evaluación en los distintos niveles de educación.

Otra organización que se une al mejoramiento de la educación, es la organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, (UNESCO).

El 4 de noviembre de 1946, entra en vigor siendo ratificada por 20 países. Ésta se encarga de contribuir a la paz y la seguridad en el mundo, mediante la educación, la ciencia, la cultura y las comunicaciones.

En educación brinda prioridad a esta, Apoya la alfabetización, colabora con la formación docente, alienta la construcción de escuelas y la dotación de equipos necesarios para un buen funcionamiento. La UNESCO considera que la educación es un instrumento de mejoría en el bienestar social; también ha dicho que es una forma de inversión social que puede convertirse en generador de la potencialidad humana, por ello en todos los gobiernos se le brinda un lugar significativo en la agenda de políticas públicas. En México la educación básica tienen una penetración importante en el medio rural y urbano y ha incorporado modelos de atención a la población infantil de manera específica, por ejemplo migrante, indígena y urbanas marginadas.

Otra organización importante en cuestión de asistencia financiera es, El Banco Mundial, (BM). Sus inicios fueron en 1944, tiene como miembros a 188 países. Su objetivo es luchar contra la pobreza a través de un proceso de globalización inclusivo y sostenible,

mediante préstamos de bajo interés, créditos sin interés a nivel bancario y apoyos económicos a las naciones en desarrollo.

Trabaja en coordinación con sus afiliados: Banco internacional de reconstrucción y fomento (BIRF), Asociación internacional de fomento, (AIF), Corporación financiera internacional, (CFI), Organismo multilateral de garantía de inversiones, (OMGI) y Centro internacional de arreglo de diferencias relativas a inversiones, (CIADI).

Cuatro iniciativas internacionales vinculadas en la educación, surgidas en diversos momentos a lo largo de las dos últimas décadas son:

1. Proyecto principal de educación (PPE). México 1979, Quito 1981, Cochabamba 2001.

De alcance regional, fue adoptado por algunos países, estuvo bajo la coordinación de la oficina regional de la UNESCO, cuya sede está en Santiago. La evaluación final de este organismo fue sometida a consideración de los ministros de educación de la VII reunión de PROMEDLAC (Cochabamba, Bolivia, marzo 2001), donde se acordó elaborar un nuevo proyecto regional, de 15 años que estuvo listo en el 2002 y su elaboración la realizó OREALC conjuntamente con los ministros de educación.

2. Educación para todos (EPT). Jomtien 1990, Dakar 2000.

De alcance mundial. Fue lanzada en Jomtien Tailandia, en 1990, en la conferencia mundial sobre educación para todos, promovida y monitoreada por 5 agencias internacionales: UNESCO, UNICEF, PNUD, Banco Mundial y FNUAP. Adoptando una visión ampliada de la educación básica-educación de niños, jóvenes y adultos, dentro y fuera de la escuela, a lo largo de toda la vida- la EPT se fijó 6 metas para el 2000. La evaluación de fin de década concluyó en el foro mundial de educación (Dakar, abril 2000), donde se decidió extender hasta el 2015 la plaza para cumplir con las metas y se encargó a UNESCO coordinar esta segunda etapa de EPT, emprendiendo para ello, una reforma profunda de la organización.

3. Cumbres iberoamericanas (anuales desde 1991). Guadalajara 1991, Lima 2001.

De alcance iberoamericano, vienen realizándose anualmente desde 1991, bajo el auspicio de la agencia española para la cooperación internacional (AECI) y la coordinación de la organización de los estados iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura (OEI). La educación tiene un lugar importante en estas cumbres, y de ellas han derivado diversos acuerdos y acciones que al menos hasta hoy, no han adoptado la forma de un plan de acción con metas y plazos específicos.

4. Cumbres de las Américas plan de acción hemisférica sobre educación (PAHE). Miami 1994, Santiago 1998, Quebec 2001.

De alcance continental (el continente americano) forma parte del plan de acción hemisférico acordado en 1994 en la cumbre de Miami o la Cumbre de las Américas, organizada por Estados Unidos, buscando principalmente la interacción hemisférica y la constitución de un área de libre comercio de las Américas (ALCA). La educación con metas al año 2010, apareció dentro del capítulo de erradicación de la pobreza y la discriminación. De tema secundario en Miami, la educación pasó a ser definida como la clave para el progreso en Santiago y viene cobrando creciente relevancia y dinamismo dentro de este proceso.

Existen diferencias y semejanzas importantes entre estas iniciativas. El momento en que han surgido cada una de ellas, lugar de lanzamiento, alcance de cada una de ellas, giran específicamente en torno a la educación, los acuerdos de ambos procesos de cumbres. Tienen Objetivos y metas: en común, todas ellas continúan lidiando con universalizar la educación primaria, eliminar o reducir el analfabetismo y mejorar la calidad y la eficiencia de la educación.

Los países son fundamentales, los mismos que han suscrito las diversas iniciativas y son los mismos jefes de estado, ministros de educación, funcionarios o asesores gubernamentales los que asisten y preparan los informes para éstas.

Los organismos internacionales, por ejemplo la UNESCO es la principal agencia internacional especializada en educación. El banco regional es un organismo que dirige la política educativa en ésta y en las demás regiones en desarrollo.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, (UNICEF) en la década pasada asumió su compromiso en el marco de la cumbre mundial a favor de la infancia, para la cual desarrollo indicadores y mecanismos propios de seguimiento y evaluación y tiene a su cargo hoy la coordinación de una iniciativa especial para la educación de los niños.

Estas organizaciones tienen un propósito en común mejorar la educación a nivel mundial, la propuesta de cada organización me parece benéfica, buenas, pero creo que si a México lo están apoyando debería reflejarse más en todas las escuelas de todo el país.

La atención a las propuestas que los distintos países atienden con respecto a estos organismos configuran las políticas públicas que cada uno de ellos dicta para mejorar la calidad de la educación en los distintos niveles. No obstante, es necesario tener una mirada crítica a todos estos lineamientos y evaluaciones que determinan el rumbo de la práctica docente y el aprendizaje de los niños.

### **1.3 Antecedentes de la Educación Infantil**

En 1865, surgen las primeras instituciones para el cuidado de los hijos de madres trabajadoras llamada “casa de asilo de la infancia”, después en 1869, surge “el asilo de la casa de san Carlos”. En 1928, los hogares infantiles. En 1937, cambian su denominación a guarderías infantiles. De 1946 a 1952, el presidente Miguel Alemán, establece una serie de guarderías dependientes de organizaciones estatales y paraestatales, así como la primera guardería del departamento del Distrito Federal.

En 1959, el presidente Adolfo López Mateos, promulga la ley del ISSSTE, en donde hace referencia al establecimiento de estancias infantiles como una prestación para madres derechohabientes.

En diciembre de 1976, se crea la dirección general de centros de bienestar social para la infancia, para coordinar y normar, no solo las guarderías de la secretaria de educación pública, si no aquellas que brindan atención a los hijos de las madres trabajadoras en otras dependencias, cambia su denominación de guarderías, por la de

Centros de Desarrollo infantil (CENDI) y se enfoca en proporcionar educación integral al niño, brindarle atención nutricional, asistencial y estimulación y para su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo social. Así mismo, se empezó a contar con un equipo técnico y con capacitación del personal.

En el año de 1979 se recupera la escuela para auxiliares educativos de guarderías que dependían de la secretaria del trabajo, se le cambia el nombre como escuela para asistentes educativos y se implementa un nuevo plan de estudios, acorde a las necesidades del servicio que se brinda en los centros de desarrollo infantil.

Actualmente el servicio se caracteriza, por brindar al niño una educación integral, apoyada en la participación activa del adulto y centrada en el desarrollo de aspectos referidos a su persona, a su relación con los demás y con el entorno. Cambiaron el nombre de centro de desarrollo infantil (CENDI) a centro de atención y cuidados infantiles (CACI).

#### **1.4 Política educativa en México, preescolar**

En México la política educativa se ha orientado hacia la calidad del proceso educativo; calidad que garantice la adquisición de conocimientos para desarrollar habilidades intelectuales, valores y actitudes que permitan al individuo una vida personal, laboral política y familiar plena. El logro de este objetivo requirió de cambios en las acciones gubernamentales, cambios hacia la realización de diagnósticos como sustento de la toma de decisiones, con el fin de que una política tenga éxito en su implementación.

La educación preescolar, está inserta actualmente en el marco de la calidad del proceso educativo. Llevar a cabo este objetivo desencadenó una serie de cambios paulatinos, que se vienen contemplando desde hace dos décadas, cuando México impulsó su política social con esquemas de integración económica que le exigieron el “mejoramiento cualitativo de la vida académica de sus instituciones” educativas. Durante el periodo 2001-2005 se sucedieron dos eventos: uno, la renovación curricular y pedagógica de la educación preescolar; y dos, la modificación de los artículo 3° y 31



de la Constitución Política que hace obligatoria la educación preescolar como parte de la educación básica obligatoria.

El Programa Nacional de Educación 2001-2006, en su Subprograma de Educación Básica, contempla la política y adecuación curricular que según se afirma, permitirá dar continuidad pedagógica desde el nivel preescolar hasta la secundaria. Sus principales programas de acción se orientaron en el nivel preescolar y secundaria con: el Programa de Renovación Curricular y Pedagógica de la Educación Preescolar y el Programa de Reforma Integral de la Educación Secundaria. En el caso de la educación preescolar, la renovación culminó con la obligatoriedad a nivel nacional del nuevo plan curricular, a partir del ciclo escolar 2004-2005, que de acuerdo con la Ley General de Educación, es de observancia para todas las modalidades educativas, tipos de servicios y sostenimiento financiero; esta clasificación empleada por la Secretaría de Educación Pública, le ha permitido el seguimiento de indicadores en todos los niveles del Sistema Educativo. De manera ideal el programa de educación preescolar tiene como objetivo modificar conductas y desarrollar habilidades en el niño, que le permitan continuar aprendiendo durante toda la vida, así como adquirir conocimientos sobre el ambiente natural, social e institucional; la comprensión de principios éticos, derechos y obligaciones, identidad nacional, así como aptitudes que lo preparen para una participación creativa y constructiva de la sociedad.

El Programa de Educación Preescolar es una guía para las docentes, en el cual nos enfocamos para realizar nuestras planeaciones, nos da ideas de lo que tenemos que ir trabajando y como lo debemos de trabajar, aplicar estrategias para que los alumnos solucionen problemas, es decir generar retos; tomando en cuenta los propósitos y los campos formativos. Estos, nos llevan a lo que el niño dentro del preescolar debe de aprender, durante los tres años que estén dentro de la institución.

## **1.5 Modificaciones al marco legal de la educación preescolar**

Las modificaciones que durante el 2001-2006 se realizaron en torno al nivel preescolar fueron relevantes en el sentido de dotar al sistema educativo de la normatividad idónea para contribuir a la larga en el mejoramiento de ese nivel.

La obligatoriedad de la educación preescolar se decretó el 12 de noviembre de 2002, mediante la reforma de los artículos 3° y 31 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Este hecho estableció 12 años de educación básica.

Estos artículos dictan:

Artículo 3o. Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado - federación, estados, Distrito Federal y municipios-, impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación preescolar, primaria y la secundaria conforman la educación básica obligatoria.

Artículo 31. Son obligaciones de los mexicanos:

I. Hacer que sus hijos o pupilos concurren a las escuelas públicas o privadas, para obtener la educación preescolar, primaria y secundaria, y reciban la militar, en los términos que establezca la ley.

Quinto transitorio.- La educación preescolar será obligatoria para todos en los siguientes plazos: en el tercer año de preescolar a partir del ciclo 2004-2005; el segundo año de preescolar, a partir del ciclo 2005-2006; el primer año de preescolar, a partir del ciclo 2008-2009. En los plazos señalados, el Estado mexicano habrá de universalizar en todo el país, con calidad, la oferta de este servicio educativo.

La obligatoriedad pone énfasis y reconocimiento en la importancia que se le debe de dar a la enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar. Poco a poco se han ido subsanando deficiencias en la calidad de la educación a ese nivel. Sin embargo, no podemos decir que en la práctica se lleve a cabo tal nivel de obligatoriedad. Pero al final

de cuentas es importante que se atiendan a nivel institucional todas las demandas que conduzcan a mejorar el acceso y la equidad en ese nivel de enseñanza.

La preocupación del sector educativo se enfoca actualmente a la cuantificación de los recursos presupuestarios para cubrir la demanda a nivel federal, estatal y municipal; así como dar cumplimiento a las condiciones del artículo quinto transitorio del decreto de reforma constitucional; éste último señala que en el ciclo escolar 2004-2005 se hará obligatorio cursar el tercer grado de preescolar, lo que significa cubrir 2, 117,108 niños de 5 años. La Secretaría de Educación Pública estima que la matrícula en dicho ciclo escolar es de 1, 901,162; es decir, solo se encuentra el 89.8 por ciento de los niños en edad de cursar este nivel escolar. A partir del ciclo 2005-2006 el segundo año de preescolar se hará obligatorio, por lo que se tendrá una población de 1,981,933 niños de cuatro años y 2,012,196 niños de cinco años; lo que significa un total de 3,994,129 niños. En el ciclo escolar 2008-2009 serán obligatorios los tres grados de preescolar.

