



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**

**JUGANDO Y APRENDIENDO PARA ENRIQUECER EL
APRENDIZAJE DEL CONCEPTO DE NÚMERO EN LOS
NIÑOS DE CINCO AÑOS, CENTRO DE EDUCACIÓN
INICIAL “PUENTE DE IXTLA” EN LA DELEGACION
ÁLVARO OBREGÓN**

TESINA

ALICIA SÁNCHEZ SERRANO



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**

**JUGANDO Y APRENDIENDO PARA ENRIQUECER EL
APRENDIZAJE DEL CONCEPTO DE NÚMERO EN LOS
NIÑOS DE CINCO AÑOS, CENTRO DE EDUCACIÓN
INICIAL “PUENTE DE IXTLA” EN LA DELEGACION
ÁLVARO OBREGÓN**

TESINA

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

PRESENTA

ALICIA SÁNCHEZ SERRANO

CIUDAD DE MÉXICO

NOVIEMBRE DE 2016

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 8 de junio de 2012

**C. ALICIA SÁNCHEZ SERRANO
PRESENTE**

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

JUGANDO Y APRENDIENDO PARA ENRIQUECER EL APRENDIZAJE DEL CONCEPTO DE NÚMERO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS

Modalidad *T E S I N A*, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtro. Jorge Humberto Arzate Aguilar, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E



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

GGQC/arr

AGRADECIMIENTOS

A mi familia:

Jesús, Mónica y Paola

A ti Papá y Hermanos por

su paciencia.

A mis Compañeras y Profesores

Por su apoyo.

A la Unidad UPN 099, Poniente, por brindar el apoyo

Y la atención necesaria durante la carrera.

A la Mtra. Guadalupe G. Quintanilla Calderón, por

brindarnos su tiempo y apoyo incondicional.

Al Mtro. Jorge H. Arzate Aguilar, por su paciencia,

Entrega y apeo.

ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. Los Planteamientos Metodológicos en el Marco de La Investigación Documental para Elaboración de La Tesina	3
1.1. Justificación de La elección de La temática propuesta	4
1.2. El entorno de la problemática	7
1.3. El marco escolar de la problemática	15
1.4. El planteamiento problemática que dio origen a la investigación	20
1.4.1. Una hipótesis guía	20
1.5. El planteamiento de los objetivos	20
1.5.1. El objetivo general	21
1.5.2. Los objetivos particulares	21
1.6. Exposición de La metodología de La Investigación Documental empleada en el desarrollo del análisis bibliográfico.	21
CAPÍTULO 2. El Análisis de los Elementos Teóricos que Generaron La Plataforma del Ensayo como Resultados de La Indagación	23
2.1. Los conceptos fundamentales del entramado teórico	24
2.1.1. Significado del juego en la Educación Preescolar	24
2.1.2. ¿Qué significa aprender?	31
2.1.3. ¿Cómo se enseñan las matemáticas en la Educación Preescolar?	39
2.1.4. El concepto de número	40
2.1.5. ¿Cómo se enseña el concepto de número, actualmente?	42
2.1.6. Características de los Niños Preescolares de cinco años	45
2.1.7. El rol de la educadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del concepto de número	47

2.2. Importancia de la vinculación de la teoría con la práctica educativa	50
2.3. Una constatación con la realidad de mi contexto escolar	51
CAPÍTULO 3. SOLUCIONANDO EL PROBLEMA CON BASE EN UNA INNOVACIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA	52
3.1. Título de la propuesta	53
3.2. Beneficiarios de la propuesta	53
3.3. Criterios de aplicación de la propuesta	54
3.4. Diseño de la propuesta	55
3.4.1. El mapa de actividades para el salón de clase	58
3.4.2. Mecanismos de evaluación y el seguimiento en el desarrollo de la propuesta	69
3.5. Resultado esperado con la implantación de la propuesta	71

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

Desde que el niño nace hasta la edad adulta, necesita del conocimiento y aprendizaje, sobre el concepto de número. Es necesario que el trabajo que se realiza en las diferentes aulas, sea de calidad y significativo, con un sentido para los alumnos.

De esta forma se ayuda a construir el conocimiento matemático, y dentro de éste, el concepto de número. Durante la infancia de cada uno de los alumno, se está favoreciendo este concepto porque Inconscientemente, ya están en los momentos de la rutina diaria trabajando y lo reafirma en el momento que comienza a explorar e indagar, por él mismo para ir construyendo conocimientos sólidos y firmes.

El Programa de Educación Preescolar 2004, contempla el Campo Formativo. Pensamiento Matemático, en el cual se orienta al Docente, para formalizar e incrementar en la planeación actividades que se relacionen con este concepto.

También se menciona que estas actividades, deben de tener una intención educativa y un sentido común, recordemos que para el niño, este aprendizaje lo favorece desde el momento que inicia preescolar, porque comienza a interactuar y a manifestar intereses propio, los cuales encuentra en su contexto y con apoyo de la Docente se tiene que lograr.

En consecuencia, la presente investigación se encuentra dividida en Tres Capítulos:

En el Capítulo 1. Se establecieron los Indicadores contextuales y metodológicos de la Investigación Documental.

En el Capítulo 2. Se revisaron y canalizaron los elementos teóricos-conceptuales, base de la Investigación que se realizó.

En el Capítulo 3. Se presenta una propuesta de solución al problema.

Finalmente se Incluyen las **Conclusiones** y la **Bibliografía** y las **Referencias de Internet**.



CAPÍTULO 1

Los Planteamientos Metodológicos en el Marco de La Investigación Documental para La Elaboración de la Tesina

1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA PROPUESTA.

Es fundamental que la docente de Educación Preescolar, se concientice de cómo enseña un conocimiento en el aula. Se observa que es importante innovar y cambiar la práctica del educador, uno de los puntos es trabajar con la capacidad de razonamiento y la inteligencia del niño, sus ideas sobre lo que le rodea, sus interpretaciones de las causas físicas, su dominio de las formas lógicas del pensamiento y de la lógica abstracta, son considerados como procesos autónomos.

En esta edad el interés de los niños es aprender por medio del juego, bajo este planteamiento el docente tiene la función de ser un orientador que propicie el razonamiento y la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, a la vez que fomente la participación oral y escrita de las ideas del alumno y el intercambio de éstas con sus compañeros, para ampliar su punto de vista, destacando el trabajo grupal e integrando el conocimiento al entorno de los niños para que puedan aplicar el conocimiento a su realidad, incentivando construcciones de pensamiento útiles hoy y en el futuro.

Se comienza a exigir al niño la asimilación de una determinada cantidad de conocimientos y habilidades escolares y de su interés por los nuevos conocimientos que le brinda la escuela a acaparando su curiosidad, su atención, percepción y pensamiento varias de estas tareas, exigen concentración y continuidad a través de tiempos cada vez más extensos, de esta manera, se propicia su desarrollo cognitivo, adquieren un autocontrol y su pensamiento

esquemático sobre el pensamiento imaginativo en la realización de ciertas operaciones mentales como el clasificar, seriación, igualar y resolver sencillos problemas.

Cuando la docente en el momento de registrar los logros y dificultades de los niños, Se observa que un adulto, tiene que sentarse con el niño para ayudarlo a comprender los problemas de razonamiento de la vida cotidiana, una de ellas es, desde cómo el alumno tiene que calcular la distancia de una cuchara y dirigirla hacia la boca sin derramar el líquido, otro hay dos filas, de niños con 10 integrantes en cada fila pero unos están separados y los otros juntos para el adulto es fácil comprenderlo pero a ellos les cuesta trabajo como estos ejemplos, hay infinidad de ellos los retos cognitivos que se tienen que favorecer son los siguientes:

- El conteo como instrumento en la resolución de problemas sencillos de adición y sustracción.
- De lo concreto a lo abstracto.
- Juegos numéricos.
- El aprendizaje de la suma y la resta.
- El conteo en los niños.
- La representación gráfica de cantidades
- Los niños repiten una serie de números sin comprender el significado de éstos.
- Les cuesta trabajo formar diferentes series con número y con el objeto.
- Conservación de cantidad.

También es importante, fortalecer el aprendizaje significativo en los alumnos. La búsqueda de nuevas estrategias para fomentar el conocimiento lógico-matemático a través de una serie de situaciones claras que le den sentido al niño, trabajando por medio del juego la resolución de problemas lógico matemático, a demás, Con talleres de forma organizada y clara y que tengan una secuencia conforme a las características del niño, fortaleciendo este aprendizaje con una variedad de actividades pedagógicas plasmadas en la situación didáctica y graduándolas conforme a los avances de cada uno de ellos tomando en cuenta retos cognitivos para complementar el razonamiento de cada uno de los alumnos.

Se trabaja de una forma adecuada y organizada a futuro el niño y la niña van a obtener un aprendizaje significativo, y demostraran sus actitudes, conocimientos, habilidades y destrezas, a través de las diferentes actividades, que los impliquen en la escuela, para favorecer estas actividades se trabaja con el Programa de Educación Preescolar 2004,¹ en el campo formativo, pensamiento matemático.

¹ Gobierno Federal, Secretaría de Educación Pública, Programa de Estudios 2004, Guía para la Educadora. México, D. F. Edición 2012. Págs. 75-81.

1.2. EL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA²



² www.Trace-sc.com/mapa-sp.htm (julio 2011)

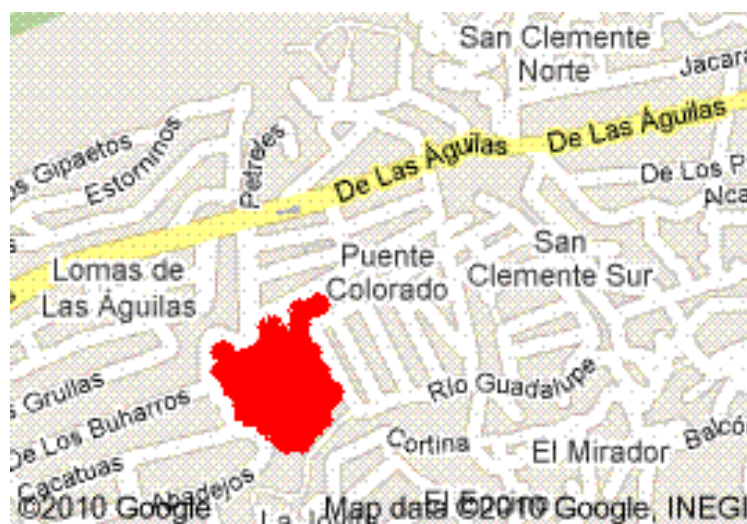
ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Esta institución se estableció como Centro de Educación Inicial (CEI), semi-escolarizado, el 1° de Septiembre de 1998, llevando como nombre CEI “Puente de Ixtla”. Se abre para su remodelación y la adaptación de aulas, sin prestar servicio como estancia, posteriormente, es reinaugurado el 11 de Noviembre de 1998 como centro educativo. Está ubicado en Calle de Puente de Ixtla núm. 21, Colonia Puente Colorado, Delegación Álvaro Obregón, D.F.³

Álvaro Obregón, es una de las 16 Delegaciones del Distrito Federal de México. Colinda al Oriente con Benito Juárez y Coyoacán, al Sur con Magdalena Contreras y Tlalpan, al Norte con Miguel Hidalgo y al Poniente con Cuajimalpa.

