



MICHOACÁN
Compromiso de Todos

Secretaría de
Educación
Gobierno del Estado

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-162, ZAMORA, MICH.

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS NÚMEROS DEL 0 AL 9

MIRIAM ZEPEDA GARCÍA

ZAMORA, MICHOACÁN., NOVIEMBRE DEL 2015.



**Secretaría de
Educación**
Gobierno del Estado

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-162, ZAMORA, MICH.

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS NÚMEROS DEL 0 AL 9

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN, VERSIÓN INTERVENCIÓN
PEDAGÓGICA, QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA:

MIRIAM ZEPEDA GARCÍA

ZAMORA, MICHOCÁN., NOVIEMBRE DEL 2015.



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 162 ZAMORA, MICH.**

Gobierno del Estado
de Michoacán de
Ocampo

**SECCIÓN: ADMINISTRATIVA
MESA: C. TITULACIÓN
OFICIO: CT/172-15**

ASUNTO: Dictamen de trabajo de titulación.

Zamora, Mich., 21 de octubre de 2015.

**C. MIRIAM ZEPEDA GARCÍA
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales, y después de haber analizado el trabajo de titulación opción Proyecto de Innovación, versión Intervención Pedagógica; titulado: *El juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9*, a propuesta del Director del Trabajo de Titulación, Mtro. Lauro Jara Cervantes, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que se autoriza la presentación del examen profesional cumpliendo con los requisitos administrativos que se señalen para el caso.

**ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN**



S.E.P

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN-162

ZAMORA, MICH.

DR. RAFAEL HERRERA ÁLVAREZ

“2014 Año del Bicentenario del Natalicio del Ideólogo de la Reforma, Don Melchor Ocampo y la Constitución de Apatzигán”



AGRADECIMIENTOS

Agradezco y dedico el proyecto pedagógico con todo mi amor a mis padres David Zepeda Ibarra y Rosalía García Ortega, esos seres maravillosos que tengo en mi vida me sacaron adelante y creyeron plenamente en mí, a lo largo de esta trayectoria educativa estuvieron apoyándome para poder concluir la Licenciatura en Educación Preescolar, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, gracias a ustedes hoy puedo ver alcanzada una de mis metas.

A mis hermanos Ana Elizabeth Zepeda García, Fabiola Zepeda García, José Manuel Zepeda García, Karla Zepeda García, Karina Zepeda García y David Zepeda García, a mi novio Enrique Gutiérrez Ayala y amigos.

Y a mis profesores Yadira Suhey Días Espinoza, Javier García del Río y primordialmente a mi asesor de tesis Lauro Jara Cervantes quienes fueron guías indispensables de calidad y fuentes de inspiración durante la trayectoria universitaria.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional. No tengo palabras para agradecerles su comprensión y sus consejos positivos en los momentos difíciles.

Gracias por haber fomentado en mí el deseo de entrega, superación y el anhelo de triunfo en la vida.

ÍNDICE

PÁGINAS

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN	
1.1 Haciendo la historia de Sahuayo Michoacán	10
1.2 La Vida Cotidiana de Sahuayo	14
1.3 Vínculos entre la Comunidad y la Escuela	18
1.4 J/N Doctor José Sánchez Villaseñor	20
1.5 El Grupo Escolar 3° “C”	23
CAPÍTULO 2. EL DIAGNÓSTICO	
2.1 Diagnóstico Pedagógico.....	27
2.2 La Problemática	31
2.3 Planteamiento del Problema	34
2.4 Delimitación	35
2.5 Justificación	36
2.6 Propósitos	37
2.7 Elección del Tipo de Proyecto	38
CAPÍTULO 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
3.1 Enfoque Constructivista en la Enseñanza	40
3.2 El Niño de 3 a 5 años	46
3.3 Programa de Educación Preescolar 2011	48
3.4 El Campo Formativo Vinculado a la Problemática	52

3.5 Estado de la Cuestión.....	54
--------------------------------	----

CAPÍTULO 4. LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

4.1 El Proyecto de Innovación Docente y la Investigación – Acción.....	58
--	----

4.2 Alternativa de Innovación.....	62
------------------------------------	----

4.3 Plan de Acción de la Alternativa de Innovación.....	65
---	----

4.4 Aplicación de Habilidades Matemáticas.....	73
--	----

4.5 Evaluación de la Alternativa.....	100
---------------------------------------	-----

REFLEXIONES FINALES.....	106
---------------------------------	------------

REFERENCIAS

Bibliografía.....	109
--------------------------	------------

Webgrafía.....	111
-----------------------	------------

ANEXOS.....	113
--------------------	------------

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo describe la problemática “el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9” en el grupo 3° “C” de preescolar, se llevó a cabo en el jardín de niños Dr. José Sánchez Villaseñor con clave 16DJNO296-I; el cual se encuentra localizado en la ciudad de Sahuayo Michoacán de Ocampo, con domicilio en Franco Rodríguez # 375, colonia Dámaso Cárdenas.

Dicha propuesta pedagógica fue diseñada con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en relación a las matemáticas el concepto del número del 0 al 9 en los párvulos, utilizando como recurso didáctico el juego en el nivel educativo a fin de integrar elementos teóricos – prácticos.

Al emplear las matemáticas en los alumnos de educación preescolar queremos lograr que adquieran conocimientos de ellas, al igual de crear un ambiente de aprendizaje acorde a su edad, vocabulario y autonomía en la toma de sus propias decisiones las cuales funcionarán para un futuro favorable. Ya que las matemáticas como cualquier otro tema a tratar en la educación preescolar son un factor importante, son las primeras bases que guían el concepto de número del 0 al 9, aprendiendo estos números pueden realizar un sinfín de cantidades numéricas, clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, etcétera...

Por otra parte el juego es un promotor en el crecimiento y en la adquisición de aprendizajes; ya que por medio de él los educandos se divierten interactuando y enriqueciéndose de nuevos conocimientos, de esta manera se verá reflejado significativamente a la hora de adquirir, emprender y evaluar los juicios.

El trabajo está estructurado por cuatro capítulos los cuales facilitan el trabajo y entendimiento de dicha problemática:

Capítulo 1. Contextualización. Este capítulo abarca la historia de la comunidad en general, sus habitantes, gastronomía popular, las tradiciones, así como también los factores principales de ese lugar dónde se observó y se llevó a cabo el trabajo,

dentro de este capítulo también se maneja el vínculo que existe entre la escuela y la comunidad, la vida cotidiana de Sahuayo Michoacán de Ocampo, las familias, tradiciones, valores, la cultura predominante, creencias entre otros aspectos fundamentales, se adentra a la institución la cual se trabajara con los niños de educación preescolar , al igual da una visión más clara acerca del grupo 3 “C” con el que se está trabajando. Al ir conociendo la propuesta pedagógica identificas los factores sobresalientes en relación al tema de las matemáticas aspecto de los números decimales del 0 al 9 así mismo muestra la importancia y relación que este tema tiene en el contexto social del niño ya que en Sahuayo el comercio, los números y lo relacionado al conteo lo encontramos en cualquier parte en donde nos encontremos.

En el Capítulo 2. El Diagnóstico de la Problemática se diseñó para identificar el problema que se está manifestando dentro del aula y del cual se está investigando, en él se abordaban los temas del planteamiento del problema, delimitación, justificación, propósitos generales y específicos que se esperan lograr, a su vez refleja la importancia de la elección del tipo de proyecto el cual fue de intervención pedagógica; en el cual interviene la docente en los contenidos escolares dándoles un mejor uso e innovando para así mejorar .

En el Capítulo 3. Fundamentación Teórica el trabajo tiene un enfoque teórico constructivista Piagetiano, permitiendo que los niños de entre 3 a 5 años vayan construyendo individualmente sus propias ideas en base a los conocimientos nuevos adquiridos en los ambientes de aprendizaje que se manifiestan dentro de la institución y aula escolar, el programa con el que se trabajará es el de la Secretaria de Educación Preescolar 2011, ya que es una herramienta para el profesor con un contenido de seis campos formativos los cuales se desarrollan por aspectos y competencias a favorecer dependiendo el tema a trabajar, primordialmente en dicho programa se integra el campo formativo Pensamiento Matemático respecto al número, lo cual facilita mi investigación pedagógica y el que se utilizó en la propuesta pedagógica. Retomó a tres autores que sustentan

la propuesta de innovación, mostrando los obstáculos y lograr que enfrentaran para solucionar su problema en relación a las matemáticas.

Para el capítulo 4 la Alternativa de Innovación, como su nombre lo indica la investigación que se realizó es de carácter innovador en donde se indagó e intervino en la práctica con una alternativa, lo que se pretende es lograr el mayor de los cambios posibles en la educación de los párvulos en el jardín de niños antes descrito, se llevó a cabo una investigación para la formación de la habilidad pedagógica de acuerdo a lo observado, diarios de campo, etcétera, los cuales ayudaron a identificar que el juego es una alternativa de apoyo. El plan de acción de la alternativa de innovación organiza y sistematiza las situaciones didácticas y planeaciones que se llevaron a cabo en las cuatro categorías. La Categoría 1 de sensibilización “Conociendo los números y divirtiéndome con ellos”. Categoría 2 de desarrollo “El parque de diversiones numéricos del 0 al 9”. Categoría 3 de evaluación “Los súper números”. Dichas categorías empleadas en el grupo 3 “C” fueron diseñadas partiendo de las inquietudes y necesidades que presentaban los alumnos en relación a las matemáticas (respecto al número del 0 al 9).

Para fines de esta propuesta pedagógica la evaluación es factor primordial en donde se demuestra los avances logrados en los educandos, identificando los propósitos generales y específicos que se habían planteado en el capítulo 2 del diagnóstico, la evaluación integra todos los conocimientos adquiridos dentro de este proceso de investigación que se llevó a cabo, en donde con la observación y la práctica tu identificas los avances que obtuvieron los párvulos demostrados a la hora de realizar cualquier actividad que se le presente dentro y fuera de su institución escolar e incluso a la hora de indagarlos acerca de los números del 0 al 9 así como clasificación, seriación, conteo oral, etcétera..

Dicho trabajo fue diseñado con el fin de darle una solución al problema “el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9”, con la finalidad que el grupo 3 “C” se vea beneficiado en la adquisición en su proceso de enseñanza – aprendizaje en torno a su desempeño social y académico del pensamiento matemático a futuro.

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Haciendo la historia de Sahuayo Michoacán

Es importante conocer la historia acerca de la fundación de nuestra ciudad además de indagar en su cultura, costumbres, tradiciones, valores familiares, gastronomía, relaciones interpersonales, comercio, pasa tiempos, entre otros, y lo más esencial reconocer sobre el aprendizaje en la educación de los niños desde tiempos remotos.

Está situada a 20 ° 04 de latitud norte, 102 ° de longitud oeste. Limita con: Venustiano Carranza al norte; Villamar al Oeste; Jiquilpan al Sur, y Cojumatlán al Noreste; Con una elevación sobre el nivel del mar de 1,575 metros se encuentra a 210 reporta un total de 72,841 habitantes lo que representa el 1.67 % de la población total del estado. Por su parte de las 29 localidades registradas en su territorio, la cabecera municipal Sahuayo es carácter urbano; Siendo las 28 comunidades km de la capital del estado, Morelia y a 147 km de la ciudad de Guadalajara dentro de la región Lerma - Chápala del Estado de Michoacán de Ocampo, el municipio cuenta con una extensión territorial de 129 kilómetros cuadrados divididos en una cabecera municipal, Sahuayo de Morelos y 29 localidades.

En cuanto a superficie, Según los datos del INEGI su último conteo de población y vivienda 2010; La población restantes además de algunos asentamientos humanos que se encuentran dispersos dentro del mismo, consideradas por su naturaleza y tamaño como poblaciones rurales, Sahuayo es una comunidad que sobrepasa los 1500 habitantes.([Http://www.Sahuayomich.gob.mx10/10/2012](http://www.Sahuayomich.gob.mx10/10/2012)).



Mapa 1. Localización de Sahuayo Michoacán de Ocampo. Recuperado de <http://search.iminent.com> (10/10/2012).

El municipio se beneficia con los planteles de educación inicial como son: Preescolar, Primaria, Secundaria y para nivel medio superior Preparatorias, CETIS 121: Centro de Estudios Tecnológicos Industriales de Servicios, La preparatoria Hnos. López Rayón, Instituto Don Bosco y CONALEP: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica, en el ámbito profesional UNIVA: Universidad del Valle de Atemajac, UNID: La Universidad Interamericana para el desarrollo, UCM: Universidad de la Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo, cuenta además con el servicio de instituto nacional de la educación (INEA). Instituto Nacional para la Educación de Adultos y el consejo de fomento educativo (INEA): Instituto Nacional para la Educación de Adultos.

Los servicios médicos de la población en el medio urbano en donde se ubica la comunidad son clínicas de medicina familiar del IMSS: Instituto Mexicano del Seguro Social, un centro médico tipo “B” de la secretaria de salud y un puesto periférico del ISSSTE: Instituto del Seguro Social al servicio de los Trabajadores del Estado, Sanitarios Públicos, Hospital Regional, Hospitales Particulares y consultorios particulares, DIF: Desarrollo Integral de la Familia.

Sahuayo cuenta con zonas culturales como son unidades deportivas, lienzo charro, parques recreativos, canchas de basquetbol, Fútbol y voleibol, museo regional de arqueología, casa de la cultura, paisajes naturales, parroquias de Santiago Apóstol, el templo del sagrado corazón de Jesús, parroquia de nuestra señora de Guadalupe y el monumento a Cristo Rey, etcétera.. También se distingue por sus grupos formativos de diversas disciplinas, como son: artes plásticas, teatro, música, danza, etcétera.

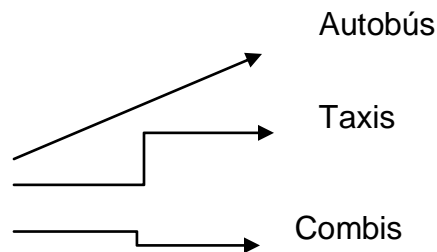
Las viviendas están construidas de adobe, cartón, láminas, ladrillos, sementó, varilla, bigas, son de 1 hasta 6 pisos algunas de las viviendas, cuentan con recamaras, sala, comedor, baño, patio, jardín, estacionamiento personal, etcétera...

Una de las características de la comunidad es la Gastronomía:

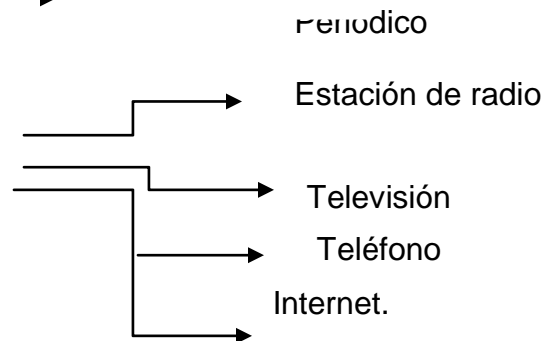
La comida típica del municipio de Sahuayo es Birria de Chivo, Carnitas, Además de las famosos Trancas de (adobada, tripita, fritanga), tamales, atole, corundas, enchiladas, tacos, comida casera, fondas con tortillas de maíz puro, existe gran variedad de desayunos, comidas y cenas que endulzan el paladar turístico y social.

Los servicios con los que cuenta la Localidad:

- ✓ Agua potable
- ✓ Drenaje
- ✓ Electricidad
- ✓ Alumbrado público
- ✓ Calles pavimentadas
- ✓ Alcantarillado
- ✓ Recolección de basura
- ✓ Mercado
- ✓ Panteón
- ✓ Transportes públicos



- ✓ Medios de comunicación como son



Es importante conocer la historia del lugar en el que habitualmente coexistimos para obtener un vínculo entre la escuela - comunidad y lograr aprendizajes significativos, al igual que construir procesos de enseñanza adaptados a sus necesidades para así adquirir una buena educación de calidad, en la transmisión de su cultura, tradiciones y valores nacionales, fomentando el desarrollo personal en relación a los grupos sociales en dónde día a día se desenvuelve.

Permitiendo dar un mayor enfoque de la historia de la sociedad a las costumbres, tradiciones, hechos, evolución, etcétera...

Obteniendo que los acontecimientos que sucedieron en esas fechas sean adquiridos para lograr una evaluación o “estimulación”, comprensión, juicio crítico, análisis y observar en que fallaron para lograr siempre mejorar nuestra forma de vivir en nuestras culturas.

Los primeros habitantes de la región de Sahuayo, así como los muchos lugares del Lago de Chápala, fueron de origen Azteca. Se cree que en la peregrinación de esta raza de Aztlan, rumbo a la región de los grandes valles, se dividieron en varias fracciones y los lugares en donde se asentaron, fundaron pueblos como fue el caso de Sahuayo. (www.Sahuayomich.gob.mx. 16/11/2012).

Se ve estipulada una tortuga sobre piedra en actitud activa, que representa la fundación de Sahuayo por gentes de las mismas características, año de 1,530. En el siguiente plano al fondo, resultan a la vista tres colinas, que significan según la tradición, los tres pueblos que dieron origen a Sahuayo, en la segunda mitad del siglo XVI, se pueden considerar los tres gobiernos: federales, municipales en franca libertad y decidida a la coordinación.

Al ir aprendiendo constantemente de la historia de la comunidad le daría un mayor enfoque a las costumbres, tradiciones, hechos, evoluciones etcétera, desde una perspectiva personal. Podemos dar respuestas más acertadas a las preguntas de los niños sin andar adivinando o diciendo cosas incorrectas a los párvulos. Esto nos sirve para explicarles, que es una localidad, que habitualmente viven y se encuentra en una ámbito social, la cotidianidad de las personas que coexisten en ella, para que así se comprenda de donde provienen dichas actitudes y actividades que realizan, además también sirve para poder identificar el déficit de asistencia a clases por parte de los educandos debido a que algunos educandos presentan problemas, esto se ve reflejado en el poco interés que ponen en su aula escolar, de igual manera cómo se desarrollan nos permite obtener un mejor énfasis en su educación preescolar o inicial.

1.2 La Vida Cotidiana de Sahuayo

Es factor importante conocer la cultura del lugar que habitualmente formamos parte como sociedad, ya que esto nos da a conocer acerca de la realidad cotidiana de la comunidad, y así tener un conocimiento más amplio para la transmisión de sus tradiciones, fomentando nuestras raíces; también a desarrollar un sentimiento crítico sobre nuestro entorno, nos permitirá cultivar aprendizajes nuevos e innovadores a nuestro desarrollo personal. Además de que nos da herramientas para abordar temas con conceptos relevantes a los que el alumno está familiarizado.

Ser mejores conocedores de la realidad donde laboramos nos permite reflejar el comportamiento, forma de vida, valores, tradiciones, etcétera., relevancia concreta a las semejanzas de personas que colaboran en dicho contexto social en particular; esto logra identificar inquietudes, necesidades, fortalezas que se pueden implementar para mejorar el trabajo colaborativo, en donde el niño sea participe y activo de su propio construcción de enseñanzas en base a los juicios observados, adquiridos competentemente en su labor pedagógico, impulsando la reconstrucción histórica, o traducción cultural para desarrollar las nociones interpersonales y educativas en esa sociedad en general. También es importante para lograr un vínculo entre escuela – comunidad - familia.

La cultura la concibo como los eventos sucedidos en las comunidades, acontecimientos sobresalientes que marcan la pauta favoreciendo cambios que influye en nuestra vida actual.

Las familias se componen por madre, padre e hijos y se extiende con tíos, primos, abuelos, sobrinos, entre otros. Los hogares de antes de esta comunidad eran muy abundantes puesto que se formaban de madre, padre y alrededor de 15 hijos ya que las mamás decían que ellas querían tener todos los hijos que Dios les mandara y otro factor que influyó fue la ignorancia o cultura de no proceder a los métodos de protección que en ese entonces la Iglesia no lo permitía, a hora en el siglo XXI están integrados los cónyuges de 2 a 4 hijos, un

claro ejemplo de la modificación de la cultura de Sahuayo Michoacán de Ocampo.

Las familias de Sahuayo trabajan en: comercio, en menor medida se dedican al campo y la huarachería pero también existe una gran variedad de empleos, como profesionistas, pequeñas empresas, carpintería, descremadoras, empacadoras de carnes frías, fabricación de juegos pirotécnicos, tejas – tabiques, florerías, mecánicos, fontanero, choferes, albañiles, empleados, entre otros. Las personas laboran en el mismo municipio, unos en su casa, otros en pequeños locales estas industrias fomentan el empleo de nuestra comunidad.

Otras profesiones son choferes, algunos tiene carros, camiones o combis propios y otros les manejan los carros a otras personas a las cuales les tienen que pasar una cierta cantidad de lo que saquen al día, aunque estos empleos no son tan pesados como el labor del campo, son pagados a muy bajos sueldos por lo tanto las familias están mal en la economía y en ocasiones para los padres buscan otra solución, su mejor recurso es irse a estados unidos para mejorar sus ingresos, o también a falta de dinero tienen que laborar las dos cónyuges tanto mamá como papá debido a que el sueldo del hombre no cubre las necesidades de los habitantes de sus hogares, hay ocasiones que la desesperación es tanta por conseguir para mantener a sus hijos que llegan al robo.

Es por ello que también la delincuencia ha crecido en gran porcentaje, esto en parte se debe a que la gente tiene necesidades ya que, gasta más de lo que tiene y se llena de deudas según para salir adelante o malgasta en cosas que no es de gran necesidad, de ahí que recuran a hechos ilícitos.

A través del diálogo entre sus integrantes de su comunidad hay comunicación, en los tiempos libres se reúnen en casa de sus padre o abuelos, en parques recreativos, unidades deportivas, en el rincón, en el bosque, albercas, en la plaza municipal, en los centros comerciales, tiendas departamentales, etcétera...