La obligatoriedad es importante para los niños, ya que con ella pueden realizar su educación preescolar tres años, aunque no todos los niños lo hacen. Hubo más demanda con este cambio, aumento la matrícula; pero a veces los grupos son muy grandes y no existen recursos suficientes para atenderla. Lo que nos lleva a pensar que todo cambio normativo debería de considerar una inversión adecuada de recursos para sostenerlo.

## **1.6 Ley General de Educación**

Después de dos años de realizada la reforma constitucional sobre la obligatoriedad de la educación preescolar, el 10 de diciembre de 2004, se modificó la Ley General de Educación, en materia de educación preescolar.

ARTÍCULO ÚNICO.- Se reforman los artículos 4 párrafos primero y segundo; 8 párrafos primero; de la Ley General de Educación, para quedar como sigue:

Artículo 4.- Todos los habitantes del país deben cursar la educación preescolar, la primaria y la secundaria.

Es obligación de los mexicanos hacer que sus hijos o pupilos menores de edad cursen la educación preescolar, la primaria y la secundaria.

Artículo 8.- El criterio que orientará a la educación que el Estado y sus organismos descentralizados impartan, así como toda la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica que los particulares impartan se basará en los resultados del progreso científico; luchará contra la ignorancia y sus causas y efectos; las servidumbres, los fanatismos, los prejuicios, la formación de estereotipos y la discriminación, especialmente la ejercida en contra de las mujeres.

Artículo 12.- Corresponden de manera exclusiva a la autoridad educativa federal las atribuciones siguientes:

I.- Determinar para toda la República los planes y programas de estudio para la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica, a cuyo efecto se considerará la opinión de las autoridades educativas locales y de los diversos sectores sociales involucrados en la educación en los términos del artículo 48;

II.- Establecer el calendario escolar aplicable en toda la República para cada ciclo lectivo de la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica.

IV.- Autorizar el uso de libros de texto para la educación preescolar, la primaria y la secundaria;

V.- Fijar lineamientos generales para el uso de material educativo para la educación preescolar, primaria y la secundaria;

VII.- Fijar los requisitos pedagógicos de los planes y programas de educación inicial que, en su caso, formulen los particulares;

Artículo 13.- II.- Proponer a la Secretaría los contenidos regionales que hayan de incluirse en los planes y programas de estudio para la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica; 96 (Primera Sección) DIARIO OFICIAL Viernes 10 de diciembre de 2004

III.- Ajustar, en su caso, el calendario escolar para cada ciclo lectivo de la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica, con respeto al calendario fijado por la Secretaría;

V.- Revalidar y otorgar equivalencias de estudios de la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica, de acuerdo con los lineamientos generales que la Secretaría expida;

VI.- Otorgar, negar y revocar autorización a los particulares para impartir la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación.

Artículo 14.- IV.- Otorgar, negar y retirar el reconocimiento de validez oficial a estudios distintos de los de preescolar, primaria, secundaria, normal y demás para la formación de maestros de educación básica que impartan los particulares;

Artículo 33.- Para cumplir con lo dispuesto en el artículo anterior, las autoridades educativas en el ámbito de sus respectivas competencias llevarán a cabo las actividades siguientes:

IV.- Prestarán servicios educativos para atender a quienes abandonaron el sistema regular, que faciliten la terminación de la educación preescolar, primaria y la secundaria;

Artículo 37.- La educación de tipo básico está compuesta por el nivel preescolar, el de primaria y el de secundaria.

Artículo 44.- El Estado y sus entidades organizarán servicios permanentes de promoción y asesoría de educación para adultos y darán

las facilidades necesarias a sus trabajadores y familiares para estudiar y acreditar la educación preescolar, primaria y la secundaria.

Artículo 48.- La Secretaría determinará los planes y programas de estudio, aplicables y obligatorios en toda la República Mexicana, de la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la educación normal y demás para la formación de maestros de educación básica, de conformidad a los principios y criterios establecidos en los artículos 7 y 8 de esta Ley.

Artículo 51.- La autoridad educativa federal determinará el calendario escolar aplicable a toda la República, para cada ciclo lectivo de la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica, necesarios para cubrir los planes y programas aplicables.

Artículo 54.- Por lo que concierne a la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica, deberán obtener previamente, en cada caso, la autorización expresa del Estado, tratándose de estudios distintos de los antes mencionados podrán obtener el reconocimiento de validez oficial de estado.

Artículo 55.- III.- Con planes y programas de estudio que la autoridad otorgante considere procedentes, en el caso de educación distinta de la preescolar, la primaria, la secundaria, la normal, y demás para la formación de maestros de educación básica.

Artículo 66.- I.- Hacer que sus hijos o pupilos menores de edad, reciban la educación preescolar, la primaria y la secundaria.

Artículo 77.- III.- Impartir la educación preescolar, la primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica, sin contar con la autorización correspondiente.

Con estos artículos los cambios garantizarían un mayor acceso y responsabilidad tanto por parte de los docentes, como de los padres e instituciones involucrados en la educación preescolar y su universalización a partir de la garantía del cumplimiento de los derechos educativos.

## **1.7 Instrumentos que han instituido la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB)**

La Reforma Integral de la Educación Básica forma parte de una visión de construcción social de largo alcance, es decir, el aspecto característico que se consideró para consolidar la reforma, tuvo que ver con los siguientes instrumentos:

- a) Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, con la expedición de ese acuerdo, se inició una profunda transformación de la educación y reorganización del sistema educativo nacional, que dio paso a

reformas encaminadas a mejorar e innovar prácticas y propuestas pedagógicas, así como a una mejor gestión de la Educación Básica.

- b) Las Reformas que se realizaron en educación preescolar (2004) y educación secundaria (2006), las cuales establecieron las bases del perfil de egreso de la educación básica y las competencias para la vida.
- c) La vigencia y contenido del Eje Rector (Igualdad de Oportunidades-Transformación Educativa) del Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, vigente a partir del 31 de mayo de 2007).
- d) Programa Sectorial 2007-2012 (PROSEDU). Cuyo objetivo fundamental era “elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional”.
- e) La Alianza por la Calidad de la Educación suscrita el 15 de mayo del 2008 entre el Gobierno Federal y los maestros de México representados por el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE). El objeto principal de la alianza fue “el compromiso de llevar a cabo una reforma curricular orientada al desarrollo de competencias y habilidades, mediante la reforma a los enfoques, asignaturas y contenidos de la Educación Básica y la enseñanza del idioma inglés desde el nivel preescolar”.
- f) La articulación curricular entre los niveles de educación básica del Plan de Estudios 2009, el cual se encuentra comprendido, por la integración de nuevos criterios, es decir, menciona:

La articulación de la educación básica es requisito fundamental para el cumplimiento del perfil de egreso contenido en el último nivel educativo del subsistema. Implica integrar los niveles preescolares, primarios y secundarios como un trayecto formativo en el que haya consistencia entre los conocimientos específicos, las habilidades, y las actitudes y los valores, esto es, del desarrollo de competencias, a fin de sentar las bases para enfrentar las necesidades de la sociedad futura.

Reconoce que los planes y programas de estudio de educación primaria, renovados a partir del Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica de 1993, han

estado sujetos a revisiones constantes –entre las que destaca la que se hizo al programa de Español de primaria (2000) – esto no ha sido suficiente para hacerlos corresponder con los actuales cambios sociales, culturales y científicos. En consecuencia, una acción prioritaria para asegurar una educación básica de calidad es la oportuna y acertada articulación curricular entre los tres niveles.

A partir de las reformas que se realizaron en educación preescolar (2004) y educación secundaria (2006) se establecieron las bases del perfil de egreso de la educación básica en general y de la articulación entre la formación básica y la educación media superior.

Se señaló la necesidad de llevar a cabo un proceso de revisión de la educación primaria, para articularla con el último año de preescolar y el primero de secundaria. Una vez que preescolar y secundaria han tenido reformas sustanciales, el reto reside en su articulación con la primaria, que al mismo tiempo es el nivel más consolidado hasta el momento.

Por ello, se identifica la urgencia de realizar adecuaciones al currículo de educación primaria y replantear los materiales educativos, atendiendo a las reformas de preescolar y secundaria, al mismo tiempo que se busca incorporar mecanismos de innovación educativa para fortalecer las actividades que se realizan en este nivel, así como fórmulas novedosas de gestión escolar.

Los retos de la primaria se centran en elevar la calidad y en incorporar al currículo y a las actividades cotidianas: la renovación de los contenidos de aprendizaje y nuevas estrategias didácticas, el enfoque intercultural, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como apoyo para la enseñanza y el aprendizaje; el aprendizaje de una lengua materna, sea lengua indígena o español, y una lengua adicional (indígena, español o inglés) como asignatura de orden estatal; la renovación de la asignatura Educación Cívica por Formación Cívica y Ética, y la innovación de la gestión educativa.

La articulación de la educación básica debe entenderse desde una perspectiva que supere la concepción que reduce el desarrollo curricular sólo a la revisión, actualización y articulación de los planes y programas. Se requiere partir de una visión que incluya los diversos aspectos que conforman el desarrollo curricular en su sentido más amplio; es decir, el conjunto de condiciones y factores que hacen factible que los egresados alcancen los estándares de desempeño: los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores.

## **1.8 Programas de Educación Preescolar**

A lo largo de estas tres décadas en México los Programas de Educación Preescolar (PEP) se han caracterizado por el planteamiento de objetivos relacionados con la mejora en la educación a partir de criterios más actualizados y fundamentados en competencias que le permitan a los alumnos su integración a una sociedad cada vez más demandante.

En ese sentido:

“El PEP 1979 fue organizado en objetivos educativos esferas de desarrollo, congruente con los aportes de la tecnología educativa.

El PEP 1981 se estructuró con unidades y situaciones didácticas, en ejes de desarrollo, congruentes con los aportes de Piaget.

El PEP 1992 propuso el trabajo con proyectos, asistido con las áreas de trabajo y con 5 bloques de juegos y actividades.

El PEP 2004 se caracteriza por su diversidad metodológica: proyectos, rincones, talleres y unidades didácticas, con 6 campos formativos y con competencias a desarrollar en la educación preescolar obligatoria.

Programa de Estudio. Guía para la Educadora, (PEP 2011). Este programa se enfoca al desarrollo de competencias de las y los menores que asisten a los centros de Educación Preescolar. Los aspectos que componen ese programa son:



- Características del Programa
- Propósitos de la Educación Preescolar
- Bases para el trabajo en Preescolar
- Estándares Curriculares. Primer periodo escolar, al concluir el tercer grado de preescolar, entre 5 y 6 años de edad
  - Estándares de Español
  - Estándares de Matemáticas
  - Estándares de Ciencias
- Campos formativos
  - Lenguaje y Comunicación
  - Pensamiento Matemático
  - Exploración y conocimiento del Mundo
  - Desarrollo Físico y Salud
  - Desarrollo Personal y Social
  - Expresión y Apreciación Artística
- Guía para la educadora
  - Enfoque de los Campos Formativos
  - Ambientes de Aprendizaje
  - Planificación Didáctica
  - Situaciones de Aprendizaje
  - Evaluación para el logro de Aprendizajes
  - Ejemplos de situaciones de Aprendizaje

De acuerdo a su estructura es importante resaltar los apartados, ya que en ellos, se enuncian las bases y operaciones del programa correspondiente:

#### a) Características

El Programa de estudio es nacional, de observancia general en todas las modalidades y centros de educación preescolar, sean de sostenimiento público o particular.

Establece propósitos para la educación preescolar que expresan los logros que deben adquirir los niños como resultado al cursar los tres grados que constituyen este nivel educativo. En cada grado, la educadora diseñará actividades con niveles distintos de complejidad en las que habrá de considerar los logros que cada niño y niña ha conseguido y sus potencialidades de aprendizaje, para garantizar su consecución al final de la educación preescolar.

El programa se enfoca al desarrollo de competencias de las niñas y los niños, que asisten a los centros de educación preescolar y ésta orden curricular tiene como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano.

El programa tiene carácter abierto, no presenta una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con las niñas y los niños, lo que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo, y seleccionara o diseñara las situaciones didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados.

#### b) Propósitos

- Constituyen el principal elemento al que se debe llegar en los tres niveles de Educación Básica, es decir que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje y que gradualmente:
- Aprendan a regular sus emociones a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender. Capacidad de escucha y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas. Desarrollen interés y gusto por la lectura, se inicien en la práctica de la escritura. Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos, al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias para resolverlos.
- Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos;
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad y lleven a cabo el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.

- Usen la imaginación, la fantasía, la iniciativa y la creatividad, para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro, etc.)

Los programas antes mencionados, resultan de gran importancia para las docentes porque son una guía hacia el aprendizaje de los alumnos, con los cuales planeamos nuestras actividades, de acuerdo a lo que estos marcan, todo lo que los niños tienen que aprender durante la educación preescolar.