Álvaro Obregón⁴ se distingue por sus Colonias con Mansiones, Parques e Iglesias coloniales, su arquitectura es moderna, la Plaza de San Jacinto, la Casa del Risco, la Casa de los Delfines, la Iglesia de San Jacinto, la Cámara de los Secretos el corredor de bares y restaurantes, teatros y centros culturales.

Croquis del “CEI Puente de Ixtla”⁵



³ www.alvaroObregonDistritoFederal- wikipedia, la enciclopedia libre.

⁴ CEI Álvaro Obregón VI “Puente Ixtla 09FE10160M Zona Escolar 3, Sector 1 Plan Estratégico de Transformación Escolar.

⁵ www.puentecolorado/águilas. (junio 2001)

La Delegación Álvaro Obregón tiene su origen “Tenanitla era el nombre primitivo del área que hoy corresponde a la Delegación Álvaro Obregón. Este nombre proviene del Náhuatl Tenámitl” “Muralla”, y “Tlan” “lugar donde abunda”, así, Tenanitla puede traducirse como “lugar amurallado”, nombre que alude a que esta región tiene barreras naturales de rocas, provenientes de la erupción hace unos 2000 años, del Volcán Xitle.

La estructura de Gobierno de Álvaro Obregón está estrechamente vinculada con la serie de cambios que se han dado en la historia de nuestro país y en las distintas formas de gobierno, divisiones políticas y organizaciones que ha tenido, a lo largo de los años.

Los conquistadores españoles al asentarse en México, copiaron las formas de gobierno que funcionaban en España para manejar a las colonias. En el caso de la Nueva España, se adoptó el Sistema Municipal Castellano.

Hacia el año 700 AC, en las faldas de la Sierra del Ajusco, un grupo Otomí que estaba pasando del nomadismo a la práctica de la agricultura, fundó Cuicuilco, es decir una construcción piramidal de planta circular, lo que hace ver que fue un Centro Ceremonial.

Se dice que en los tiempos de Porfirio Díaz, sus orígenes se remontan a los años de la Nueva España, cuando en la Plaza de San Jacinto se celebra una exposición de flores como parte de las fiestas Carmelitas durante el mes de Julio.

Aspecto Social

La Delegación Álvaro Obregón, es una de las Delegaciones que presenta mayores contrastes sociales, al tener zonas residenciales muy exclusivas enfocadas al poder adquisitivo Medio-Alto y alto como lo son Lomas de Santa Fe, San Ángel.

Es aquí donde se encuentra la Subdelegación Número 8 del Instituto Mexicano del Seguro Social IMSS, Florida, Jardines del Pedregal, Guadalupe En, las Águilas y Villa Verdún, así como Colonias con un alto índice de delincuencia, marginación y hacinamientos como el pueblo de Santa Fe, El Cuernito a la zona de Cristo Rey.

Fachada de la Delegación Álvaro Obregón



Educación⁶

La mayoría de los niños de las comunidades de la Delegación Álvaro Obregón, se inscriben a escuelas cercanas a su casa, la ayuda que reciben los alumnos por

⁶.Educación <http://www.google.com.mx> (abril 2011)

parte de la Delegación son, útiles, uniforme, zapatos y manejan un programa para niños talento. También ofrece la educación dentro de las escuelas, taller de Computación, en algunas de Inglés, Educación Física y Biblioteca, pero no es suficiente, por la cantidad de niños que acude a la Escuela, por la falta de organización en los tiempos que se le asigna a cada grupo.

Cultura

El Centro Cultural San Ángel representa para los habitantes de la Ciudad de México a diversas actividades artísticas y culturales. Ahí se realizan diversas exposiciones de arte, conciertos de música de cámara, y proyección de películas, es el más importante, aunque no es el único.

Deporte⁷

Su objetivo de la Delegación Álvaro Obregón es apoyar la integración y formación de grupos y proyectos provenientes de la participación activa y colectiva de los habitantes de las colonias y pueblos, en el marco del sistema Nacional del deporte en Atletismo, Voleibol, Básquetbol, Box, Ciclismo, Natación, Gimnasia y Lucha libre.

⁷ Educación. Op. Cit. (agosto 2011)

Vivienda⁸

La mayoría de las personas de la comunidad rentan una vivienda conforme a su presupuesto, ésta puede ser de lámina y con muy pocos servicios, en algunos otros casos las viviendas puede ser de tabique y loza.

Empleo

Es importante mencionar que el mayor número de comercios está ubicados a lo largo de la Avenida las Águilas. De acuerdo a la información recibida por la Delegación Álvaro Obregón, existen 342 comercios establecidos con un personal ocupado en comercios en toda la Delegación.

Economía

Se encuentra ubicado en una colonia urbanizada y cuenta con todos los servicio, es importante mencionar que en esta zona, encontramos una gran variedad en cuanto a los recursos económicos, pero también se tiene población con recursos bajos y muy bajos. Un 80% de la población de niños que se atiende en el Centro de Educación Inicial (CEI) trabajan como empleados en los negocios o residencias de la zona, considerándose una población de bajos recursos económicos, el 20% restante, de la población de la colonia, son personas que trabajan por su cuenta.

⁸http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/ccpv/cpu2010/cuando_publicaran.aspx.

Transporte

Se cuenta con los camiones de Ruta de Transporte Público (RTP), Pesero, Taxis, camión escolar y carro particular las personas de la comunidad utilizan los camiones, por la problemática de la economía.

Aspecto Ecológico Demográfico⁹

La Delegación Álvaro Obregón, ocupa una superficie de 7,720 ha, que representa el 6.28% del área total del Distrito Federal y le corresponde el quinto lugar entre las Delegaciones de mayor tamaño.

En la Delegación existen elevaciones importantes como son: el Cerro de San Miguel 3,780; el Cerro la Cruz de Cólica o Alcalica 3,610; el Cerro Temamatla 3,500; el Ocotal 3,450; y el Zacazontetla 3,270. En general, el relieve es de fuertes contrastes, constituido por superficies de piedemonte, producto de la erosión natural de la sierra.

Clima¹⁰

En la región Delegación Álvaro Obregón, el clima es templado, con variaciones notables debido a bruscos cambios latitudinales que en ella se presentan. En la parte baja hasta los 2,410 metros sobre Nivel del marco (MSNM), la temperatura media anual, varía de 14.9° C durante los meses de abril a junio; la temperatura mínima se da en los meses de diciembre a febrero y alcanza 10°C.

⁹<http://www.aobregon.df.gob.mx> (julio 2011)

¹⁰ <http://iems.df.gob.mx>-(agosto del 2011)

Flora y Fauna¹¹

En la Delegación Álvaro Obregón, en la región de Tizapán, San Jerónimo, el 17 de junio de 1959, el paleontólogo Manuel Maldonado Koerdell, y el profesor Francisco González Rul, investigaron los fósiles de un caballo y un mamut “archidiskidon imperator leidy” que vivieron aproximadamente entre 8 a 10 mil años antes de Cristo.

Fauna de la Montaña¹²

La fauna en las Montañas, fue muy variada en tiempos prehispánicos, la mayoría de las especies han desaparecido o están en vías de extinción. Fue muy rica en aves preciosas y de rapiña, abundaba .el venado cola blanca, el lince, el coyote, el tlacuache, ratones, ratón montañeros, tuzas, ratón ocotero, ratón de los volcanes, ratón alfarero y zorrillo, pero la presencia del hombre acabó con algunos de ellos.

Reptiles

En relación con los reptiles encontramos: lagartijas, víboras de cascabel, sobre todo en las zonas de los pedregales, culebras. Entre los anfibios, las salamandras que habitan en los troncos de los árboles, las ranas y los ajolotes.

Vegetación

Algunas especies que se han conservado en la reserva ecológica de la UNAM SON: palo dulce, tabaquillo, tepozán copal, encinos, pino, ocote, encinos, pilares.

¹¹ <http://www.aobregon.df.gob.mx>-(agosto del 2011)

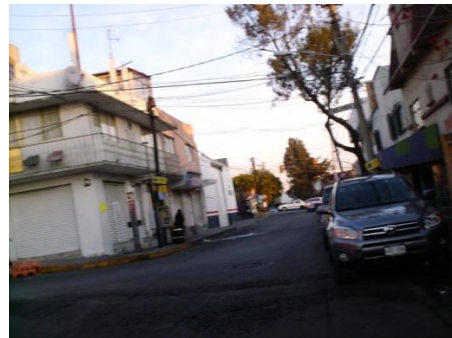
¹² <http://iems.df.gob.mx>- (agosto 2011)

Hidrología

La Delegación Álvaro Obregón tiene una importante red pluvial formada por sus barrancas y cañadas, que constituyen el descenso natural del agua en su rápido camino hacia la cuenca.

1.3. EL MARCO ESCOLAR DE LA PROBLEMÁTICA

Fachada y entrada principal del C.E.I Puente de Ixtla



Esta institución se establece como Centro de Educación Inicial, semi-escolarizado, el 1 ° de septiembre de 1998 llevando como nombre CEI “Puente de Ixtla” fue un proyecto de la Secretaría de Educación Pública, la cual se preguntaba por qué los niños de dos a cuatro años tienen tantos accidentes en casa, y se pensó en hacer algo. De allí se generaron Centros de Educación Inicial, para apoyar a estos niños.

Los Centros de Educación Inicial,¹³ que brindan atención a niños y niñas de 2 a 5 años de edad, con el objetivo principal de promover el desarrollo integral de éstos, de esta manera rescatan a estos niños que en casa solamente ayudan a su mami

¹³ María Isabel Martínez. Caminito de Números, Iniciación a las Matemáticas Orientada a Competencias. 5ª ED. México. Trillas. 2008.

a realizar el aseo de la casa, en cambio poco a poco los padres de familia, fueron conociendo estos centros y desde hace como 10 años a la fecha, la población aumentó diariamente. En la escuela, los niños desarrollan sus capacidades mediante una infinidad de actividades pedagógicas. Dentro de la Delegación Álvaro Obregón se encuentran ubicados 18 Centros de Educación Inicial.