Una tradición muy peculiar es la fiesta del patrón Santiago Apóstol, “esta fiesta surgió debido a que dicha imagen la tenía escondida aquí en este municipio los

españoles, ellos la trajeron decían que en los tiempos de los cristeros a unas personas se les apareció hallándolos en su lucha, al encontrarla la veneraron y pues así surgió la fiesta al santo patrón Santiago Apóstol” (Testimonio de la Sra. Carmen Ibarra Víctor ama de casa 31/12/ 2012).

Estás fiestas comienzan el 25 de Julio y culminan el día 4 de Agosto, la gente las espera con mucho entusiasmo, colocan desde un día antes en la noche sillas en las banquetas, por las calles donde va a pasar la imagen, ponen composturas y alteres con la ilustración del santo, al pasar los Tlahualiles por las calles acostumbra la gente a aplaudirles y gritarles “vuelta, vuelta” también hay personas que se visten de payasos, calaveras, personajes de televisión, así como también dar dulces a los niños, a estos les sigue una serie de personas que tocan música de banda, algo que no puede faltar en la peregrinación tan conmemorativa en el municipio de Sahuayo es tomar ponche de granada frío.

Los Tlahualiles llevan mascararas son pintadas, les hacen la cara de algún animal ya sea de un pájaro, tigre o de algún azteca y con plumas de colores, resagues, diamantina, el traje que llevan es un pants normal y un chaleco con varias tiras de carutos para qué cuando estos bailen o brinque se escuche mucho ruido y llamen la atención.

Otra tradición que se vive en Sahuayo es la de las bodas según la señora Isabel (2012) “las bodas siempre tienden a ser iguales ya que se preparan las mismas cosas debido a las costumbres de dicha comunidad” (ama de casa 31 /12/ 2012), también hay otras fiestas la de la virgen de Guadalupe que comienza el primero de Diciembre, en esta conmemoración se acostumbra la mañanitas a la imagen de la virgen, durante el novenario auxilian con un escenario de música para los fieles creyentes, café, canelas, etcétera.

También se pone una feria con juegos mecánicos, diversos antojitos, por las calles pasan procesiones referente a los gremios llegan hasta el santuario de la virgen de Guadalupe con música, ofrendas y carros alegóricos, dicha celebración culminan el 12 de diciembre, el 24 se conmemora la navidad en donde se

acostumbran las posadas, pastorelas; el día 24 se instruye a hacer una cena familiar, tener música a las 12 de la noche que es cuando nace el niño Dios se dan un abrazo y ofrecen unas peticiones, después siguen con las piñata, dulces, truenitos, palomitas, marcianitos, barrenos, entre otros, se culmina con el 1 de Enero el año nuevo.

Las celebraciones cívicas que son las del 14 al 16 de Septiembre, el día 14 es el día de las guares, este día se acostumbra a vestirse con ropa indígena e ir a la iglesia a bailarle al Cristo milagroso, el día 15 se realiza un desfile por la noche donde se llega a la presidencia para que el presidente del grito de independencia recordando a todos los héroes de México, ese día hay música en la plaza principal y fuegos pirotécnicos, el día 16 culmina esta fiesta con un desfile por la mañana de las escuelas primarias en conmemoración al inicio de la guerra de independencia otra fiesta cívica es la del 20 de Noviembre que es un desfile en honor a la revolución mexicana. Estas son las fiestas más significativas para la comunidad de Sahuayo.

Una fiesta muy importante para la colonia donde laboro es la de San Felipe de Jesús, comienzan el 29 de Enero y culminan el 5 de Febrero en estas celebraciones se acostumbra los juegos mecánicos, hay grupos musicales, fuegos pirotécnicos como el (torito - castillos), antojitos y pequeñas procesiones que llegan al templo a misa de 7 de la noche.

Los valores predominantes en Sahuayo son muy pocos ya que en esta época en la que vivimos los valores se están perdiendo debido al libertinaje que los papás les brindan a sus hijos y a ellos mismos, pero no en todas las familias se han perdido, algunas aún conservan muchos valores tradicionales como el respeto, la honestidad, responsabilidad, la igualdad, entre otros.

Las normas que aquí prevalecen son respetadas por toda la sociedad, cada persona tiene el derecho de escoger las creencias que más se adecuen a su cultura. Una de las principales creencias que se predominan en Sahuayo es la "Católica" la cual engloba eventos festivos tales como las fiestas patronales, aunque hay varias iglesias cristianas, testigos de Jehová, etc.....

1.3 Vínculos entre la Comunidad y la Escuela

En la comunidad existen instituciones desde el nivel inicial “Preescolar”, Primaria, Secundaria, y para el nivel medio superior Preparatorio, hasta el ámbito profesional.

El papel de la Educación en la sociedad es factor importante, ya que hemos transmitido amplios aspectos de las culturas a las que ellos pertenecen, la resistencia en las escuelas, respetamos que los alumnos puedan adquirir conocimientos ajenos a la de nosotros.

En las escuelas desarrollamos destrezas, habilidades, actitudes, nos involucramos para que los niños se interesen por los valores de la sociedad del medio rural al que pertenecen.

Si, la educación y la cultura van de la mano ya que es necesario que los párvulos aprendan a conocer que tiene derechos y obligaciones que se tiene que cumplir, relacionamos la escuela con los círculos sociales por lo que no siempre tendremos un grupo con las mismas ideas, tradiciones, gustos o creencias por lo tanto entra ahí el papel del educador, en tener que explicarles el por qué hay personas distintas a otras, es un papel difícil ya que a los padres de familia también se les tiene que explicar por qué hay padres que lo primero que hace es discriminar y provocan que los niños crezcan con esa mentalidad, se debe aprender a respetar a los demás personas.

En el jardín de niños “Doctor José Sánchez Villaseñor” se les habla y explica que no porque sean de otra religión o tengan diferentes gustos, tenemos que excluirlos en dicha institución pedagógica se encuentran maestras de diferentes lugares con tradiciones diferentes esto es importante, porqué aprendemos nuevas culturas y ellas aprenden de la nuestra.

En cuanto a la ideología a pesar del paso del tiempo y la evolución que ha tenido Sahuayo existen diferentes ideas de los habitantes de esta localidad aunque todos van encaminados a un punto de vista existen varias opiniones en

cuanto a la educación; hay personas que creen todavía que tienen que aprender a leer y a escribir que es necesario por el trabajo y que realmente se necesita. Otras personas que son una mayoría piensan que es mejor estudiar y terminar una profesión para tener un mejor futuro, otras creen que estudiar y trabajar es bueno para tener una mejor economía pero también para tener un conocimiento.

En la comunidad buscan un nivel en la educación más avanzado como preparatoria o hasta un nivel profesional; todavía hay otras personas que no piensan de tal forma y eso provoca el poco interés o la iniciativa por los alumnos por ser mejores ya que se les ha inculcado que deben estudiar hasta un cierto límite para poder laborar y ayudar con los gastos de la casa. En la escuela donde laboro se escuchan comentarios favorables que dicen que los niños deben estudiar para adquirir conocimientos formativos, se dice que la enseñanza es la única herencia que se puede dejar ya que para salir adelante se tiene que aprender, hay padres de familia que impulsan a sus hijos a estudiar.

En cuanto a la economía existe el vínculo, de estudiar ya que se necesita dinero para el labor educativo, aunque el gobierno ayuda con becas y material todavía se necesita más para comprar algunas cosas que se piden en la escuela, en ocasiones la gente le da prioridad a otras cosas y la falta de dinero a nivel educativo se nota.

Este problema de la falta de recursos financieros afecta en la práctica como docente ya que en ocasiones hay educandos que no asisten a clases debido a que no tiene recursos para comprarles algún libro o cooperación de algún festival también a veces faltan porque no traen dinero en el desayuno y cuando faltan mucho a clases se descontrolan con el procedimiento que se lleva a cabo en las situaciones didácticas destinadas en los ambientes de aprendizaje. En la institución ya antes mencionada no son muchos pero si hay 1 o 2 niños que su familia está muy mal económicamente por lo tanto no asisten al aula y bajan en su rendimiento escolar.

Principalmente educativos, posteriormente económicos y políticos para identificar

las necesidades actuales y futuras de nuestra sociedad basándonos en los hechos históricos y en las necesidades detectadas.

De acuerdo con lo que se ha desarrollado se ha encontrado un vínculo entre la indisciplina que se vive en el aula con la falta de dedicación de los padres al ámbito escolar de su hijos por las jornadas de trabajo, mostrando un desinterés por dirigir y motivar a sus hijos a los que acerces educativos.

1.4 J/N Doctor José Sánchez Villaseñor

El Jardín de Niños fue fundado el 14 de Febrero del año de 1981, empezó a funcionar por la calle Galeana, y en el año de 1983, se construyó en el terreno que fue adquirido por el patronato, maestros, padres de familias en ese entonces con la ayuda de C.A.P.C.E.

El nombre de la institución lo lleva con motivo del (Filósofo educador) Dr. José Sánchez Villaseñor ya que es nativo de aquí de Sahuayo y fue una persona que se destacó en la superación de la juventud mexicana nacido en el año de 1911 y que murió en Junio del año 1961.

Se encuentra ubicada dicha corporación en la calle: Franco Rodríguez # 375. Colonia Dámaso Cárdenas. Municipio. Sahuayo, estado Michoacán de Ocampo. Sector: 13, Zona: 035, Clave: 16DJNO296-I, Código postal: 59,020, Teléfono: (353)5322789, Turno. Matutino.

La escuela está estructurada con buena iluminación, ventilación y está adaptado a las necesidades de los alumnos, los salones fueron diseñados apropiados a los párvulos, mesas de trabajo con sus respectivas sillas, las estancias de juegos, los materiales didácticos, los cestos de basura, un garrafón de agua, los libros de dibujar – cuentos, un pizarrón, jabón para lavarse las manos, una puerta para entrar y salir, dibujos e ilustraciones llamativas por todo el salón referentes a la fecha conmemorativa por ejemplo: si estamos en el mes de diciembre el aula

decorada alusivo a la navidad un árbol navideño, el nacimiento animado, un compartimiento en donde cada niño coloca su material, crayolas, libros, etcétera.

El presente plantel cuenta con todos los servicios necesarios:

Luz eléctrica, agua potable, drenajes, 1 teléfono, 1 computadora, 1 impresora, dos áreas verdes, jardineras, patio, áreas de juegos con: resbaladillas, columpios, pasamanos, llantas, aros, bambileches, 8 salones, dirección, baños tanto para niños como para niñas, cocina bueno en el patio, bancas, 1 salón de canto, alberca.

El total de los alumnos en el ciclo escolar 2014 – 2015 son 186 de los cuales son 95 niños y 91 niñas, los principales eventos que se organizan dentro de la institución son:

- ✓ Festival del día del niño
- ✓ Festival de las madres
- ✓ Festival del día de los padres
- ✓ Festival del día de la primavera
- ✓ Desfile de la primavera
- ✓ Desfile de la paz
- ✓ Día de Cristóbal colon
- ✓ Día de las guares
- ✓ Día de las revolución mexicana
- ✓ Festival del día del maestro
- ✓ El nacimiento del niño Jesús

El aspecto administrativo en el preescolar es organizado, con una directora Sonia Reyes Chávez, las que les proporciona a la institución docente las actividades y contenidos extracurriculares a las maestra e intendentes del plantel, así como también a los tutores, como son festivales, desfiles, obras de teatro, etcétera.

La relación de los padres de familia con el personal en lo que cabe es buena y mutua ya que existe una interacción positiva al manejar temas relacionados con la educación de los educandos y su cultura local de su comunidad, por ejemplo: si

un tutor tiene una inquietud sobre la tarea o el comportamiento de su hijo, necesidades particulares, lo expresan al profesor con libertad y considero que el docente a su vez contesta a esas dudas e inquietudes de manera atenta y de forma abierta.

Los tutores son escuchados y tomados en cuenta en todos los procesos y cambios que tiene la escuela, como a la formación de comisiones, la participación de eventos, etcétera...

La Metodología de trabajo que utilizamos en la jornada escolar 2014 – 2015 es el:

SEP (2011) dicho programa se trabaja con los contenidos, los propósitos, enfoques, estándares curriculares y aprendizajes esperados, se enfoca en los campos formativos: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrolló físico y salud, desarrollo personal social, expresión y apreciación artística, las competencias - aprendizajes esperados de los niños y niñas a favorecer evaluación, dicho programa es de carácter abierto (Sep, 2011: 7).

Cuadro de la jornada escolar del J/N Dr. José Sánchez Villaseñor se organiza:

Ciclo escolar	Hora	Personal
2014 – 2015	7:30	Entrada de intendentes
2014 – 2015	8:00	
2014 – 2015	8:30	Entrada de docentes y directora
2014 – 2015	9:00	Entrada de los niños
2014 – 2015	9:30	Canto, ed. Física y docente con grupo
2014 – 2015	10:00	Canto, ed. Física y docente con grupo
2014 – 2015	10:30	desayuno
2014 – 2015	11:00	receso
2014 – 2015	11:30	Docente como grupo
2014 – 2015	12:00	Salida de los niños
2014 – 2015	12:30	Salida de docentes y

Colaboro como maestra auxiliar en el J/N Doctor José Sánchez Villaseñor del ciclo escolar 2010 – 2011 - 2012 - 2013 hasta la fecha, el aula 3 ° “C” está conformado por 16 niñas y 7 niños en total de alumnos dentro del aula es de 23 niños, se cuenta con el material suficiente como: números, figuras geométricas, estancias para jugar, anaqueles en donde aguardamos sus libros de colorear, sus botes de pintura, colores, crayolas, libretas y para uso personal, mucho material didáctico de acuerdo a sus necesidades, inquietudes, un garrafón de agua purificada, sus mesas y sillas distribuidas por todo el salón, en frente de ellos la mesa de la profesora; todo adaptado de acuerdo en la estancia para que puedan alcanzar dichos materiales.

La relación que tiene los alumnos con sus pares es de respeto y colaboración mutua, comparten aprendizajes por medio del dialogo, otros medios con experiencias propias o nuevas; ayudan a sus compañeros en algunas situaciones didácticas que se le dificulten o alguna problemática que se le presente desarrollar, gracias a las actividades de adaptación con sus compañeros como el rompimiento del hielo, los seminarios - talleres he podido alcanzar el posible objetivo de que los educandos tengan una buena relación mutua.

Al socializar con los párvulos ejercen un poder de confianza, y obediencia de ellos hacia el docente brindando seguridad, amistad y tolerancia, gracias a esto crece la confianza.

Sesión cotidiana del grupo 3° “C”

Descripción del día lunes 7 de Enero del 2013 en el salón de clases 3 “C” con un total de 23 alumnos; de los cuales 7 son niños y 16 niñas, en el J/N DR. José Sánchez Villaseñor en Sahuayo Michoacán de Ocampo, con un horario de 9: 00 am a 12: 00 pm relacionando la actividad con la corporeidad:

Llegaron los niños al salón a las 9:00 am muy contentos e imperativos con sus semejantes, se recibieron con abrazos como muestra de afecto con un beso a

cada uno, cuando se miraban se saludaban entre ellos mismos, tres minutos de entrar los escolares al aula salieron al patio escolar algunos educandos corriendo y otros caminando para realizar la rutina de estimulación y el saludo general, terminando dicha rutina la maestra de guardia les pidió a los alumnos de sus respectivas maestras que accedieran a su salón con las manos en el pecho dobladitas y saltando como conejos.

Cuando ellos ya estaban dentro de la clase cantamos cantos de bienvenida, le cantamos al solecito, al reloj, de aseo, la de los zapatitos y las gotitas de agua, al finalizar la bienvenida al día de clases, realizaron la fecha, el pase de lista.

Se comenzó poniendo en el pizarrón un niño y una niña dibujados en representación de los alumnos, en las niñas como en el de los niños se colocó la primera letra de su nombre en mayúscula hasta concluir con los educandos que habían asistido ese día, se emprendió la clase con la actividad la cual se iba a tratar la sesión del esquema corporal.

En el esquema corporal podemos manipular cualquier parte de nuestro cuerpo que queramos trabajar como es el desarrollo de la actividad principal consistía en ponerles música agradable y relajante prendí el ventilador, les empecé dando un pequeño relato acerca de la corporeidad y las partes de su cuerpo y la función principal de cada uno de ellos; para que les quedara aún más claro pase a Génesis al frente y a Jorge Armando y les dije que movieran o jugaran con cualquier parte de su cuerpo pero que estuvieran en movimiento para que sus compañeros observaran la corporeidad, al finalizar les dije que se pusieran en movimiento en sus lugar con una música más rítmica, empecé a aplaudir y les dije a los niños que se pasearan por toda la estancia infantil, de primero fue un desorden porqué se empezaron a aventar y correr rápido hasta hubo un accidente se cayeron, constantemente iban haciendo otros movimientos de los ritmos escuchados por la música; brincaban, con un pie luego con el otro, se agachaban, después dibujaron los movimientos corporales que hicieron.

A las 10: 00 am llego el profesor de educación física al aula por los alumnos; salieron al patio escolar y empezaron a calentar, correr, brincar, jugaron pelotas, brincaron la cuerda, se movieron corporalmente, entre otras cosas.

A las 10:40 am era hora de lavarse las manos para desayunar se les dio el jabón para que tomaran poquito y se fueran a los lavamanos correspondientes de los niños (as), desayunaron y aún quedaban pocos minutos para salir al recreo y empezaron a jugar a los perritos se arrodillaron comenzando a ladrar y a disque correr como perros imitaron hasta los sonidos de un perro grande, dieron el toque de recreo a las 11:00 am Y los párvulos salieron a jugar al bambileche, columpios pelota, en la estancia de juegos, con materiales didácticos, a la pégala, escondidas, entre ellos mismos o con primos, sentados simplemente se relajaban.

11:30 am los alumnos entraron al salón les conté un cuento que ellos tienen que imitar todo lo que les voy relatando por ejemplo: el perro meneo la cabeza, meneo la cola el cerdo, canto el gallo, bailo el niño ellos bailan, les entregue la libreta de tareas cantamos la canción de las 12:00 pm; los escolares ya estaban cansados e imperativos al mirar a sus mamás asomarse por la ventana del salón cada educando lo fui despidiendo hasta finalizar mi día.

Construyendo buenos ambientes de aprendizaje partiendo de las inquietudes y necesidades y de los educandos, para hacer personas competentes sobresalientes a cualquier situación o contexto social al que día a día están en constante socialización; tanto individuales como colectivamente.



Fotos # 1 y # 2 Tomada en el Jardín de Niños Dr. José Sánchez Villaseñor dentro del aula escolar 3º C realizando actividades y juegos de corporeidad, de dibujo y escritura

CAPÍTULO 2

EL DIAGNÓSTICO

CAPÍTULO 2

EL DIAGNÓSTICO

2.1 Diagnóstico Pedagógico

El diagnóstico es un análisis de las características que acogen dentro de un entorno educativo, el cual tiene que ser observado – verificado por personas capacitadas para dar un diagnóstico a dicho contexto es necesario un análisis en si es un método que se utiliza para saber las causas de diversas situaciones educativas.

El diagnóstico (del griego *diagnostikós*, a su vez del prefijo *día*, "a través", y *gnosis*, "conocimiento" o "apto para conocer") alude, en general, al análisis que se realiza para determinar cualquier situación y cuáles son las tendencias. Esta determinación se realiza sobre la base de datos y hechos recogidos y ordenados sistemáticamente, que permiten juzgar mejor qué es lo que está pasando (<http://es.wikipedia.org> 28/05/2013).

Se realiza un diagnóstico para entender o tener una idea más clara acerca de cualquier problema, cosa que queramos investigar y su contextualización. Este juicio es una herramienta importante con la que cuentan los maestros, como un sistema propio de análisis y evaluación que se realiza para permitir conocer las características específicas de la situación determinada, posteriormente observar la pertinencia de una propuesta educativa.

Se lleva a cabo a través del estudio de los alumnos, materiales didácticos, contexto social en el que se encuentran, etcétera; para poder saber sus necesidades, carencias o facilidades que tiene para realizar diversas actividades en las instituciones. Es muy útil ya que con este conocemos más o fondo a nuestros educandos, su forma de vida social en la que se encuentran, por eso es importante hacerlo con dedicación para que los niños nos vean a nosotros como un apoyo para la construcción de sus conocimientos propios y en colaboración con sus compañeros en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

El Diagnóstico Pedagógico se debe entender como una actividad científica, teórico - técnica, insertada en el proceso enseñanza – aprendizaje, que incluye

actividades de medición, estimación – valoración (assessment) y evaluación, consiste en UN proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica, que se encamina al conocimiento y valoración de cualquier hecho educativo con el fin de tomar una decisión para la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje (Marí, 2008: 108).

- Recogida de información
- Análisis de la información
- Valoración de la información (como fiable/valida) para la toma de decisiones
- La intervención mediante la adecuada adaptación curricular y
- La evaluación del proceso diagnóstico.

El Diagnóstico es un proceso temporal de acciones sucesivas, estructuradas e interrelacionadas, que, mediante la aplicación de técnicas relevantes, permite el conocimiento de un sujeto/s que aprende/n desde una consideración global y contextualizada y cuyo objetivo final es sugerir pautas perfectivas que impliquen la adecuación del proceso de enseñanza – aprendizaje. El cual describe, clasifica y predice el comportamiento del sujeto dentro del su entorno educativo en donde se lleva a cabo actividades de medición y evaluación de un sujeto (o grupo de sujetos) o de una institución con el fin de dar una orientación. (Marí, 2008: 112 - 113).

En este sentido se intenta conocer las características, sociales, culturales, familiares y económicas que tiene los escolares en los hogares de la misma comunidad, de esto depende la educación que les proporciona los padres, a si los profesores parten de los ideas adquiridas desde sus casas o en sus contextos sociales, la relación – desenvolvimiento que observa en su entorno, de ello partir para conseguir desempeñar en la escuela alumnos competentes en los problemas que se les presenten en su humanidad.

Un juicio es de gran utilidad para poder observar los cambios, los avances y logros que se han obtenido durante el proceso de construcción continua e innovadora del educando en relación del aprendizaje significativo, propio adquirido por ellos mismos.