Cada uno en su tiempo útil, planteó propósitos que los niños debieron alcanzar y las docentes cumplirlos en la enseñanza. La actualización de estos programas, permite a los docentes una orientación para fundamentar las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas en preescolar. La innovación y contextualización de los estándares conducen a lograr la calidad en los distintos campos de formación en los niños y niñas de preescolar.

La comprensión de los programas dota a los docentes en su práctica de un mayor dinamismo en su planeación diaria y la mejora en todos los sentidos a partir de la evaluación y autoevaluación constante.

Es sumamente relevante, que en nuestra práctica como docentes, no sólo nos enfoquemos en comprender, analizar y utilizar los planes y programas de estudio, también es importante contextualizar nuestras estrategias. La comprensión del medio donde nos desenvolvemos nos permite una mayor sensibilización que al final de cuentas se traducirá en mejorar los procesos como docente y en los resultados de la enseñanza para los niños de preescolar.

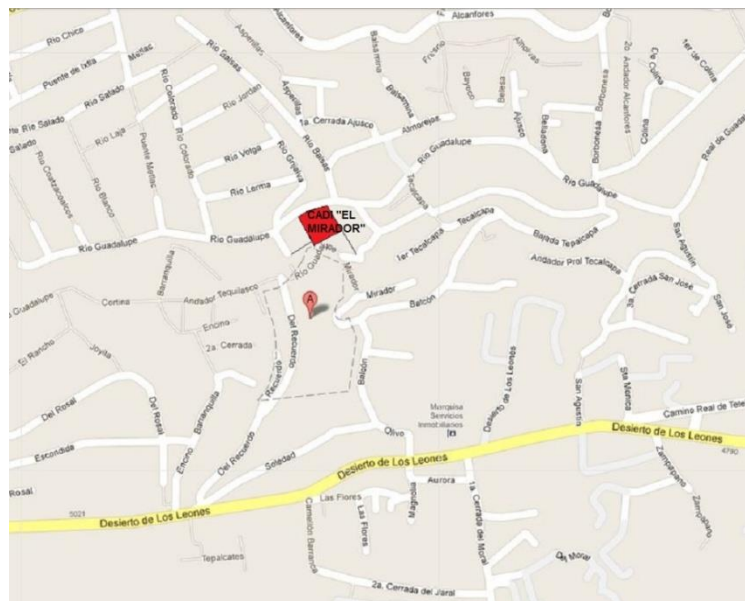
A continuación ubicaremos nuestro centro de trabajo en el que se plantea el proyecto de intervención que nos permitirá asomarnos a la comprensión de una problemática específica.

## 1.9 Ubicación Geográfica del CACI EL MIRADOR



Fuente: propia

### Ubicación del CACI EL MIRADOR



Fuente: [www.googlemaps](http://www.googlemaps)

El CADI El Mirador se ubica en la calle Río Guadalupe sin número, en la colonia El Mirador perteneciente a la delegación Álvaro obregón. A los alrededores del jardín de niños se observa del lado norte la ladera de río Guadalupe, a sus orillas existe mucha hierba, es uno de los caminos para llegar al centro de trabajo, por el lado oriente se encuentran instalaciones de una alberca semi-olimpica llamada “la cuesta”, del lado poniente se localiza un centro social llamado “mirador”, por el lado sur existe un cerro semipoblado que también es parte de la misma colonia.

### **1.10 Problemática de la colonia**

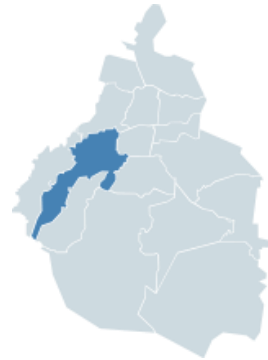
La barranca Guadalupe presenta una compleja problemática ambiental debido a la expansión de la mancha urbana, que durante la segunda mitad del siglo pasado llevo a los actuales habitantes asentarse a lo largo de sus laderas, con lo cual perturbaron sus atributos naturales de la barranca.

La problemática con mayor impacto para la barranca eran los tiraderos de basura, once tiraderos de concentraciones considerables, en la mayoría con desechos domiciliarios y fueron detectados seis asentamientos irregulares.

Existen tienditas, no se ve alrededor grandes tiendas de autoservicio, falta transporte público en la zona, el puente peatonal se encuentra en mal estado, es uno de los principales accesos al CACI, en las áreas verdes tiran basura y resulta un foco de infección para la comunidad.

Es una zona marginada la mayoría de las madres, son empleadas domésticas, comerciantes y madres solteras, existe vandalismo, drogadicción al exterior del CACI. Existe un bajo nivel socioeconómico, el promedio de estudio de la comunidad es bajo, solo de primaria y secundaria.

## Vialidad política y cultural



Fuente: [www.google](http://www.google)

La Delegación Álvaro Obregón, anteriormente llamada Delegación San Ángel, tomó su nombre actual, el 9 de enero de 1932, para honrar la memoria del que fuera caudillo revolucionario, General Álvaro Obregón. Este cambio se propuso a raíz del asesinato del que fue objeto en la Bombilla, el 27 de julio de 1928. Lugar donde actualmente se encuentra el Monumento al caudillo. El decreto decía, a la letra: " Se cambia a la delegación San Ángel el nombre que actualmente tiene, por el de Villa o Ciudad (según sea el caso) Obregón, para honrar la memoria del que fuera glorioso Jefe Máximo de la Revolución. "La Delegación Álvaro Obregón"

La delegación Álvaro Obregón del Distrito Federal, se encuentra en calle Canario Esq. Calle 10, colonia Tolteca. Cp. 01150

### **1.11 Rasgos de la Escuela**

El lugar donde se ubica el cadí el mirador, es un espacio físico, dividido en dos plantas que se comunican por escaleras, consta de cinco salones, tres de ellos se ubican en la planta alta junto con la dirección y dos baños.

En la planta baja se encuentran dos salones, dos baños, el comedor, la cocina, la bodega para almacenar alimentos perecederos. La iluminación y la ventilación de las

instalaciones son las adecuadas para cada lugar, el mobiliario es adecuado para los niños y es basto para los mismos. El patio es grande en este encontramos juegos como resbaladilla, columpios, etc.

### **1.12 Rasgos del grupo**

El grupo es de Preescolar 2, está integrado por 16 alumnos, 6 niñas y 10 niños, sus edades oscilan entre 4 años 8 meses y 4 años 11 meses.

Su desarrollo, habilidades y capacidades, no son las mismas, unos aprenden más rápido que otros, unos son más hábiles para unas cosas que para otras, con esto la competencia a veces cambia de ritmo, hasta poner al corriente a todos los niños, para que la competencia logre su fin, para la cual fue realizada.



Fuente: propia

### **1.13 Organización y Administración Educativa**

La administradora coordina al personal docente, al personal operativo, y al personal de servicio social, revisa planeaciones docentes y diagnóstico inicial de cada grupo, asesora registros de maestras dentro del salón e implementos de sala. Atiende a padres de familia que lo solicitan ya sean de nuevo ingreso o para asuntos particulares. Supervisa planeaciones de acuerdo al programa, realiza juntas mensuales con vocalía de desayuno escolar y mesa directiva, realiza juntas consejo técnico cada mes. Atiende las diferentes supervisiones SEP, DIF, EQUIPO TECNICO DELEGACIONAL, G.D.F. Participa en capacitaciones y juntas con las instituciones que nos dirigen.



Tabla nº 1 Estructura del Grupo de Trabajo del CACI ELMIRADOR

Nombre	Cargo	Estudios
Cintha Almaraz Ordoñez	Administradora	Técnico con bachillerato puericulturista
Rosario Hernández	Auxiliar administrativo	Licenciatura en Administración
Angélica Morales	Docente de maternal	Técnico puericulturista
Teresa Castillo	Docente de maternal	Primaria con técnico asistente educativo
Maribel Moya	Docente de preescolar 1	Secundaria con técnico asistente educativo
Sonia Pedraza García	Docente de preescolar 2A	licenciatura en educación preescolar
Gabriela Bautista	Docente de preescolar 2B	Técnico con bachillerato Puericulturista
Marta Gordillo	Docente de preescolar 3	Asistente educativo
Gloria Nava	Responsable de cocina	Primaria
Verónica Sánchez	Asistente de cocina	Bachillerato trunco
Graciela Granados	Intendencia	Primaria trunca

Como hemos podido observar, el impacto del lugar donde los alumnos se desenvuelven configura distintas problemáticas en los resultados de los procesos de enseñanza. Tanto los docentes, padres, alumnos y comunidad incorporan en su vida cotidiana y académica aspectos positivos y negativos del entorno.

La falta de recursos, el tipo de familias que ahí se desenvuelven, la violencia, etc. enfatizan la necesidad de configurar estrategias diversas y sensibles para los problemas dentro del aula.

En nuestro caso, hemos puesto énfasis en el campo formativo de Pensamiento Matemático considerando que es un área que a los niños se les dificulta más. Si a esto se le suma la poca atención que los padres brindan a sus hijos ya sea por falta de conocimiento, de tiempo o desinterés, entonces la situación se torna más complicada.

Por otra parte, vemos que las docentes a cargo no están capacitadas al cien por ciento en su profesionalización como docentes de preescolar lo que nos brinda un panorama de la lentitud con que se han implementado las reformas tendientes hacia la profesionalización docente.

## Capítulo 2: Marco Teórico-conceptual

En este capítulo mostramos como a través del tiempo, ha habido un sin número de teorías en las que nos podemos apoyar, para mejorar nuestras metodologías de enseñanza aprendizaje dentro de las aulas. Por medio de estos autores y de sus estudios comprendemos que es lo que funciona para apoyar a los niños y niñas en su desarrollo integral, (conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas).

Con el marco teórico de nuestro tema, sabremos como guiarnos para realizar mejor nuestro trabajo, lo que tenemos que aplicar, lo que es adecuado para nuestros alumnos y lo que es acorde a su edad.

El marco teórico comprende un grupo de conceptos que conforman un enfoque o paradigma que intenta explicar el fenómeno observado.

Como tal, el juego es una actividad lúdica que consigue un aprendizaje más significativo y provee al niño de una mayor autonomía de una manera integral. “El juego estimula el crecimiento y el sentido creador. Crea y refresca hábitos porque la repetición de los mismos nunca es literal y automática, ya que lleva -casi siempre- elementos creativos nuevos.” (Prieto, 2000:19)

El juego en la medida que estimula creatividad y orienta en el proceso de aprendizaje nos permite obtener resultados más positivos. El juego reglado o de reglas les permite a los niños y niñas la socialización, la interrelación con sus compañeros y docentes. “La regla además de constituir una regularidad implica una obligación, distinguiéndose dos tipos de reglas: las transmitidas que se institucionalizan y surgen del contexto social pasando de generación en generación y las reglas espontáneas que suponen convenios momentáneos” (Piaget, 1990:196)

De tal forma que la sujeción a las reglas del juego le permite a los niños y niñas, no sólo el respeto del otro, sino también su inserción al contexto, son improvisados y permite el establecimiento de acuerdos temporales.

Dentro de las teorías aplicables en este proyecto utilizaremos:

## **2.1 El Conductismo**

El conductismo, según su fundador John Watson, es una escuela natural que se atribuye todo el campo de las adaptaciones humanas.

Para Burrhus Frederic Skinner se trata de una filosofía de la conducta. Que define varios aspectos esenciales de su objeto de estudio. Sin embargo, este objeto es entendido de diversos modos, según el enfoque conductista del cual sea parte.

Se conoce como conductismo a la corriente que dentro de la psicología fue desarrollada primeramente por el psicólogo John B. Watson hacia finales del siglo XIX y que consiste en el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento humano observable, es decir, la conducta que despliega una persona y lo hará entendiendo al entorno de ésta, como un conjunto de estímulos-respuesta.

El origen de esta corriente a la cual no se le considera como un tipo de orientación clínica, lo podemos encontrar en el llamado asociacionismo que proponían los filósofos ingleses, en el funcionalismo y en la teoría de la Evolución de Darwin, ya que las mencionadas sostenían una concepción del individuo como un organismo que se adapta al medio ambiente que le toca.

Entonces, se puede decir que el conductismo le hizo tres aportes fundamentales a la psicología de hoy día, por un lado descubrió que el individuo se encuentra influenciado ciertamente por las condiciones estimulares, popularizó el uso del método experimental para el estudio de los casos individuales y demostró fehacientemente que el conductismo es una corriente útil de utilizar a la hora de la resolución de algunos problemas prácticos que se susciten dentro de la psicología.

Asimismo, el conductismo introducirá el concepto de repertorios básicos de conducta, como principal constructo para explicar la conducta humana. Para este módulo, el proceso de aprendizaje que tiene lugar a lo largo de la historia individual es acumulativo

y jerárquico, esto quiere decir que las conductas aprendidas tienden a acumularse con el paso del tiempo y se organizan de modo que algunas tendrán más preeminencia sobre otras.

Entre las personalidades que fueron claves a la hora de su estudio y desarrollo, además del mencionado Watson, nos encontramos con Iván Petrovich Pavlov, Burrhus Frederic Skinner y Albert Bandura.

Analizaremos algunas teorías del juego para guiar el aprendizaje de los niños y las niñas, algunas de ellas son:

## **2.2 Teorías del Juego**

Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional:

El alemán Kurt Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Es más cercana al concepto actual que tenemos sobre el juego. Sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

Esta teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores.