En particular el Centro “Puente de Ixtla” se encuentra ubicado en la Calle de Puente Ixtla no. 21, Colonia Puente Colorado, Las Águilas, Delegación Álvaro Obregón.

Se realizó una entrevista, sobre los antecedentes del Centro Puente de Ixtla, con los vecinos, ellos mencionan que anteriormente, era una casa habitación rentada a gente de la misma Colonia, Posteriormente, a inicios de los 80,´s los dueños, decidieron donarla a la Secretaría de Educación Pública, quien por mucho tiempo la ocupó como bodega y años después, este espacio fue habitado para trabajar como Jardín de Niños, llamado “Luis Morquio”.

A principios de los 90^{´s} el Jardín de Niños, fue trasladado a un inmueble ubicado en la misma calle, posteriormente dicho espacio, por disposición de la Secretaría de Educación Pública, (SEP) fue ocupado como bodega y después fue retomado por la Dirección de Educación Inicial, con el propósito de atender a los niños y niñas de esta zona abriéndose a la comunidad, el 11 de diciembre de 1998.

Adicionalmente, no se encuentra con un servicio de Centro de Desarrollo de Educación Inicial (CENDI), de carácter oficial, pues encontramos varias

Guarderías y Estancias Infantiles, particularmente, pero que no son supervisados por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Por todo lo anterior, podemos decir que el Centro de Educación Inicial (CEI), viene a cubrir una necesidad importante en esta comunidad, en cuanto a los requerimientos educativos para la población infantil comprendida entre los 2 y 5 años, así como también respecto al apoyo que se brinda a las madres trabajadoras al ofrecerles un servicio educativo de las 8:00 a las 15:00 hrs.

Cuanto se iniciaron actividades en este Centro en lista eran aproximadamente 60 niños de los cuales asistían 35 o 40 hoy en día, son 80 y la asistencia del día es de 75 a 80 niños y para este próximo año, ya están contemplados 80 alumnos más.

En estos momentos, se está trabajando con esta clasificación en cada una de las salas, Maternal, Preescolar 1, Preescolar 2 y Preescolar 3. Cada uno de estos grupos, cuentan con un espacio muy reducido, como se mencionó anteriormente, este lugar fue una casa habitación y por lo tanto, eran cuartos que se transformaron en aulas para trabajar aproximadamente con 20 ó 25 niños y niñas.

El personal docente está constituido por cuatro maestras, una cocinera, la Directora y la secretaria. Las demás niñeras, son contempladas como apoyo comunitario y una parte les paga la SEP y para completar su pago, se utiliza la mensualidad que los padres de los niños pagan por mes.

Ilustraciones de las Instalaciones del CEI de Ixtla¹⁴

Entrada principal



Sanitarios Infantiles



Salón de Maternal



Preescolar I



Preescolar II



Preescolar III



¹⁴Fotos tomadas por la Tesista, (mayo 2011).

PLANTILLA DE PERSONAL DEL CEI, “PUENTE DE IXTLA”¹⁵

NOMBRE	FUNCIÓN	ANTIGÜEDAD	PERFIL PROFESIONAL
Pablo A. García Jiménez	Director	2 meses	Actualmente Pasante de Lic. En Educación Preescolar.
Maciel Espinosa Flores	Secretaria	3 años	Secretaria
Alicia Sánchez Serrano	Responsable de grupo	10 años	Actualmente Pasante de Lic. En Educación Preescolar.
Amada Sánchez Rojas	Responsable de grupo	9 años	Puericultura
Andrea Islas García	Responsable de grupo	12 años	Actualmente Pasante de Lic. En Educación Preescolar
Isela Torres Tamayo	Responsable de grupo	3 años	Puericultura
Leticia Romualdo Guzmán	Responsable de grupo	1 mes	Actualmente Pasante de Lic. En Educación Preescolar
Perla Zayas Sánchez	Apoyo de grupo	3 años	Puericultura
Fabiola Fuentes Garrido	Apoyo de grupo	4 años	Enfermera
Laura López Núñez	Apoyo de grupo	3 años	Puericultura
Juanita Barrientos González	Responsable de cocina	5 años	Educación Primaria
Rocío Cervantes Ortiz	Apoyo de cocina	1 año	Educación Primaria
Leticia López Zarate	Limpieza	2 años	Educación Primaria
Victoria Granados Serralde	Limpieza	3 años	Educación Secundaria
María De Jesús Murillo Ávila	Responsable de los programas de Apoyo	1 año	Actualmente Pasante de Lic. en Psicología Educativa

¹⁵ Elaborado por la Tesista, con información proporcionada por la Institución.

1.4. EL PLANTEAMIENTO PROBLEMÁTICO QUE DIO ORIGEN A LA INVESTIGACIÓN

Por razones metodológicas, es preciso establecer un enunciado que origine los correspondientes a la propia investigación y que para efectos del presente ensayo, se estructuró el enunciado interrogativo siguiente.

¿Cuál es la estrategia didáctica Idónea para favorecer el desarrollo del pensamiento matemático, en niños de cinco años que cursan la Educación Preescolar?

1.4.1. LA HIPÓTESIS GUÍA

En la búsqueda de una solución al problema, se estableció la siguiente Hipótesis Guía.

La estrategia didáctica Idónea para favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en niños de cinco años que cursan la Educación Preescolar, es el Juego.

1.5. EL PLANTEAMIENTO DE LOS OBJETIVOS

Los objetivos reúnen la característica principal de rasgos cualitativos a alcanzar por medio de diferentes acciones, en este caso, de un proceso investigativo, Ellos, dimensionan el panorama sobre el cual, se trata de incidir mediante la intervención fundamentada en la investigación y que trata de resolver la problemática educativa que afecta las tareas cotidianas dentro de las actividades docentes. Estos se dividen en Objetivos Generales y Objetivos Específicos y para el desarrollo del presente trabajo construyeron los siguientes:

1.5.1. EL OBJETIVO GENERAL

Protocolizar y llevar a cabo una Investigación Documental que rescate los elementos teórico-metodológicos del juego como herramienta didáctica en la Educación Preescolar.

1.5.2. LOS OBJETIVOS PARTICULARES

- ❖ **Llevar a cabo el Protocolo y la Investigación Documental.**
- ❖ **Identificar y revisar los conceptos básicos del Juego.**
- ❖ **Proponer una solución al Problemática Planteada.**

1.6. EXPOSICIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCUMENTAL EMPLEADA EN EL DESARROLLO DEL ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO

Un análisis documental, relacionado con la investigación, Requiere de procesos Sistematizados de construcción de contenidos que avalen las conclusiones que Derivan de los elementos Bibliográficos consultados y que amplíen los horizontes en la organización de una propuesta alternativa de soluciones al problema.

Bajo estos preceptos, fue que se establecieron los lineamientos a seguir en el proceso de desarrollo del presente trabajo.

La sistematización metodológica aplicada fue la siguiente:

- Determinación del tema de estudio
- Organización de los temas de indagación bibliográfica
- Revisión de la bibliográfica correspondiente
- Acumulación de los datos inherentes a la temática de análisis
- Organización y análisis de los datos reunidos
- Interpretación de los datos reunidos
- Redacción del borrador correspondiente
- Presentación de la primera redacción del ensayo
- Corrección de la redacción conforme a las observaciones
- Presentación del trabajo definitivo.



Capítulo 2

**Análisis De Los Elementos Teóricos
Que Generaron La Plataforma Del
Ensayo Como Resultado De La
Indagación Bibliográfica**

2.1. Conforme al desarrollo de la Investigación Documental, se requirió armar el Marco teórico que fundamentara la propuesta. Bien es sabido que los conceptos establecen el enfoque que se pretende dar a la Indagación. En el caso específico del siguiente trabajo, se consideraron los siguientes elementos conceptuales:

2.1.1. SIGNIFICADO DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR¹⁶

El juego es un ejercicio “natural involuntario” y constituye una actividad importante durante un período de la vida. Es un fenómeno psicológico capaz de engloba muchas funciones de la persona, que aflora y se manifiesta en casi todos los aspectos de la dinámica evolutiva, permite la relación.

“Significado-objeto” y “significado-acción”.

Generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, le permite al individuo reducir errores, también con el Juego se interioriza el mundo exterior e interior. Al Jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento a la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida actual y futura.

Así se llega a atribuir a la experiencia un significado que expresa una necesidad subjetiva, las normas reguladoras de las acciones no son dictadas por los

¹⁶ Juan Deval. El juego en el desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994. Edit. 2011. Págs.291-293

vínculos de la realidad interior de sentido y por la atribución personalizada de significados, no debe verse como una forma de eludir la realidad, como una forma de fuga, como un refugiarse en el sueño, como un dar curso al movimiento en el campo del significado no siempre concebido en la lógica de los objetos reales.

El niño crea un espacio de libertad para aprender a determinar y a orientar el propio accionar sobre las bases del propio yo, de sus necesidades, de sus deseos, de sus motivos, de sus orientaciones de valor a medida que éstos se estructuran. El juego deviene fuente de desarrollo y favorece la creación de intenciones voluntarias y la formación de proyectos de vida real o de motivaciones volitivas.

Durante estos años de práctica docente, por medio de la observación, cada uno de los comportamientos de los niños y niñas en el momento de Jugar cambia, mostrando seguridad, confianza, respecto hacia los demás, su lenguaje y movimientos corporales, son libres de expresión.

Tipos de Juego¹⁷

Juego de Ejercicios:

La importancia del Juego de ejercicio, en el inicio y la asimilación del conocimiento. Nos detalla el desarrollo del niño y pone de manifiesto cómo las

¹⁷J. Leif y L. Brunelle. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Aprendizaje Visor. 1991. Pág. 87

conductas lúdicas que surgen durante la infancia son las valiosas piezas cada niño construye su conocimiento y se adapta al mundo donde crece.

El bebé aprende jugando y ese juego es esencialmente una *asimilación funcional*. El proceso biológico el cual todo órgano se desarrolla mientras funciona, y para ello y para crecer necesita de alimento: así la actividad mental tiene necesidad de funcionar, desarrollarse y ser alimentada desde el exterior, y lo hace en estos primeros meses de vida a través del juego de ejercicio, con el cual el niño ejercita las funciones de su cuerpo y *asimila el conocimiento* del mundo exterior.

El juego de ejercicio ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento. Atravesando los sentidos él capta los colores, las texturas, el olor, el sonido y el sabor de los objetos, en una constante interacción entre el juego, el crecimiento y el desarrollo. Conforme juega el niño domina su cuerpo y se adueña de los secretos que para él guardan las personas y las cosas; jugando establece contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos y tocados pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida.

Pero no siempre juega igual: van a observar podemos distinguir algunas diferencias en su conducta que nos indican cómo pasa de los primeros movimientos reflejos a las acciones voluntarias que adquieren el patrón característico del juego que consiste en un actuar “como si”, que implica niveles de desarrollo intelectual superiores.