Una de las principales fuentes que recurrí para abordar la investigación fueron libros de texto de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), bibliotecas públicas como el Centro de Desarrollo y Promoción del Magisterio (CEDEPROM), internet, entrevistas, cuestionarios, diarios de campo, por medio de la observación, la institución pedagógica, los alumnos del “3°C”, la educación, contexto, etcétera.

El Diagnóstico fue diseñado de acuerdo a los intereses y necesidades que van surgiendo espontáneamente de la indagación, evaluación de las actividades o situaciones didácticas, para la construcción de sus conocimientos por medio de los educandos para su desarrollo integral de su aprendizaje significativo.

Una de las técnicas que se utilizaron fueron entrevistas - encuentros, con el propósito de saber que tanto conocen de las matemáticas, de tal manera que se identificara si se han estado aplicando constantemente dentro del aula escolar, los datos obtenidos arrojaron información que no eran relevantes.(Véase anexo 1).

El diagnóstico fue puesto en marcha cuando empecé a involucrarme más a fondo en los procesos de interacción en la práctica docente en la construcción de nuevos saberes en el desempeño de lo matemático. Durante el ciclo escolar 2014 – 2015, a las personas que se logró involucrar fueron educadores y educandos, los beneficios obtenidos fueron de utilidad.

Unos de los principales procesos de construcción fue desarrollar habilidades y destrezas en los alumnos ya que ellos mismos se fueron interesando por conocerlas, interactuar y jugar con ellas etcétera... Las profesoras le dieron un giro al innovar los planes de trabajo creando en los ambientes de aprendizaje, en dónde se retomaran más ya que son parte importante para el desarrollo del niño en su vida cotidiana; ya no eran caso omiso o poca implementación de está, ni aburridas las actividades sino al contrario que fueran de interés e inquietudes para que los párvulos sintieran ese estímulo por aprender más de ellas.

Las dificultades con las que se encontró el trabajo son que los maestros – alumnos no me daban la oportunidad de entrevistarlos – cuestionarlos ya que no mostraban participación por parte de ellos como que de un principio mis preguntas estaban diseñadas de una forma errónea o confusas, por lo que me puse a diseñar e investigar, preguntar y observar formas innovadoras de estímulo para posible participación a dichas técnicas de investigación, otra dificultad fue la falta de clases por paros y marchas laborales por parte de todo el estado y la falta de

participación por parte de los profesores – alumnos dentro del aula de clases de “3 ° C”.

Los datos que se obtuvieron, de las entrevistas aplicadas a alumnos fueron de gran utilidad, así se dio a conocer más afondo el problema que se estaba observando dentro del aula escolar al igual que en el contexto social, y así adquirir énfasis de algunos puntos de los cuales dudaba en la construcción de conocimientos por parte del educando para la construcción y mejora de nuevas situaciones didácticas - actividades. (Véase anexo 1).

Entrevistas

Los resultados que me arrojaron las entrevistas y encuestas que aplique a los párvulos, fueron el 30% de mis educandos no conocían los números el 15% me respondió que si conocían los números, otro resultado que obtuve de mis encuestas fue que casi el 60 % no sabía identificar los números el otro 40% si los identificaba, la cuarta pregunta que me arrojó a dicha problemática es que casi el 30% de los niños relacionaban los números con los objetos.

Observaciones

El 60 % de los escolares no relacionaban los números con los objetos, si lograban identificar pero se saltaban números por ejemplo: de dos mariposas si seguía el número tres se saltaban hasta el 6 u otro número distinto pero no era el correcto, casi el 60% de los alumnos no tenían conocimiento de las matemáticas pero por la falta de constante involucración de ellas por medio de los profesores los educandos olvidaban lo que ya habían visto en el transcurso del ciclo escolar sus conocimientos adquiridos, el otro 40% si llegaron a adquirir una idea más clara de las matemáticas y de la importancia que ellas tiene para la construcción de su enseñanza – aprendizaje.(Véase gráficas de resultados anexo 2).

Es por ello que como docente no puede dejar esto en el olvido, debemos de retomarlos y llevar secuencia didáctica de los planes, actividades o situaciones

didácticas, para que los párvulos puedan desenvolverse, en su sociedad a la cual pertenecen y ser personas de calidad, con buenos principio académicos a futuro.

Fue de gran utilidad en lo personal realizar dicho trabajo del cual surgieron nuevos intereses y necesidades por conocer más afondo las matemáticas porque hay muchos conceptos que ni yo misma conocía y que me fueron de utilidad para poderse los proporcionar a los alumnos dentro de la práctica docente. (Véase anexo 3).

2.2 La Problemática

Como maestra titular del 3^o grado grupo "C" y en ocasiones cuando se necesita como profesora auxiliar de grupo, o en otros grados que así lo requiere, desde el ciclo escolar 2010 - 2011 hasta la fecha, solo he trabajado dentro de esta institución de Educación Preescolar J/N Doctor José Sánchez Villaseñor.

Uno de los retos es que en ocasiones la directora me ha pedido apoyo a otro grupo y a pesar que no llevo una planeación porque surge de imprevisto que una docente tenga que salir, me integro al plan de trabajo de la Secretaria de Educación Preescolar (SEP), este programa se utiliza desarrollando las competencias, aspectos, aprendizajes esperados, enfoques, es una guía para las educadoras en servicio de educación básica, permitiendo apoyar la práctica en el aula, que motiva la esencia del ser docente por su creatividad y búsqueda de alternativas situadas en la enseñanza de sus estudiantes.

Su propósito es que el párvulo desarrolle su capacidad en los ambientes formativos para llegar a su autodiagnóstico de evaluación, al finalizar la clase estaba muy nerviosa porque tenía que explicarle a los padres de familia la tarea y los acontecimientos - eventos que se iban a llevar cabo y estaba tan nerviosa que se me olvido lo que iba a decir y tuve que ir a preguntarle a la directora.

Una de las dificultades que he enfrentado son las matemáticas, la maestra no con frecuencia las retoma en sus situaciones didácticas, y no establecen una secuencia comprensible a la hora de aplicarlas, desde el inicio del lapso escolar estoy con el grupo, la educadora se enfoca en otros campos formativos y no en el del pensamiento matemáticas aspecto de número ni en el de forma, espacio y medida, no llevan una persistencia pedagógica de las nociones de cantidad del 0 al 9 (clasificación de los números con los objetos, seriación, correspondencia biunívoca, conteo oral, valor cardinal, enumeración, comparación, entre otros).

Cada grupo es diferente, con el primer grupo con el que estuve como auxiliar fue el 3° "C" eran 12 niñas y 13 niños en total eran 25, observé que los estudiantes eran inquietos, gritones, imperativos, egocéntricos, era un salón algo desordenado, por lo que la docente no les ponía la atención adecuada y los dejaba mucho tiempo solos y en el rato que yo me quedaba con ellos la relación entre sus compañeros era mala se golpeaban, se gritaban, no aguardaban silencio, etcétera... y la docente no tenía mucha participación con los padres de familia ya que algunos no se presentaban a las juntas, eventos que realizan dentro de la institución en algunos casos mandaban a sus hijos a recoger a los educando por ello la información que se proporcionaba era confusa e inadecuada.

Con el segundo grupo era 3° "B" eran 13 niñas y 11 niños en total 24 en el mismo jardín pero con otra maestra estaba bien organizado la profesora los tenía ocupados trabajando y motivándolos para que realizaran bien sus actividades, observándolos constantemente, los acomodaba de distintas maneras adquiriendo una relación y convivieran con todos sus compañeros.

Lo que he observado estando como maestra auxiliar es que la titular trabaja con el programa de la Secretaría Educación Preescolar (SEP 2011) pero no toma mucho en cuenta las matemáticas, se preocupaba por los niños; estaba pendiente de ellos por eso citaba a los padres o tutores para tenerlos informados del aprovechamiento y desarrollo de sus hijos, aunque no todas las mamás

asistían, la relación de los niños con sus pares era buena no obstante había 3 que eran algo peleoneros he imperativos.

Para terminar el ciclo la maestra no les ponía la misma atención a los educandos porque comenzó a organizar sus cosas para la entrega de documentos, por lo que andaba de un lado para otro, aunque los mantenía ocupados realizando actividades manuales.

Con el grupo que me encuentro ahorita es el 3 ° “C” está formado por 16 niñas y 7 niños en total de alumnos dentro de la clase es de 23 educandos, dicha aula cuenta con las herramientas o útiles suficiente como en los dos anteriores, tales son números, figuras geométricas, estancias para jugar , anaqueles en donde aguardan sus libros de colorear, sus botes de pintura, colores, crayolas, libretas y para uso personal, mucho material didáctico de acuerdo a sus necesidades, inquietudes, un garrafón de agua purificada, sus mesas y sillas distribuidas por todo el salón; en frente de ellos la mesa de la docente todo adaptado de acuerdo en la estancia para que ellos puedan alcanzar dichos instrumentos.

Una de las dificultades a las que nos enfrentamos fue la adaptación ya que es uno de los grupos pequeños dentro de la institución y casi todos los días lloraban, no querían relacionarse con sus compañeros, pero poco a poco fue desapareciendo esa intolerancia y se fueron socializando, la relación que tiene los alumnos con sus semejantes es de respeto, colaboración, gracias a las actividades de adaptación con los compañeros como el rompimiento del hielo, los seminarios talleres, la relación familiar es buena, socializan por medio del diálogo entre sí con los integran su comunidad de forma comunicativa igual que la de sus amigos pero hay uno o dos educandos que el trato que llevan en su hogar no es el adecuado ya que cuando llega la mamá le grita, la golpea, u otros acontecimientos que han surgido etcétera.

2.3 Planteamiento del Problema

Se detectó que hay una problemática en el grupo 3^o “C” en el campo de las matemáticas, por lo que con la ayuda del “juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9”, partiré de la realidad de las habilidades, adecuando los contenidos dinámicos del proceso de enseñanza – aprendizaje del aula que se va a dar posible solución a dicha problematización.

El concepto del número es el resultado de la síntesis de la operación de clasificación y de la operación de seriación: un número es la clase formada por todos los conjuntos que tienen la misma propiedad numérica y que ocupa un rango en una serie, considerada a partir también de la propiedad numérica. (Nemirovsky, 1987: 7).

Las matemáticas trabajan con cantidades, podría decirse que casi todas las actividades humanas tienen algún tipo de vínculo con el número.

La didáctica interviene transformando la información, que es proporcionada a los alumnos en aprendizajes para ello, a través de destrezas, habilidades, actividades de recreación, situaciones didácticas, proporcionándoles así los conocimientos para que ello los desempeñe en su entorno. Los conocimientos son adquiridos por cualquier persona, en cualquier contexto o círculo social al cual pertenecemos. La transmisión de enseñanza es factor importante, en la construcción de nuevos saberes, en dónde se engloban maestro – alumno – comunicación; un educando puede transmitirle a otros sus saberes, aprendizajes, habilidades, que él tiene u obtuvo en su proceso formativo de su enseñanza.

Con la estimulación por parte del juego en el ámbito de las matemáticas pretendo mejorar las habilidades de los niños. Las situaciones didácticas conduce de modo natural a la creatividad porque en todos los niveles lúdicos promovidos en el aula se ven obligados a empezar destrezas y procesos que el proporcionen oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la fantasía.

Aprovechar los intereses lúdicos de los niños a fin de utilizar el juego como medio para desarrollar las capacidades superdotadas del pensamiento, de acuerdo con

los contenidos de aprendizaje contemplados en los programas de estudio de la educación (Ambrosio, 1995: 23).

El juego es importante en las matemáticas ya que logra llamar la atención del párvulo en su proceso de construcción en la dinámica educativa. Partiendo de utilizar el juego como medio para la adquisición y construcción de los conocimientos, por lo que es utilizado como estrategia didáctica en el aula. Los educandos tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a tu fantasía y esto se consigue a través de las actividades dinámicas.

Las dificultades en el aprendizaje de los alumnos con respecto al conteo en la institución no se retoma constantemente las matemáticas, la profesora sólo les explica dos días de la semana algunos números y como no están en proceso de involucración con ellos, en el transcurso de la siguiente jornada los retoma pero algunos escolares ya se les olvidó. La educación es factor importante para formar a los niños en buenos ciudadanos contribuyentes de los ricos principios, costumbres, conocimientos para conservar nuestra comunidad para su futuro y el de la nación.

2.4 Delimitación

Para fines de esta investigación la delimitación simboliza establecer límites a algo que antes era general e impreciso. “Delimitación (Del lat. Delimitatio, -tionis.)f. Acción y efecto de delimitar. Delimitar. (Del lat. Delimitare.) tr. Delimitar o fijar con precisión los límites de una cosa, en el sentido material o moral. (Enciclopedia SALVAT, 1977, p.1020).

Dicho proyecto pretende abordar el juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje para el pensamiento matemático en preescolar, es de particular interés el desarrollo del concepto de número tanto en la vida social como a lo largo de su vida cotidiana, para crear personas autónomas competentes capaces de solucionar cualquier problemática que se le presenten en cualquier círculo social.

Predominando dicha delimitación, en el J/N DR. José Sánchez Villaseñor en Sahuayo Michoacán de Ocampo, grupo 3º "C" con un total de 23 alumnos, de los cuales 7 son niños, 16 niñas, la dificultad que enfrentan los escolares es que no conocen ni relacionan el número, no proceden a llevar una secuencia numérica en el conteo, para ello implementado en las actividades el juego como recurso didáctico de enseñanza, se estimula al educando que se interese por conocerlo, interactuar con él, y solucionar problemas matemáticos en cualquier situación didáctica, como marco de referencia la sociedad.

Para relacionar las situaciones didácticas en el desarrollo del concepto del número, es necesario tomar en cuenta la evaluación en el niño a fin de que el docente cuente con un marco de referencia necesaria para la sabiduría de dicho concepto, en la conciencia de sus alcances y limitaciones, para crear párvulos competentes en su moral social capaces de buscar posibles soluciones a los problemas que se les presenten.

El juego en cualquier situación que nos propongamos a cumplir siempre tendremos muy bien desempeñado a la hora de aplicarlo con nuestros niños, ya que a esta edad ellos están interesados por aprender, conocer y explorar.

2.5 Justificación

La justificación es un argumento o principio que sirve para justificar una acción de algo. "Justificación (Del lat. Iustificatio, - tionis.) f. Conformidad con lo justo, es una noción de proceso y el resultado de justificar" <http://definición.de>. (06/11/2013).

Es de suma importancia promover y darle relevancia al juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje en el número, ya que se ha percatado, observado del bajo rendimiento de los conocimientos en preescolar, es de aquí de donde surge la preocupación por buscar una alternativa de enseñanza por medio de las actividades en el desempeño académico matemático, creando así seres

competentes capaces de aprender por sí mismos, descubriendo e interpretando la realidad observada.

Surge espontáneamente la necesidad de aprovechar la utilización del juego en los saberes cotidianos, difundiendo de los principios innovadores, hay un sinfín de actividades tanto didácticas como simbólicas de las cuales desprendemos como recurso auxiliar para la práctica educativa, ya que a esta edad los niños están interesados por divertirse aprendiendo y que mejor que partir de sus inquietudes y necesidades por medio del juego.

Es de aquí la inquietud personal por la transformación importante por darle una solución a dicha problemáticas pretendo que el niño además de que aprenda se interese por el juegos interactué con sus semejantes e individual, que sea el principal guía de su propio conocimiento a desempeñar en su vida social cotidiana.

En la práctica pedagógica es trascendental promover las matemáticas para darles bases fundamentales desde el comienzo de su desarrollo de las habilidades personales para los educandos, y a si crezcan con juicios amplios, fijos, claros que sirvan como base en el crecimiento de su extensa gama de conocimientos buenos para desempeñar como seres autónomos en su vida diaria y puedan transmitir a sus compañeros conocimientos que han adquirido por sus antecesores o figuras importantes que han influido en ellos.

2.6 Propósitos

Para fines de esta investigación me parece conveniente explicar el propósito de realizar o no realizar un hecho, “Propósito. M. Intención de obrar de uno u otro modo, de hacer o no hacer una cosa. Objeto, finalidad. Material en que se entiende o de que se trata. Pl. decisión de mantener determinada conducta. A p. proporcionado u oportuno para lo que se desea o se dice” (diccionario enciclopédico Salvat, 1995: 1116).

Propósito general:

Fomentar el juego como recurso didáctico en la utilización de los números decimales del 0 al 9 con alumno competente de preescolar, capaces de sobresalir en cualquier contexto social en el que se encuentren.

Propósitos específicos:

- ✓ Favorecer el conteo oral del 0 al 9 e identificar los números en la Clasificación y Seriación.
- ✓ Identificar el conteo y correspondencia biunívoca en la adquisición de los números del 0 al 9 para su vida cotidiana.
- ✓ Sensibilizar al párvulo por medio del juego en la utilización del número del 0 al 9 en las situaciones cotidianas.

2.7 Elección del Tipo de Proyecto

Un proyecto de innovación docente es un herramienta teórico – práctico la cual es apoyada por los profesores – alumnos; está nos ayuda para poder conocer, comprender un problema significativo de su labor docente y propone una alternativa docente de cambio pedagógico que considera las condiciones concretas en que se puede llegar a tener respuestas de calidad al problema que se estudió.

El proyecto de innovación docente; está construido mediante una investigación teórico – práctica, las cuales siempre van unidad una y otra; llevan propuestas alternativas las cuales ayudan en las escuelas a los niños en sus enseñanzas – aprendizajes y así llegar a una innovación cualitativa.

La Universidad Pedagógica Nacional (UPN), tiene tres proyectos pedagógicos de Acción Docente, Intervención Pedagógica y Gestión Escolar dicha propuesta pedagógica se enfoca a intervención pedagógica.

- Proyecto de Intervención Pedagógica

El plan de intervención pedagógica establece la relación en el proceso de formación del docente, reitera la posibilidad de establecer un plan que favorezca los contenidos escolares, surge de la identificación de un problema en particular de la práctica académica identificado todo ello en el desarrollo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los contenidos escolares de calidad.

La intervención (del latín interventio) es venir entre, interponerse: la intervención es sinónimo de meditación, o de intersección, de buenos oficios, de ayuda, de apoyo, de cooperación, también se le atribuye el uso de las ideas de operación y de tratamiento. La intervención se presenta como el acto de un tercero que sobreviene en relación con un estado preexistente (Rangel, 1995: 88).

Dicho trabajo debe contribuir a dar claridad a las tareas profesionales de los maestros en servicio mediante la incorporación de los materiales, contenidos educativos más pertinentes, para la realización de las tareas relacionadas a la realidad o intereses - necesidades personales en las situaciones didácticas. Para poder aplicar la metodología didáctica es necesario conocerla e indagarla, para enseñarla, y transformarla en la práctica docente, el aprendizaje del niño se da a través de un proceso de formación atribuyendo, conocimientos, valores y habilidades.

Tiene como intención explicar las relaciones entre los procesos de formación de los profesores. Este proyecto quiere concluir un propósito que construya la superación de algunos de los problemas que se presentan y a si estar en constante elaboración de la alternativa de innovación, en los diferentes elementos que permiten dar forma a una estrategia de trabajo propositiva para definir un método y un procedimiento.

El docente es un ser capaz de estar en constante innovación e investigación en la mejora de sus planes, para formar personas competentes, capaces de ser autónomos en la resolución de los problemas, e evaluación de los contenidos escolares que el docente les ha proporcionado en la construcción de su propio aprendizaje.

CAPÍTULO 3
FUNDAMENTACIÓN
TEÓRICA

CAPÍTULO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Enfoque Constructivista en la Enseñanza

El constructivismo se ha percibido como la pedagogía que se aplica a manera de concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción. "Constructivismo es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo". (<http://es.definiciónconstructivismo.org> O2/O3/2014).

Se considera al alumno poseedor de conocimientos sobre los cuales habrá de crear nuevos saberes; a partir de los conocimientos previos de los educandos, el docente guía a que los estudiantes logren establecer conocimientos significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. La finalidad del sistema educativo innovador, se orienta a llevar a cabo un cambio pedagógico en todos los niveles y así crear alumnos con calidad competentes en la solución de problemáticas que se le presenten en su medio social.

En este paradigma constructivista se ve al niño como una persona individual, única y diferente a los demás; con conocimientos ricos he iniciativa en la edificación del procesos de desarrollo y proceso de aprendizaje, los cuales ejercen un poder esencial en la capacidad de razonamiento e inteligencia de las ideas sobre lo que lo rodea, interpretando físicamente el dominio lógico del pensamiento autónomo.

En el paradigma constructivista, el trabajo se concibe como un proceso único de aprendizaje personal que se da entre el niño y el objeto a conocer; el alumno (a), forma o construye gran parte de lo que aprende; esto se ve reflejado en la evaluación y en el desenvolvimientos de los conocimientos adquiridos; la relación congruente que entabla favorece la construcción de su propio

aprendizaje de las nuevas enseñanzas edificadas por ellos mismos con bases sólidas para su futuro.

El constructivismo educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el "sujeto cognoscente"). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción". (<http://es.wikipedia.org/O2/O3/2014>).

En esta etapa del desarrollo el alumno edifica sus conocimientos partiendo de sus inquietudes y necesidades; por explorar – conocer u aprender nuevos aprendizajes; por medio de la interacción, tacto, lenguaje relación con sus semejantes, forma colaborativa y estimulada, es por ello que el constructivismo se relaciona con la propuesta pedagógica que se está llevando a cabo; “el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9”, se le dan las habilidades necesarias para que el niño (a) se desenvuelva y crea sus aprendizajes en el proceso dinámico del juego.

Como figuras clave del constructivismo cabe citar a Jean Piaget y a Leví Vygotski. Piaget se centra en cómo se establece la comprensión partiendo desde la relación que entabla con sus semejantes partiendo de los conocimientos previos en la construcción de los propios. Por el contrario, Vygotski se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna.

La interacción que tiene el sujeto – objeto, aprende gracias al trato con el contexto en el que habitualmente se encuentra, es decir por medio de las experiencias vivenciales y culturales de su entorno, el párvulo es el principal autor de sus propias enseñanzas observando, experimentando e interactuando durante el proceso de su vida.