Teoría social o sociocultural:

Lev S. Vygotsky (1981) el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando

corre con la escoba como si ésta fuese un caballo y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Esta es una teoría de desarrollo social que resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante. Según Vygotsky, el juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

Teoría piagetana o intelectual:

J. Piaget, (1956), ha definido el juego en relación a las etapas evolutivas de los niños, como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual. Para Piaget, los tipos de juego que utilizamos de chicos están definidos en función de una etapa de desarrollo cognitiva concreta que atravesamos. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja.

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Piaget, expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

El juego será nuestra principal herramienta para brindarles al niño y la niña un aprendizaje significativo.

### **2.3 Qué es el Juego**

Es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Su principal función es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también cumplir con un plan educativo.

Es una actividad necesaria para los seres humanos, teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Todo ello se debe llevar a cabo placenteramente, sin sentir obligación de ningún tipo, debe tener el tiempo y el espacio necesarios.

El juego es un elemento educativo de vital importancia durante el crecimiento de los infantes, es utilizado para la enseñanza y el aprendizaje. Por ser una actividad placentera, espontánea y sin ningún interés.

## **2.4 Tipos de Juego**

Juegos psicomotores: conocimiento corporal, motores sensoriales.

Juegos cognitivos: manipulativos (construcción), exploratoria o de descubrimiento, de atención y memoria, imaginativos, lingüísticos.

Juegos sociales: simbólicos o de ficción, de reglas, cooperativos.

Juegos afectivos: de rol o juegos dramáticos, de autoestima.

El juego reglado será una herramienta con la cual las docentes podremos guiar el aprendizaje del alumno.

## **2.5 Juego Reglado**

Este juego ayuda a desarrollar las habilidades cognoscitivas como: aprender reglas, respetarlas, entender la casualidad, comprender las consecuencias de las acciones y saber ganar o perder.

Algunos autores que han escrito sobre el juego reglado indican que: Comienzan cuando el niño juega en compañía de otros.

Jean Chateau (1973), dice que los juegos reglados son: juegos de imitación. Desde los dos años imitación de cualquier cosa. Juegos de construcción; desde los 4 años hasta casi toda su vida, son juegos de orden sin significancia alguna. Juegos de regla arbitral; se da al comienzo de la edad escolar, el niño pone reglas a sí mismo, juega con otros variando constantemente las reglas de los juegos, según su interés y su estado de ánimo. Juegos sociales desde los 7 años, pueden ser de proeza o de competición.

Para Piaget, los juegos de reglas son actividades lúdicas del ser socializado. En ellos los niños se agrupan para jugar de forma espontánea, considerándose como elemento del grupo, los mismos derechos y obligaciones. Las reglas pueden ser espontáneas transmitidas.

El niño intenta demostrar su valía en su propio mundo infantil, nacen los juegos de competición cooperativa, en la que los niños se asocian en busca del triunfo frente a otro grupo. De la arbitrariedad de la anterior fase se pasa a una regla obligatoria, establecida por ellos mismos y cumplida sin coacción alguna. El niño adquiere unas responsabilidades, se someten unos a otros a un control recíproco, para que cada uno acate las reglas. Estas actividades afirman su auto concepto y autoestima, favoreciendo la aparición del razonamiento y proporciona una mayor objetividad en sus valoraciones. La mayoría de estos juegos tienen un componente competitivo muy alto, surgiendo equipos y los planes de acción en el juego. Esta competición en los juegos va a transformar el egocentrismo en una afirmación del grupo, encaminándose hacia los juegos pre deportivo.

## JUEGO DIRIGIDO

Es una actividad con una amplia gama de posibilidades educativas, por lo que el uso de este, para la enseñanza aprendizaje será determinante, proporciona un aprendizaje espontáneo por los cambios como consecuencia de las situaciones durante el desarrollo del juego.



El juego dirigido puede tener un fin en sí mismos o utilizarse como recurso didáctico. Este se plantea por parte del adulto de manera ajena al niño o su grupo. Estos poseen variedad y ayudan a la corrección y eliminación de defectos y nos permite controlar y planificar los resultados desde un punto de vista educativo y terapéutico.

## **2.6 El juego como aprendizaje**

El juego es un medio de aprendizaje debe ser espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales. Es una actividad esencial, motivadora, que responde a las necesidades de los niños. Como actividad lúdica debe ser de acuerdo a los intereses de los alumnos, es flexible y progresivo en función del desarrollo psíquico y los niveles de adaptación social del alumno.

El juego no se puede llevar acabo si no existe una investigación, sino se ponen a prueba los conocimientos teóricos de lo que quiere enseñar el profesor. La propuesta educativa del juego como actividad de enseñanza nos proporciona muchas situaciones de interacción, de las cuales se obtienen aprendizajes por imitación, por adaptación, fomentar la cooperación , el compañerismo, así como la comprensión de su propio punto de vista, el respeto a las normas y a las actuaciones de los otros. “un esquema no es jamás en sí mismo lúdico o no lúdico y su carácter de juego no proviene sino del contexto o del funcionamiento actual.”(Piaget, 1990:129)

El juego nos permite intervenir en el niño y en su desarrollo físico psicomotor, intelectual, social, afectivo y ético. Es un importante medio educativo que favorece al alumno en la adquisición de conocimientos, habilidades, estrategias, etc.

El juego como actividad didáctica, el niño no siente el aprendizaje como tal, si el profesor utiliza el juego con ciertas características para que el niño aprenda, lograra que el niño se divierta y a la vez aprenda conductas que van implícitas en el juego.

El juego evoluciona conforme el niño crece, debe valorarse la participación individual y en equipo, la práctica del juego en sí y no en función del éxito o del fracaso, erradicar la

agresividad, violencia y desprecio hacia los demás. Aceptar las limitaciones propias y ajenas, e incitar a la integración, respeto de las reglas y normas establecidas.

La importancia del juego en todos los ciclos hace que sea un componente importante en el diseño de actividades, es un medio para desarrollar contenidos de distintas áreas de la educación.

El docente, utiliza el juego como medio de aprendizaje y socialización, donde las habilidades motoras, afectivas y cognitivas serán de suma importancia en las actividades lúdicas a desarrollar. También se construye comunicación entre pares, se socializa y esto permite saber sus pensamientos, poner a prueba sus conocimientos.

La importancia de las matemáticas para la vida del alumno es de suma importancia, ya que las utilizara siempre tanto en su vida cotidiana como en la escuela. Es por eso que retomamos la explicación de este autor.

## MATEMATICAS

Es una disciplina que mediante el razonamiento deductivo, estudia las propiedades de los entes abstractos, números, figuras geométricas, etc. así como las relaciones que se establecen entre ellos. (Larousse)

Las matemáticas son una ciencia que estudia propiedades y relaciones de entes abstractos (números, figuras geométricas, símbolos, etc.) a través de razonamiento lógico, conocemos cantidades, estructuras el espacio y los cambios.

Las actividades con las matemáticas alientan en los alumnos la comprensión de nociones elementales y la aproximación reflexiva a nuevos conocimientos, así como la posibilidad de verbalizar y comunicar los razonamientos que elaboran, de revisar su propio trabajo y darse cuenta de lo que logran o descubren durante sus experiencias de aprendizaje. (PEP, 2011)

## **2.7 ¿Qué son las matemáticas?**

Matemáticas significa:

- Observar lo concreto, lo que ocurre, lo que nos rodea.
- Relacionarlo que observamos con otras experiencias o con otros objetos.
- Abstraer, es decir llegar a la conclusión a ideas, a conceptos.
- Aplicar lo que observamos, conocemos, relacionamos y abstraemos, utilizándolo en nuestra vida diaria.

La vida diaria está rodeada de cosas que esconden algo matemático y desde pequeños estamos rodeados de las matemáticas, estas son útiles en nuestra vida para contar, medir, calcular, comparar, clasificar, seriar, resolver problemas, realizar relaciones espaciales, igualar, organizar y analizar información.

Al aprender matemáticas el niño organiza su pensamiento, lo hace ordenadamente y podrá enfrentarse a problemas de cálculo que se le presenten en su vida. Ya que esto se lleva en cualquier nivel educativo y fuera del aula.

## **2.8 Pensamiento lógico- matemático**

Las actividades matemáticas propician el desarrollo del razonamiento matemático ya que es una actividad mental.

El conocimiento lógico matemático consiste en formar todo tipo de relaciones con toda clase de objetos, pasando por la cuantificación de objetos y al mismo tiempo apoyar la socialización del niño con sus compañeros y maestros, manipular, explorar las distintas propiedades de los objetos. El papel del adulto es crear los medios didácticos concretos que lo hagan posible.

El conocimiento lógico matemático no es observable, es el niño quien lo construye en su mente, a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido

una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos, si no de su acción sobre los mismos.

## **2.9 Campo formativo: Pensamiento Matemático PEP 2011**

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

El ambiente natural, cultural y social en que viven, cualquiera que sea los lleva a realizar actividades de conteo, las cuales son una herramienta básica del pensamiento matemático.

En sus juegos, o en otras actividades los niños separan objetos, reparten dulces o juguetes, al realizar estas acciones, empiezan a poner en juego de manera implícita e incipiente, los principios de conteo:

- 1.- CORRESPONDENCIA UNO A UNO; contar todos los objetos de una colección una y solo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica.
- 2.- ORDEN ESTABLE; contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez.
- 3.- CARDINALIDAD; comprender que el ultimo número nombrado es el que indica cuantos objetos tiene una colección.
- 4.- ABSTRACCION; el numero en una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se están contando.

5.- IRRELEVANCIA DEL ORDEN; el orden en que se cuenten los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección, se cuente de derecha a izquierda o viceversa.

La abstracción numérica y el razonamiento numérico son dos habilidades básicas que los niños pequeños pueden adquirir y que son fundamentales en este campo formativo. La abstracción numérica, se refiere a los procesos por los que los niños captan y representan el valor numérico en una colección de objetos. El razonamiento numérico, permite inferir los resultados al transformar datos numéricos en apego a las relaciones que puedan establecerse entre ellos en una situación problemática.

Durante la educación preescolar, las actividades mediante el juego y la resolución de problemas contribuyen al uso de los principios de conteo y de las técnicas para contar, de modo que los niños logren construir, de manera gradual, el concepto y el significado de número.

Para favorecer el desarrollo del pensamiento matemático. El trabajo en este campo se sustenta en la resolución de problemas, cuando los niños comprenden el problema y se esfuerzan por resolverlo, logran encontrar una o varias soluciones, entonces se genera en ellos sentimientos de confianza y seguridad, pues se dan cuenta de sus capacidades para enfrentar y superar retos.

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

Potenciar las formas de pensamiento matemático, que poseen hacia el logro de las competencias, que son fundamento de conocimientos más avanzados que irán construyendo a lo largo de su escolaridad.

Este campo formativo se organiza en dos aspectos relacionados con la construcción de nociones matemáticas básicas: NUMERO, Y FORMA, ESPACIO Y MEDIDA.

## **ASPECTOS EN LOS QUE SE ORGANIZA EL CAMPO FORMATIVO**

“NUMERO”

COMPETENCIAS:

- utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.
- Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
- Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
- Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.

“FORMA, ESPACIO Y MEDIDA”

COMPETENCIAS

- Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.
- Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
- Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo.
- Identifica para que sirven algunos instrumentos de medición.

Uno de los objetivos del proyecto es el aprendizaje del número, estos autores nos abren un panorama para entender mejor lo que es el número.

## **2.10 Concepto de Número**

Nemirovsky Myriam y Carvajal, 1983. Sostienen que: “el número es el resultado de la síntesis de las operaciones de clasificación y seriación”.

El número es un signo o un conjunto de estos, que permiten expresar una determinada cantidad en relación a su unidad, en tanto, existen distintos grupos de números, como: números enteros, números reales, números naturales, entre otros.

Myriam y Alicia, mencionan el aspecto matemático del número, con la concepción anterior y señalan que este análisis permite comprender el proceso a través del cual los niños construyen el concepto del número.

El símbolo es también un nombre, excepto que no es oral, sino, escrito y se presenta en la mente en forma de una imagen visible. Construir el concepto de número implica conocer ciertas reglas:

- El número no tiene que ver con la naturaleza de los objetos, ni de las colecciones de estos, ni es una propiedad de los mismos.
- El número que designa una cantidad de objetos será siempre el mismo, independientemente del orden o la disposición de los elementos contados.
- Al contar el último número, indica la cantidad total de objetos contados y no solo el número que le corresponde al último objeto. Esto debido a que en el conteo se encuentran implicadas la cardinalidad y la ordinalidad del número.

Una de las bases fundamentales de las matemáticas es el número, es la propiedad común a todas las colecciones, cuyos objetos puedan ponerse en correspondencia, unos con otros y que es diferente en aquellas colecciones para las cuales esa correspondencia no es posible.

El concepto de número, como el de cualquier otro conocimiento abstracto no tiene una imagen inmediata, no puede ser exhibido, sino solo concebido en la mente, el pensamiento se formula en el lenguaje y esto hace que sin nombre, no puede haber concepto.