Obviamente, el juego de ejercicio es primordial para el bebé, se mueve y explora su entorno perfeccionando su coordinación motora, y esto se prolonga durante toda la infancia en el dominio cada vez más perfecto de los movimientos y las sensaciones, así como en el gozoso placer de dominar el cuerpo y ser más fuerte y activo. Incluso en la vida adulta podemos identificarlo al cruzar saltando un riachuelo, cuando jugamos a la pelota con un hijo, cuando aprendemos nuevos pasos de baile, etcétera. Muchos adultos lo practican a través del deporte, encontrando en la utilización de su cuerpo el disfrute de una actividad lúdica.

Juego Simbólico¹⁸

Desde los dos a los seis años aproximadamente, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren un lazo entre significado en la actividad.

Hay un juego de repetición, un placer funcional que le es dado por ejemplo; contacto con la mamá o quien cumple esa función. A partir de ahí se desarrolla el juego simbólico.

En el período del juego simbólico el niño jugando inventa sus propias reglas y tiene la capacidad de asimilar de la realidad lo que quiere y acomodarlo a su antojo. En el juego simbólico el niño crea experiencia y descubre constantemente cosas nuevas lo que le permite acercarse desde su universo a la vida adulta.

¹⁸ <http://www.blogpsicologia.com/Juego-Simbólico/> (septiembre 2011)

Este tipo de manifestación lúdica está ligada a lo significativo, a lo que percibe y lo que simboliza es parecido a la cosa en sí, por ejemplo si toma un objeto y dice “es un avión”, seguramente se parecerá a un avión. En este período el juego sigue siendo egocéntrico, no compartido, por eso de lo simbólico.

En un principio actúa por analogía, le da un significado al uso que le da a la cosa, no puede tomar lo parecido y agruparlo en esquemas; más tarde actuará por semejanza. Es decir, “en el auto voy a la casa de la abuela y en la bicicleta salgo a pasear con mamá”, no los puede agrupar en un conjunto, más tarde dirá los dos “auto y bicicleta” se mueven” y más tarde “ambos son medios de transporte”.

Juego de Reglas¹⁹

Comienza de los seis años a la adolescencia, en el contexto de las relaciones interpersonales que surge las exigencias de una regularidad impuesta. El juego se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juegos, y la competencia, generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo” esta acompañado del significante y el significado, y se requiere una cierta maduración de la inteligencia.

Valores y propósitos del juego²⁰

El juego promueve el desarrollo físico, emocional y permite el conocimiento de la vida social, estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.

¹⁹ <http://www.educacioninicial.com/el/contenidos/0600/622.ASP> (diciembre del 2011)

²⁰ <http://www.blogpsicologia.com/Juego-Simbólico> (noviembre del 2011)

Para el niño los valores del juego son incontables y que ha esta edad las actividades de juego son necesarias e importantes para el desarrollo del niño.

El Juego Promueve el Desarrollo Físico

Mediante el juego físico activo los niños aprenden control corporal. La capacidad para arrojar y atrapar una pelota, deslizarse, saltar, correr y trepar, esta clase de actividades dirigidas y libres promueve el desarrollo de los músculos grandes y pequeños.

Ellos mejoran en general a medida que los pequeños crecen y repiten sus esfuerzos, la docente tiene que promover estos juegos para fortalecer el aprendizaje de cada uno de los niños.

El juego proporciona al niño una sensación de poder, son dueños del ambiente en que se encuentran allí ejecutan actividades que tienen significado y son reales. A medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza, su sensación del poder y su iniciativa se fortalece.

El Juego Estimula la Resolución de Problemas²¹

Por medio del juego, los niños aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, a sintetizar y a resolver problemas, la docente tiene la responsabilidad

²¹ Jean R. Feldman. Manual de juegos y actividades para preescolar, 370 actividades para educadoras. México. Trillas. 2002. Pág. 43

de crear un ambiente alfabetizador, con diferentes materiales y situaciones didácticas. Construidas con una intención educativa, para promover el aprendizaje y la resolución de problemas de los niños y de las niñas.

El Juego Fortalece el Desarrollo Emocional ²²

El juego proporciona a los niños una forma de manejarse con sus emociones. El miedo, la ansiedad. La alegría y la esperanza pueden ser recreadas por igual en las experiencias de juego. Con frecuencia los niños ventilan sus frustraciones, por medio del juego y es posible incluso reducir experiencias desagradables a dimensiones susceptibles de control.

El Juego Ofrece una Oportunidad de Adquirir Conceptos

La autoactividad y la experimentación por cuenta propia son todavía, a los cinco años, los mejores medios de que dispone el niño para aprender, tomar contacto con hechos y adquirir conceptos. Los datos concretos y los conceptos se comprenden y se retienen mejor cuando se utilizan. Se muestra a un niño, por ejemplo, cómo se riegan flores con una regadera. Al cabo de hacerlo durante cierto tiempo, el niño aprende qué cantidad de agua debe proporcionar sin empaparlas por completo.

²² María de Lourdes Garza Caligaris. Juegos, Juguetes y Estímulos Creativos. México, D.F. Ed. Terra, S.A. Febrero 10, 1998. Pág. 62

El Juego Brinda un Medio para el Desempeño de Roles y Estimula la Autoexpresión

En su mundo de juego, el niño suele estar libre de interferencias por parte del adulto, pueden imaginarse e interpretar cualquier cosa o situación real o imaginada.

El juego y el fantaseo son para los niños una necesidad vital, para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades.

Es importante que la docente este segura del aprendizaje que quiere brindar a sus alumnos partiendo desde ella, para que de esta forma de un aprendizaje significativo y de calidad a los niños y a las niñas.

2.1.2. ¿QUÉ SIGNIFICA APRENDER?²³

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado.

²³ Es wiktionary.org/wiki/aprender. (Noviembre del 2011.)

Se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

- En primer lugar, aprendizaje como un cambio conductual.
- En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo.
- En tercer lugar, el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia, observando a otras personas, implica adquisición y modificación de conocimientos, habilidades, creencias y actitudes.

El aprendizaje es un sub-producto del pensamiento, aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido “enseñada”, es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo, este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta, y a través de la continua adquisición de conocimientos, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo.

Los inicios del aprendizaje en los tiempos antiguos, cuando el hombre inicio sus procesos de aprendizaje, lo hicieron de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente. El hombre primitivo tuvo que

alimentarse abrigarse, como buscar agua y orientarse para lograr volver a su vivienda.

El hombre no tenía la preocupación del estudio al pasar de los Siglos, surge la enseñanza intencional.

Los procesos de aprendizaje en una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones “hechos, conceptos, procedimientos y valores”.

Se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales “conocimientos”, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican conocer, comprender, aplicar, analizar, sistematizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura del cerebro y con ello de su organización funcional.

Procesos de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones “hechos, conceptos, procedimientos y valores”, se construyen nuevas representaciones

mentales significativas y funcionales “conocimientos”, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican “conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional. El aprendizaje es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas y son:

1. **El sistema afectivo.** Evalúa el estímulo o situación como significativa, valorar, proyectar y optar, cuya información es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose interés, determinar la importancia o necesidad de un nuevo aprendizaje.
2. **El sistema cognitivo.** Encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, y analogía, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información. Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles, el cerebro humano genera una nueva estructura que no existía, modifica una estructura preexistente relacionada o agrega una nueva estructura a otras vinculadas a la experiencia.
3. **El sistema expresivo.** Apropia las implicaciones prácticas de estas estructuras mentales, dando lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es

allí donde culmina en primer ciclo de aprendizaje, cuando la nueva comprensión de la realidad y el sentido que el ser humano le da a esta, le posibilita actuar de manera diferente y adaptativa frente a esta. El aprendizaje es la cualificación progresiva de las estructuras con las cuales un ser humano comprende su realidad y actúa frente a ella, parte de la realidad y vuelve a ella.

La motivación es el “querer -aprender”

La experiencia es el “saber aprender”.

La inteligencia y los conocimientos previos “tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos”

La Teoría de la Inteligencia Lógico Matemática de Jean Piaget²⁴

Para Jean Piaget, los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, y que la capacidad de razonamiento lógico, incluye pensamiento numérico, capacidad para problemas de lógica, solución de problemas, capacidad para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones.

Muchos pueden recordar que al aprender las primeras letras, empezaron a leer los letreros, anuncios y marcas publicitarias disfrutando de su nueva habilidad, pero casi nadie recuerda que al aprender los números empezó a saber cuántas

²⁴ [http://sepiensa.org.mx/contenidos /f-inteligen/F.intelimatelmatem-1htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/f-inteligen/F.intelimatelmatem-1htm). (octubre del 2011)

canicas tenía, cuántas sopa le quedaba por comer, los puntos de los dados o el número de estampas de su colección.

Porque los procesos referentes al cálculo se inician incluso antes de la entrada a la escuela, pronto sabe el niño dónde hay más dulces y cuál barra de chocolate es más grande, qué sucede cuando avienta las cosas y cómo se vuelven pedacitos cuando las rompe, también alrededor de los 3 años pasará largas horas acomodando sus coches, aviones o piedritas, según lo que tiene a la mano, y aprenderá cuál es más grande, más chico o igual.

Aunque si es en la escuela donde le enseñan a reconocer los símbolos numéricos y algo más complicado, relacionar la cantidad de cosas con cada número, a compararlas y hacer conjuntos abstrayendo lo que tienen en común o porque son diferentes.

A partir de ahí muchos jóvenes y adultos recuerdan las matemáticas como un verdadero tormento, y aún hoy en día no es muy claro si esto sucede por la abstracción de sus contenidos o porque algunos profesores no enseñan la materia de la forma más recomendable posible.

Lo cierto es que muchos niños no les gustan los números y menos las operaciones que se hacen con ellos, cuando a otros no sólo les gusta sino que se les facilita y es algo que raramente estudian porque han tenido la fortuna de entender y comprender cómo funciona este asunto de la aritmética.

Jean Piaget, ha ayudado mucho a comprender el desarrollo cognitivo, que corresponde principalmente al desarrollo de la inteligencia lógico-matemática, conocer el tamaño y la medida de las cosas, el descubrimiento de la cantidad, el paso de los conceptos concretos a los abstractos y finalmente la elaboración de hipótesis, son conceptos que todos los alumnos van a ir adquiriendo para su desarrollo. Aunque la inteligencia lógica-matemática abarca conocimientos muy importantes para el avance de la tecnología y de algunas ciencias, frente a los problemas de la vida poseen sus propios mecanismos de ordenar la información y de manejar recursos para resolverlos y no necesariamente se solucionen a través del cálculo.