Los niños de entre tres a cinco años de edad son el principal fuente de creación de sus conocimientos autónomos, su interacción con el mundo que lo rodea es de (imaginación, imitación, sociables, creativos, cariñosos, curiosos, imperativos e inquietos por descubrir y aprender cosas nuevas). En este lapso es

egocéntrico e imaginativo por naturaleza, no distinguen las experiencias reales de la fantasía, esta etapa es muy importante; ya que surge aquí el desprendimiento de su hogar y el conocimiento hacia nuevas relaciones sociales e interpersonales que se dan en su primera educación formal.

La teoría de Piaget dice que el sujeto es un constructor activo de sus conocimientos siempre y cuando estén orientadas a lo que realizan frente al objeto, partiendo de la acción el sujeto tiene que actuar para conocer el objeto.

Los escolares transforman sus aprendizajes por experiencias formativas, inquietudes – necesidades, motivaciones; ansiosos de conocer y aprender nuevas nociones por medio de la interacción, lenguaje; de las herramientas que le proporciona el docente al alumno (a) para desempañarlo y crear su propio procedimiento para resolver una situación. El aprendizaje escolar del alumno jamás comienza en el vacío.

El conocimiento es algo que todos los seres humanos traemos consigo; al ir evolucionando el educando va adquiriendo nuevos y mejores aprendizajes reemplazando los aprendizajes viejos. El avance pedagógico de los niños ha alcanzado la etapa de razonamiento de ciertas funciones e adquisición de destrezas y habilidades de acción docente de acuerdo al estadio en que se encuentran.

El desarrollo y la enseñanza; ambas entablan un vínculo, se ocupa del aprendizaje para que el alumno tenga un buen progreso cognitivo; y viceversa, se necesita de un buen perfeccionamiento para alcanzar la educación esperada.

En el jardín de niños se trabaja con el Programa de la Secretaría de Educación Preescolar (SEP 2011), esta presentación es una guía para los profesores, el cual lo utilizan para desarrollar cada campo formativo, facilitando adquirir y conocer en qué aspecto de desarrollo y aprendizaje se encuentran, dicha metodología está integrada por seis campos formativos.

Los seis campos formativos del Programa de la Secretaría de Educación Preescolar 2011 son:

Campo formativo	Aspectos en que se organizan
Lenguaje y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje oral. • Lenguaje escrito.
Pensamiento Matemático	<ul style="list-style-type: none"> • Numero • Forma, espacio y medida.
Exploración y conocimiento del mundo	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo natural. • Cultura y vida social.
Desarrollo Físico y Salud	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación, fuerza y equilibrio. • Promoción de la salud.
Desarrollo Personal y Social	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad personal. • Relaciones interpersonales
Expresión y apreciación artística	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y apreciación musical. • Expresión corporal y apreciación de la danza. • Expresión y apreciación visual. • Expresión dramática y apreciación teatral.

Cuadro 1. Campo formativo SEP 2011.

En el Programa de la Secretaría de Educación Preescolar (SEP 2011) encontramos que cada campo formativo está estructurado dentro en un libro el cual presenta la información básica especificando sus características generales en los proceso de desarrollo en la enseñanza de los niños (as) en cada uno de los apartados, los logros obtenidos experimentados, las competencias a trabajar dependiendo al aspecto en que se organiza o que se requiera investigar, los conocimientos esperados y la evaluación formativa individual o grupal de los alumnos acerca de lo adquirido.

Las profesoras se reúnen para planear cada campo formativo ejemplo: las de 2º eligen las competencia y campos a favorecer con los niños lo mismo ocurre con las docentes de 3º, cada educadora en su aula desempeñan las aptitudes a beneficiar para evaluar con los niños y al finalizar expone el grupo de docentes los conocimientos adquiridos por los niños y también las experiencias malas.

Esté proyecto pretende abordar el juego como estrategia de enseñanza – aprendizaje para el pensamiento matemático en preescolar, es de particular interés adquirir el concepto de número tanto en la vida social como a lo largo de su vida cotidiana, para crear personas autónomas en los problemas competentes que se le presenten en cualquier contexto moral.

Teoría del juego. El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia - aprendizaje, al jugar el alumno manifiesta básicamente el desempeño de su propia autonomía y personalidad, el juego refuerza el conocimiento. “Vigotski afirma que el niño se desarrolla a través del juego”. (Vygotski, 1988: 61). Al desarrollarse el niño manifiesta una evolución constante de un conocimiento adquirido de forma gradual; por lo que implementando el juego como estrategia en las matemáticas concepto de número se fomentara el interés del párvulo para adquirir, interactuar, explorar y conocer el número.

El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, ellos realizan con entusiasmo las situaciones didácticas lúdicas, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica, partiendo principalmente de sus inquietudes – necesidades por conocer más allá de la simple teoría. El juego proporciona placer cuando logramos nuestros obstáculos y objetivos, en cualquier lugar o círculo social que se encuentre el educando siempre empleamos y encontramos la noción numérica.

Las actividades como destreza de aprendizaje en el pensamiento matemático facilitara la construcción continua de su enseñanza de la numerosidad en la pedagogía constructivista, ya que “el número es la clase formada por todos los conjuntos que tienen la misma propiedad numérica y que ocupa un rango en una serie, serie considerada a partir también de la propiedad numérica (Nemirovsky, 1987: 7). La cifra es un significante que representa una acumulación de objetos que tiene el mismo valor numérico, conociendo las matemáticas él niño podrá relacionar muchas situaciones que se le presenten en su vida diaria.

Piaget enfatizó tres principales juegos que se destacan en la propuesta pedagógica: juego de ejercicio: es flexible y no intervienen símbolos, Pensamiento sensorio – motor. Juego simbólico: de roles por ejemplo: papá - mamá – profesora – doctor – comerciante - cocineros, etcétera... y por último el juego de reglas: reglas espontáneas de las matemáticas, las cuales los jugadores deben de acatarlas para poder jugar y llegar al propósito del juego, estos son claros

ejemplos factibles los cuales ayudan a adquirir conocimientos, habilidades y un sin fin de actividades innovadoras para que los párvulos alcancen aprendizajes de cualquier tipo ya sea de desarrollo personal e interpersonal, etcétera.

Las acciones didácticas facilitan el proyecto de innovación docente: el juego de ejercicios es de entrada a nuestra situación didáctica; para estimularlos y que la mente del escolar se abra y esté atento “que despierte, que se integre a su semejantes y colabore”, el juego simbólico: se utiliza para desesterrar la mente, permitir al alumno ser espontaneo, creativo y de roles, en este caso por ejemplo: desempeñan un papel satisfactorio para él; al jugar a la maestra o la tiendita el escolar tiende a darle valor a los objetos numéricos, una manzana , dos sandias, un plátano, etcétera.

Para que un ejercicio llegue a la meta deseada su propósito es implementar algunas normas que ellos mismos crean para una acción establecida, especificando esos criterios los cuales acataran los párvulos y se llevan a cabo la actividad de manera satisfactoria en la construcción numérica de las matemáticas, si alguien llegara a romper esas reglas tendrá que cubrir alguna sanción del juego.

Las actividades conducen de modo natural a la creatividad porqué en todos los niveles lúdicos promovidos en la escuela, los niños empiezan con destrezas y procesos que le proporcionen oportunidad de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. El juego del educando es la imaginación en la acción. Gracias al desarrollo dinámico son capaces de hacer más cosas de las que puede comprender.

“El juego construye una serie de actividades importantes durante el periodo de la vida y generalmente es pieza que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, aunque también se pone el juego y el trabajo”. (Delval, 1994: 12). Es por ello que en los primeros años de vida el juego es factor indispensable en el crecimiento del alumno, implementando estrategias de apoyo en las matemáticas el número tendrá gran valor de adquisición en el desarrollo de su aprendizaje.

3.2 El Niño de 3 a 5 años

Los niños de entre tres a cinco años de edad son constructores de su propio conocimiento, su interacción con el mundo que lo rodea es de imaginación, imitación, sociables, creativos, juguetones, cariñosos, curioso, amable, imperativos e inquietos por descubrir y aprender cosas nuevas.

En este período pretenden ser el punto de atención elevado en el nivel egocéntrico e imaginativo por naturaleza, no distinguen las experiencias reales de la fantasía, en este lapso todo lo que le diga la mamá o la docente es verdad como el mito de los reyes magos que se tiene que portar bien, dormir temprano para que lleguen y les puedan dejar el juguete que le pidieron, dicha etapa es muy importante; ya que surge aquí el desprendimiento de su hogar, el conocimiento hacia nuevas relaciones sociales e interpersonales que se dan en su primera educación formal el Preescolar.

En síntesis, Vigotsky citado en Ausubel (1991) señala que en esta edad, el proceso de maduración se considera fuertemente influenciado por los niños (as) en la Zona de Desarrollo Próximo; logrando un proceso de estabilidad y aprendizaje (lo que un niño es capaz de hacer con ayuda de alguien, mañana podrá hacer por sí solo. “J. Piaget sostiene que cuatro factores principales provoca cambios en el desarrollo intelectual. La maduración, la experiencia física, la experiencia social y la equilibrarían” (Ausubel, 1991:109).

Los alumnos desarrollan habilidades significativas por medio de experiencias personales influenciadas por ellos mismos, un nivel mayor de maduración y autonomía, que aumentado obliga a la mente del párvulo a trabajar sobre problemas completamente nuevos o accesibles capaces de dar respuestas exactas a los conocimientos previos en la solución y destreza de ello.

La etapa preoperatoria es una etapa de los niños (as), esencial en la construcción del procesos de desarrollo y proceso de aprendizaje simbólico, los cuales ejercen un poder esencial en la capacidad de razonamiento e inteligencia de las ideas sobre lo que lo rodea, interpretando físicamente el dominio lógico del pensamiento

significativo propio. Todo esto dependerá en gran parte de su nivel de perfeccionamiento que ha construido a medida de la autoridad que realiza la interacción simbólica para representar objetos, lugares y personas, con sus semejantes, amigos, primos, hermanos, su principal fuente de influencia de guía es el profesor, y el medio social al que pertenece. Los escolares comprenden la relación de los hechos.

La teoría piagetiana llamada así al período preoperatoria a la segunda etapa del pensamiento; porque una operación mental requiere pensamiento lógico y en esta etapa los niños aun no desarrollan todas las capacidades para pensar de manera más lógica.

La socialización es una representación de integración y imitación de los niños – niñas; con quienes establecen vínculos de colaboración, de conflicto y convivencia selección de amistad; los niños al entrar a la institución pasan del estado familiar al escolar, son experiencias nuevas para ellos, ya que cada uno de los estudiantes pertenecen a diferentes grupos sociales pero se asimilan en valores. Los alumnos en preescolar adquieren normas o reglas sobre lo que deben hacer y sobre lo que no deben hacer.

Los valores en Preescolar son la base primordial para crear seres sociales; ya que a ésta edad estipulada los párvulos van construyendo sus principales bases en la construcción de su formación influenciados en su familia, los infantes van fortaleciéndose y haciéndose valer por ejemplo: con honestidad, responsabilidad, respeto, generosidad, solidaridad, comunicación social, etcétera...

Los niños y niñas de entre 3 – 5 años de edad según Erikson, se encuentran en la etapa (Fálica), la cual se desprende que los párvulos están influidos por un vínculo sexual por la madre y las escolares a su padre. “Los alumnos en esta edad emergen el periodo fálico con un sentido firme de su masculinidad o feminidad y la forma como resuelven la crisis del complejo de Edipo o de Electra determina el grado de adaptación a su género”, (Papalia, 1993: 104). La etapa

Fálica es la etapa del párvulo en preescolar dicha teoría es dónde el placer se centra en la autoridad personal del educando.

La etapa Psicosexual (Fálica) de Freud, manifiesta la capacidad de recibir placer derivado de la estimulación de diversas zonas erógenas, se desarrolla durante la etapa inicial en preescolar (3– 5 años de vida), es la teoría en dónde el placer se centra en el escolar, desarrollando en el los principios de la personalidad, armonía, bienestar, confianza, solidaridad, alegría, amor, armonía, creatividad y autonomía personal.

Freud desarrolla la personalidad y la niñez, atribuyendo características, creencias, actitudes y comportamiento de otros grupos sociales, su principal fuente de influencia para ellos es el padre – madre pero ellos pueden tomar a otro como guías en su proceso de aprendizaje abuelos, tíos, maestros, amigos, entre otros (Papalia, 1993: 93).

El desarrollo y el aprendizaje; ambos entablan un vínculo con los alumnos en cualquier nivel educativo en el que se encuentren, se ocupa de una enseñanza para que él adquiriera habilidades y viceversa se necesita de un buen aprendizaje para alcanzar los conocimientos esperado. La personalidad de cada uno es única, propia ellos mismo la van creando como así también existen gran variedad de factores en dónde ellos son influenciados para construir y adquirir conocimientos de calidad.

3.3 Programa de Educación Preescolar 2011

El programa de estudio del nivel Preescolar es una guía de orientación para la docente del trabajo en el aula, logrando integrar, colaborar y motivar al alumno a desarrollar y desempeñar la creatividad de nuevas e innovadoras alternativas de situaciones pedagógicas en la enseñanza - aprendizaje, y así mejorar la educación de los párvulos creando personas competentes en la solución de problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

Los programas de estudio 2011 contienen los propósitos, enfoques, estándares curriculares ya aprendizajes esperados, manteniendo su potencial, gradualidad y

coherencia de sus contenidos, además se centra en el desarrollo de competencias con la finalidad de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanden nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia en un mundo global e independiente. (Sep, 2011: 7).

Los niños establecen un nivel mayor de estabilidad – madurez, en donde el profesor ejerce en ellos un poder, en la impartición de conocimientos; creando en si buenos ambientes de aprendizaje, ilustrativos, llamativos que estimulan a ellos a interesarse en los contenidos de dicho programa de educación preescolar, empleado en el mejoramiento de su formación, proporcionando en sí, la bases fundamentales para la construcción de ser partícipes activos.

El programa pretende abordar contenidos extraescolares relevantes a una sucesión continua y coherente de sus contenidos en donde las situaciones didácticas estén diseñados para favorecer, estimular o desarrollar las aptitudes y así partir de sus inquietudes - necesidades para desempeñar, auxiliar y fortalecer el desarrollo de los contenidos.

Al desarrollar aptitud el niño (a) se desenvuelve con mayor facilidad siendo persona autónoma, crítica e independiente en la solución de cualquier problemática que se le presente de cualquier contexto social en el que se encuentre y relación con miembros de su humanidad ya sea moral y democrática así creando alumnos de calidad sobresalientes en el progreso de sus conocimientos.

El programa se enfoca al desarrollo de competencias de los niños y las niñas que asisten a los centros de educación preescolar, y esta decisión de orden curricular tiene como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano. Una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actividades y valores (Sep, 2011: 14).

La edad preescolar es una etapa esencial en la edificación del procesos de desarrollo y proceso de aprendizaje, los cuales ejercen un poder esencial en la capacidad del razonamiento he integración de la inteligencia acerca de las ideas sobre lo que lo rodea, interpretando físicamente el dominio lógico del pensamiento autónomo.

Nemirosky sostiene que el aprendizaje del número defiere de acuerdo a las distintas escuelas matemáticas, parte de las premisas que sostienen que el número es el resultado de la síntesis de la operación de clasificación, seriación y correspondencia biunívoca. Analiza el aspecto matemático del número con dicha concepción y señala que este análisis permita comprender el proceso a través del cual los niños construyen el concepto de número es por esta razón la utilización programa 2011 en el aspecto numérico del campo formativo pensamiento matemático.

“Las competencias movilizan y dirigen todos los componentes hacia la consecución de objetivos creativos; son más que el saber, el saber hacer o el saber ser. Las competencias se manifiestan en la acción de manera integrada”. (Sep, 2011: 122). Es una forma de integrar de manera colectiva, dinámica y atractiva las situaciones escolares, en donde el niño – niña de educación preescolar predispongan lo aprendido en cada uno de ellos.

El programa tiene un carácter abierto, lo que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordaran las competencias propuestas para este nivel educativo, y seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que consideran convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados. Asimismo, tiene libertad para seleccionar los temas o problemas que interesen a los alumnos y propiciar su aprendizaje. (SEP, 2011, p.15).

El programa es de carácter abierto, ya que permite que el alumno sea el principal indagador en su aprendizaje, teniendo la libertad de con ayuda de la docente adaptar y recrear los planes de trabajo adecuándolos a la metodología de trabajo ejercida dentro del aula escolar.

La propuesta pedagógica se enfoca al campo formativo de pensamiento matemático en el aspecto del número, Nociones de cantidad del 0 al 9 (clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, enumeración, comparación, conteo oral, valor cardinal, dentro de la competencia se identifica el aspecto esperado con el que se va a situar de acuerdo a los competencias a emplear.

- ✓ Favorece el conteo oral del 0 al 9, identificar los números en la clasificación y seriación.
- ✓ Identificar el conteo y correspondencia biunívoca en la adquisición de los números del 0 al 9 para su vida cotidiana.
- ✓ Sensibilizar al párvulo por medio del juego como recurso didáctico en la utilización del 0 al 9 en situaciones cotidianas.

El programa facilita a los profesores para que sean innovadores y construyan las herramientas para las situaciones didácticas de las matemáticas mediante los aprendizajes esperados en donde los alumnos puedan realizar infinidad de actividades que le permitan construir conocimientos en los ambientes de enseñanza – aprendizaje.

El niño aprende el conteo oral, clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, entre otros, por medio de “el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9”, explorando, conociendo, inventado y estableciendo un sinfín de experimentos recreados o investigados, partiendo de sus inquietudes o necesidades amplias por conocer más allá del concepto de número va desarrollando paso a paso progresivamente cada uno de los contenidos, al mismo tiempo se va formando como persona competente en la solución a cualquier problema que se le presente, para así llegar a una auto evaluación en donde descubra sus dudas y valora los conocimientos adquiridos.

El juego estimula al niño (a) por conocer, descubrir e interactuar de forma dinámica día a día la enseñanza numérica que enfatiza los principios necesarios que lleven a realizar actividades de conteo, sistemas de numeración que son herramientas básicas del pensamiento matemático para la vida cotidiana.

3.4 El Campo Formativo Vinculado a la Problemática

Los campos formativos facilitan al educador tener iniciativa propia partiendo de sus intereses, inquietudes, necesidades del alumno, ya que dicho programa es de carácter abierto en los contenidos extraescolares, relevantes a una sucesión continua y coherente de los campos formativos, en donde los aspectos o situaciones didácticas están diseñadas para favorecer, estimular el desarrollo de su creatividad e iniciativa para buscar un mejor estímulo de la misma y adaptar nuevas estrategias que permitan una mayor viabilidad de beneficios en la construcción de sus alumnos.

El programa de la Secretaría Educación Preescolar 2011 se organiza en seis campos formativos denominados así porque consienten hermanar la interacción del desarrollo y del aprendizaje. “Los campos formativos permiten identificar en que aspecto se encuentra el niño, para lograr que las actividades estén construidas dinámica e innovadoras; en competencias de las niñas y niños que asisten a los centros de educación preescolar. Lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud, desarrollo personal y social, expresión y apreciación artística” (Sep, 2011: 39 – 40).

Cada ámbito se identifica en las características principales del desarrollo - aprendizaje que edifican, aprenden, experimentan, los alumnos en relación a cada actividad a utilizar, se incorpora integrando competencias o situaciones didácticas correspondientes a los aprendizajes esperados, lo que se espera lograr en cada aprendiz, su propia construcción del conocimiento activo e innovador, constante, a evaluar las aptitudes alcanzadas en la adquisición de un conocimiento cada vez más amplio y complejo.

Las niñas (niños), adquieren las habilidades necesarias para desempeñarse con mayor facilidad en el razonamiento numérico y abstracción numérica, de la percepción de la realidad en su contexto social, del valor adquirido en el proceso numérico.

La finalidad de este campo es que los párvulos sean capaces de construir su propias nociones de cantidad del 0 al 9 (clasificación, seriación, correspondencia, conteo oral, comparación, valor cardinal), etcétera, por ejemplo: tengo 0 carritos, 1

pelota redonda, paseo 4 perros en el patio, invite a 9 amigos a mi casa y solo llegaron 6 , la moneda que tengo en mi mano tiene el número 5, el pantalón de mi mamá tiene los números 2 y el 3, la seriación 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, entre otros, hacemos que el niño relacione el uso del número en relevancia a su vida cotidiana, para obtener un aprendizaje más significativo en su propia construcción numérica.

Cada estudiante tiene una percepción diferente del número que él de los demás, hay algunos que necesitan más apoyo, que otros compañeros para la adquisición de su propio conocimiento, por lo que debemos que adecuar las estrategias de habilidades a todos los alumnos en su educación inicial, en el dominio del conteo oral - escrito.

El aspecto que tiene mayor énfasis a la propuesta pedagógica es el número, la competencia que se favorecerá es: "Utilizar los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo, los aprendizajes esperados: Utilizar los números en situaciones variadas que impliquen poner en práctica los principios del conteo, Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, comparar y repartir objetos. Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta (Sep, 2011: 57).

Los alumnos aprenden los conocimientos de prisa, de forma comprensible, dinámica, recreativa y constante, la educación preescolar es la base principal de una buena educación a futuro. Por medio de las nociones matemáticas permiten crear, descubrir cosas acontecimientos nuevos y mejores; para vivir en una sociedad cada vez sobresaliente, capaces de aprender por sí mismo, construir su propio conocimiento, de ser sujetos activos en su adecuada educación por medio de la investigación, desarrollo e evaluación.