## **2.11 El juego como aprendizaje del número**

El juego junto con las matemáticas es una estrategia de enseñanza de estas, respaldada por el carácter formativo e instrumental de las mismas, ofrece al niño la posibilidad de disfrutar su aprendizaje, al permitirle desarrollar esquemas abstractos, a través de determinado juego, lo que además facilita la construcción de aprendizajes significativos. Así como el desarrollo de habilidades cognitivas.

Los niños y las niñas conforme pasa el tiempo van teniendo un proceso de desarrollo, mediante el cual, las docentes tendremos las herramientas adecuadas para la edad e interés de estos.

## **2.12 Desarrollo del niño**

Todo niño en sus primeras etapas de desarrollo, percibe los objetos utilizando los órganos de los sentidos como la vista, el oído, el tacto, el gusto, el olfato. El niño percibe a través de la vista el 87% de los conocimientos, con el oído el 7%, para un total de 94%.

“Entendemos como percepción general el conocimiento de los objetos mediante el contacto directo con ellos, en el cual interviene uno o varios órganos de los sentidos (Piaget, 1990).

Percepción aprendida es el desarrollo y afianzamiento de la capacidad perceptiva propia de cada persona, mediante la realización de actividades de aprendizaje con la utilización de los órganos de los sentidos.

El proceso de observación es el desarrollo de la percepción con un propósito determinado.



Las experiencias sensoriales motrices, son la que busca desarrollar al niño a través del movimiento, establece una relación inseparable entre los sentidos y el movimiento.

“La motricidad es, por lo tanto, sensorio motricidad, ya que en la ejecución de los movimientos participan todos los sentidos, según el experto en el aprendizaje sensoriomotor” como es (Krestownikow, 1978).

Según Piaget, (1990) la inteligencia sensoriomotriz se desarrolla en los primeros años de vida y divide este estado en seis etapas:

1. movimientos reflejos: hacen posible diferenciar objetos. Existen reflejos de agarre y succión.
2. acostumbamiento sencillo: a la voz de la madre, a los sonidos de objetos, a las fuentes de luz.
3. repeticiones activas: coordinación de los esquemas de división y agarre, a la edad de 3 a 6 meses.
4. asociación del medio con el fin: asocian esquemas simples a la edad de 8 a 12 meses.
5. experimentación activa: el niño varía los esquemas existentes y encuentra otros nuevos a la edad de 6 a 7 años.
6. la invención: paso de la inteligencia sensoriomotriz a la imaginación, a la edad de 8 a 12 años.

Actividades intelectuales ayuda a desarrollar en el niño el raciocinio, el análisis, la imaginación la creatividad. “la inteligencia se desarrolla fundamentalmente por medio de la confrontación activa con el medio ambiente” (Piaget).

A la edad de seis años dominan las operaciones concretas (sensoriomotricidad). La capacidad de realizar operaciones abstractas, se efectúa a partir de los doce años.

En la evolución del pensamiento, Piaget señala las siguientes etapas:

1. la inteligencia del niño se relaciona con una actividad sensomotriz, es decir, debe realizar la acción para comprenderla; todo lo toca, lo manipula y lo lleva a la boca. Edad de 0-2 años.
2. corresponde a la edad preescolar de 2-7 años. El pensamiento del niño es rígido y se halla aferrado a un sentido de la acción. Se adapta más a la realidad pero no es capaz de establecer relación lógica.
3. adquiere el desarrollo lógico reflexivo. Edad de 8-12 años. Es capaz de abstraer y dar acciones diferentes para obtener una tercera y llegar a la misma conclusión por caminos diferentes.
4. perfeccionamiento de la lógica; en esta etapa se amplía el campo de abstracción y de las relaciones lógicas. Edad de 12-15 años.

Las actividades intelectuales pueden alcanzar los siguientes objetivos: desarrollar la capacidad mental del niño y estimular el pensamiento crítico y la imaginación.

Desarrollo del niño según Piaget

Piaget motivado por entender y explicar la naturaleza del pensamiento y el razonamiento de los niños, dedico más de 55 años de su vida al estudio de la conducta infantil llevándolo a afirmar que el niño atraviesa cuatro estadios principales en su desarrollo cognitivo.

Los estadios principales son:

1. el estadio sensomotor
2. el estadio preoperatorio
3. el estadio de las operaciones concretas

#### 4. el estadio de las operaciones formales

Aunque Piaget asignó un margen de edad para cada uno de estos cuatro estadios de desarrollo, existen marcadas diferencias en el ritmo con el que el niño avanza a través de ellos.

En una determinada edad los estadios pueden combinarse, de modo que el niño muestre algunas conductas, características de un estadio y ciertas conductas y características de otro.

Piaget creía que el desarrollo cognitivo es el producto de la interacción del niño con el medio ambiente, en formas que cambian sustancialmente a medida que el niño evoluciona.

Para Piaget el desarrollo intelectual del niño no es un simple proceso madurativo, tampoco es un proceso fisiológico que tenga lugar automáticamente, lo mismo que el niño respira oxígeno o gana altura y peso es un proceso más complejo y en donde el infante participa activamente.

En preescolar se presenta el estadio preoperatorio, en la cual los niños de 2 a 7 años, se guían por su intuición más que por su lógica. También usan una forma de pensamiento llamado simbólico conceptual, constando esto de simbolismo no verbal. El primer componente se observa cuando el niño utiliza los objetos con fines diferentes para lo que fueron creados.

El segundo componente fundamental del pensamiento, consiste en la utilización del lenguaje, o de signos verbales que presentan objetos, acontecimientos y situaciones. El niño por medio del lenguaje descubre cosas acerca de su medio, a través de preguntas o comentarios que hacen, poniendo a prueba una idea, con esto obtienen información nueva. Permitiendo a los niños desarrollar sus capacidades intelectuales.

Con las matemáticas, los alumnos organizarán su pensamiento, para la resolución de problemas, en donde habrá números. Estos, se usan a diario en la vida cotidiana y en

todos los niveles escolares, es por esto que integrare el juego para el aprendizaje de los números.

El juego bien orientado y bien dirigido, resulta de gran utilidad para nuestras actividades como método de aprendizaje hacia los alumnos.

El juego reglado hace que dentro de las actividades los niños aprendan socialicen y diferencien lo que es ganar y perder, respeten turnos, (Valores) etc.

El docente es quien debe conducir el juego y marcar las reglas para obtener un aprendizaje significativo. En donde los niños aprendan haciendo lo que más les gusta “jugar”.

El papel del docente en preescolar es el de orientador hacia los aprendizajes significativos y el juego es una categoría vital para eso. El juego es hoy en día la herramienta esencial en la práctica docente cotidiana. En ese sentido, constituye una opción magnífica para estimular el pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas en edad preescolar.

Los conceptos anteriormente desarrollados nos permiten explicar de una manera concreta y clara el problema abordado: la estimulación del pensamiento lógico-matemático en preescolar.

### **Capítulo 3: Apartado metodológico**

Este capítulo tiene como objetivo principal describir la metodología que nos permitirá realizar la intervención en el aula a partir de una problemática específica en preescolar.

Para realizar el diagnóstico de dicha problemática nos basamos en la observación. Señala Tejedor (1985) que la observación para que sea científica, tiene que ser sistemática y esto ocurre cuando es intencional, estructurada y controlada.

A partir de esta observación sistemática encontramos que además del contexto en el que se inserta el espacio de estudio, una de las mayores dificultades, es el logro de competencias matemáticas en los niños de preescolar. En ese sentido es que ubicamos el problema y tratamos de dar un seguimiento que nos permita una mayor comprensión para establecer las propuestas adecuadas que nos permitan superarlo a partir de la creatividad basada en el juego reglado.

El origen del proyecto se basa porque en El CACI El Mirador, ubicado en avenida Rio Guadalupe s/n. Colonia el mirador, perteneciente a la delegación Álvaro Obregón, los niños se aburren haciendo planas de números y trabajar en los libros a diario, además que les cuesta trabajo el aprendizaje de los números.

El tiempo en el aula que dedicamos a las actividades lúdicas está muy restringido, para que aparte de todo pongamos actividades con el juego para su aprendizaje, tenemos que utilizar los libros y cuadernos que al principio de año se les piden, los que proporciona la SEP, porque si no se trabajan los padres de familia reclaman, el que sus hijos no trabajan.

El juego no se incluye mucho como actividad pedagógica, esporádicamente lo hacen, esto se da porque no existe un interés o no saben utilizarlo como recurso para el aprendizaje. Las docentes utilizan estrategias inadecuadas, poco interesantes, para el aprendizaje de las matemáticas hacia los niños, o simplemente no saben aplicar las estrategias adecuadas mediante el juego. Esta problemática afecta el aprendizaje de los alumnos.

Las matemáticas a lo largo de toda la vida de las personas, están presentes, en la escuela, en casa, el trabajo, etc. otra situación es el difícil aprendizaje de estas, en algunas personas desde lo más simple que es el aprendizaje de los números, hasta infinidad de problemas, ecuaciones, etc.

En la educación preescolar los propósitos del Programa de estudio 2011, (PEP). Expresa los logros que se espera tengan los niños, al cursar este nivel educativo. Con respecto al campo formativo “pensamiento matemático” uno de los aspectos en que se organiza es el “numero” en el cual se enfoca este proyecto.

También el juego se incluye dentro de este, por ser una actividad recreativa, que a los niños les gusta, se entretienen, se divierten y cumple con un plan educativo. Utilizando el juego reglado, favorecerá la cooperación de todo el grupo, al respetar reglas, buscar el fin común.

Por tal motivo, deseo que los niños en educación preescolar, tengan un buen cimiento, hacia el aprendizaje de las matemáticas; para que en un futuro las competencias aprendidas le sean de utilidad.

### **3.1 Objetivo**

Por este motivo es que mi objetivo es “Desarrollar en los niños de preescolar el aprendizaje del número, a través de los juegos reglados”.

Aplicar técnicas con las cuales las docentes aprendan a integrar el juego a sus actividades dentro de su aula y utilizarlas como una herramienta de aprendizaje. A los padres de familia invitarlos a realizar las actividades que se aplicaron en el aula, llevarlas a cabo en su casa junto con sus hijos, para ver los beneficios que se pueden lograr mediante estas.

La metodología que se llevara a cabo, será variada usando el método cualitativo

Denzin y Lincoln 1998, consideran que la investigación cualitativa obliga a una atención particular a los procesos y significados que no pueden ser rigurosamente examinados, ni tampoco medidos en cantidad, intensidad o frecuencia.

Ellos afirman que los investigadores cualitativos estudian los objetos en su contexto natural, buscando el sentido de interpretar fenómenos en los significados que las personas les atribuyen. Disponen de una larga serie de métodos interrelacionados, esperando siempre alcanzar una mejor solución para un determinado asunto.

Otro método que será útil dentro del proyecto será, la investigación – acción.

Elliott 1981. Ha definido la investigación – acción como “el estudio de una situación social con miras a mejorar la calidad de la acción dentro de ella”.

Rincón 1997, menciona que “la investigación – acción se revela como uno de los modelos de investigación más adecuados para fomentar la calidad de la enseñanza e impulsar la figura del profesional investigador reflexivo y en continua formación permanente.

El propósito de la investigación – acción, es resolver los problemas diarios inmediatos urgente de los profesionales tratando de mejorar las situaciones para aumentar la efectividad de su práctica.

Para esto se traza un camino que nos permita llegar a los objetivos planteados. De modo que si toda “metodología” implica una selección de técnicas de investigación, “se ha llegado a considerar acertadamente, que la metodología es la selección de estrategias, ya que del diseño de éstas depende el éxito y la validez de sus resultados” (Quiroz, 2003:70)

Así que en base al contexto, las edades de los niños de preescolar y los supuestos de investigación y diagnóstico planteamos una serie de actividades fundamentadas en el juego reglado.

Estas actividades tienen como población objetivo los niños de Preescolar . Se recogió y sistematizó toda la información y observaciones realizadas para la aplicación de dichas estrategias

Asimismo, se debe mantener en todo momento una buena comunicación con la institución, los docentes y personal de la escuela, los padres de familia y por supuesto a los niños y niñas con quienes se debe mantener el contacto directo y atento para establecer resultados y conclusiones válidas. Así se establecieron las siguientes:

### **3.2 Actividades**

En la planeación de actividades se debe considerar que estas sean:

Flexibles; que se puedan hacer ajustes para mejorar los procesos de aprendizaje.

Permanente; que tenga un proceso continuo y dinámico.

Preciso; su propósito debe estar bien definido para la enseñanza- aprendizaje.

Relevante; siempre debe estar como instrumento de trabajo para el docente para el mejor aprovechamiento de cada actividad.

Coherente; debe haber una relación entre los documentos curriculares, el planteamiento en el aula, el proceso y elementos del plan.

Dentro del proyecto, la evaluación se realizara, para saber los aprendizajes que los niños van adquiriendo y saber si las estrategias están siendo interesantes y adecuadas para la adquisición de conocimientos de los niños.

### **RECURSOS MATERIALES**

Los recursos materiales a utilizar serán: alumnos, programa de estudio 2011, (PEP), computadora, hojas, juegos, el centro educativo, el aula, material de rehusó que pueda servir, plumones, cartulinas, pinturas. etc.