Jean Piaget menciona las Estadio de Desarrollo y son:

Estadio Sensorio-Motor

Desde el nacimiento hasta, aproximadamente un año y medio a dos años. En tal estado el niño usa sus sentidos “que están en pleno desarrollo” y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.

Estadio Preoperatorio

Comienza de 2 y los 7 años de edad. Deja de ser intuitivo al razonar, aplica y generaliza los principios lógicos y llega a pensar en términos de lo posible.

Socialmente desarrolla una mayor autonomía y logra superar su egocentrismo para compartir y participar de fines comunes. Ahora si cuestiona Pero asume con mayor convicción una manera de actuar. A nivel simbólico su comunicación es mayor al dialogar y confrontar puntos de vista, así como su capacidad de expresión gráfica y lúdica juegos colectivos y con reglas.

Estadio de las Operaciones Concretas

De los 7 a 11 años de edad. Se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño no sólo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico. El niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas: longitudes y volúmenes líquidos, en este estadio los niños está intelectualmente capacitado para comprender que la cantidad es la misma por ejemplo un litro de agua” en recipientes de muy diversas formas.

El niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo: tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolillas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolillas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama reversibilidad.

Al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie aunque estén esos cuadrados amontonados o aunque estén dispersos.

Estadio de las Operaciones Formales desde los 12 en Adelante

Cuando el cerebro humano está potencialmente capacitado “desde la expresión de los genes”, para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensamiento de tipo hipotético deductivo.

2.1.3. ¿CÓMO SE ENSEÑAN LAS MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR?²⁵

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de la intervención educativa en este formato.

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

Desde muy pequeños, los niños pueden distinguir, por ejemplo, dónde hay más o menos objetos, se dan cuenta de que “agregar hace más” y “quitar hace menos”, pueden distinguir entre objetos grandes y pequeños. Los niños pequeños de manera espontánea los llevan a realizar actividades de conteo, las cuales son una herramienta básica del pensamiento matemático, en juegos, o en otras actividades los niños separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus

²⁵ SEP. Programa de Educación Preescolar. PEP 2004. México. SEP. 1992 Págs. 76-78

amigos, cuando realizan estas acciones, y aunque no son conscientes de ello, empiezan a poner en juego de manera implícita e incipiente, los principios de conteo.

Durante la Educación Preescolar, las actividades mediante el juego y la resolución de problemas contribuyen al uso de los principios del conteo “abstracción numérica” y de las técnicas para contar “inicio del razonamiento numérico”, de modo que los niños logren construir de manera gradual, el concepto y el significado de número este proceso es importante también que se inicie en el reconocimiento de los usos de los números en la vida cotidiana; por ejemplo, que se inicien a reconocer que, además de servir para contar, los números se utilizan como código “en números telefónicos, en las placas de los autos, en las playeras de los jugadores” o como ordinal para marcar la posición de un elemento en una serie ordenada.

2.1.4. EL CONCEPTO DE NÚMERO²⁶

Es una estructura mental que construye cada niño mediante una aptitud natural para pensar. Es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación Por ejemplo: cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales, sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de conservación de la cantidad y la equivalencia término a término.

²⁶ Delia Lener. Concepto de Número. Aspecto didáctico. En: Clasificación seriación. Venezuela. 1977. Pág. 29

Para ayudar a los niños a la construcción de la conservación del número, se debe planificar y desarrollar actividades que propicien el conteo de colecciones reales de objetos.

Repetir verbalmente la serie numérica uno, dos, tres, cuatro; no garantiza la comprensión del concepto de número, para ayudar a los niños a la construcción de la conservación del número se debe planificar y desarrollar actividades que propicien el conteo de colecciones reales de objetos. Es recomendable emplear, utilizar términos como, quitar agregar, emplear, separar, más, qué, mayor qué, menos qué, menor qué, entre otros, con el fin de que el niño se vaya familiarizando con el lenguaje.

ETAPAS DE LA NOCIÓN DEL NÚMERO²⁷

Etapa 1. Sin conservación de la cantidad, ausencia de correspondencia término a término, se da de 4 a 5 años aproximadamente. Los niños de esta etapa, no establecen la correspondencia global fundada en la percepción de la longitud de las filas, es decir, se interesan en el inicio y final de cada fila, sin tomar en cuenta el número de elementos que la componen.

Etapa 2.²⁸ Establecimiento de la correspondencia durable de 5 a 6 años aproximadamente. Es una etapa intermedia entre la no conservación y la

²⁷ http://www.monografias.com/trabajos/16/aspectos-delnumero/aspectos-del_numero_shtm/#ETAPAS. (Agosto del 2011)

²⁸ Pedro. Bollas García y Mario A. Sánchez, Ramírez. De la Cualidad a la Cantidad en la Representación Grafica de las Cantidades. En Educación Matemáticas. Vol. VI, N.3. México. ED. Iberoamérica, 1994.

conservación del número. Se da el establecimiento de la correspondencia término a término pero sin equivalencia durable.

El niño en este caso hace la correspondencia exacta entre los círculos y los cuadrados después de haber calculado con la mirada y de haber quitado un cuadrado sobrante.

Etapa 3. Conservación del número a partir de los 6 años aproximadamente, corresponde a la etapa Operatoria. La correspondencia término a término asegura la equivalencia numérica durable, independiente de las transformaciones en la disposición espacial de los elementos, hay conservación del número.

2.1.5. ¿CÓMO SE ENSEÑA ÉSTE ACTUALMENTE?²⁹

Como docentes nos hemos preocupado por acumular conocimientos en los alumnos, más no se ha sembrado en ellos “el enseñar a estudiar, enseñar a pensar, enseñar a escribir y enseñar a hablar “en especial desde la edad preescolar, el enseñar hábitos cognitivos iniciando con el campo formativo Pensamiento Matemático Infantil.

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

²⁹ Martín Hughes. El aprendizaje a través de juegos numéricos. Barcelona, Ed. Paídera, 1987. Págs.170-189.

en el niño los principios de conteo; correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia del orden.

Correspondencia uno a uno³⁰ “contar todos los objetos de una colección una y sólo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica”.

Orden estable “contar requiere repetir los nombres de los de los números en el mismo orden cada vez, es decir, el orden de la serie numérica siempre es el mismo: 1, 2, 3”.

Cardinalidad “comprender que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección”.

Abstracción “el número en una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se están contando ; es decir, que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza- canicas, piedras, conchas, changuitos, carritos, cubos y otros”.

Irrelevancia del Orden

“El orden en que se cuenten los elementos no influyen para determinar cuántos objetos tiene la colección, por ejemplo, si se cuenta de derecha a izquierda o viceversa”. Las personas más preparadas, son aquellas con mejores

³⁰ SEP. Programa de Educación Preescolar 2004: Una visión sobre las matemáticas en el Jardín de Niños. México. 2004. Págs.70-75

competencias podrá destacar ante las adversidades expuestas en su ámbito laboral o escolar, por eso es menester iniciar en los alumnos de educación preescolar enseñar a razonar generando hábitos del pensamiento matemático, que como todo proceso, éste requerirá su tiempo para que den resultados satisfactorios, de lo contrario sólo se estarán “formando” alumnos llenos de conocimientos, sin esquemas mentales básicos, siendo parte de una situación problemática educativa y social.

Los niños aprenden en cuanto a los contenidos disciplinarios y lo que piensan acerca del aprendizaje, que significa aprender y para qué se aprende, de la manera como la maestra lleve a cabo la enseñanza y de su actitud frente al grupo en general y frente a cada niño en particular, depende el aprendizaje del mismo.

Por tal razón lograr que los niños encuentren la manera de cómo resolver los problemas, es la principal razón del niño, pues de este modo adquieren el conocimiento, comprometiéndose con el aprendizaje y la principal razón de la educadora por consiguiente es la de elegir, diseñar y proponer una situación didáctica que responsabilice en ayudar al alumno a resolver el problema cuando se presenta en el campo formativo pensamiento matemático, es decir, cuando le damos el resultado final, sin dejarlo que él solo reflexione sobre el proceso mentales. La disponibilidad de la educadora en la construcción del conocimiento del niño es prepararse y enseñar matemáticas en niños en edad preescolar de un modo eficiente y eficaz.

Los alumnos pueden aprender unos de otros, favoreciendo este aprendizaje con una serie de actividades en las cuales se estimula el pensamiento y permite a los niños tomar sus propias decisiones.

Los contenidos matemáticos, no solamente se pueden practicar de manera aislada si no que pueden aplicarse a situaciones de la solución de problemas, resta la importancia de los diferentes juegos dirigidos tomando como referencia las concepciones actuales de la enseñanza sobre las matemáticas.

Los niños desarrollan, al comparar la cantidad de casilleros que avanzan en el caminito, estrategias de conteo como lo son el conteo uno a uno o contar a partir de un número dado de una colección, o bien observar en qué lugar de la serie numérica se encuentra un número, el caminito es una representación concreta de cómo se ordena la serie numérica, en su significado de entre más grande es una cantidad, más se avanza en los casilleros del caminito y el número que representa ese casillero está colocado más a la derecha en la serie numérica.

Los niños amplían su conocimiento del número en un contexto que refiere a la función y uso del orden entre los números.

2.1.6. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS PREESCOLARES DE CINCO AÑOS CARACTERÍSTICAS MOTRICES³¹

- Tiene mayor control en sus movimientos
- Tiene dominio sobre sus movimientos
- Tiene mayor equilibrio

³¹ www.educacióninicial.com. (agosto del 2011)

- Salta sin problemas y brinca
- Separa en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie
- Puede realizar pruebas físicas
- Puede bailar más rítmicamente
- Maneja el lápiz con seguridad y precisión
- Maneja la articulación de la muñeca
- Lleva mejor el compás de la música
- Distingue izquierda y derecha en sí mismo
- Puede saltar de una mesa al suelo

CARACTERÍSTICAS ADAPTATIVAS

- Dibuja la figura humana diferenciando todas sus partes
- En sus juegos le gusta terminar lo que empieza
- Puede contar inteligentemente hasta 10 objetos
- El sentido del tiempo y la dirección se hayan más desarrollado, sigue la trama de un cuento.
- Tolera mejor las actividades tranquilas.
- Se torna menos inclinado a las fantasías.

LENGUAJE

- Tiene que hablar bien.
- Tiene entre 2200 y 2500 palabras.
- Sus respuestas son ajustadas a lo que se le está preguntando.
- Pregunta para informarse porque realmente quiere saber.
- Es capaz de preguntar el significado de una palabra.

- El lenguaje esta completo de forma y estructura.
- Llama a todos por su nombre.