La intervención pedagógica es importante promoverla desde la institución, para dar bases fundamentales desde el comienzo de su desarrollo de aprendizaje en los alumnos, y así crezcan ejerciendo en ellos juicios amplios, fijos y claros, que sirvan como base en el crecimiento de su extensa gama de aprendizajes a futuro en relación a las nociones matemáticas concepto de número, para desempeñarse como seres competentes, sobresalientes, alusivos, creativos e

innovadores constantes en su labor cotidiano. Se dice llevar una indagación para conocer más a fondo nuestras inquietudes, necesidades o problemáticas que queremos investigar, así mismo los investigadores podrán adquirir abundantes conocimientos favorables y beneficiosos.

3.5 Estado de la Cuestión

A continuación anexaré tres trabajos que han indagado algunos autores (as); sobre el aspecto del número del 0 al 9, en dicha propuesta pedagógica, ya que no solamente hemos sido los únicos que tratamos de darle posible solución o solucionar esa propuesta por medio de habilidades dinámicas, creativas y espontáneas en el desarrollo lógico - matemáticas en los párvulos de preescolar, con la finalidad de favorecer en el niño un mejor aprendizaje significativo a futuro.

Trabajo 1. UPN, Universidad pedagógica Nacional, Unidad 98 Oriente “La Construcción del Concepto del Número en el alumno Preescolar” Autoras de dicha innovación son: Ivonne Cristina Galán Mendoza, Guadalupe Vázquez Hernández, Carmen Balboa González, Esperanza Castañeda Medina México D.F julio de 1998.

Durante la primera infancia los niños identifica y aprende los números básico del (1 al 10), conteo oral, en el proceso de construcción lógico – matemático en preescolar, dándoles las bases significativas para una educación a futuro de calidad, capaces de soluciones problemas y sobresalir en cualquier circunstancia que se le presente en su vida cotidiano.

La matemática es adecuada para transmitir abundantes procesos de enseñanza - aprendizaje en educación preescolar, a través de este trabajo se indago en la motivación e inducción que el maestro facilito a los educandos la construcción irrelevante de su propio conocimiento; partiendo de los intereses y necesidades para favorecer la formación de los primeros conceptos matemáticos, clasificación, seriación y número.

Canción de los números: el uno es palito, el dos es un patito, el tres es la e al revés, el cuatro la silla es, el cinco la boca del sapo, el seis la cola del gato, el siete que raro es, el ocho los lentes de Andrés, el nueve y el diez hui mama mía que difícil es.

Pegar confeti saltarán alrededor del número: todo el grupo colabora dentro del aula, para que los estudiantes comiencen a identificar los números que peguen confeti, pasta, papel o semillitas alrededor del número, este juego en particular me gusta mucho el niño conoce - descubre los números, relacionarlo en su vida cotidiana el billete tiene el número dos como el trabajo que hoy hice, son dos llantas, dos osos, tenemos dos ojos en nuestro cuerpo, dos manos, dos piernas, etcétera.

El juego de encontrar el número perdido: colabora todo el grupo consiste en dividir una cartulina en 20 partes y poner los números salteados pasa al frente de niño en niño, la docente le indica un número para que el escolar busque el número indicado dentro de la cartulina y lo encierre en un círculo grande cuando encuentre el número correspondiente a la cantidad mencionada.

Trabajo 2. UPN Universidad pedagogía nacional, Unidad UPN 095 Azcapotzalco “El aprendizaje operatorio como una estrategia para la adquisición de las nociones matemáticas del nivel preescolar” de Laura Velázquez Ledesma en 2001.

A través de la experiencia adquirida en el jardín de niños “nueva creación”, ubicado en el poblado de san francisco chimalpa. Los contenidos de educación preescolar pretenden desarrollar habilidades cognitivas para que el alumno establezca las matemáticas. Es importante promover las matemáticas, ya que sabemos que es un tema esencial tanto para la sociedad como para la vida diaria, los números son un tema que se le da poca importancia o en ocasiones se le deja en el olvido porque no es un tema de mucho interés para algunas educadoras de nivel preescolar.

Es importante reforzar los conocimientos a los niños en cuanto a las matemáticas, para que ellos aprendan, conozcan, comprendan que las matemáticas son indispensables para su vida diaria. Así como proponer estrategias de acción para orientar a los educandos al desarrollo de habilidades y destrezas que son propias del pensamiento matemático.

El juego de la jeringa: este juego consiste en pintar con gis líneas de 30 cm y en cada línea poner un número comenzar en el número uno, para que los párvulos disparen su jeringa y que cuenten hasta que número llegaron, colaboran por equipos, en el patio escolar.

La tiendita: se trabaja dentro del aula en diferentes áreas o lugares, dicha actividad consiste en pedir a los alumnos que lleven envolturas de galletas, papitas o dulces y con materiales dentro del aula escolar y a cada equipo vender futas, verduras o alimentos chatarras dentro de la tiendita, aran billetes y monedas para vender en la tiendita y comparar lo que ellos quieran contando los números y objetos que llevan o compran.

Trabajo 3. UPN Universidad Pedagógica Nacional, en México, D. F Noviembre del 2000 y lo hizo Susana Ivonne chaman Gaspar, titulado: "Construcción del concepto del Número en tercer grado de Preescolar".

Las estrategias innovadoras en la construcción del concepto del número en preescolar, trata de que el escolar se involucre en los contenidos matemáticos escolares, partiendo de sus inquietudes - necesidades propias en el Jardín de párvulos Miguel f. Martínez ubicado en el Cuautitlán, fomentando el juego como son:

Lotería numérica: la lotería se caracteriza porqué en cada uno de los cuadros tienen figuras de uno a diez objetos diferentes, tanto en las tarjetas de las baraja como en cada cuadro del tablero, en lo único que varía de la lotería tradicional es que el estudiante gritara el número de elementos que tenga la tarjeta; en este juego se puede ir aumentando el grado de diferentes o tener otras variantes.

Tablero con dados: el tablero se marcara con veinticinco cuadros pequeños, conviene que se realice con un equipo de seis alumnos. El primer juego deberá tirar el dado y contar la cantidad de puntos que salga. Después colocar en cada cuadro de su tablero tanto fichas como puntos haya obtenido, el juego también puede realizarse pintando un número de cuadros que puede llegar con la cantidad de puntos que obtuvo.

Estas propuestas innovadoras se relacionan con la propuesta pedagógica porque todas ellas están enfocadas en la construcción de las estrategias para adquirir los conocimientos matemáticas en preescolar, el juego es factor importante ya que por medio de él los educandos se integran e interesan para mejorar los aprendizajes existentes en el número.

En síntesis se retomó algunas de estas estrategias ya que son llamativas e innovadoras en las matemáticas concepto numérico, nociones de cantidad del 0 al 9, conteo oral, logran identificar la secuencia numérica por ejemplo: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 por medio del juego se implementaran 30 estrategias de aprendizaje para que las matemáticas sean más dinámicas, llamativas para los párvulos a futuro, creando así alumnos competentes de calidad capaces de sobresalir cualquier problemática numérica que se le presente a lo largo de su vida diaria.

CAPÍTULO 4

LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

CAPÍTULO 4

LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

4.1 El Proyecto de Innovación Docente y la Investigación - Acción

El proyecto de Innovación docente es el cambio constante el cual se efectúa perfeccionando algo ya existente o construir lo nuevo, requiere de una transformación para mejorar estrategias y evolucionándolas a conocimientos de calidad.

Dicho proyecto fue creado por “Sancho y Hernández (1993). Define una innovación como la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad ya preexistente, en cuya virtud ésta resulta modificada. “El innovador es quien hace uso de la innovación, quién se sirve de ella para mejorar las estructuras o procesos de una determinada institución o sistema. (Http: //asesoriapedagógica.ffyb.uba.ar/16/O9/2O14).

El profesor de estos tiempos tiene que tener la capacidad de analizar, planear y ejecutar alternativas estratégicas para transmitir los conocimientos y así permitir que los alumnos construyan sus enseñanzas y desarrollen un aprendizaje significativo. La docente innovadora es la que observa las necesidades y las combate con las fortalezas del grupo y el contexto, una educadora es capaz no solo trasmite si no que construye amplios conocimientos; esto implica mejorar algo que está vigente acerca del conocimiento para mejorar la estrategia y obtener mejor resultado.

La investigación – acción se presenta como una metodología de indagación orientada hacia el cambio educativo, se construye desde y para la práctica activa, pretende mejorar las habilidades a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla, efectuando la participación de los alumnos en sus inquietudes – necesidades para la mejora de sus propias habilidades pedagógicas; el alumno es capaz de crear sus ambientes de aprendizaje para sobresalir en cualquier contexto o problemática que se le presente con autonomía e independencia tanto individual como grupal en la cual los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de

investigación pedagógico; planificación, gestión escolar, observación, reflexión y evaluación.

Kurt Lewin (1946, 1952), Lewin, desarrollo la investigación – acción. Definió el trabajo de exploración entida al intentar establecer una forma de investigación que no se limitara ya que integrara la experimentación científica con la acción social. Otros autores que destacaron, actuación y valoración de resultados, le dio investigación – acción como un proceso cíclico de en la investigación fueron: Lawrence Sten house (1984), (John Elliot, 1993), Elliot es el principal representante de la investigación acción desde un enfoque interpretativo. La investigación acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director. <http://www.monografia.com/> (16/O9/2014).

Lewis argumenta que se podría lograr en forma simultáneas avances teóricos y cambios sociales. Kurt no se limita al contrarió él está atento a indagar cada vez más a profundidad nuevas alternativas en donde produzcan avances favorables, en el cual colaboren todas las personas involucradas en dicha problematización o situación que se les presenta, creando así alumnos capaces de sobresalir hábilmente en cualquier circunstancia que se les presente día a día. Las fases de Kurt Lewin en la investigación – acción son: problematización es donde se pone mayor énfasis de profundización en los problemas prácticos que constantemente se presentan, reflexión del porqué es un problema, el contexto, se mostrara el cambio y la mejora a dicho problema por resolver.

Diagnóstico: se realiza una investigación teórica y práctica, en donde se efectúa la recopilación de información “diario de campo o cuadernillo personal”, indagar con personas involucradas facilita aún más tu investigación ellos poseen los conocimientos, habilidades y enseñanzas por medio de una entrevista o un simple diálogo mutuo me atribuirá información sustentable acerca de la problemática que se está trabajando, observando y tomando evidencia son uno de los principales factores que permiten dar un diagnóstico claro y conciso de reflexión, visión metas a largo y corto plazo.

Evaluación: el evaluar los logros obtenidos y avances favorables que se originaron a lo largo de la estructura; la cual constantemente iba adquiriendo un logro específico tanto para ella como para la investigación, demostrando así que

la forma como estaba implementando las estrategia le están dando buenos resultados y siguiendo igualmente lograría una mejora significativa la cual lograría arrancar o terminar con dicha problemática, sin embargo se evalúan también los obstáculos que impidieron adquirir mayor información o pensar que sería el fin de su investigación.

La investigación – acción, es un principio fundamental en el que afirma que el sujeto es su principal objeto de investigación y que, como tal, tiene una vida subjetiva.

La investigación es un proceso de producción de conocimientos y la acción como la modificación intencional de una realidad dada, la investigación – acción para la formación de profesores en investigación educativa supone un proceso de producción de conocimientos, a partir de una modificación intencional de las relaciones sociales, para la generación de los mismos.

El método de la investigación - acción se circunscribe a un grupo social y su desarrollo se dirige a la solución de problemas identificados por el grupo.

La investigación - acción pone énfasis en el análisis cualitativo de la realidad. Siendo el sujeto el principal objeto de investigación, vuelca una riqueza de información en lo que aporta de sus experiencias y vivencias. El objetivo principal de la investigación – acción es la concientización de un grupo para la acción y en la acción, con la finalidad de transformar la realidad. (Barabtarlo, 1995: 93 – 94).

Se pretende realizar una investigación de la realidad observada para la transformación del contexto en el que se encuentra el problema, interviniendo el docente en el aula, dándole una posible solución al problema a través de una serie de pasos sucesivos observados con el objetivo de mejorar la calidad de la educación de los alumnos interviniendo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es un proceso de continua búsqueda de conocimientos, en donde el docente indaga en su práctica profesional en los problemas que se presentan en su aula. La intervención pedagógica es un proceso, que sigue una evolución sistemática, y cambia tanto al investigador como las situaciones en las que éste actúa.

Un docente tiende a innovar constantemente es por ello la inquietud por realizar una indagación de esa magnitud para qué en su aula o en el contexto en el que se encuentre, tienda a adquirir mayormente una educación satisfactorio, rico,

amplio en conocimiento, en colaboración y participación de los alumnos en dónde siempre estén activos por aprender nuevos conocimientos para un futuro mejor para ellos.

Para llevar a cabo nuestro cambio el profesor debe seguir todo un proceso evolutivo constante en su proyecto de innovación, su delimitación, justificación desarrollo, observación y evaluación, al ir construyendo todo este proceso el docente es en donde se da cuenta mediante la observación de la capacidad que tiene el niño para recopilar la información de lo que se le ha enseñado, y como el mismo favorece su práctica educativa a pesar de dificultades, obstáculos o inquietudes que se le presentan al sujeto en el transcurso de su proceso como investigador.

Es una forma importante de indagar en la práctica pedagógica, para la mejora de los programas educativos reforzándolos y ampliando los conocimientos previos por nuevos; en donde recae la responsabilidad y autonomía en el docente para crear ambientes de aprendizaje, llamativos, innovadores, dinámicos, ilustrativos, con lluvia de ideas, con experiencias de la realidad, propias y de algunos compañeros, entre otros.

Entendiendo lo anterior cabe mencionar que estos aspectos de innovación docente y de intervención pedagógica tienen relación con el proyecto de titulación ya que se fue recabando información mediante la observando, diario de campo, fotografías, los cuales me ayudaron a darme cuenta que el juego es mi alternativa de innovación como recurso didáctico, los párvulos de 3 "C" en el nivel preescolar en el que se manifiestan su fuente de interés es jugar y adquirir conocimientos, habilidades y destrezas.

El proyecto que se está llevando a cabo sobre el aspecto numérico del 0 al 9, maneja el juego como recurso didáctico, que le permitirá al niño construir un aprendizaje más significativo, las actividades practicadas fueron clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, conteo oral de los números decimales.

4.2 Alternativa de Innovación

Desde el punto pedagógico la innovación educativa reitera la importancia de indagar en la práctica docente; partiendo principalmente de la investigación que hace el profesor para intervenir en el mejoramiento de las situaciones didácticas; por medio de experiencias propias al estar retomando cursos de capacitación y formación, en donde se va observando los cambios necesarios para optimizar la alternativa en su aula y así brindarle a los educandos un mejor desarrollo en los planes de trabajo; éstas enseñanzas le servirán para ser personas competentes dentro de la sociedad.

Se entiende por proyecto de innovación, toda experiencia que se diseña o se constituye en una alternativa a lo tradicional, plantea cambios significativos a las concepciones y prácticas pedagógicas para mejorar los ambientes educativos y los entornos sociales en los cuales surgen y se desarrollan. (<http://redmaestro.lasalle.edu.com> O1/O9/2014).

Es por ende en donde el profesor interviene en su práctica docente para darle una posible solución u obtener logros importantes y no recaer en la rutina tradicionalista al contrario formar alumnos competentes capaces de crear su propia enseñanza - aprendizaje en la educación teórica – práctica o contexto en el que se encentre, la innovación educativa es una forma en la actualidad innovadora en donde se plantean cambios favorables para cualquier problemática.

La finalidad de cualquier programa docente es contribuir al desarrollo integral de alumno realizando cambios favorables, positivos, mejorando y especificando cuáles son sus talentos, actitudes, destrezas o forma de aprender.

El docente desarrolla su potencial creativo a la hora de realizar y aplicar cada una de sus situaciones didácticas motivando así en los ambientes de aprendizaje su enseñanza; para ampliar sus conocimientos y su capacidad para resolver los problemas que se le presenten en su diario vivir. Así como también favorecer su motivación del pensamiento imaginativo y creativo de los párvulos.

Al innovar crean nuevos conocimientos, partiendo de las bases fundamentales de

un aprendizaje simple a otro más complejo, llevando a cabo una secuencia en donde al alumno y el profesor vayan encaminados hacia un mismo fin.

Uno de los principales objetivos del proyecto de innovación docente es mejorar la calidad de la educación a nivel preescolar, ya que es donde el párvulo construye y adquiere las bases fundamentales para seguir formándose como persona competente hacia el futuro y así adquirir un aumento favorable de las habilidades en donde se vea reflejada la maduración intelectual al ser valoradas o evaluadas a la hora de realizar actividades cotidianas.

La innovación educativa está formada conjuntamente desde una perspectiva de cubrir desventajas de la misma. Por lo tanto la innovación educativa se lleva a cabo en las diferentes las nuevas necesidades de su comunidad educativa, tomando en cuenta ventajas y propuestas didácticas: como son los cambios curriculares, prácticas de evaluación de utilización de tecnología para la enseñanza, entre otras, y el desarrollo de proyectos materializados por medio del trabajo colaborativo entre escuelas. (Rimari, 1993: s/p).

Lo que se pretende con esta investigación son cambios posibles en la educación, de propiciar alumnos competentes; capaces de desarrollarse con autonomía y libertad de pensar en la sociedad en cualquier ámbito que se les presente.

Se retoman las matemáticas pero sólo de una manera rápida, no le damos mayor énfasis e importancia ya que las matemáticas son una de las principales fuentes de aprendizaje en cualquier de los contextos que el que prevalezca, el sujeto al comprar utiliza el término matemático para desempeñar cuánto cuesta el producto, la cantidad que tiene que pagar y el residuo que le tienen que regresar y aún observar si con el dinero que trae le alcanza o no para el producto deseado; en la actualidad una persona que no tenga definido el concepto de número no podrá realizar de ninguna manera una operación numérica, es por ellos en donde surge mi inquietud de implementar en el grupo 3º C una estrategia en donde el alumno se interese e adquiera la necesidad de involucrarse en las matemáticas.

Se efectuó por un largo proceso para llegar a obtener una evaluación contundente

de que el juego es un recurso didáctico sobresaliente dentro de la práctica docente, la alternativa de innovación es “el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9”, a la edad de 3 – 6 años los niños solo se interesan por jugar y que mejor que implementar el juego como alternativa innovadora.

La teoría es constructivista ya que permitió que el alumno sea el principal constructor de su proceso de aprendizaje, si le damos las herramientas necesarias y conocimientos innovadores ten por seguro que sus trabajos o actividades serán de calidad ya que son participes en la construcción de un aprendizaje significativo.

En esta edad los niños adquieren cantidades significativas en acumulación de información nueva e interesante que ellos están descubriendo constantemente en cualquier lugar en el que se encuentran.

Han surgido varias problemáticas en relación en las matemáticas semejantes a la que se presentó, por tal razón indagamos en los documentos relacionados con dicha problemática para obtener mejores resultados y no caer en el tradicionalismo, al contrario motivar a los preescolares que por medio del juego les propicie la inquietud de querer adquirir más conocimiento respecto a las matemáticas; por tal razón surgió la necesidad de implementar este problema dentro del jardín para darle un cambio drástico por medio del juego en las matemáticas; utilizando juegos: dinámicos, ilustrativos, llamativos, con todos los materiales que estén a nuestro alcance para que los alumnos se interesen por aprender y conocer más acerca del concepto del número.

El objetivo es que los niños conozcan, se involucren por adquirir la noción numérica, conteo oral, secuencia numérica, etcétera, más que nada que los sujetos desempeñen con conformidad y un buen desenvolvimiento el concepto del número, adquiriendo esa satisfacción propia de seguridad, autonomía, en cualquier circunstancia en la que se encuentra relacionado el valor numérico.

4.3 Plan de Acción de la Alternativa de Innovación

Planear en la educación preescolar es de gran importancia ya que al contar con una planeación organizada y sistematizada tenemos el conocimiento de lo que pretendemos realizar con los pequeños, además nos permite saber qué, cómo, y el porqué de lo que pretendemos hacer, es decir, anticipamos y organizamos la acción educativa de tal forma que se cumplan los propósitos educativos de nuestro labor educativo cotidiano.

La planeación consiste en fijar el curso de acción que ha de seguirse, estableciendo los principios que habrán de orientarlo, La secuencia de operaciones para realizarlo y la determinación de tiempo y números necesarios para su realización. Al momento de realizar una planeación es importante que se tomen en cuenta los elementos fundamentales: objetivos – contenidos o competencia ¿para qué enseñar?, actividades ¿Cómo aprenderán los alumnos?, metodología ¿Cómo enseñar?, recursos didácticos ¿con qué enseñar? y evaluación ¿Cómo mejorar la enseñanza y el aprendizaje? ¿Se consiguieron los objetivos previstos?

Tener una planeación adecuada aporta a las educadoras múltiples beneficios, entre ellos:

- ✓ Permite tomar decisiones reflexionadas y fundamentadas.
- ✓ Ayuda a clarificar el sentido de lo que enseñamos y de los aprendizajes que pretendemos potencia.
- ✓ Prepara y prevé los recursos necesarios.
- ✓ Conduce a la organización del tiempo y el espacio. (<http://www.importancia.org> 10/O6/2014).

Recae en todo ello la importancia de planear ya que nos facilita nuestro actuar docente dentro del aula, además de garantizar aprendizajes significativos para obtener niños de calidad a largo plazo con conocimientos y enseñanzas constructivistas. Planear es una ayuda para poner en práctica una enseñanza impactante en los saberes adquiridos por los educandos, si un conocimiento no le quedó claro tu tendrás los sustentos necesarios como el material y la teoría llevándolo a la práctica, auxiliándolo en el proceso evolutivo de autonomía - madurez en la construcción de su propio conocimiento, y no ser educadora que improvisa las actividades sin soporte alguno de lo que tratara la actividad es por ello que los niños se enfadan y no te ponen atención a la actividad improvisada.

En el grupo 3^o “C” se aplicarán las actividades porque se ha observado la falta de conocimientos de las Matemáticas en el aspecto del número, es por ello que las planeaciones que desarrolle están enfocadas y adaptadas para que los niños tengan una mayor adquisición de aprendizajes por medio del juego con el número, el cual ejerce un poder esencial en la capacidad de razonamiento e inteligencia implementando el dominio lógico del pensamiento autónomo.