El centro de atención y cuidados infantiles (CACI) el Mirador es apoyado por la delegación Álvaro Obregón, está a través de la dirección de desarrollo social, se encarga de abastecer el material necesario como papelería, plumones, pinturas, etc. para llevar a cabo las actividades planeadas.

Se realizaran actividades en donde el juego sujeto a reglas se lleve a cabo, para mejorar el aprendizaje del número en los niños de preescolar.

Al elaborar un plan, se fija alguna meta y estipula que pasos deberá seguir para llegar a ella. Toda planeación consta de distintas etapas, es frecuente que esta se inicie con la identificación de un problema y continúe con el análisis de las diferentes opciones.

Las actividades que se llevaron a cabo, se realizaron basadas en juegos reglados en donde la docente pueda dirigir tanto los juegos como a los alumnos, para mejorar el aprendizaje matemático.

Estos son algunos juegos de los más sencillos que se aplicaran para el aprendizaje del número. Son juegos en los que los niños y niñas trabajaran con números, al repetirlos, los memorizaran e identificaran. Por medio de estos juegos el conteo estará muy presente.

## **Título: Lotería de números**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Número

Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que los niños logren identificar los números en desorden, a través del juego.

Traducción de la competencia: los niños reforzaran el principio del conteo irrelevancia del orden y el conocimiento de los números con el juego de la lotería.

Material: tarjetas de números, cartas de números, niños y niñas, semillas o piedritas.

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo: se explicara a los niños como se trabajara, se acomodaran las mesas en círculo, cada uno tendrá una tarjeta, la cual tendrá que ser llenada cada casilla con una piedra o semilla, al llenar todas el niño gritara lotería y ganara.

Otro niño o la docente serán quienes pasen las tarjetas una a una y dirán fuerte el número que salga para que todo el grupo lo escuche.

### **Título: Memorama de números**

Campo formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto que favorece: Número

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

Objetivo: Que los niños logren reconocer los números, utilizando la comparación de estos.

Material: cartas con números, alumnos

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo: se explicara el juego, se colocara una mesa al centro y se colocaran todas las cartas acomodadas de manera que no se vean los números, estas se revolverán. Por turnos, cada niño sacara dos cartas si son el mismo número, seguirá tirando, si son diferentes tira el siguiente niño.

Ganará quien tenga mayor número de pares de cartas, cuando en la mesa ya no haya ninguna de estas.

## **Título: Domino de números**

Con las fichas del domino que están numeradas con puntos del uno al seis se realiza el juego iniciando a colocar con la ficha mayor que tenga un niño, para después ir tirando conforme al número que te vayan pidiendo las fichas. Ganará el alumno que coloque todas sus fichas en la formación que se ira haciendo en la mesa.

Campo formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: que los niños logren identificar la igualdad de números

Material: fichas de dominó, niños

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo: en una mesa los niños pondrán todas la fichas a manera que no se vean los números, cada niño tomara siete fichas, iniciara el juego el niño que tenga la ficha mas grande de ahí seguirán tirando uno a uno según su turno, si tienen la ficha que se pide, si no la tuvieran dirán paso y tomaran una ficha de las que están sobre la mesa. Ganara el que tire todas las fichas.

## **Título: Stop con números**

Campo formativo: pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

Propósito: Que los niños usen y nombren los números que saben

Material: gises de colores

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo: En el piso se dibuja dos círculos uno pequeño y otro más grande, este con unas separaciones que irán numeradas del uno al nueve. Se escogerá un niño que dirá “declaro la guerra en contra del numero x”, este tiene que correr al círculo pequeño y gritar stop, los demás tienen que correr y al escuchar stop se paran, el niño del numero escogido, calcula los pasos con los que llegara al número que el desee o que esté más cerca, para después el decir que otro número correrá a decir stop.

### **Título: Oca de números**

Campo formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

Objetivo: desarrollar en los niños el principio del conteo y sobre conteo

Material: tabla de oca, dados

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Con un tablero numerado y unos dados, comienzan a tirar por turnos, dependiendo del número que saquen en los dados es como irán avanzando, ganara el niño que llegue al final del tablero.

## **Título: Serpientes y escaleras**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: reforzar el aprendizaje del conteo

Material: tablero de serpientes y escaleras, dados, semillas

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Con un tablero numerado y dados, comienzan a tirar por turno, dependiendo el numero que saquen en los dados, pero si llegan a una casilla donde se encuentre una serpiente, bajan hasta donde indique la serpiente y continuaran de ahí, si llegan a la casilla donde este una escalera subirán hasta donde les indique esta, ganara el niño que llegue al final del tablero.

## **Título: Pirinola**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: que el niño logre reconocer los números y practique el conteo.

Material: pirinola, semillas

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Con una pirinola y semillas, comienza a tirar por turnos poniendo o quitando las semillas que indique la pirinola en cada tirada, ganara el que tenga más semillas, al final de los tiros acordados.

Con estos juegos reforzamos algunos principios del conteo, el orden estable al repetir los nombres de los números en el mismo orden y la abstracción en donde representan el valor numérico en una colección de objetos.

### **Título: Avión**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Número

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: el niño aprenda la seriación, el conteo y la correspondencia.

Material: gises, tejas de papel, alumnos

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Se pinta en el suelo la figura del juego y se numera del uno al diez cada cuadro, se inicia jugando por turnos, primero se tira la teja al número uno y saltas al uno y así sucesivamente hasta llegar al diez y regresar al uno, gana quien lo haga primero.

Correspondencia tiro uno y brinco uno, etc.

## **Título: Descubrir el tesoro siguiendo un mapa marcado con número.**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: los niños logren reconocer los números para poder descifrar el mapa.

Material: papel, marcadores,

Tiempo: 30 – 45 minutos

Desarrollo:

Se realiza un mapa del salón, el patio, etc. donde se llevara a cabo la actividad, en donde se pondrán retos en los que cada punto marcado será uno, como poner el número de objetos, poner el número que falta, cuantos objetos hay, etc. para poder llegar al tesoro escondido.

## **Título: Jugar a la tiendita**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que el niño aprenda a identificar las monedas, para llegar a una cantidad.

Material: fona, plumones, papel, juguetes, mesas

Tiempo: 1 hora

Desarrollo:

Se simulara una tiendita con productos que los niños lleven, se pondrán precios de un peso hasta diez pesos, las monedas serán de fomi con valor de un peso, para que ellos puedan comprar. Tendrán que contar para poder comprar.

### **Título: Medir con las reglas**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que los niños logren identificar los números de la regla para poder medir.

Material: hilos, listones, tijeras, regla

Tiempo: 30 – 45 minutos

Desarrollo:

Se realizara una regla de diez centímetros, se les brindaran listones de diferente tamaño y colores. Que los niños tendrán que medir.

### **Título: Tarjetas enumeradas**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que el niño aprenda y practique la seriación.



Material: papel, plumones de colores

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Tendrán que trabajar la seriación, contar a partir del número que se les indique, contar ascendentemente

### **Título: Formar figuras**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que el niño logre practicar la seriación.

Material: plumones de colores, hojas

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Se dará por equipos una cartulina con números que tendrán que unir en orden, para formar una figura, que después tendrán que iluminar.

### **Título: Imágenes con número.**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Los niños practicarán la correspondencia de los números

Material: dibujos, plumones de colores, hojas

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Se formarán equipos de tres o cuatro niños, trabajarán en cartulinas poniendo objetos a cada número, según sea este.

### **Título: Armar pizza.**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Los niños practiquen la correspondencia de los números.

Material: cartoncillo, papel rojo, plumones

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Se realiza una pizza con cartulina, la charola tendrá los números del uno al diez y las rebanadas de pizza tendrán puntos de peperoni del uno al diez, que tendrán que coincidir con el número que está en la charola. Ganarán los que armen primero la pizza, coincidiendo puntos igual a el número.

## **Título: Pinzas de colores**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que los niños aprendan a identificar el número de objetos, con el número.

Material: pinzas, hojas, plumones de colores, pinturas de colores

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

En un círculo con números del uno al diez, se colocara el mismo número en las pinzas, para que realicen la correspondencia de estos.

## **Título: Carrera de números.**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que el niño logre identificar los números

Material: pizarrón, gis, cartulina, plumones de colores

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Poner en el pizarrón un número y el niño que lo diga gana un punto. También se puede hacer con tarjetas y el niño la toma para decir el número.

**Título: Salto de números.**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Los niños practicarán el conteo

Material: cartulina, plumones de colores

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo: se dibujara una carretera a lo largo del patio, dividida en casillas que tendrá un número cada una de ellas. Del 1 al 20

Los niños sacaran tarjetas al azar por turnos y darán saltos para llegar a la meta.

**Título: Recolección.**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que el niño logre identificar los números

Material: cartulina, plumones,

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Los niños buscaran tarjetas dentro del salón, al encontrar cada tarjeta dirán el número que esta tenga, si no lo saben tendrán que dejarla para dar oportunidad a todo el grupo, si lo sabe se quedara con ella. Ganará el que tenga más tarjetas al final del juego.

### **Título: Juegos de igualar.**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Los niños aprendan la correspondencia de números con objetos.

Material: cartulina, imágenes, plumones de colores

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Poner en la mesa tarjetas con números y tarjetas con objetos, revueltas, en equipos, pasaran por turnos y buscaran sus tarjetas que correspondan al número con los objetos de la otra. Ganará el equipo que tenga más pares.

### **Título: Brincar la cuerda ¿Quién brinca más?**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: los niños logren adquirir el principio del conteo.

Material: cuerda para saltar

Tiempo: 30 -45 minutos

Desarrollo:

Los niños brincarán la cuerda uno a uno, se contarán las veces que brinque cada uno y se anotarán, ganará quien brinque más veces.

### **Título: El sucesor de un número**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Que los niños logren identificar los números

Material: plumones, pizarrón

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

La maestra pondrá un número en el pizarrón y los niños tienen que decir cuál es el siguiente de la serie numérica.

## **Título: Lectura de números**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: Los niños logran identificar los números y practicarán la seriación.

Material: papel, colores,

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Verán series numéricas identificarán y nombrarán los números en orden

## **Título: Contar a partir de...**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: reconocer el número e identificar el siguiente de un número.

Material: plumones de colores, pizarrón

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

La maestra escribirá un número en el pizarrón y los niños tienen que contar a partir de este.

### **Título: Adivina el número**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: los niños identificarán los números

Material: cartulina, plumones de colores,

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Con una serie numérica del uno al nueve, se colocan cartones tapando cada número, al destapar la docente un número, el niño elegido deberá decir ¿Cuál número es, cual va antes y cual después?

Este juego es importante al grupo de niños, le servirá para el aprendizaje de la seriación, el orden de esta y el reconocimiento del número.

### **Título: Juego de naipes**

Campo formativo: Pensamiento matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.



Objetivo: identificarán números mayores y menores

Material: cartulina, plumones de colores,

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo:

Se realizarán cartas con números, se hacen dos pilas con estas y dos alumnos, sacarán una a una las cartas, de estas el que tenga la mayor gana y se lleva el par. Cuando terminen de tirar todas las cartas gana el que tenga más de estas.

Los niños reconocerán el número mayor en cada tiro, aprenderán que es mayor y que es menor.

### **Título: Juego de pesca**

Campo formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto que favorece: Numero

Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios de conteo.

Objetivo: practicar el conteo e identificarlos números.

Material: cartulina, plumones de colores, hilo, palos, clips

Tiempo: 30 – 45 minutos

Desarrollo:

Se hacen pescados de cartulina identificados con números y un orificio, los palos de pescar serán un palito con hilo y un clip para pescarlos. Se colocan en el piso para que los niños los atrapen con su caña de pescar, al final de la pesca los niños dirán que números tienen sus peces y cuantos tienen. Con este juego identificarán los números.

### 3.3 EVALUACION

La evaluación “es un medio a través del cual recabamos información y registramos los datos que nos van a permitir emitir una valoración”. (López. 2009)

La evaluación permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada cosa o asunto. Tiene como objetivo alcanzar el mejoramiento continuo del grupo.

Dentro del proyecto, la evaluación se realizara, para saber los aprendizajes que los niños van adquiriendo y saber si las estrategias están siendo interesantes y adecuadas para la adquisición de conocimientos de los niños.

	Nunca	Pocas veces	Muchas veces	Siempre
Identifica los números				
Identifica la cantidad de elementos colecciones				
Utiliza el sobre conteo a partir de numero dado				
Usa y nombra los números que sabe				
Utiliza el conteo en forma ascendente				
Utiliza el conteo en forma descendente				
En la serie numérica identifica el lugar de cada numero				
Compara colecciones correspondencia				
Identifica el orden de los números en forma escrita				

La evaluación deber considerar en todo momento un registro sistemático de los resultados pero también uno más espontáneo relacionado con criterios cualitativos que surgen durante la aplicación de las actividades y estrategias.

“La evaluación aplicada a la enseñanza y el aprendizaje consiste en un proceso sistemático y riguroso de obtención de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa Para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente.” (Casanova, 2004:4)

## Capítulo 4: Análisis de resultados y discusión

En educación Preescolar, el aprendizaje hacia las matemáticas es de acuerdo a la edad de los educandos, en este proyecto se integran algunas actividades con las cuales serán beneficiados para adquirir conocimientos matemáticos.