CONDUCTA PERSONAL- SOCIAL

- Es independiente, ya no está tan pendiente de que esté la mamá a su lado.
- Se puede confiar en él.
- Le agrada colaborar en las cosas de la casa.
- Se le puede encomendar una tarea y él la va a realizar.
- Cuida a los más pequeños, es protector.
- Sabe su nombre completo.
- Muestra rasgos y actitudes emocionales.

2.1.7. EL ROL DE LA EDUCADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL CONCEPTO DE NÚMERO³²

En todas las actividades que el niño realiza durante el día, subyacen aspectos matemáticos que se pueden aprovechar para orientar al niño en la comprensión de la noción del número. Este facilitador y mediador de aprendizaje, es de gran ayuda si la Educadora sabe propiciar al niño material y el contexto adecuado que lo ayude a construir los conceptos lógico y matemáticos.

El rol de la educadora, es generar un ambiente en el que las niñas y los niños se sienten seguros, respetados y con apoyo para manifestar con confianza y libertad sus preocupaciones, dudas, sentimientos e ideas, y que perciban un clima afectivo, paciente, tolerante y con apoyo por parte de su maestra.

³² Gobierno Federal. SEP. Programa Educación Preescolar. PEP (2004) Op. Cit. Pág. 117

La Educación Preescolar en México, comprende un ciclo de tres años por Ley. En la realidad, sólo se cubre el Segundo y Tercer Grado debido a la falta de capacidad en la cobertura por parte del Estado.

El perfil de egreso del Nivel Preescolar, lo constituyen los doce propósitos fundamentales y reflejan la misión de la Educación Preescolar. Estos doce propósitos se organizan en 50 competencias. Trabajar por competencias, implica que el docente considere todos sus componentes: habilidades, actitudes, destrezas y conocimientos. Identifique cuál de ellos está favoreciendo más y equilibre en su planificación el desarrollo de los cuatro elementos de la competencia. La educadora realiza un diagnóstico inicial que es la parte medular del proceso enseñanza-aprendizaje.

Este diagnóstico, se realiza durante el primer mes del ciclo escolar, o en menos tiempo si ya se conoce al grupo. Este diagnóstico se lleva a cabo bajo un plan de actividades de exploración que brindan la oportunidad de observar el nivel de dominio de diferentes capacidades de los niños en los seis campos formativos. Esto le permite a la educadora, elegir mediante un listado las competencias a desarrollar durante el ciclo escolar.

En los procesos de enseñanza –aprendizaje de la Educación Preescolar la docente, inicialmente tiene que utilizar objetos reales, tangibles, para que haya mayor comprensión del tema; tenemos que darle al niño la oportunidad de conocer por medio de sus sentidos, de que aprenda así a distinguir, clasificar y

comprender el medio que lo rodea, ofreciéndole la oportunidad de investigar, crear e intercambiar ideas.

Hay que invitar al niño a que represente gráficamente la relación de los objetos que está manejando, dándole la oportunidad de ser creativo y propiciar el desarrollo de su pensamiento.

El manejo del lenguaje matemático, se emplea en diferentes símbolos propios, números, signos de operaciones y representaciones que debe aprender. Es importante promover diferentes actividades para favorecer el concepto de número y estos son:

Competencias del pensamiento matemático³³

Número

- ❖ Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.
- ❖ Plantear y resolver 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

- ❖ Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.

³³ *Ibíd.* Pág.75

- ❖ 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 qué sirve algunos instrumentos de medición.

La opinión que brindo sobre las competencias del campo formativo pensamiento matemático, nos da herramientas para contribuir en la práctica de estas, pero no es lo único la docente tiene la responsabilidad de investigar y por ende ponerlo en práctica en la aula.

2.2. IMPORTANCIA DE LA VINCULACIÓN DE LA TEORÍA CON LA PRÁCTICA EDUCATIVA

Es esencial reflexionar como docente la forma que utilizo para favorecer la integración social con los alumnos, y percatarme de las problemáticas que ellos tienen que enfrentar en la escuela, casa y amistades, ellos buscan la aceptación, afecto, amistad, respeto, comunicación, escucha y que por medio del ejemplo la maestra les enseñe, ha expresar, sentir y mostrar los valores.

La socialización entre compañeros y maestra ambos deben de estar conscientes que los valores se favorecen a través de situaciones que se presentan y los vamos a encontrar en todos los momentos de la vida, si estos tienen un aprendizaje significativo, a un futuro logran hacerlos propios, pero surge esta inquietud, todo lo mencionado muestra aspectos importantes para el niño, que por medio de la observación la docente se da cuenta de las actitudes en los momentos de la actividad pedagógica y de la rutina, del comportamiento de cada uno de los alumnos que reaccionan con una postura y conductas de rebeldía, negativismo, por esta causa se tiene que fortalecer las relaciones sociales.

Dentro del salón con juegos, teatro, música, representaciones, cuentos para establece relaciones de amistad, compañerismos, para integrarse socialmente y aceptarlo en la sociedad como una persona activa, productiva y capaz de expresar sus propias ideas y conocimientos, la docente juega un papel importante dentro del salón y con sus alumnos tiene la responsabilidad de buscar alternativas para favorecer la integración social dentro de la sala.

2.3. UNA CONTRASTACIÓN CON LA REALIDAD DE MÍ CONTEXTO ESCOLAR

Es por todo lo mencionado que se propone como estrategia para favorecer con la docente ir poniendo en práctica sus conocimientos obtenidos. Cada Ciclo Escolar me enfrento a la falta de los conocimientos del pensamiento lógico matemática.

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

Es conocido por las docentes que los niños al ingreso a la escuela se encuentran en algún momento de su proceso de construcción del número por lo que en primer término habrá que conocer los saberes previos de cada niño, para enseguida diseñar las estrategias adecuadas para ayudarlo a desarrollar sus posibilidades de transición de un saber a otro.



Capítulo 3

Solucionando El Problema Con Base En Una Innovación De La Práctica Educativa

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA “JUGANDO Y APRENDIENDO”

Por la experiencia que tengo como docente, es fundamental esta propuesta porque representa una herramienta eminente para la vida académica y social de los alumnos. Sin embargo, éstas representan una seria dificultad en su enseñanza y aprendizaje. En los niños de preescolar, se observa una necesidad básica de aprendizaje, por lo que debe asegurar el desarrollo eficaz de las habilidades de razonamiento, en el concepto de número propias de ella dentro de la escuela. Porque es una habilidad que se utiliza en innumerables situaciones prácticas y cotidianas, por lo que si el niño no las adquiere, les será muy difícil poder interactuar.

3.2. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA “JUGANDO Y APRENDIENDO”

Los principales beneficiarios son los niños y las niñas de la Institución, aprende la forma de comunicarse, jugar e interactuar con los demás apropiadamente, esto les impone un reto intelectual que moviliza sus capacidades de razonamiento y expresión, cuando los niños comprenden el problema y se esfuerzan por resolverlo, y logran encontrar por sí mismo una o varias soluciones. Se generan en ellos sentimientos de confianza y seguridad, pues se dan cuenta de sus capacidades para enfrentar y superar los problemas que se presentan.

Sin embargo, la docente orienta las actividades y guía el trabajo de los niños, favorece la participación del grupo y ofrece varios materiales para manipular y realizar actividades con una intención educativa y un reto para favorecer el

aprendizaje significativo a los alumnos. Se tiene que motivar a los niños, aprender el lenguaje y el vocabulario de las palabras, matemáticas, debe ser consciente de su función en el contexto de la escuela, la comunidad y la sociedad, en permanente formación, que vincula en forma dinámica el conocimiento, la experiencia y la autoformación, con actitud crítica, reflexiva y siempre abierta al cambio de esta forma las compañeras del CEI van enriqueciendo sus saberes.

Indirectamente los Padres de Familia también salen beneficiados por qué sus hijos van aprender una forma de trabajo que por medio del juego estarán fortaleciendo sus conocimientos y la tarea de los padres de familia es reforzar este conocimiento vinculándolo con la práctica de la vida diaria, puede ser que por medio del ejemplo sus hijos comiencen hacer el agua de limón, acomodar y clasificar los platos, cucharas, vasos, o también a llenar su tina de agua para bañarse utilizando una medida aproximada, doblar y acomodar sus zapatos, todo lo que está alrededor de los padres de familia, en casa o en la calle si tienen la intención de favorecer el concepto de número van a lograr construir este aprendizaje en sus hijos. La escuela a su vez también va ser beneficiada, porque es otra forma de adquirir conocimientos significativos en los aprendizajes del alumno.

3.3. CRITERIOS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la aplicación de la propuesta se tomaron en cuenta las siguientes características:

Modalidad. Curso Taller

EL JUEGO COMO EXTRATEGIA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DEL CONCEPTO DE NÚMERO.

Objetivo General del Taller

Los Niños de Educación Preescolar, serán capaces de identificar, la noción de número, mediante la implementación de juego como estrategia didáctica.

Sesiones. 10 sesiones de una hora cada una

Lugar de aplicación. La situación didáctica se realizara en la sala

Aplicación de la sesión. Tres veces por semana

Horario. Se tomará como una actividad pedagógica de las 10.30 a las 11.30 am.

Se cuenta con apoyo del Director permitiendo tomar los materiales necesarios para cada una de las sesiones, después de haber concluido con las sesiones, se tomará en cuenta los registros de observación, para anotar la información en un formato que contiene los campos formativos.

Al final de cada una de las sesiones se mostrará por medio de un mural o de una exposición los trabajos que realizaron durante la actividad a los padres de familia.

3.4. DISEÑO DE LA PROPUESTA

La presente propuesta está diseñada como un Curso-Taller para favorecer a los alumnos el concepto de número dirigido a niños de cinco años, considerado como una estrategia de la docente a los niños, la pretendo realizar por medio de una
















situación didáctica, realizándola tres veces por semana, como una actividad pedagógica con las niñas y los niños, algunas van a estar centradas en el juego y otras en la realización de un taller dirigidas con una intención educativa, para “favorecer el concepto de número” en cada una de las sesiones se les dará a los niños la oportunidad de elegir la forma de trabajar en subgrupos, individual y grupal a continuación se menciona la importancia y ventajas que nos da un curso taller y la participación del juego.

BENEFICIOS DE UN TALLER

Es una Modalidad participativa que constituye un lugar de producción de algo objetivo y/o cognitiva. La producción es generadora de aprendizaje al hacer y la reflexión del hacer, implica un proceso individual dentro de la colectividad. La docente tiene que tomar en cuenta estos puntos:

- ✿ Parte del interés del niño, de algo improvisado, o inducido por la docente
- ✿ Trabajo compartido, dinámico a través de la socialización
- ✿ Promueve igualdad de oportunidades en niños y niñas
- ✿ Se adecua a la realidad del contexto
- ✿ Requiere de una planeación
- ✿ Ofrece una oferta variada y permanente de posibilidad de trabajo metodológico
- ✿ Brinda la oportunidad de involucrar a los padres de familia
- ✿ Promueve las competencias con todos los campos formativos (PEP)

Se mencionan los roles que competen a cada uno de los participantes

Docente	Alumno	Actores
 Coordinador	 Protagonista	 Niños
 Guía	 Investigador	 Docentes
 Propone	 Responsable	 Padres de Familia
 Interviene	 Dinámico	 Comunidad
 Promueve la investigación		
 Propicia igualdad de oportunidades		
 Desarrolla Habilidades Metodológicas.		