El juego es un pilar fundamental en donde el niño se interesa solamente por jugar, explorar, conocer y divertirse, construyendo sus propios saberes cotidianos, es por ello utilizándolo como recurso didáctico el número se interesará por indagar acerca de ese nuevo conocimiento indispensable para él, en el desarrollo autónomo de su enseñanza – aprendizaje con saberes significativos a futuro.

El título enfocada las actividades es “El Juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9”.

El propósito general:

Fomentar el juego como recurso didáctico en la utilización de los números decimales del 0 al 9 con alumno competente de preescolar, capaces de sobresalir en cualquier contexto social en el que se encuentren.

Propósito específico:

- ✓ Favorecer el conteo oral del 0 al 9 e identificar los números en la clasificación y seriación.
- ✓ Identificar el conteo y correspondencia biunívoca en la adquisición de los números del 0 al 9 para su vida cotidiana.
- ✓ Sensibilizar al párvulo por medio del juego como recurso didáctico en la utilización del número del 0 al 9 en las situaciones cotidianas.

A continuación se presentaran 30 actividades que se efectuaron para resolver la problemática en relación a las matemáticas, aspecto número del 0 al 9 en el grupo 3 ero “C”, de las cuales los educandos logaron un avance satisfactorio al adquirir un concepto propio de los números decimales del 0 al 9, las estrategias que se favorecer por medio del juego son:

Fase 1. Sensibilización	Fase 2. Desarrollo	Fase 3. Evaluación
1. Juguemos a conocer los números.	11. Collar numérico comestible.	21. El juego de contar frijolitos.
2. Escribiendo los números.	12. Los gallitos.	22. Juego de igualar.
3. Canción de los números.	13. Carrera de números	23. Cacería de números
4. Relaciona el número con el objeto.	14. El Rey y la Reyna.	24. Encontrar el tesoro perdido.
5. El juego del gusano.	15. Simón dice	25. El juego del paquetito.
6. Estallemos los globos.	16. El avioncito.	26. Serpientes y escaleras
7. Boliche.	17. Pares numéricos.	27. Relacionar cantidad y simbología.
8. Contar pelotas.	18. Encontrar el número perdido	28. carrera de obstáculos
9. El teléfono numérico.	19. El juego de las pinzas.	29. Ábaco.
10. Lotería numérica.	20. El súper mercado de Mamá lucha.	30. Rompecabezas.

Alternativa de Innovación

Fase 1. Sensibilización

Fase 2. Desarrollo

Fase 3. Evaluación

No.	Fase	Fecha	Campo formativo	Nombre de las actividades	Propósito	Evaluación
1	1	09/09/2014	Pensamiento Matemático	juguemos a conocer los	Qué el niño conozca los	Qué adquiera la noción

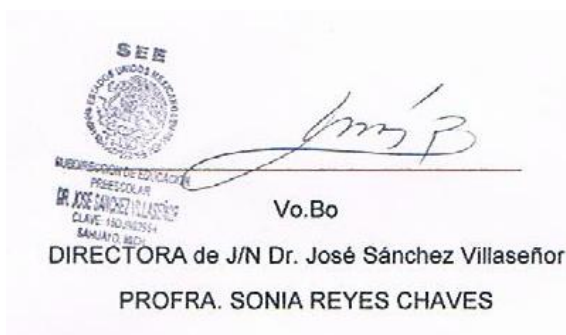
			Aspecto: número	números Tiempo:35 min	números y los identifique.	numérica.
2	1	12/09/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Escribiendo los números Tiempo: tres días con actividades del número 0 al 9 consecutiva – mente.	Saber el desarrollo que tiene los niños acerca del conteo oral, y Conocer si identifican la secuencia numérica.	Identificar que niños se saben los números de forma ascendente.
3	1	15/09/2014 al 19/09/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Canción de los números 0 – 9 Tiempo:20min	Qué mediante la canción el pequeño se va familiarizando con el número.	Qué todos canten la canción.
4	1	23/09/2014 al 30/09/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Relacionar el número con el objeto Tiempo: 1 hora	Saber las habilidades que tienen los niños para relacionar el número con el objeto.	Conocer cuántos infantes relacionan los objetos.
5	1	2/10/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El juego del gusanito Tiempo: 45 min	Identificar que niños son lo que saben contar de forma ascendente y descendente.	Qué habilidades fueron adquiridas por el niño para colocar el número.
6	1	6/10/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Estallamos lo globos Tiempo: 25 min	Qué el alumno esté atento a la cantidad de globos, y de una respuesta correcta de los globos que se tronaron y cuántos quedaron.	Conocer cuántos niños dieron la respuesta correcta de los globos estallados y los que aún no se habían estallado.
7	1	9/10/2014		Boliche Tiempo: 30min	Qué los niños derriben la mayor cantidad de bolos.	Qué cuenten la cantidad correcta de bolos que quedaron de pie o derribaron.

8	1	15/10/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Contar pelotas Tiempo: 20min	Identificar cuales alumnos saben contar y a quienes se les dificulta el conteo.	Qué cuenten la cantidad correcta de pelotas.
9	1	20/10/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El teléfono numérico Tiempo: 30min	Qué pegue el número que falta en el teléfono numérico	Qué se halla colocado el número correspondiente.
10	1	24/10/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Lotería Numérica Tiempo: 30min	Qué el párvulo apunte el número que corresponde a la cantidad correcta en su respectiva carta.	Qué coloque la ficha en el número correcto.
11	2	28/10/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Collar numérico Tiempo: 35min	Clasificar por color y ordenar los elementos que se le indiquen al conjunto por ejemplo: 5 rosas 3 morados y así sucesivamente contando los elementos de cada color.	Qué ensarten la cantidad de frut – lups de colores que se les indique.
12	2	30/10/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Los gallitos Tiempo:	Qué truene y cuente la mayor cantidad posible de globos a sus 9 compañeros entre sí mismos.	Qué cuenten cuantos globos se tronaron y cuántos iban quedando.
13	2	3/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Carrera de números Tiempo: 30min	Qué corran los niños al número indicado.	Conocer si el pequeño se dirigió al número correcto.
14	2	6/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El rey y la Reyna Tiempo: 35min	Qué los alumnos les lleven la cantidad de objetos que le pide la Reyna y el Rey.	Distinguir que alumnos llevaron la cantidad correcta de

						elementos mencionados por la Rey y el Reyna.
15	2	10/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Simón dice Tiempo: 30min	Qué realicen correctamente las indicaciones de la ilustración.	Conocer que alumnos identificaron los números.
16	2	13/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El Avioncito Tiempo:30min	Qué salte y cuente correctamente los números indicados del avioncito.	Qué salte correctamente en los números.
17	2	17/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Pares Numéricos Tiempo: 35 min	Qué igualen el número de las cartas.	Qué logren identificar los números.
18	2	19/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Encontrar el número perdido Tiempo:30min	Qué los niños encuentren los números, los clasifiquen correctamente e identifique el número que hace falta.	Lograr que clasifiquen los números adecuada - mente siguiendo su orden y encontrar el número que hace falta.
19	2	21/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El juego de las Pinzas Tiempo: 45 min	Qué el equipo logre quitar la mayor cantidad de pinzas al equipo contrario	Qué equipo obtuvo la mayor cantidad de pinzas.
20	2	24/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El Súper mercado de Mamá lucha: D Tiempo: 1 hora	Qué los alumnos se acerquen a comprar lo que les alcanza con la cantidad de fichas que tienen.	Qué cuente correctamente la cantidad de fichas a pagar, tanto el vendedor que las reciba como el comprador que se las dará.

21	3	26/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El juego de contar frijolitos Tiempo: 30min	Qué los niños cuenten correctamente los frijolitos.	Que hayan contado correctamente los frijolitos.
22	3	28/11/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Juegos de igualar Tiempo: 20min	Qué el alumno ponga la tarjeta con el número correspondiente al lado de cada grupo.	Qué el niño coloque adecuadamente el número en la cantidad.
23	3	2/12/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Cacería de Números Tiempo: 35 min	Qué busquen las mesas en la que se encuentra el resultado a la operación	Qué encuentre el resultado correcto.
24	3	3/12/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Encontrar el tesoro perdido Tiempo: 1:30 minutos	En base a las pistas e indicaciones busquen el tesoro perdido	Qué encuentre el tesoro perdido
25	3	4/12/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	El juego del paquetito Tiempo: 30min	Qué agrupen adecuadamente los paquetitos según el número indicado.	Qué se obtenga el resultado correcto de cada paquete mencionado.
26	3	5/12/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Serpientes y escaleras Tiempo: 30min	Qué cuenten correctamente los números del dado y de la serpiente	Qué hallan colocado en donde callo el dado el número correcto en la serpiente.
27	3	8/12/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Relacionar cantidad y símbolo Tiempo: 45 min	Qué agrupen los objetos y vayan haciendo el conteo.	Qué coloquen la cantidad correcta.
28	3	10/12/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Carrera de Obstáculos Tiempo: 1 hora	Qué realicen la actividad correctamente sin volarse ningún obstáculo.	Qué los alumnos cuenten los obstáculos que pasaron y que hubo

						en toda la carrera para llegar la meta.
29	3	15/12/2014	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Ábaco Tiempo: 30min	Qué cuenten las bolitas correctas.	Qué pongan el resultado correcto de las bolitas contadas utilizando operación del conteo (seriación).
30	3	16/12/2015	Pensamiento Matemático Aspecto: número	Rompecabezas Numérico Tiempo:30 min	Qué lleven una secuencia numérica a la hora de colocar los números en el lugar correcto del payaso.	Observar qué coloquen las piezas con el número en el lugar correspondiente del rompecabezas.



El motivo de dichas estrategias es que el alumno sea capaz de construir sus propios conocimientos de nociones numéricas: elementos de cantidad del 0 al 9, clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, enumeración, comparación, valor cardinal, conteo oral, adquisición de las habilidades necesarias para desempeñarse con mayor facilidad en el razonamiento numérico y abstracción numérica, de las percepciones de la realidad en su contexto social, del valor adquirido en el proceso numérico que sean personas competentes capaces de solucionar problemas matemáticos los cuales se les presenten a lo largo de su vida cotidiana.

4.4 Aplicación de Habilidades Matemáticas

En este apartado se presentan las categorías de análisis que permiten observar cómo fue la aplicación de la alternativa de intervención pedagógica, las actividades que dieron excelente resultado, las que más se destacaron. Así como las evidencias que argumentan y fundamentan el resultado de cada actividad de la alternativa.

Cada una de las actividades fueron diseñadas de acuerdo a las inquietudes y necesidades que presentaba el grupo 3 "C", las características de los niños, considerando el propósito de cada situación didáctica que se pretendían lograr, como también; que contara con el material suficiente para cada actividad, que fueran emotivas e innovadoras para que obtuviéramos mejora en los párvulos; fue evaluada muy detalladamente los logros obtenidos, lo cual permitió extraer lo más importante y fructuoso de las categorías.

Por medio de las categorías de análisis se pretende dar una visión de cómo se organizaron las actividades de manera concisa y detallada con claridad, en las cuales se incluyen los propósitos de la alternativa de innovación, utilizando como recurso didáctico el juego para que el estudiante aprenda y construya por el mismo el concepto del número del 0 al 9 otorgándoles las herramientas necesarias para poderlos desarrollar e identifiquen los números; que adquieran un aprendizaje significativo y obtengan una correspondencia biunívoca respecto al número de elementos que equivalen la cantidad correspondiente, obtengan la importancia que estos tienen para su vida diaria.

A continuación se mencionan las actividades de cada categoría y enseguida se da una descripción de las actividades más relevantes de la alternativa que le favorecieron, ya que son de mayor impacto y mejora en los educandos, además se presentan algunas fotografías que evidencian el trabajo realizado.

Comencé partiendo las primeras actividades rescatando los conocimientos previos de los párvulos, para obtener una visión clara de que números conocen, dichas actividades nos presentan un enfoque social acerca de los números y la

importancia que los alumnos tienen adquirir esos conocimientos en los ambientes de aprendizaje de los números del 0 al 9 ya que adquiriendo esos conocimientos sobre dotados podrán partir de ahí para poder contar mayor cantidad de números posible dependiendo la evolución que estos vayan enriqueciendo.

Cada una de las 30 actividades aplicadas fue planeada dependiendo las necesidades e inquietudes que presentaba el grupo 3 “C” acerca de las matemáticas concepto de número. En esta primera fase de sensibilización se rescatan y fortalecen los conocimientos previos de los educandos para partir de ahí, aunque unos sobresalen más que otros, son actividades que nos dan una visión acerca de que números conocen, para qué se utilizan y sirven en la vida cotidiana.

Categoría 1. De Sensibilización “Conociendo los números y divirtiéndome con ellos”

Categoría 1. Sensibilización	
Categoría 1	Actividades
Favorecer el conteo oral del 0 al 9 e identificar los números en la clasificación y seriación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juguemos a conocer los números. 2. Escribir los números. 3. Canción de los números. 4. Relaciona el número con el objeto. 5. El juego del gusano. 6. Estallemos los globos. 7. Boliche. 8. Contar pelotas. 9. El teléfono numérico 10. Lotería Numérica

Tabla #1. Categoría 1. Elaborada por Miriam Zepeda García Septiembre del 2014.

La función social del número consiste en que el niño identifique los números en su vida diaria, en cualquier circunstancia social que se le presente utilizarlos ya sea en el teléfono celular, en la tienda, tortillería, farmacia, en los canales de la

televisión, calculadoras, mentalmente y con los dedos de sus manos, entre otros más.

Los números son parte importante en la vida de cada ser humano como el aprender a hablar.

Esta categoría se enfoca en que tanto conocen los alumnos los números, para de ahí partir con dichas actividades para ir construyendo mutuamente sus conocimientos y enriqueciendo su enseñanza – aprendizaje. Las actividades comenzaron de lo más simple conociendo los números a las más complejas contando, realizando seriación, clasificación y correspondencia biunívoca, entre otras, dependiendo el grado evolutivo manifestado por parte de los educandos, utilizando el juego como recurso didáctico para favorecer el pensamiento matemático de forma que despertara el interés del niño por adquirir más y más conocimientos propios y colaborativos.

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 las niñas y los niños logren construir, de manera gradual, el concepto y el significado de número”. (Sep, 2011: 52).

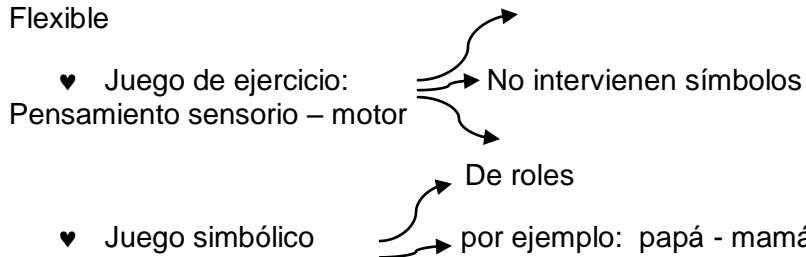
En el nivel inicial las actividades en las cuales implica el juego como habilidad de aprendizaje en la solución de problemáticas que se le presente en la vida cotidiana en las cuales integre el número se incita en la solución de ellos, por ejemplo: que empiecen a reconocer que sirven para contar, que se utilizan como código de tal manera que los párvulos vayan construyendo su propio concepto y significado del número.

El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, el niño realiza con entusiasmo los juegos, por lo que es utilizado como recurso didáctico en las escuelas iniciales. Los educandos al jugar aprenden; cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando creativamente. El juego favorece, precisamente, el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir.

Existen distintos tipos de juegos pero hay unos esenciales para nuestra práctica pedagógica:

El juego se puede definir ampliamente como el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí. En la formación de símbolos. Piaget, clasifica el juego en tres tipos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juego de reglas” (Kamii, 1991: 153).

Flexible



En los primeros juegos simbólicos puede observarse que el niño ejerce simbólicamente sus acciones habituales (por ejemplo, hacer “como si” tomara la sopa, etc...) atribuye a los otros y a las cosas esos mismos esquemas de conducta (por ejemplo, "hacer dormir" a su osito, "hacer pasear" a su muñeca, etcétera...). Más tarde, aplica en forma simbólica esquemas que no pertenecen a la acción propia, sino que han sido tomados por imitación de otros modelos (el papá, la mamá, la maestra, etc.). Por ejemplo, hace “como si” arreglara el auto, se pintara los labios, hablara por teléfono.

- ♥ Juego de reglas: ⇒ Reglas espontaneas, costumbres y observación
- ⇒ Ayuda a socializar

En estos juegos las reglas surgen espontáneas, o tradicionales de las que ya están fijas, esto ayuda a que los niños tengan vínculos entre sí con sus semejantes y ellos mismos puedan ser partícipes de sus propias reglas y cuando alguien las rompa los demás compañeros ayudar a que no lo haga.

El juego conduce de modo natural a la creatividad porque en todos los niveles lúdico promovidos en la escuela, los niños se ven obligados a empezar destrezas y procesos que el proporcionen oportunidad de ser creatividad en la expresión, la producción y la invención.

Las actividades que a continuación se presentan de esta categoría fueron “los números musicales, el juego del gusano, estallemos los globos, boliche, contar pelotas, el teléfono numérico, lotería numérica”.

✓ Los números musicales

La primera actividad, tenía como propósito que por medio de la canción el párvulo se valla familiarizando con el número. Partí de sus conocimientos previos para identificar si ellos sabían la serie oral en orden; los alumnos sabían algunos números de la serie pero no llevaban una secuencia a la hora de seriarlos en orden del 0 al 9 así que por medio de los números musicales. El cero es una O bolita redondita, el 1 es un palito, el 2 es patito, el 3 es la E al revés, el 4 la silla de Andrés, el 5 la cara del sapo, el 6 la cola del gato, el 7 que raro es, el 8 los lentes de Andrés, el 9 huu mamá mía que difícil es.

Cuando iba cantando la canción los niños la repetían constantemente; le dimos muchas repasadas a la canción con los niños, les pedí que ellos solitos la cantaran se saltaban números pero para ser la primera vez que se las enseñaba no estaba de nada mal; después escribí los números en el pizarrón cantando la canción para que se fueran familiarizando con ellos. La mayoría de los alumnos estuvieron atentos Alejandro y Jorge Armando no participaron en dicha actividad ya que estaban muy imperativos y eso hacía que los escolares que estaban junto ellos se inquietaran los pare y los senté a cada uno en un extremo del salón y ya estuvieron más atentos a la actividad.

Está actividad en particular me encanta mucho ya que los alumnos aprenden dinámicamente los números; logre que los niños les naciera esa inquietud por conocer toda la canción de los números y participara colaborativamente en ella; aunque Alejandro y Jorge Armando estuvieron inquietos y me descontrolaban a los demás escolares; pero a pesar de eso los demás niños mostraran otra postura y alcanzar mis objetivos deseados acerca del conteo oral, ya que en el trascurso de la práctica docente poco a poco los educandos iban adquiriendo mayor cantidad de números a su vocabulario numérico del 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9.....



Imagen # 3. Aquí se muestra como mediante la canción de los números musicales el niño los puede conocer identificar los números del 0 al 9. 09 / 09 /2014.

Está imagen que se muestra es la actividad ya antes mencionada se puede apreciar la participación de los educandos con la canción de los números musicales del 0 al 9; en dicha actividad logre los objetivos deseados, los párvulos adquirieron la seriación numérica del 0 al 9 y mostraron una postura alegre.

✓ El juego del gusano

Fue identificar que niños Dibuje los números del 0 al 9 en círculos de diferentes colores los números y se los mostré a los educandos, con voz alta los seriamos y los alumnos los iban seriándolos 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, los lleve al patio escolar, hay les di las indicaciones de la actividad nombrada el "juego del gusano" en dicho patio se encuentra dibujado un gusano de color verde los niños tenían que ponerle las partes del gusano de forma correcta ya sea ascendente, a diez niños les di un círculo con cada número escrito salteados a Bryan el 6, Génesis 1, José Ángel 4, Jorge Armando 3, Rafael 2, Jesús Fernando 0, Danna Paola 7, Fernanda Itzel 5, Diana Fernanda 9 y a Daniela el 8. son los que saben contar de forma ascendente los números del 0 al 9.

Tenían que ir a colocar en el cuerpo del gusano redondo los círculos con los números que tenían en sus manos comenzando con la cabeza del gusano (0)

hasta culminar con la cola (9); les conté tres y salieron corriendo de la fila para colocar el número correcto pequeña discusión entre el primer equipo de diez alumnos, Rafael le dijo a Bryan en donde colocaste el número 6 allí no va, tampoco está bien colocado el número en el gusano; cuando estaban ya colocando los números comenzó una 8 con ayuda de sus compañeros del equipo y los demás acomodaron correctamente el cuerpo del gusano con los números aunque hubo algunas dificultades a la hora de acomodar los números el gusano hasta que por fin se completó y estaba muy contento.

Junté a todos los párvulos y contaron los números del 0 al 9 con voz alta cuando concluyo el primer equipo ahora era turno del segundo recogimos el cuerpo del gusano “los círculos con el número adentro y se los entregué salteados de nuevo a la siguiente columna de alumnos y así sucesivamente hasta que participaran todos los alumnos. Los educandos mostraron una actitud de colaboración y me sorprendieron porque observé un logro favorable del conteo oral, correspondencia biunívoca y la seriación del 0 al 9. Aunque algunos niños mostraron una postura egocéntrica y poca colaboración no fue obstáculo para los demás alumnos culminar con el gusano.



Imágenes # 4, # 5, colaboración del juego del gusano por parte del grupo 3 “C”, identificaron los números y los colocaron adecuadamente en el cuerpo del gusano (02 /10/2014).

Estás imágenes son de la actividad del juego del gusano en dónde podemos observar el logro de los equipos en la seriación y correspondencia biunívoca del 0 al 9 en el cuerpo del gusano.