Con los cuales se está brindando al niño aprendizajes esperados que se marcan en el programa de estudio 2011 (PEP) como: usar el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir, comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.

Hacia el campo formativo pensamiento matemático se enfocan estas actividades, utilizando el aspecto del número y se tomó como principal herramienta, la competencia siguiente: “utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo”. Que es lo que se desea con estas actividades que el alumno aprenda primordialmente.

Con estas actividades recreativas de aprendizaje, los niños y niñas fomentaran el compañerismo, desarrollaran su creatividad, destrezas, habilidades y conocimientos. Aprenderán de una manera natural y espontánea, ya que el juego es indispensable en esta etapa del preescolar y es lo que les gusta más hacer a los alumnos a cualquier hora, “jugar”.

El juego reglado es una propuesta educativa con la que se definen los límites de cada juego, este tiene un orden, un sentido social, están perfectamente estructurados, para que los niños obtengan nuevos conocimientos. Las reglas que hay que seguir y respetar en cada juego, indican como jugar y a que se debe llegar, estas deben ser claras y bien definidas.

Los alumnos a través del juego reglado aprenderán los principios del conteo, correspondencia, irrelevancia del orden, orden estable, cardinalidad y abstracción,

estos son indispensables para la iniciación del pensamiento matemático. Que es uno de los objetivos del proyecto, incluyendo el aprendizaje del concepto y el significado del número. Estas actividades están diseñadas para este fin y que con ellas obtengan aprendizajes significativos.

Al disfrutar el aprendizaje hacia las matemáticas, por medio del juego, los niños aprenderán más fácilmente la construcción del concepto del número y gozaran también de las actividades siendo interesantes para ellos por el juego con el que se desarrollan.

Con las actividades propuestas en este proyecto se favorecerá el aprendizaje del número hacia los niños, será un proceso continuo en donde los niños realizaran las actividades dentro del juego para que ellos mismos encuentren sus propias resoluciones.

Estas estrategias están basadas en los cinco principios del conteo para facilitar el aprendizaje del número, ya que la noción del número parte de los principios del conteo, correspondencia, irrelevancia del orden, orden estable, cardinalidad y abstracción.

Estas actividades son aparentemente sencillas, pero para los alumnos son situaciones problemáticas que tienen que resolver, siendo recreativas será más fácil elaborarlas, también debe estar diseñada de acuerdo a la edad, para que su aprendizaje adquiera nuevos conocimientos y estos sean benéficos hacia la noción del número. El uso diario de estos juegos aumentara el sentido numérico.

Contar significa nombrar los números en orden, muchas de las veces los niños no lo entienden, por este motivo el refuerzo frecuente será de mucha ayuda, por lo que tener los números presentes en el entorno del salón de clase y comunicarles que son importantes, fomentara el hábito de pensar y razonar matemáticamente.

Los juegos propuestos en esta metodología están diseñados para que los alumnos por medio de ellos practiquen los principios del conteo, que ya se mencionaron anteriormente. Algunas actividades se enfocan al conteo, (orden estable), otros a la correspondencia y otros más a la seriación, etc.

Al practicar el orden estable en los juegos presentados anteriormente, lo que se espera es que los alumnos practiquen la numeración (orden estable), reforzando el conteo de los números.

La correspondencia es otro principio del conteo que se trabajara con las propuestas de este proyecto, para promover en los alumnos el aprendizaje de los números. Trabajarán identificando el objeto y el número que le corresponda de una colección con otra.

Practicarán irrelevancia del orden, el orden de la serie numérica con la cual realizarán la correspondencia de las colecciones. La cardinalidad, para decir el número de objetos de una colección y la abstracción reconocer que el conteo se realiza de la misma manera que una serie numérica.

Todo esto se busca en el aprendizaje del infante a través de las actividades o juegos de este proyecto, que obtengan un razonamiento numérico y logren construir el significado y el concepto del número.

Ofrecer al niño actividades de donde obtengan aprendizajes esperados, como lo marca el programa de estudio 2011, resulta benéfico tanto para el alumno como para la educadora, algunos de los objetivos son:

- Identifica elementos en colecciones pequeñas y mayores mediante el conteo.
- compara colecciones por correspondencia.
- utiliza estrategias de conteo y sobreconteo.
- usa y nombra los números que sabe en orden ascendente y descendente.
- identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada.
- utiliza objetos, símbolos propios y números para representar cantidades.
- ordena colecciones, etc.

El objetivo de las actividades o juegos planteados es que los alumnos lleguen al aprendizaje del número de diferentes formas y de una manera divertida, ya que el juego es algo que nunca les aburrirá, así, su desarrollo intelectual hacia las matemáticas, pasara como algo normal porque no les costara tanto trabajo aprender, ni se fastidiaran como al hacer planas y lo harán con gusto.

Cada actividad está diseñada para favorecer el aprendizaje del número, de diferentes maneras, pero enfocadas al mismo objetivo. El desarrollo de estas favorece en el niño sus conocimientos, habilidades y estrategias, fomenta la cooperación, el compañerismo, ayuda a que exprese su punto de vista, respeto a las normas y a sus compañeros, a compartir y llegar a acuerdos, etc.

Por medio de los juegos reglados en los que se enfoca la propuesta dada, la educadora podrá dar instrucciones y dirigir la actividad para que los alumnos logren alcanzar los aprendizajes esperados, disfrutando el juego en grupo.

Dentro de las actividades o juegos que realizaran los alumnos en este proyecto encontraremos algunos juegos como: la oca, serpientes y escaleras, domino, stop, pirinola, brinca la cuerda, etc. en donde ellos al jugar reforzaran el conteo y la identificación de los números, ya sea en orden como la serie numérica o en subconteo es decir que ellos sigan el conteo después de un numero dado.

Con el juego del avión, tarjetas enumeradas, formar figuras, lectura de números, etc. los niños llevaran a cabo otro principio del conteo, la seriación, que se desarrolla a partir del conteo que llevaran a cabo en orden como la serie numérica, ellos podrán identificar el orden que ésta debe tener siempre.

Otros juegos como imágenes con números, armar pizza, pinzas de colores, juegos de igualar, etc. ayudan a que el infante ponga en práctica y aprenda otro principio del conteo como la correspondencia, que consiste en que los niños aprendan a relacionados colecciones uno a uno.

Con la aplicación de todas las actividades propuestas en este proyecto, se dará un proceso continuo, para aumentar el sentido numérico de los infantes. El reconocer el número y estarlo practicando, a través de esto a juegos, los niños lograrán aprender el concepto y significado del número.

Estas actividades están diseñadas para que los alumnos obtengan aprendizajes significativos hacia las matemáticas. Es bien sabido que con los principios del conteo se aprende la noción del número, por tal motivo estas actividades antes mencionadas consolidarán el aprendizaje que se busca en este proyecto, el del número a través de los juegos reglados.

Realizar juegos para el aprendizaje del número, es importante dentro de la práctica docente, ya que con estos los niños trabajarán con entusiasmo. Esto se hará para que en general el grupo obtenga nuevos conocimientos a través de los juegos expuestos en este proyecto, son juegos que toda la vida se han jugado pero que resultan indispensables para obtener aprendizajes significativos, son adecuados para aplicarse a los niños en edad preescolar.

Todas las actividades están enfocadas en el juego, de esa manera se hacen más agradables y amenas para los alumnos, en todas se trabaja el símbolo del número, de manera que ellos lo entiendan y logren captar lo que se quiere que aprendan, no es algo que será fácil para ellos, a algunos les será difícil realizarlos porque el aprendizaje de las matemáticas no es algo que sea fácil, en todos los niveles hay un grado de dificultad.

Con los juegos enfocados a diferentes principios del conteo, los niños y las niñas aprenderán el concepto y símbolo del número, ya que el objetivo de estos es el aprendizaje del número a través de los juegos reglados.

En la práctica docente, el realizar las actividades por medio del juego les resulta interesante, llama su atención y las realizan con gusto, estas deben ser adecuadas para la edad e interés de los niños y las niñas de educación preescolar.



Mediante estas estrategias se trabajara el juego reglado, en donde la docente indicara a los infantes como deben jugar y la finalidad del juego, esto debe ser claro para que los niños lo entiendan. Por medio de estas estrategias se evitara que los niños, solo escuchen, hagan planas y que con esto se aburran y no pongan el debido interés. De tal forma que se implementaron actividades a través del juego para que los niños interactúen con sus compañeros, para obtener en grupo el aprendizaje del número que está dentro del objetivo de este proyecto y que se realizaron con ese fin.

En la medida en que los niños participen, en el juego de reglas, aparte del aprendizaje del número obtendrán otros, como los de seguir instrucciones, esperar su turno, compartir, obedecer reglas, socializar, proponer, organizar, etc. y con esto sus aprendizajes significativos serán más enriquecedores.

## Conclusiones

Un proyecto es una herramienta que recopila, crea y analiza una serie de datos y antecedentes para obtener resultados. Organiza el ámbito de trabajo de acuerdo a los objetivos planeados, puede surgir partiendo de las necesidades de una comunidad, en este caso el jardín de niños

Un proyecto de intervención es una propuesta ordenada en sus acciones, que trata de solucionar o reducir una necesidad identificada, que se va a trabajar, ya que por medio de este, se afecta a un grupo o a un individuo. A través del plan de acción la docente da a conocer la necesidad que va a trabajar, la magnitud, las características, recursos que se necesitan para complementar la solución de la propuesta, mediante actividades que obtengan mejores resultados.

Dentro de un proyecto se debe especificar: que se quiere lograr, por qué y para que se quiere lograr, donde se va a lograr, quien lo va a lograr, como y porque medios se va a lograr, con que se cuenta y que es necesario conseguir, riesgos y posibilidades que el entorno ofrece.

En este proyecto el aprendizaje de las matemáticas es el principal objetivo ya que a lo largo de la vida de las personas están presentes, en la escuela, en casa, el trabajo, etc. y no a todos los alumnos se les facilita su aprendizaje.

Es por esto, que en la educación preescolar, los niños inician la construcción de las nociones básicas de las matemáticas, haciendo que la seriación, la clasificación y la correspondencia, sean importantes para consolidar el concepto del número.

Los aprendizajes iniciales son importantes y trabajándolos permiten en el niño la construcción del sistema de numeración, los aprendizajes que logren en la educación inicial será decisiva como antecedente para su siguiente nivel escolar a cursar. Tomando en cuenta que cada niño tiene su propio ritmo y estilo de desarrollo, y de acuerdo a esto obtendrán aprendizajes que serán importantes en su vida.

Las organizaciones internacionales que otorgan apoyos en torno a la educación a México, tienen como objetivo principal, reducir el analfabetismo, mejorar la eficiencia y calidad de la educación. No solo en este país, sino en todo el mundo.

La organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO), por su parte apoya la alfabetización, la formación docente, la construcción de escuelas, la dotación de equipos para un buen funcionamiento de la educación.

El BANCO MUNDIAL (BM), lucha contra la pobreza, mediante préstamos de bajo interés, créditos bancarios sin interés y apoyos económicos a las naciones en desarrollo.

La organización para la cooperación y el desarrollo económico (OCDE), ayuda a las autoridades de educación en México y otros países.

El fondo de las naciones unidas para la infancia (UNICEF), está a cargo de la iniciativa especial para la educación de los niños.

Los organismos internacionales como la UNESCO, EL BANCO MUNDIAL, la OCDE, UNICEF, son organizaciones que apoyan a los países para el mejoramiento en la calidad de la educación.

La política educativa en México ha sufrido cambios, modifíco los artículos 3º y 31 de la constitución política, que hace obligatoria la educación preescolar, esto la incluye como parte de la educación básica obligatoria, que ahora será de 12 años. Otro cambio fue la adecuación del programa de renovación curricular y pedagógica de la educación preescolar. Que tiene como objetivo modificar conductas y desarrollar habilidades y conocimientos en el niño.

La ley general de educación modifíco algunos artículos en materia de educación preescolar, en donde marcan que todos los habitantes del país deben cursar la educación básica, que es; la educación preescolar, la primaria y secundaria. Así como también determinar planes y programas de estudio para esta, junto con un calendario escolar aplicable para toda la república en cada ciclo escolar.

Con estas renovaciones se le ha dado mayor importancia a la educación preescolar, su crecimiento de la matrícula ha aumentado en el sistema educativo por lo que ahora es considerada como parte de la educación básica en nuestro país, con una respuesta por parte de la sociedad muy aceptable.

La reforma integral de educación básica (RIEB), con el acuerdo nacional para la modernización de la educación básica se realizó una transformación de la educación y de su sistema educativo nacional. Que promulgo reformas para mejorar e innovar prácticas y propuestas pedagógicas y la gestión de la educación básica.

Los programas de educación preescolar a lo largo de tres décadas se han ido modificando, los objetivos han sido distintos, pero todos con la finalidad de que los niños y las niñas obtengan un desarrollo integral, psicomotor, cognitivo, afectivo y social. Las competencias que los alumnos poseen al llegar a la institución se amplían y enriquecen mediante actividades que se realizan en el aula.