DEFINICIÓN DE JUEGO³⁴

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 o afectivas.

Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Se ha demostrado que con el juego los niños aprenden a ser consecuentes con el papel que escenifican y a resolver los conflictos que surgen. Jugando llegan a imaginar anticipadamente una secuencia de actividades, a planificarla y a

³⁴ Rossbach P. Ángeles. Juega con las Matemáticas 4, Pensamiento Matemático basado en Competencias. 3ª Edo. México. Trillas. 2008. Pág 55

desarrollarla, muestran iniciativa y capacidad para participar, a la vez que se estimulan sus habilidades manuales.

Según los especialistas, a través del juego adquieren el hábito de la limpieza y del orden. Aprenden a organizar su tiempo, espacio y actividades de cada momento. Incrementan el diálogo y su vocabulario.

Se enfrentan en especificar sentimientos y conflictos emocionales y en resolver los que surgen.

En estos casos, la participación de los padres es también fundamental. Más que jugar con ellos -recomiendan los expertos- es conveniente que intervengan al principio y al final de la actividad, para ayudarles a organizarse y fijar en el recuerdo la experiencia vivida.

Al principio se les ayudará a anticipar y a imaginar cómo desarrollarán el juego; y al final, preguntándoles cómo ha ido todo, qué cosas han ocurrido y cómo la han pasado. Conforme a las propuestas mencionadas se formaliza una lista de Situaciones Didácticas para favorecer el concepto de número en los niños de cinco años.

3.4.1 EL MAPA DE ACTIVIDADES PARA SALÓN DE CLASES























Esta propuesta de actividades como primer punto, será retomada por el director de la escuela después, la docente la aplicará en la sala con los alumnos y por último se compartirá con las maestras, conforme al proceso de los alumnos, se van a graduar las actividades para fortalecer el concepto de número.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afektivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10





















<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLA</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFIA</p> 
<p>1</p>	<p> Pensamiento matemático</p>	<p> Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.</p> <p> Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</p>	<p> Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad y desigualdad.</p>	<p>“A poner la mesa”</p> <p> Recorte las orillas del papel construcción en forma de curva, de manera que luzca como un mantel individual.</p> <p> Utiliza marcadores para trazar sobre el mantel individual la silueta de la taza, el plato, la servilleta y los cubiertos.</p> <p> Pide a los niños que coloquen sobre las siluetas los objetos que correspondan a ésta.</p> <p> Pide a los niños que los ordenen de mayor a menor, o viceversa, para poner la mesa.</p>	<p> papel construcción</p> <p> Cuchara, tenedores y cuchillos de plástico.</p> <p> Vasos, platos y servilletas desechables.</p> <p> Tijeras, marcadores.</p>	<p> En una hoja blanca va a registrar cada niño la estrategia que utilizo para lograr una correspondencia.</p>	<p> SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004.</p> <p> María de Lourdes Garza Caligaris, Juegos, Juguetes y Estímulos Creativos, México, D.F., Ed. Terra, S.A., Febrero 10, 1998. Pág. 62</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10



















<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFÍA</p> 
<p>2</p>	<p> Pensamiento matemático.</p>	<p> Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales que no representan riesgo para encontrar soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.</p> <p> Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</p>	<p> Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad.</p>	<p>“Juego de esponja”</p> <p> Juega con esponja y agua de colores, de preferencia en el patio, donde les permitas sentir un poco el agua antes de...Luego pídeles que dibujen una cosa...2 ojos, 3 cubos, 4 flores, 5 mariposas. La docente tiene que ir favoreciendo la actividad y permite que ellos propongan al final de la actividad en una hoja de rotafolio continuar con la actividad formando equipos de 4 niños, tratando de dibujar y formar diferentes conjuntos de objetos y a cada uno ponerle su cantidad.</p>	<p> Esponja</p> <p> Agua de colores</p> <p> Hojas de rotafolio</p> <p> Colores de madera</p>	<p> Tomar en cuenta los indicadores que se establecieron en la competencia.</p>	<p> SEP. Programa de Educación Preescolar. México, 2004.</p> <p> Programa de Educación Preescolar. México, 2004 Volumen 1</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10









N° DE SESIÓN 	CONTENIDO A DESARROLLAR 	COMPETENCIA TRASVERSAL 	PROPÓSITO 	ACTIVIDAD A DESARROLLAR 	APOYOS DIDÁCTICOS 	EVALUACIÓN 	BIBLIOGRAFÍA 
<p>3</p>	<p> Pensamiento Matemático</p>	<p> Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.</p> <p> Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.</p>	<p>. Reproduce formas constantes o modelos repetitivos, ordenando una serie numérica de manera creciente y decreciente.</p>	<p>“Pon a secar la Ropa”</p> <p> Recorte 11 camiseta de cartulina elige diferentes colores.</p> <p> Escriba sobre las camisetas los números del 0 al 10</p> <p> Ate una cuerda o un estambre entre dos sillas.</p> <p> Pídales a los niños que cuelguen de la cuerda, en orden numérico, las camisetas usando las pinzas para ropa. (Asegúrese de que los niños lo hagan siguiendo la dirección de izquierda a derecha)</p>	<p> Cartulina de colores.</p> <p> Pinzas para colgar ropa.</p> <p> Marcadores, tijeras, cuerda o estambre grueso.</p>	<p> La docente registrara en las observaciones diarias cual fue el avance de cada uno de los niños</p>	<p> SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004.</p> <p> Ángeles Rossbach P. Pensamiento Matemático. Basado en competencias México. Trillas. 2002.</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10









<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFÍA</p> 
<p>4</p>	<p>● Pensamiento Matemático</p>	<p>🏠 Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.</p> <p>🏠 Adquiere gradualmente mayor autonomía.</p>	<p>➡ Agrupa objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos por su forma, color, tamaño, utilidad y textura.</p>	<p>“Hamburguesas a tu gusto”</p> <p>➡ Recorte en fomi varios panes para hamburguesa, la carne, jitomate, lechuga, pepinillos y queso.</p> <p>➡ Separe las diferentes piezas de fomi en una caja que tenga separadores.</p> <p>➡ Dar a los niños las piezas y deje que jueguen con ellas a preparar sus hamburguesas.</p> <p>➡ Cuando hayan terminado de jugar, pídale que clasifiquen los diferentes ingredientes y que los vuelvan a colocar en el lugar que les corresponde.</p>	<p>🌀 Fomi, negro, café, amarillo, rojo y verde.</p> <p>🌀 Colocar las diferentes piezas de la hamburguesa en una caja organizadora.</p>	<p>📅 Registrar en el diario de la educadora cada una de las estrategias que utilizo, el niño para realizar la actividad, y contemplar en las siguientes planeaciones las estrategias que favorecieron la actividad.</p>	<p>📖 SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004.</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10




















<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFÍA</p> 
<p>5</p>	<p>▣ Pensamiento Matemático</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial. ● Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa. 	<p>▣ Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.</p>	<p>“Vamos a la carretera”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dibuje sobre la cartulina un juego de una pista de carros colocando en ella casillas del mismo tamaño, en una punta escribir “salida” y en la otra “meta” ● Los niños deben tomar el dado, lanzarlo y desplazar su auto tantas casillas como les haya tocado la suerte. ● El primer niño que alcance la meta es el ganador. Prosiga con el juego hasta que todos los niños hayan llegado a la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Cartulina. ◆ Autos de juguetes. ◆ Un dado. 	<p>🌀 Registrar la observación en los expedientes de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004. ● Génesis del Pensamiento Matemático en el niño de Preescolar. Antología Complementaria. Unidad Ajusco.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10














N° DE SESIÓN 	CONTENIDO A DESARROLLAR 	COMPETENCIA TRASVERSAL 	PROPÓSITO 	ACTIVIDAD A DESARROLLAR 	APOYOS DIDÁCTICOS 	EVALUACIÓN 	BIBLIOGRAFÍA 
<p>6</p>	<p> Pensamiento Matemático</p>	<ul style="list-style-type: none">  Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.  Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros y compañeras. 	<p> Propone códigos personales o convencionales para representar la información o los datos.</p>	<p> “ Tesoro escondido”</p> <p> Organiza al grupo en equipos para que elijan un objeto a esconder dentro del aula y el camino que deberán iniciar a sus compañeros para que lo encuentren.</p> <p> Explicar a los pequeños de qué trata el juego, haciendo hincapié en que las instrucciones deberán expresar las características de los objetos que deben encontrar en el camino, para llegar a la meta y, en cuanto encuentren el objeto, no deben mostrarlo al grupo, sino describirlo atendiendo a sus características para que el resto del grupo adivine lo que es.</p>	<p> Diferentes materiales.</p>	<p> Registrar la observación en los expedientes de los niños.</p>	<p> SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004.</p> <p> Ángeles Rossbach P. Pensamiento Matemático. Basado en competencias México. Trillas. 2002.</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10


























<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFÍA</p> 
<p>7</p>	<p>➔ Pensamiento matemático.</p>	<p>☐ Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral.</p> <p>☐ Identifica algunas características del sistema de escritura.</p> <p>☐ Reconoce que los seres humanos somos distintos, que todos somos importantes y tenemos capacidades para participar en sociedad.</p>	<p>◊ Utiliza estrategias propias para resolver problemas numéricos y estima sus resultados.</p>	<p>“ Medianoche”</p> <p> Dibuje dos líneas en el patio, una a 12 m de la otra. Los niños jugarán a que son unas ovejas que se encuentran dentro de su “redil”, es decir atrás de una de las líneas.</p> <p> Se eligiera a un niño para que sea el “zorro”. Este permanecerá en su “cueva”, es decir, detrás de la otra línea.</p> <p> Zorro y ovejas salen al mismo tiempo y empiezan a caminar por la “pradera, es decir, es decir el espacio que hay entre las dos líneas. Una oveja le preguntará al zorro: “¿Qué hora es?”, y el zorro contestará: “las cinco o “las nueve”, etc. pero cuando el zorro responda: “medianoche”, entonces todas las ovejas correrán en tropel para refugiarse en su redil</p> <p> Las ovejas atrapadas se convertirán en zorros y el juego proseguirá hasta que sólo quede una oveja, la cual será el zorro en la siguiente ronda.</p> <p> Los niños se pueden pintar de ovejas y zorro.</p>	<p>■ Maquillaje, negro, blanco, carne.</p> <p>■ Hojas de rotafolio y plumones de colores.</p>	<p>➤ En el momento que se esté realizando el juego de medianoche se estará cuestionando a los niños ejemplo cuantas ovejas ya atrapo el lobo, y cuantas quedan, y en una hoja de rotafolio la docente va registrar las respuestas de los niños.</p>	<p>● SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004.</p> <p>● Génesis del pensamiento Matemático en el niño de edad preescolar. Unidad Ajusco.</p>