✓ El boliche

La actividad tenía como propósito: que los alumnos derriben la mayor cantidad de bolos posible. Dentro del salón les comuniqué a los escolares que si sabían cómo se jugaba al boliche y algunos gritando me dijeron que se debía de utilizar una pelota para derivar la mayor cantidad posible de bolos que se encontraban parados en una columna les contesté muy bien pues al boliche jugaremos el día de hoy; salimos del salón y se formaron en uno de los pasillos que se encuentran dentro del jardín en dirección a un salón, forme dos columnas una de niños y una de niñas y coloque en frente de ellos los bolos los cuales tenían marcados los números del 0 al 9 y los contamos (realizamos la seriación numérica), cuando los niños y los bolos estaban acomodados les di una demostración de lo que tenían que realizar agarre una pelota y la lance rodándola por el suelo y derribe solo 3 bolos y contamos los bolos que quedaron de pie fueron 7.

El primer participante fue Rafael ya que estaba muy inquieto le di la pelota y la lanzó muy fuerte y derribó 4 bolos conto los que quedaron de pie y en ocasiones con ayuda de sus compañeros los que se derribaban que fueron 6, de uno en uno pasaron los estudiantes a jugar a los bolos, la actividad que realizaron los alumnos fue de su agrado ya que mostraron una postura de participación y agrado.

Alejando solo estaba jugando y empujando a sus compañeros; cuando fue su turno no derribó ninguno ya que lo lanzo muy fuerte y no rodo la pelota, al contrario Patricia estaba del otro lado de los bolos y Alejando ocasionó un accidente le pegó en el ojo a Patricia con la pelota. Patricia comenzó a llorar

porqué le dolía mucho su ojo por el golpe que le había ocasionó Alejandro por no trabajar adecuadamente con el material y las indicaciones mencionadas.

Cuando terminaron de pasar todos los alumnos quería participar de nuevo porqué les había gustado mucho la actividad, entramos al salón y contaban acerca de los bolos y lo divertido que se lo habían pasado e incluso decían yo derribe 5, 6, 3, 2, 7 otros decían yo te gané, etcétera. Al finalizar la actividad todos fueron premiados con una estrellita.



Imágenes # 6, # 7. Los alumnos están jugando al boliche y derribando la mayor cantidad posible de bolos, relazando de esté juego el conteo oral de los bolos del 0 al 9 y la correspondencia biunívoca, de los que se derriban y de los que pertenecen de pie, 09/10/2014.

Dicha imágenes se muestra la postura de los alumnos de participación y alegría por el juego de los bolos que querían seguir y seguir jugando cuando se terminó el juego; realizaron la secuencia numérica y aprendieron otra forma de jugar con los números por medio del boliche y los bolos derivados y de los que quedaron de pie dependiendo el número del 0 al 9.

✓ Contar pelotas

Dentro del aula escolar emprendí el día con la actividad de contar pelotas del 0 al 9 dependiendo el número indicado, utilizando el juego como recurso didáctico,

la cual los niños formaron un círculo y se colocó una caja con pelotas de varios colores forme dos equipos de todos los educandos y a cada uno le iba otorgando un número en particular para que fueran a la caja y tomaran la cantidad de número posible de pelotas; el propósito de esta actividad es que los niños contaran las pelotas correctamente dependiendo el número indicado y observar a quien se le dificulta y quienes son los alumnos súper dotados para contarlas. Cuando iban pasando de uno en uno los párvulos de cada equipo iba colocando dependiendo del alumno y del equipo carita felices y el equipo que haya tenido mayor cantidad de caritas contentas porqué le atinaron a seleccionar la cantidad correcta de pelotas indicadas ganaría y el otro equipo que tuviera la mayor cantidad de caritas tristes perdería.

El equipo ganador fue el equipo uno al obtener la mayor cantidad de caritas felices pero lo más importante es que contaran la mayor cantidad de pelotas indicadas.

El grupo manifestó una actitud de agrado y participación ya que todos querían participar de cada equipo, y aunque ya habían pasado querían pasar de nuevo; los alumnos que contaban los conjunto correctos se ponían contentos y sus compañeros le aplaudían pero sin embargo los que no lograban contar correctamente el número indicado de pelotas se ponían tristes y sus compañeros comenzaban hacerle burla entre todos iban contando la cantidad de pelotas elegidas por sus semejantes del grupo.



Imagen # 8, # 9. Se muestra como los párvulos pasan a la canasta de las pelotas para contarlas y realizar la seriación numérica del 0 al 9 al número indicado a cada alumno.

Jorge Armando es uno de mis niños más participativos y en la ilustración se alcanza a percibir que estaba contando la cantidad de pelotas indicada del conteo del 0 al 9.

15/10/2014.

Está otra actividad del conteo de las pelotas lograron los objetivos deseados ya que cuando iba pasando de uno en uno, la mayoría logro contar la cantidad de pelotas indicadas del conteo oral y correspondencia biunívoca a la primera e iban obteniendo una carita feliz para cada equipo dependiendo la cantidad indicada al número del 0 al 9.

Me encantaría poder mostrar todas las evidencias rescatadas de las actividades para que observaran la participación de cada uno de los alumnos en las actividades antes mencionadas, haciendo énfasis en la utilización del juego como recurso didáctico de enseñanza – aprendizaje en el pensamiento matemático concepto del número del 0 al 9. Por otra parte todas las actividades que apliqué creo que fueron del agrado de los educando y me gustaría poder poner más que llamaron la atención de los niños por adquirir nuevos conocimientos por medio del juego creados en los ambientes de aprendizaje favorables para el grupo 3 “C”.

Categoría 2. De Desarrollo “El parque de diversiones numéricos del 0 al 9”.

Categoría 2. De Desarrollo	
Categoría 2	Actividades
Identificar el conteo y correspondencia biunívoca en la adquisición de los números del 0 al 9 para su vida cotidiana.	11. Collar numérico comestible. 12. Los gallitos. 13. Carrera de números 14. El Rey y la Reyna. 15. Simón dice. 16. El avioncito. 17. Pares numéricos. 18. Encontrar el número perdido. 19. El juego de las pinzas. 20. El súper mercado.

Estás actividades de la categoría de desarrollo son un poco más complejas y progresivas que las actividades de la primera categoría las cuales los alumnos han adquirido nuevos conocimientos amplios en los ambientes de enseñanza - aprendizaje acerca del número y su utilización a lo largo de su vida cotidiana.

El número es un símbolo que representa la expresión de una cantidad mediante un conjunto indeterminado, el signo gráfico de un número recibe el nombre de numeral o cifra. Cognitivamente el concepto de número está asociado a la habilidad de contar y comparar cual de dos conjuntos de entidades similares es más numeroso. "Signo o conjunto de signos con que se representa un número natural (Diccionario Enciclopédico Salvat, 1995: 983)".

Nemirovsky y Carvajal sostienen que el concepto de número es el resultado de la síntesis de la operación de clasificación y de la operación de seriación: un número es la clase formada por todos los conjuntos que tienen la misma propiedad numérica y que ocupa un rango en una serie, serie considerada a partir también de la propiedad numérica" (M. Nemirovsky, 1987: 7).

El número es la relación entre la clasificación y la seriación (correspondencia), según Nemirovsky y Carvajal. El párvulo está en constante construcción de la noción numérica a través de un largo proceso y dependiendo su estado de maduración; el niño tiene que pasar del primer estadio al segundo antes de llegar al estadio operatorio el tercer estadio. Se manifiesta de diferentes maneras el número para ser adquirido por el niño de forma simbólica, escritura, oral. Al seriar los niños cuentan 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9; llevan una secuencia numérica.

Esta categoría se enfoca en el desarrollo del número del 0 al 9, clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, su utilización, conteo oral.

El juego construye una de las actividades importantes durante un periodo de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan. El juego está ligado al desarrollo del niño. (J. DELVAL, 1994. p.12). "Para Vigotski (1993) el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños adquieren papeles que son complementarios del propio. El juego no construye un fin en sí mismo, sino un medio eficaz para educar al niño. J. (Delval, 1994: 15).

El juego es importante para los párvulos de preescolar es por ello que se retomó como estrategia para el juego como recurso didáctico en la enseñanza –

aprendizaje del pensamiento matemático concepto de número, por medio de él he observado logros favorables en los alumnos de 3 "C" en la adquisición del número, conteo oral, etcétera...

Para Vigotski utilizar el juego en colaboración con semejantes es favorable, ya que esto ayuda a adquirir mayores aprendizajes los cuales puedan desarrollarlo en el transcurso de su vida, como también fortalecerlos con nociones numéricas que vayan surgiendo en el transcurso de su enseñanza.

Las actividades que más se destacaron en esta categoría fueron "collar de numérico comestibles, los gallitos, carrera de números, simón dice, el avioncito, pares numéricos, el juego de las pinzas y el súper mercado; a continuación solo are mención de tres de mis actividades más sobresalientes de esta categoría 2 de desarrollo.

✓ Los gallitos

El propósito de la actividad es qué truene y cuente la mayor cantidad posible de globos a sus compañeros entre sí mismos. Les coloqué globos a los niños en su zapato o tenis y formé dos equipos de nueve alumnos a cada uno les di un globo de color en particular y tenía que jugar entre sus semejantes a tronarse los globos hasta que sólo quedara uno con su globo, el primer juego estaba integrado por:

O.- María José globo (naranja)

1.- Rafael globo (azul)

2.- Jorge armando globo (morado)

3.- Fernanda Itzel globo (amarillo)

4.- Alejandro globo (rojo)

5.- Diana Fernanda globo (morado)

6.- Génesis globo (rosa bajito)

7.- Jesús Fernando globo (naranja)

8.- Danna Paola globo (azul)

9.- Renata globo (verde)

Rafael, Danna Paola, Katia valentina, María José y Alejandro de Jesús fueron los educandos que quedaron de la primera ronda cantaron los globos que quedaron sin estallar 5 y los que fueron tronados 4, terminando de contar comenzaron nuevamente a tronarse los globos ahora solo quedaban Alejandro de Jesús y Jorge Armando comenzaron a jugar de nuevo a los gallitos Y el ganador del primer juego fue Jorge Armando al quedar de pie con su globo, indague a los escolares cuantos globos eran 9, cuantos se tronaron comenzaron a contar 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y cuantos quedaron todos gritaron 1.

El otro juego estaba integrado por niñas que no habían jugado y acabale los otros globos para que fueran diez integrantes con niños que ya habían participado:

O.- María Aslinne globo (morado)

1.- Éricka Monserrat globo (amarillo)

2.- Patricia globo (naranja)

3.- Yuriana Berenice globo (azul)

4.- Daniela Alejandra globo (verde)

5.- Katia valentina globo (morado)

6.- Alejandro de Jesús globo (amarillo)

7.- Jorge Armando globo (rojo)

8.- Rafael globo (verde)

9.- Carlos Eduardo (azul)

Alejandro de Jesús, Daniela Alejandra, María Aslinne y Rafael fueron los niños que quedaron de la primera ronda cantaron los globos que quedaron sin estallar 3 y los que fueron tronados 6, terminando de contar comenzaron nuevamente a tronarse los globos ahora solo quedaban Daniela Alejandra y María Aslinne comenzaron a jugar de nuevo a los gallitos y la ganadora del segundo juego fue Daniela Alejandra al quedar de pie con sus globo indague a los niños cuantos globos eran 9, cuantos se tronaron comenzaron a contar 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y cuantos quedaron todos gritaron 1.

Evaluación un 98% conto correctamente los globos que quedaron sin estallar y los estallados el otro 2% no identifico cuantos quedaron ni cuantos fueron estallados.



Imagen # 10, # 11. Aquí se muestra que por medio de los globos los párvulos realizaban el conteo oral de los números que tenían en total y de los estallados de los 9 globos iniciales. 30/10/2014.

Las imágenes que se exponen en la actividad de los gallitos se puede apreciar la participación de los alumnos en el juego de los gallitos; en estallar los globos y hacer conteo oral; en dicha actividad se llevó a cabo los objetivos deseados los educandos adquirieron la seriación del 0 al 9 mostrando una postura de iniciativa a la hora de contar y colaboración en sus equipo, más que nada se

pudo observar como los niños se entusiasmaban cuando estallaban los globos y después los contaban para identificar cuantos hacían falta o cuantos se habían tronaron en total.

✓ Pares numéricos

Dentro del aula escolar 3 “C” indague a los niños que si habían escuchado el juego de los pares numéricos rápidamente Diana Fernanda me contesto si maestra después me dijeron algunos otros sí y hubo también alumnos que no sabían de que estábamos hablando así que les dije que teníamos que encontrar el otro par del número que fuéramos destapando los cuales fueran iguales para encontrar la pareja y formar el par, entregue a cada mesa un juego de pares del 0 al 9 (solo había tres mesas), como en una mesa habían demasiados alumnos hice dos equipos en la primera mesa de las tres mencionadas cuando los educandos (as) tenían los pares observaron que habían 2 iguales a su respectivo número el 0 - 0 el uno con el uno, 1 - 1, 2 - 2, 3 - 3, etcétera hasta el 9 - 9. Su propósito: qué igualen el número de las cartas.

Cuando los observaron y vieron que si se encantaba el par de cada número, los colocamos boca abajo (voltearon) y comenzaron a jugar, a la cuenta de tres el primer equipo que terminara de encontrar todos los pares correctamente ganaba los escolares contentos y con ganas de ganar con el ego al 100% de que su equipo fura el ganador número 1, les conté tres y emprendieron a jugar volteaban los pares para encontrar su respectivo igual número, si era correctos ambos los tomaban para ellos, sino era lo pares semejantes los dejaban de nuevo boca abajo para que no se pudieran observar y otro compañero lograra encontrarlo, la primera mesa con el equipo que ganó fue la 2 integrado por Jorge Armando, Rafael, Ericka Monserrath, Yuriana Berenice, José Ángel, Alejandro y cuando ganaban los premiaba con un estímulo.

En el segundo juego gano el equipo 3 integrado por Danna Paola, Katia Valentina, Fernanda Itzel, Carlos Eduardo. El juego tercero lo gano el equipo 1

Jesús Fernando, Génesis, Diana Fernanda, Renata, Jacqueline, el juego cuarto el equipo nuevamente 2 y el juego quinto el definitivo nuevamente lo gano el equipo número 1, al ser ágiles y conocer el juego, colaborar con sus semejantes y lograr los objetivos de seriar los pares del 0 al 9.

Evaluación: el 93% logro el objetivo de voltear y encontrar los pares correcto los cuales contenían los números del 0 al 9, el otro 5 % se desesperaban por no encontrar los pares y volteaban muchos para encontrar los pares numéricos que fueran iguales y por último un 2% no encontraron nada de pares ni mucho menos intentaban jugar.



Imágenes # 12, # 13, # 14. Los párvulos del 3 "C" en colaboración e individual jugando a los pares numéricos del 0 al 9. 17/11/2014.

En dichas imágenes se muestra la actividad de los pares numéricos del 0 al 9 se ve reflejada la participación, colaboración y el esfuerzo realizado de los niños para encontrar los pares iguales de los números del 0 al 9. Ganaría el educando que obtuviera la mayor cantidad de pares.

✓ El juego de las pinzas

La situación didáctica es que el equipo logró quitar la mayor cantidad de pinzas al equipo contrario. Coloqué a dos alumnos un mandil con 10 pinzas por todas partes; cada grupo estaba conformado por un equipo de 5 integrantes

los cuales tenían que correr y quitar la mayor cantidad posible de pinzas al equipo contrario en eso consistiría el juego de las pinzas, los dos primeros conjuntos de alumnos en participar están integrados por :

Danna Paola (la líder) la cual aportaba un mandil, Ericka Monserrath, María José y Génesis, el otro equipo contrario el rival estaba integrado por Alejandro (el líder), el cual traía el otro mandil con las pinzas colocadas por todas partes Rafael, Jorge Armando, Bryan y José Ángel.

Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Danna Paola la cual aportaba un mandil (la líder), Ericka Monserrath, Daniela, María José y Génesis.	Alejandro (el líder), Rafael, Jorge Armando, Bryan y José Ángel.	Bryana Yareli (líder) Yuriana Berenice Jaqueline María Aslinne Fernanda Itzel.	Katia Valentina (líder) Karla Estefanía Diana Fernanda Patricia y Renata.

Tabla # 3. De la actividad “el juego de las pinzas”. Elaborada por Miriam Zepeda García, 21/ Noviembre/ 2014.

El primer juego de los dos primeros equipos en participar corrieron por todo el salón tratándose de quitar la mayor cantidad de pinzas posible en el menos tiempo para que ganara su equipo; el equipo que ganó fue el de los niños ya que corrían más rápido que las niñas, contamos las pinzas que ganaron el equipo y las pinzas que se le habían quedado en el mandil al equipo que ganó, las cuales no pudieron quitarle las niñas a los niños.

El segundo juego eran los dos equipos de alumnas, les coloqué los mandiles a las líderes Katia Valentina y Briana Yareli y les contamos que estuvieran las pinzas correctas que fueran las correctas, les di nuevamente las indicaciones y contamos 3 y comenzaron a quitarse las pinzas, el grupo que ganó fue el de Katia Valentina, contamos las pinzas y le hacía falta una ya que solo tenían ocho, corrieron nuevamente y se la quitaron así pudieron ganar.

Evaluación: la actividad en particular les agrado mucho ya que participaron y colaboraron entre sí para obtener la mayor cantidad de números posibles de pinzas, un 95% obtuvo la mayor cantidad de pinzas del equipo contrarios, el otro 5% solo corrió y conto las que ganaron.



Imágenes #15, #16. En las imágenes se muestra como los niños ganadores y los que están jugando se sienten seguros y egocéntricos porque vencieron ya que quitaron todas las pinzas del equipo contrario.21/11/2014.

En las evidencias anteriores se exponen como los párvulos realizan colaborativamente el juego de las pinzas quitándole la mayor cantidad al equipo contrario de los mandiles; los cuales cuentan con un total de 9 pinzas por equipo en su mandil. Los párvulos efectuaron dicha actividad con participación y realizando el conteo del total de las pinzas obtenidas y las que les hacían falta.

✓ El súper mercado de mamá lucha

Dicha actividad fue que los alumnos se acerquen a comprar lo que les alcanza con la cantidad de fichas que tienen. El juego del súper mercado de la mamá lucha se realizó dentro del salón 3 "C", comencé dándoles una pequeña reseña de acerca de los súper mercados; que dentro de ellos se encuentra gran variedad de productos en donde las personas pueden ir a comprar lo que necesitan y que son indispensables en la sociedad en la que nos encontramos, les pregunte qué si alguien ha ido al mercado o a Aurrera algunos me dijeron que

sí han ido a comprar al súper mercado, partí de ello y les proporcione las indicaciones a los alumnos, consistía en ir al súper mercado de mamá lucha y comprar con fichas las cuales yo les iba a entregar y tenía que ir con esas fichas a cualquiera de las cuatro tiendas que se encontraban dentro del súper mercado “aula escolar” a comprar el producto que venden, las cuales eran las siguientes:

Librería	juguetería	Pelotas	Tienda de materiales didácticos
Cuentos	Pinzas	Azules	Rompecabezas
Novelas	Zapatos	Verdes	Armar piezas
Libros de colorear	Tuercas	Blancas	Dados
Revistas de niños	Aros	Dueño:	Plastilina
Dueño	Focos, etcétera...	Danna Paola	Juegos de mesa, etcétera....
Jesús Fernando	Dueño	BryanaYareli	Dueño
Rafael	Diana Fernanda		Carlos Eduardo
	Jorge Armando		Fernanda Itzel

Tabla #4. De la actividad “El súper mercado de mamá lucha”. Elaborada por Miriam Zepeda García, 24/ Noviembre/ 2014.

A cada niño les di monedas (fichas) para comprar lo que ellos quisieran con 9 monedas si querían comprara una pelota azul tenían que contra 2 monedas para dárselas al vendedor y el vendedor contarlas que fueran las correctas y echarlas a un bote las fichas que el comprador le iba dando, los vendedores y compradores iban contando que las monedas fueran las correctas y si no le alcanzaban iban a otra tienda a comprar el producto que sí le alcanzara.

Evaluación: La dueña de la pelotas Danna Paola se molestó ya que los escolares querían comprar se le amontonaron y no podía contar correctamente las monedas que le estaban dando así que hizo una fila para poder vender y el que no estuviera formado no compraba, fue la primera que cerro su tienda al no

tener más pelotas que vender ya que como eran las más baratas dentro del súper mercado todos se fueron con ella, al que también le fue bien en su tienda fue al dueño de los cuentos Jesús Fernando y su ayudante Rafael ya que vendieron la mayoría de su libros, en algunos casos ya no compraban por qué no les alcanzaba el dinero o se iban a lo más barato a comprar, al finalizar observaron en cual tienda había más dinero en sus botes que las demás.

El 98% compró y contó correctamente su dinero “las monedas” para comparar lo que ellos querían y gustaba, el otro 2% no contó correctamente la cantidad del producto que quería o se le terminó el dinero y ya no puedo comprar.



Imágenes #17, #18. En estas imágenes queda muy claro como los alumnos contaban y participaban en la compra y venta de artículos del súper mercado de mamá lucha; también se ve reflejado como los alumnos cuentan sus 9 fichas para comprar el productor y dar el valor de esté. 24/11/2014.

Categoría 3. De Evaluación “Los súper números”

Categoría 3. De Evaluación	
Categoría 3	Actividades
Sensibilizar al párvulo por medio del juego como recurso didáctico en la utilización del 0 al 9 en situaciones cotidianas.	21. el juego de contar frijolitos. 22. juego de igualar. 23. cacería de números 24. Encontrar el tesoro perdido. 25. El juego del paquetito.

	26. Serpientes y escaleras 27. Relacionar cantidad y simbología. 28. carrera de obstáculos 29. Ábaco. 30. Rompecabezas.
--	---

Tabla # 5. Categoría 3. Elaborada por Miriam Zepeda García, 26 / Noviembre / 2014.