Las propuestas de trabajo que proponen los diversos programas, han sido distintas, pero han mejorado con el paso del tiempo, actualmente, está diseñado en un enfoque por competencias que en los últimos años ha sido utilizado en el ámbito educativo. El programa de estudio. Guía para la educadora, (PEP 2011), se enfoca al desarrollo de competencias de los escolares y el logro de aprendizajes esperados, se divide en 6 campos formativos,( lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud, desarrollo personal y social, expresión y apreciación artística), establece propósitos que expresa los logros que debe adquirir los niños al cursar los tres años de la educación preescolar, esta es de carácter abierto y es nacional. El campo formativo que se trabajara en este proyecto será pensamiento matemático, en el aspecto de número.

También propicia en los alumnos poner en práctica dentro y fuera de la escuela sus conocimientos adquiridos a través de las competencias. Estas inician en la educación preescolar, obteniendo aprendizajes significativos.

La docente tiene un papel muy importante dentro de la educación preescolar, es quien diseña situaciones didácticas, en donde los niños encuentren desafíos que vencer para que sus aprendizajes y logros sean cada vez mayores, para que lleguen a ser seguros, autónomos, creativos y participativos.

Para lograr lo antes mencionado, se trabajara dejando que los niños piensen, expresen, propongan, distinguan, expliquen, cuestionen, compartan, convivan, etc. para promover en el alumno el desarrollo de sus propias competencias de aprendizaje.

El conductismo estudia el comportamiento humano mediante procedimientos de estímulo- respuesta, es una corriente útil para la resolución de algunos problemas. El proceso de aprendizaje a lo largo de la vida de cada individuo es acumulativo y jerárquico, porque algunas conductas aprendidas serán más importantes que otras.

Actualmente hizo tres aportes a la psicología: descubrió que el individuo se encuentra influenciado por las condiciones estimulantes, popularizo el uso del método experimental y demostró que esta corriente (conductismo) es útil para la resolución de problemas.

Algunas teorías del juego como la de Kart Groos nos dice que el juego es una preparación para la vida, que es necesario para la maduración y que con él, los niños desarrollan funciones vitales.

Por su lado Vigotsky nos dice, que el juego es una actividad social en donde el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante que es un factor básico para su desarrollo.

Piaget por su parte opina que el juego es en relación a las etapas de desarrollo cognitivas y para cada una de ellas existe un tipo de juego dependiendo la estructura mental del niño. Menciona que en educación preescolar, los niños se guían por intuición más que por lógica, usan una forma de pensamiento llamado simbólico conceptual. Con las matemáticas ellos organizan su pensamiento para la resolución de problemas, en donde habrá números, participaran activamente.

El juego es una herramienta recreativa que los seres humanos llevan a cabo con el objetivo de distracción y disfrute. Es una estrategia didáctica que se utiliza para llevar a cabo un plan educativo, con la que se desarrollaran capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

El juego es una actividad que proporciona muchas situaciones de interacción, como actividad didáctica permite que el niño, no sienta el aprendizaje como tal, permite que se divierta y aprenda. Es un medio para trabajar diversas áreas de la educación, en todos los ciclos es de gran importancia para diseñar las actividades que se llevaran a cabo.

Este debe ser bien orientado por las docentes, para que los alumnos obtengan aprendizajes significativos, inclinados en este caso hacia el aprendizaje del número. Con actividades basadas en el juego, se atienden aspectos como la participación, la creatividad, la sociabilidad, comportamiento, etc.

Las estrategias diseñadas deben ser interesantes y que estimulen a los alumnos, para lograr en los niños buenos niveles de aprendizaje. Para que el juego sea verdaderamente educativo, debe ser variado y ofrecer problemas a resolver más difíciles e interesantes.

El juego reglado se juega cumpliendo reglas, comienza cuando el niño interactúa en compañía de otros, aprenden a socializar, a respetar normas y a tener en cuenta el punto de vista de sus pares, comprender las consecuencias de las acciones y saber ganar y perder.

Los juegos reglados dirigidos hacia los preescolares, son motivacionales y de gran ayuda para el aprendizaje de los niños. Enfocados hacia las matemáticas le ayudaran desarrollar sus habilidades y su creatividad para resolver problemas.

El razonamiento matemático inicia con el desarrollo de actividades matemáticas, la docente tiene que crear estrategias didácticas que lo hagan posible. Para que el niño construya nuevos conocimientos. Las actividades enfocadas a los principios del conteo

son de suma importancia, para que los niños logren construir poco a poco el concepto y el significado del número.

Al aprender matemáticas los niños organizan su pensamiento y enfrentan problemas de cálculo en su vida diaria. Las docentes debemos crear los medios didácticos, para que su conocimiento lógico matemático se fomente. Plantear situaciones didácticas adecuadas, de acuerdo a su edad para ayudar a los niños a desarrollar sus posibilidades y superar sus limitaciones.

Una base fundamental de las matemáticas es el número, es un signo o un conjunto que expresa una determinada cantidad por que se encuentra en todas las colecciones el concepto de número no tiene una imagen inmediata, solo se concibe en la mente.

La metodología para la elaboración de este proyecto es la metodología cualitativa, este método de investigación se enfoca en buscar, investigar y analizar elementos que permitan conocer características, posibilidades, limitaciones para saber cómo y hacia donde dirigirá sus acciones para mejorar.

La investigación – acción, es una metodología que parte de una necesidad, que guía a un cambio educativo, se utilizan para describir un conjunto de actividades que lleva a cabo la docente en sus propias aulas, mediante estrategias de acción que se llevan a cabo, con las cuales se realiza un cambio o se mejora la práctica.

Su principal objetivo es orientar el cambio educativo a través del estudio de la acción diaria, el objeto de investigación es la practica educativa, la acción y la formación a lo largo del proceso vinculación directa entre conocimiento y transformación.

Las actividades propuestas en este proyecto, están basadas en el juego con reglas, diseñados para que los niños amplíen su conocimiento hacia el aprendizaje del número. Y que con esto desarrollen el pensamiento matemático al trabajar constantemente los principios del conteo.

La planeación de las actividades favorece en el alumno aprendizajes, que mediante el juego reforzaran constantemente, estas, deben implicar retos para los niños y que de

esta manera el nivel de aprendizaje sea cada vez mayor y significativo, así como lograr autonomía, aumentar su creatividad, a tomar decisiones, etc. para que su desarrollo sea más completo.

La evaluación por competencias se debe realizar por medio de las evidencias que las docentes obtienen a través del desempeño de cada alumno que van obteniendo en las actividades realizadas, esta debe abarcar habilidades, actitudes y valores en el desempeño y aprendizaje de cada niño.

La evaluación debe ser continua por medio de estrategias aplicadas, que marca a las docentes el programa de educación preescolar, para que el desarrollo del infante sea integral. Dentro de estas se pueden ver avances y obstáculos que haya en la realización de las actividades.

Por medio de la evaluación observamos los aprendizajes de los alumnos, si las actividades están siendo interesantes y adecuadas para adquirir conocimientos. Ya que su objetivo es que el grupo en general alcance un mejoramiento continuo de su aprendizaje, que en este caso, será dirigido hacia el aprendizaje del número.



## Bibliografía

- BAUSELA, E. *La docencia a través de la investigación – acción*. Universidad de León, España.
- BANCO MUNDIAL  
[http://www.bancomundial.org/infoanual/pdf/inf\\_02/001\\_009.pdf](http://www.bancomundial.org/infoanual/pdf/inf_02/001_009.pdf), 10 / marzo / 2015
- BARRERA, E. (1970), *Educación preescolar*, México, P. 12
- BARRERA, E. (2012), *Planes y programas de educación básica en México*. México, P. 182
- BELL, E. (2003), *Historia de las matemáticas*, Fondo de cultura económica, México, 655 pp.
- BRUNO A. (2012) Números. *Revista didáctica de las matemáticas*, 80, p 25 y 183
- CASANOVA, María A. (2004), *Evaluación y calidad de centros educativos*, Madrid, La Muralla, 2004, 276 pp.
- Concepto de Numero  
<http://deconceptos.com/matematica/numero>  
10/ marzo/ 2015
- Definiciones de Conductismo  
<http://www.definicionabc.com/general/conductismo.php>  
8/abril/2015

- FERNANDEZ, C. CLAVIJO, R. RIBES, M. TORRES, M. (2006), *Técnicos especialistas en jardín de infancia*, MAD, España. 433p.
- FREDERICK, E. (1989), *Métodos cualitativos de investigación sobre la enseñanza*. Barcelona.
- GARVEY, C. (1978), *El juego infantil*. Madrid, Ediciones Morata, 199p.
- *Génesis del pensamiento matemático en el niño preescolar*. UPN, México, D.F.
- El juego antología básica. UPN, México. 1999
- Juegos con reglas  
<http://www.terras.edu.ar/jornadas/55/recursos-juegos-con-reglas.pdf>  
 18 / mayo / 2015
- JUEGO <http://psicopsi.com/juego-en-la-vida-del-nino-teorias>  
 9 / marzo / 2015
- Juegos  
<http://www.ehowenespañol.com/juegos-reconocimiento-numeros-preescolar-lista-49786>  
 11 / mayo / 2015
- Juego concepto y teorías  
<http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>  
 9 / marzo / 2015
- <http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/teorias-sobre-el-juego/>  
 9 / marzo / 2015
- La enseñanza del número y el sistema de numeración. IFDC, el bolsón, p 47
- LOPEZ, V. (2009), *Evaluación formativa y compartida en educación superior*. España, 273p.p

- LLAMAS, M. (2009) teorías sobre el juego. Revista digital innovación y experiencias educativas, 22 p.16
- MCKERNAN, J. (1996), *Investigación – acción y curriculum*. Morata, Londres, 309pp.
- MATEMÁTICAS  
<http://www.slideshare.net/damaris12/lasmaticas-en-el-preescolar>  
 7 / enero /2014
- <http://www.pedagogia.es/pensamiento-logico>  
 7 / enero/ 2014
- MENESES M. Y MONGE M. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación 25 (2) p.113-124
- *METODOS DE INVESTIGACION EN EDUCACIÓN*. 2010,
- NEMIROSKY, M. y CARBAJAL, A. (1983), *¿Qué es el numero? Y construcción del concepto de número en el niño en contenidos y aprendizajes*. SEP-UPN, México, 3pp.
- OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS DEL BANCO MUNDIAL  
[http://www.bancomundial.org/infoanual/pdf/inf\\_02/010\\_022.pdf](http://www.bancomundial.org/infoanual/pdf/inf_02/010_022.pdf)  
 10 / marzo / 2015
- OCDE  
[http://www.ine.cl/canales/menu/OCDE/queesla\\_OCDE.pdf](http://www.ine.cl/canales/menu/OCDE/queesla_OCDE.pdf)  
<http://www.ocde.org/centrodemexico/46440894.pdf>  
 10 – marzo – 2015
- OCDE (2011), *establecimiento de un marco para la evaluación e incentivos docentes: consideraciones para México*, OCDE publishing.
- OLIVER, E. y CERECEDO, M. (2008) Desarrollo de las competencias matemáticas. *Revista iberoamericana de educación*. Nº 47 (5), p 10

- PERRUSQUIA, E. Carranza L. Vázquez T. García M. (2009), *El enfoque por competencias en educación básica*. SEP, M.
- PIAGET, J. (1990), *La formación del símbolo en el niño*, Buenos Aires, FCE.
- PRIETO GARCÍA TUÑÓN, MA. ASUNCIÓN (2000), *El juego en la edad preescolar: concepción*, Revista de Investigación Educativa No. 29.
- Programa de estudio 2011, Guía para la educadora, Secretaria de educación Pública.
- Proyecto de intervención  
[uvpintervencioneducativa.blogspot.mx/2011/09/que-es-un-proyecto-de-intervencion-por.html](http://uvpintervencioneducativa.blogspot.mx/2011/09/que-es-un-proyecto-de-intervencion-por.html)  
 1º- julio-2015
- Quiroz, Ma. Esthela (2003) *Hacia una didáctica de la investigación*. Ediciones Castillo. p 70
- SARLE, P. y RODRIGUEZ, E. (2010), *El juego en el nivel inicial, jugo reglado. Un álbum de juegos*. Organización de estados iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura, Buenos Aires.
- SPELLING, M. (1994), *Como ayudar a su hijo con las matemáticas*. Washington.
- TEJEDOR, F.J.: "Observación sistemática" en A. de la Orden (ed.), *Investigación educativa*, Madrid, Anaya.
- TEORIAS DEL JUEGO  
<http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/teorias-sobre-el-juego/>  
<http://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>  
 9 / marzo / 2015
- TORRES, R. *Cooperación Internacional en educación en América Latina*. P.14

- UNESCO, (2015) <http://www.unesco.org>.
- VIELMA, E. (2000), Aportes de las teorías de Vigotsky, Piaget, Bandura y Bruner. *Educare*, volumen 3, (9) pp.30 – 37
- VILLEGAS, V y LUCIO, E. *Investigación cualitativa, definición y diseño*. Artes digitales nau libres. P 31-39.