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10









<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFÍA</p> 
<p>8</p>	<p> Pensamiento matemático.</p>	<ul style="list-style-type: none">  Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.  Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros y compañeras.  Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral. 	<ul style="list-style-type: none">  Dar a los niños y niñas la oportunidad de predecir la capacidad que tiene un recipiente con respecto a otro.  Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características mediables de sujetos, objetos y espacio. 	<p>¿Cuánto le cabe?</p> <ul style="list-style-type: none">  Se forman cuatro equipos con cinco integrantes, se coloca en las mesas dos tinas de arena que contengan medio kilo y la otra un kilo y 10 tapitas de garrafón vacías y un bote transparente de plástico de litro y otro de medio litro,  La docente le pregunta a todo el grupo ¿Cuántas tapas crees utilizar para llegar a la línea roja de cada uno de los botes de plástico.  La docente anotara las respuestas en el pizarrón.  Darán inicio a la actividad cada equipo conforme realice las medidas necesarias tiene que tomar registro de las medidas que va utilizando hasta que todo el grupo llegue a una conclusión. 	<ul style="list-style-type: none">  2 tinas de a litro.  2 botes de litro transparentes.  10 tapas de agua.  Pizarrón, hojas y lápiz. 	<ul style="list-style-type: none">  Cada uno de los equipos, nos mencionara brevemente, las conclusiones a las que llegaron y al final la docente dará a conocer si todos los grupos concibieron. 	<ul style="list-style-type: none">  Jean R. Feldman. Manual de juegos y actividades para preescolar, 370 actividades para educadoras, México Trillas, 2002.  Guía del Estudiante. El Juego, Licenciatura en Educación Plan 1994

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10




















<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFÍA</p> 
<p>9</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento matemático. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas. Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico. 	<ul style="list-style-type: none"> Recopila datos e información cualitativa y cuantitativa del entorno, o de su propio cuerpo y a su vez aprende a clasificar. 	<ul style="list-style-type: none"> Juego de menor a mayor, de mayor a menor. Según la estatura, el largo del cabello, el tamaño de los pies, los dedos, narices, orejas, etc. Se deben formar hileras de mayor a menor o viceversa. Es mejor si se hacen las series por grupos de pocos integrantes (de 4 a 8, por ejemplo). Sugerimos que se tomen en cuenta los aportes de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> Por medio de una gráfica el capitán de de grupo va registrar con sus propios símbolos, que parte del cuerpo utilizaron mas. Y posteriormente la docente anotara los logros de cada uno de los niños y de las niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004. Génesis del pensamiento Matemático en el niño de edad preescolar. Unidad Ajusto.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando y Aprendiendo

PROPÓSITO GENERAL: Contribuir a la Formación Integral, para Desarrollar sus Competencias Afectivas, Sociales y Cognitivas.

COMPETENCIA A DESARROLLAR: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo

N° TOTAL DE SESIONES: 10

<p>N° DE SESIÓN</p> 	<p>CONTENIDO A DESARROLLAR</p> 	<p>COMPETENCIA TRASVERSAL</p> 	<p>PROPÓSITO</p> 	<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p> 	<p>APOYOS DIDÁCTICOS</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>BIBLIOGRAFÍA</p> 
<p>10</p>	<p> Pensamiento matemático.</p>	<p> Identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.</p> <p> Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.</p>	<p> Distingue qué instrumento puede utilizarse según lo que se desee medir.</p>	<p>“Mide así “</p> <ul style="list-style-type: none">  El maestro (o un jugador designado), muestra un objeto cuya longitud coincide aproximadamente con la de otro objeto, y que se encuentre a la vista en el salón o el patio.  Muestra el primer objeto y dice: “mide así... “todos deben deducir cuál es el segundo objeto comparado.  VARIANTE: en parejas, uno de los jugadores indica una dimensión, se debe deducir de qué objeto se trata. En caso de no poder resolver, se puede establecer que se darán ayudas verbales, o se podrá hacer preguntas, etcétera. 	<p> Elegir diferentes materiales.</p>	<p> Tomar en cuenta los indicadores que están plasmados en la situación didáctica y posteriormente registrarlos en los expedientes de los niños.</p>	<p> Jean R. Feldman. Manual de juegos y actividades para preescolar, 370 actividades para educadoras, México Trillas, 2002.</p> <p> SEP. Programa de Educación. Preescolar. México, 2004.</p>

3.4.2. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y EL SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA.

Mediante el diario de campo se registran los aspectos a evaluar en cada una de las sesiones, al término del taller, se llenará el formato de cada uno de los niños, que permitirá tener una primer valoración y para tener un seguimiento de la propuesta podrán modificar e incrementar nuevos juegos para favorecer el concepto de número con apoyo de materiales didácticos en los meses subsecuentes para realizar una evaluación intermedia y final durante el ciclo escolar, logrando con ello que todos los niños obtengan con éxito el objetivo esperado.





Al final del mecanismo de evaluación se podrá realizar observaciones que el docente considere importante, como puede ser estado de ánimo de los niños o algún imprevisto.

HOJA DE EVALUACIÓN DE LOS NIÑOS

Nombre del alumno: _____

Grupo: _____

Edad: _____

 INDICADORES	 PRIMER PERIODO	 SEGUNDO PERIODO	 TERCER PERIODO
1. Identifica la cantidad de elementos de una colección.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2. Compara colecciones por correspondencia.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4. Utiliza objetos y números para representar cantidades.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5. Identifica el orden de los números.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6. Interpreta y comprende problemas numéricos y estima sus resultados.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7. Agrupa objetos según sus atributos.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8. Organiza y registra información.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9. Anticipa lo que sigue en un patrón.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10. Establece relaciones de igualdad y desigualdad.	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Algunas Veces <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

3.5. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta tiene como objetivo dar un aprendizaje significativo, de conservación con las actividades realizadas todos los días con nuevos retos, ayudándolos adquirir una percepción de solución que ellos desarrollen acerca de si mismos y acerca de sus potencialidades, al encontrarse con una problemática y ser capaz el niño y la niña sin llegar al conflicto teniendo en sus manos una solución positiva para su vida diaria y futura de esta manera los padres de familia y la escuela se verán beneficiadas.

Concretamente los resultados esperados, al finalizar el curso taller, son los indicadores, señalados en la hoja de evaluación

CONCLUSIÓN

- ◆ El cuerpo de este trabajo surgió de una observación y un registro de las actividades que se realizan durante el transcurso de la rutina del día, el cual dio paso para incrementar diferentes actividades que son aplicadas para favorecer el pensamiento matemático. Por tal motivo, las conclusiones del presente trabajo de Investigación llego a las siguientes conclusiones.
- ◆ Es un aspecto importante que durante los primeros años de vida en el niño, ya que implica desde una interacción entre sus pares ayudándolos a desarrollar sus capacidades de razonamiento en la etapa preescolar.
- ◆ En el desarrollo cognitivo de los niños se ven involucrados la resolución de problemas y sus principios básicos ofreciendo ejercicios y juegos que brindan las bases para que el niño desarrolle su pensamiento lógico matemático.
- ◆ Se puede concluir que la resolución de problemas favorece el lenguaje, razonamiento, autonomía y los procesos cognitivos que permiten al niño a un presente y futuro ser un individuo competente.
- ◆ Se propone la alternativa de solución el taller de pensamiento matemático para el Centro de Educación Inicial” Puente de Ixtla.
- ◆ En resumen, se concluye que las estrategias lúdicas, dentro del aula, son un elemento básico para la adquisición del concepto de número en los niños de preescolar.
- ◆ Se sugiere que en educación preescolar, se diseñen estrategias didácticas, de tipo lúdico para proporcionar, gestionar y crear las condiciones óptimas para la enseñanza del concepto de número en los niños y niñas en la edad preescolar.

BIBLIOGRAFÍA

BOLLAS, P. y M. Sánchez. De la Cualidad a la Cantidad en la Representación Gráfica de las Cantidades. En Educación Matemáticas, Vol. VI, N.3. México, Ed. Iberoamérica, 1994.

CEI Álvaro Obregón VI "Puente Ixtla, 09FE10160M, Zona Escolar 3, Sector 1. Plan Estratégico de Transformación Escolar.

DEVAL, Juan. El juego en el desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994. Págs.291-293 Diciembre del 2011

FELDMAN, Jean R. Manual de juegos y actividades para preescolar, 370 actividades para educadoras. México Trillas, 2002

GARZA Caligaris, María de Lourdes. Juegos, Juguetes y Estímulos Creativos. México, D.F., Febrero 10, 1998, Ed. Terra, S. A

GARZA Caligaris, María Isabel. Caminito de Números, Iniciación a las Matemáticas. Orientada a Competencias, 5ª Ed. México, Trillas, 2008

Gobierno Federal, Secretaría de Educación Pública, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora. México, D. F. Edición 2012.

HUGHES, Martín. El aprendizaje a través de juegos numéricos. Barcelona, Ed. Paídera, 1987. Págs.170-189

LENER, Delia. Concepto de Número. Aspecto didáctico. En: Clasificación seriación. Venezuela, 1977. Pág. 29 LEIF, J. y Brunelle, L. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Aprendizaje Visor, 199

LEIF, J. y Brunelle, L. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Aprendizaje Visor, 199

MARTÍNEZ, María Isabel. Caminito de números, Iniciación a las Matemáticas Orientada a Competencias. 5ª Ed. México. Trillas. 2008.

REFERENCIAS DE INTERNET

<http://www.aobregon.df.gob.mx>

<http://www.blogpsicologia.com/Juego-Simbólico/>

www.educacióninicial.com.

Educación <http://www.google.com.mx>

<http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/ccpv/cpu2010/cuando-publicaran.aspx>.

<http://www.monografias.com/trabajos/16/aspectos-delnumero/aspectos-del-numero.shtm/#ETAPA>

<http://www.scribd.com/doc/19630081/EL-TALLER-EN-EL-JARDIN-DE-NIÑOS-MODALIDAD>

[http://sepiensa.org.mx/contenidos /f-inteligen/F.intelimatelmatem-1htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/f-inteligen/F.intelimatelmatem-1htm)

www.Trace-sc.com/mapa-sp.htm