La principal intención de esta categoría es que ellos ya logren identificar perfectamente los números del 0 al 9, que hagan la correspondencia biunívoca, es decir cuenten los elementos de una colección y le pongan el número que corresponda a esa cantidad de elementos, así como reciten la serie oral hablada del 0 al 9 y comprendan el concepto del número. Todo esto con el fin de aprendan y/o construyan este conocimiento acerca del número para que así sea significativo y puedan aplicarlo en su vida diaria.

Las actividades más sobresalientes de esta categoría 3 de evaluación fueron “el juego de contar frijolitos, juego de igualar, cacería de números, encontrar el tesoro perdido, el juego del paquetito, relacionar cantidad y símbolo, carrera de obstáculos, ábaco y rompecabezas del 0 al 9”.

A continuación haré mención de las 3 actividades que más les gusto a los alumnos y que noté participación y colaboración a la hora de implementarlas en esta categoría.

Piaget manifiesta una teoría en donde el sujeto desarrolla su inteligencia echa por los conocimientos adquiridos en el aula y establece periodos (senso – motor) de las operaciones específicas. Nemirovsky pública que los niños tienen su propio proceso para aprender y entender la realidad desde su propio punto de vista personal. (Nemirovski, 1987: 7).

Los niños al estar constantemente en práctica con los números decimales utilizando el juego como recurso didáctico simultáneamente van adquiriendo poco a poco el dominio del número ya que principalmente son participes activos en la construcción del concepto, ya cuando han pasado y aprendido la

clasificación, seriación y correspondencia biunívoca ya han adquirido el concepto del número individualmente sin pensarlo solo jugando y aprendiendo ya se familiarizaron y lo relacionan en su entorno social. “Si el niño sabe escribir los numerales es que ya conoce el concepto del número”.

La técnica principal que utilizan los escolares para contar son los dedos de ahí parten nuevos aprendizajes y conocimientos para contar por medio de dibujos u objetos de su realidad, el niño cuenta en particular con lo que pueda en cualquier lado en el que se encuentre y su enseñanza quede más significativa para él.

✓ El Juego de la carrera de obstáculos

Su propósito es que los niños realicen la actividad correctamente sin volarse ningún obstáculo. Lleve a los niños al área del patio escolar en donde se encontraban varios obstáculos que tenían que pasar para llegar a la meta. Tenían que pasar los niños por 9 aros, 4 vueltas en una colchoneta, 1 túnel, un zig - zag de 8 piezas, 3 puentes, 0 cuerdas, 7 lagartijas, dar 6 saltos, 5 sentadillas, 2 lagartijas y llegabas a la meta.

Cuando les conté tres tenían que ir pasando de uno en uno por todos los obstáculos, el primero en pasar fue Rafael el paso todos sin ningún interrupción, después continuó Alejandro y también paso de uno en uno por todos los obstáculos, en seguida Danna Paola se saltó unos aros, Katia Valentina paso el juego de la carrera de obstáculos, todos los alumnos de 3 “C” fueron pasando por cada obstáculo que se encontraba por todo el patio escolar, los educandos se formaban nuevamente para seguir jugando ya que les gustó mucho este juego y no se cansaban de jugar y jugar.

Evaluación los párvulos se divirtieron y querían seguir jugando en la carrera de obstáculos, un 98% paso y conto correctamente cada uno de los obstáculos que se encontraban, al finalizar les pregunté que cuantos obstáculos eran para llegar a la meta el otro 2% no conto correctamente los obstáculos ya que se saltaban unos o no llevaban la secuencia numérica.



Imágenes # 19, # 20. Aquí se muestra como los niños por medio de los obstáculos realizaron el conteo oral y la secuencia numérica al contar cada uno de los obstáculos para llegar a la meta. 10/12/2014.

Estas imágenes muestran como los niños estuvieron entretenidos contando cada uno de los obstáculos a pasar para llegar a la meta, dicha actividad les encanto a los alumnos; ya que mostraron una postura de individualismo, autonomía, colaboración y compañerismo en ayudar a contar los obstáculos. Logre que los educandos adquirieran más conocimientos de los números del 0 al 9.

✓ “Ábaco”

Comencé la actividad dándoles una pequeña reseña histórica de que era un ábaco y se los mostré mediante les iba expresando su función, les di un ábaco a cada alumno antes de que comenzaran con la actividad yo había dibujado en el pizarro uno ábaco como el que ellos tenían en sus manos los observaron e interactuaron con el los indagué y después emprendí a ir contando las diez filas de bolitas a según el número que yo les iba indicando ellos partían agarrando y acomodando las bolitas que iban contando yo colocaba en el ábaco del pizarro las bolitas y ellos las contaban en el de ellos. Después de contar los alumnos también realizaron operaciones de + en el ábaco solo algunos obtenían el resultado correcto a la suma de las bolitas otros contaban con los dedos. Propósito: que cuenten las bolitas correctamente en el ábaco.

Evaluación: cuando les di a cada uno su ábaco comenzaron a interactuar con

las bolitas de cada una de las líneas del ábaco, les fascinó jugar e interactuar con él ya que se entretenían contando las bolitas de cada línea que yo les estaba indicando, un 95% conto correctamente las líneas en donde cada línea contenía la cantidad de bolitas correctas indicadas por su educadora y el otro 5 % se confundía y contaba de más o de menos en cada línea del ábaco.



Imagen # 21, # 22. Colaboración del grupo 3 "C" en el conteo del 0 al 9 con la utilización del ábaco.15/12/2014.

El ábaco fue una de las herramientas que facilitan el conteo de los educando, por medio de éste se pudo llevar a cabo mis propósitos y llegar a un más de ellos ya que algunos pudieron realizar conteo de + y - a la hora de contar las bolitas de cada nivel del ábaco.

Martin Hughes enfatiza las nociones que adquieren los niños acerca del simbolismo "escrito", la representación gráfica y su valor de la suma + y la resta - (Hughes, 195, p.10).

En su vida cotidiana los niños emplean las nociones matemáticas desde antes de entrar al preescolar ya que adquieren noción numérica pero lo refuerzan en el comienzo de su escolaridad inicial, en el kínder los niños adquieren nuevos conocimientos más difíciles implementando no solo los números sino la simbología + y - , realizan operaciones de sumar un círculo más dos círculos su representación gráfica es " $1 + 2 = 3$ " y a la inversa se realiza la operación de resta tres triángulos menos 2 triángulos " $3 - 2 = 1$ " los niños adquieren un nuevo aprendizaje de la simbología escrita utilizando sumas y restas sencillas

umentando el grado de dificultad dependiendo de los logros adquiridos y al estadio en el que se encuentren.

✓ El rompecabezas numérico

El rompecabezas numérico es una de las actividades que más sobresalió en dicha categoría 3 a los niños les motivo mucho y lo realizaron con entusiasmo y participación. Propósito: que lleven una secuencia numérica a la hora de colocar los números en el lugar correcto del rompecabezas.

Dentro del aula escolar les comencé dando el nombre de la actividad que teníamos que jugar ese día el “rompecabezas” y les pregunte que sí alguien sabía de qué se trataba el juego me contesto Jorge Armando de armar las piezas para encontrar un dibujo y les dije en vez de encontrar un dibujo tenemos que encontrar las piezas y armarlo del número 0 al número 9, les mostré los rompecabezas antes de dárselos a cada equipó para que lo armaran, en seguida les proporcione a cada equipo 1 rompecabezas numérico en total eran 4 rompecabezas 2 con forma de caracol y los otros 2 de los números decimales que ellos ya conocían del 0 al 9.

Cuando los tenían en su poder los observaron y colocaron los pedazos de cada rompecabezas en su mesa les di resistol y una $\frac{1}{4}$ parte de una cartulina para que colocaran y pegaran correctamente las piezas guiándose partiendo del número 0, todos los alumnos contentos comenzaron a armar los rompecabezas partiendo del número 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 hasta concluir con su rompecabezas, la primera mesa que logro armar su rompecabezas el cual fue de los números, estaba integrada por Jesús Fernando, Diana Fernanda, Patricia, y Jaqueline, la segunda mesa que armo su rompecabezas que era un caracol fue Katia Valentina, Danna Paola, Fernanda Itzel, Daniela y Carlos Eduardo, la mesa 3 que logro armar el rompecabezas de caracol numérico fue Jorge Armando,

Rafael, BryanaYareli, Ericka, la cuarta mesa del rompecabezas numérico fue Alejandro, Yuriana, Renata y Bryan.

Evaluación: el juego del rompecabezas les gustó mucho ya que se divertieron, dejaron volar su imaginación con las ilustraciones que se iban descubriendo y encontrando un 97% en colaboración con sus semejantes lograron colocar correctamente las piezas en el rompecabezas numérico, el otro 3% no sabía que número le correspondía colocar en el rompecabezas no había secuencia numérica al colocar las piezas que proseguían en el lugar correcto del rompecabezas.



Imágenes # 23, # 24. Los alumnos jugando al rompecabezas tomando una pieza con el número 0 al 9 colocándolo en el lugar correspondiente. 16 /12/2014.

Con estas imágenes se muestra como los educandos colocan y pegan en el lugar correspondiente del rompecabezas el número que le sigue, realizando secuencia numérica.

En dichas actividades aplicando el juego como recurso didáctico para la implementación y utilización del número en los alumnos de 3 "C" para su vida cotidiana fortalecieron y aumentaron su enseñanza – aprendizaje, he observado el gran aumento y evolución favorable presentada por ellos después de haber aplicado todas las actividades hoy en día me siento orgullosa ya que

ellos realizan operación de memoria utilizando el concepto de número dominando la clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, etcétera..

También existe el conteo flexible y eficiente. Para resolver problemas de adicción, los alumnos utilizan de manera progresiva, dos métodos o procedimientos partiendo de “contar todo” y el de “contar a partir de” para resolver los problemas de adicción aunque el procedimiento más eficiente sea el de “contar a partir de” ya que le permite al niño comprender mejor el significada numérico, mientras tanto el procedimiento “contar todo” los escolares se tiene que regresar al inicio y contar nuevamente todos los elementos para obtener el resultado correcto, esté método es muy tardado y en ocasiones complicado ya que si se equivoca tiene que contar las veces necesarias para obtener el resultado exacto de la cantidad indicada.

Ejemplo: el alumno cuenta tres elementos y añade tres más a los anteriores para finalmente contar todos nuevamente y el procedimiento “contar a partir de” en está el niño cuenta tres objetos y añade tres más y continua contando más que vayan colocando a la cantidad de objetos. El “contar hacia atrás” se le debe enseñar al niño para que vaya adquiriendo habilidades para contar, por eso es bueno enseñarlos a “contar hacia atrás” y no solo seguir una sola dirección.

4.5 Evaluación de la Alternativa

La categoría 1 de Sensibilización “Conociendo los números y divirtiéndome con ellos”, fue diseñada con el propósito de favorecer el conteo oral del 0 al 9 e identificar los números en la clasificación y seriación. En dicha categoría se diseñaron 10 actividades con la finalidad de que el niño se adentrara al número, las cuatro actividades sobresalientes fueron:

Los números musicales en dicha actividad partimos de la noción que los alumnos tenían de ellos, adquirieron la clasificación y seriación de los números

del 0 al 9 al ir cantando dicha canción constantemente, se motivaron y querían seguir cantándola hasta que se la aprendieron y en lo particular me motivo que ellos tuvieran un interés por conocer los números.

El juego del gusano los niños adquirieron la seriación de los números del 0 al 9 al colocar las partes del gusano comenzando de la cabeza para finalizar con la cola del gusano, al comienzo de dicha actividad se les dificulto a la hora de colocar los números ya que como estaban regados no los colocaban de la manera correcta le intentaban e intentaban hasta que lo lograban y cuando finalizaban los seriaban y cantaban la canción de los números musicales.

El boliche fue una de las actividades más difíciles de este modulo, ellos tenían que contar los bolos con los números que quedaban de pie y los que se caían, al comienzo de la actividad los niños se veían motivados pero poco tiempo después se me enfadaron por qué no le entendían el propósito del boliche, le intente de muchas forma hasta qué por fin tuvieron una idea clara y cuando les gusto el juego querían seguir jugando y contando los bolos numéricos.

Al contar pelotas los alumnos adquirieron la correspondencia biunívoca, yo les iba dando un número del 0 al 9 y ellos debían de tomar las pelotas correspondientes al número mencionado, en los 5 primeros números todo funcionaba como yo había esperado qué funcionara, pero cuando les tocaba que tomaran 6, 7, 8 y 9 pelotas los niños se confundían y contaban en ocasiones de más o de menos, porqué en ocasiones se le caían o repetía los números que ya había contado anteriormente por lo que les coloque una charola a un lado para que no se me confundieran y contaran correctamente las pelotas, al finalizar la actividad un 85% de los niños ya tenían dominio de la correspondencia biunívoca.

En esta primera categoría he observado cambios favorables en los párvulos en relación a las matemáticas, gracias a la trasformación por medio del juego como recurso didáctica para favorecer el pensamiento matemático, antes no tenían noción del número, no realizaban clasificación, seriación,

correspondencia biunívoca, etcétera. Ahora los párvulos han adquirido nuevos conocimientos; ya realizan seriación del 0 al 9, conteo oral, identifican la correspondencia biunívoca y su valor por ejemplo 1 manzana es = al número 1. Hay algunos alumnos que aún se les dificulta reconocerlos e identificarlos pero tiene la inquietud por llegar a adquirirlos.

Los alumnos obtuvieron un 90% de las actividades aplicadas en la primera categoría de sensibilización ya que adquirieron la clasificación, seriación y correspondencia biunívoca, conteo y nuevos juegos para la utilización en su cotidianidad por medio de las matemáticas y los números decimales del 0 al 9, el otro 7% se les dificulta sí los distinguen pero no identifican su valor y se comen algunos números al seriarlos, el otro 3 % no adquirió ningún aprendizaje del pensamiento matemático.

En La categoría 2 de Desarrollo “El parque de diversiones numéricos del 0 al 9”, con el propósito de identificar el conteo y correspondencia biunívoca en la adquisición de los números del 0 al 9 para su vida cotidiana. Se aplicaron 10 actividades con un grado mayor de dificultad al nivel anterior; de las cuales fueron diseñadas dependiendo de las necesidades educativas que presentaban los educandos acerca de las matemáticas y la utilización del número, las 4 actividades sobresalientes de este segundo módulo fueron:

Los gallitos consistían en colocarles globos en los zapatos por equipos de 9 integrantes a los niños, cuando ya estaban los 4 equipos tenían que jugar de 2 en 2 equipos, los niños motivados porqué su equipo iba a ganar querían que ya jugaran, comenzaron a jugar y constantemente los paraba para preguntar cuántos globos tenían al comienzo del juego cada equipo “9” y cuantos le quedan a cada equipo los alumnos seriaban los números constantemente, adquirieron nuevamente diferente forma de seriar los números.

Pares numéricos es una de las actividades que me encanto los niños al mencionar el título de la actividad brincaron de emoción, en lo particular las niñas forme equipos los cuales les di un juego de pares de los números del 0 al 9,

al comienzo pensé que todos sabían la dinámica de dicho juego yo se las había resumido pero no todos le habían entendido cuando comenzaron algunos de los alumnos volteaban más de 2 pares y el juego solo consiste en voltear 2 porque como su nombre lo dice pares es de 2, voltearon nuevamente los pares y les explique nuevamente la actividad hasta que le entendieron con claridad cuando ganaban pares querían seguir jugando, los niños adquirieron la correspondencia biunívoca, clasificación y el propósito el cual era que los alumnos encontrarán los pares correspondientes. Titulo

En el juego de las pinzas los niños adquirieron la seriación, clasificación y correspondencia biunívoca, contaron correctamente las pinzas del equipo contrario.

El súper mercado de mamá lucha es una actividad de las divertidas de este modulo cuando los alumnos observaron el salón y vieron los puestos del mercado querían ir a comprar y gastar su dinero, ya que yo les había dado 9 monedas las cuales podían ir a comprar lo que a ellos les gustara, en dicha actividad los alumnos adquirieron una noción clara de que era el número y que se podía utilizar para comparar y obtener algo a cambio de él y cuando fue la hora del recreo algunos querían ir a comprar dulces con las fichas.

Sahuayo es una ciudad número uno en comercio, por las calle abunda puestos de fruta, dulces, ropa, entre otros, algunas de las amas de casa tienen sus puestos de gran variedad de productos de comercio para que los niños se motiven y comiencen con el comercio desde muy pequeños.

En los propósitos de dicha categoría alcanzaron los niños un 93% efectuó el conteo oral, clasificación, seriación y correspondencia biunívoca sin dificultad, el otro 4% se les dificultó el orden del conteo y el 3% aún se les dificulta el conteo y seriación de los números del 1 al 10.

En la categoría final de evaluación “Los súper números”, con el propósito desensibilizar al párvulo por medio del juego como recurso didáctico en la

utilización del 0 al 9 en situaciones cotidianas, se presentaron algunos obstáculos y nuevos aportes para los alumnos en relación a su educación.

Al ir empleando las actividades de esta categoría que es la más importante, se observaron todos los logros obtenidos de las dos primeras categorías, constantemente al estar esforzándose el educando construye su propio conocimiento del número del 0 al 9, las 4 principales actividades de la categoría de evaluación fueron:

La carrera de obstáculos en esta actividad los alumnos me sorprendieron ya que con mayor facilidad realizaron, clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, conteo oral de los objetos que había en la carrera de obstáculos, observe las habilidades numéricas que ya tenían, un 95% de noción de cantidad y principio de conteo de los primeros números decimales del 0 al 9.

El ábaco fue otra de las actividades importantes de dicho modulo los alumnos querían jugar y seguir aprendiendo fue una manera fácil y dinámica en donde ellos se interesaron por conocer más allá de los números decimales, al interactuar los niños con el ábaco contaban cuidadosamente las bolitas de cada una de las líneas, ya habían adquirido el concepto del número y querían ahora realizar operaciones con el ábaco de sumas y restas fue un juego que en lo particular les motivo mucho y cada vez que lo veían querían seguir jugando y jugando para aprender más números hay no decimales sino con dos denominadores (cantidades) y realizar operaciones de suma $+$ y resta $-$.

En el rompecabezas numérico los alumnos colocaron los números de forma clasificatoria, seriada y de acuerdo a la correspondencia biunívoca del 0 al 9 del rompecabezas, en esta actividad con destreza los niños realizaron el rompecabezas pieza por pieza con exactitud los números decimales ya habían revezado los propósitos y expectativas que tenían de ellos ya sabían clasificar, seriar, realizar correspondencia biunívoca, conteo oral, el concepto de los números decimales e incluso ya relacionaban los números naturales en su vida cotidiana con lo que les daban sus mamás para gastar.

La evaluación de la categoría fue importante ya que los niños (as); manifestaban sus experiencias, aprendizajes de los conocimientos adquiridos durante las 30 actividades aplicadas con el propósito de que adquirieran su propio concepto numérico, en relación al largo proceso y obstáculos que se les presento al pasar por la calcificación, seriación, correspondencia biunívoca, conteo oral, que lo relacionaran con acontecimientos de su vida cotidiana, entre otros...

Sin embargo hay un mínimo % de los alumnos los cuales se les dificulta aun tener un concepto claro de que es el número y en qué circunstancias lo pueden aplicar, clasificar, identificar o realizar cualquier proceso con él.

La recopilación de datos o diario de campo es un instrumento de reflexión y análisis del trabajo en el aula, un trabajo de descripción, valoración y explicación de los niveles de significación de la practica educativa, que requiere del estudio teórico y práctico de los comportamientos de la observación en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (GERSON, 1979.pp.5 y 6).

En las tres categorías se llevó a cabo métodos para llegar a darle una solución favorable a dicha problemática tales como: anotaciones en el diario de campo personal para adquirir información acerca de la evolución constante de las actividades, los logros adquiridos, obstáculos que enfrentaron tanto ellos como yo, los propósitos, la teoría – práctica, investigación, etcétera.. Tomé fotografías como parte de las evidencias, en cada categoría reforzando las actividades aplicadas para observar que tanto adquirieron de los juegos como estrategia en la utilización de los primeros números decimales o llamados también naturales del 0 al 9.

Conté con el material y los recursos necesarios para que se llegaran a efectuar las actividades diseñadas en cada categoría. La metodología de los 10 propósitos de esta última categoría que arrojo la evaluación de las actividades el 98% de los educandos adquirió la noción de los números decimales y principio del conteo, hasta la fecha con eso números naturales adquiridos con el juego como recurso didáctico realizan pequeñas operaciones de + y – , el 2% ya tiene una noción más clara de que es el número para qué sirve en su vida cotidiana y como se puede emplear pero aún se les dificulta ordenarlos ágilmente.

REFLEXIONES FINALES

El trabajo pedagógico que se realizó abarcó todas las expectativas que lo cubrían, adquiriendo un logro favorable en los alumnos de 3 “C” en relación a la problemática “el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9”, los párvulos adquirieron su propio concepto de número, haciendo uso de la clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, conteo oral, secuencia numérica, etcétera...

Lo que se pretendió en los alumnos es que por medio del juego los niños se interesen por conocer las matemáticas, primordialmente el número, en la resolución de problemas que se les presentan en su vida cotidiana, desarrollados en los buenos ambientes de aprendizaje impartidos en el aula escolar, establezco con claridad las competencias que pueden serles útiles en cualquier circunstancia que se les presenten, que sean capaces de pensar – razonar autónomamente, en la utilización del número en situaciones variadas y qué mejor que por medio del juego adquieran el principio del conteo del 0 al 9.

Los niños y niñas adquirieron un nivel mayor de estabilidad – madurez en el preescolar, en donde el profesor ejerció en ellos un gran poder, en la impartición de conocimientos en relación a las matemáticas concepto de número; las situaciones didácticas o actividades que se llevaron a cabo despertaron el interés y atención por adquirir sus propios conocimientos partiendo de la teoría constructivista ya que se le permitió al alumno integrarse a los contenidos y temáticas partiendo de sus inquietudes y necesidades que se le presentaron a lo largo de dicho proceso educativo.

Al trabajar en el contexto se entabló un vínculo con la comunidad, las culturas, tradiciones, familias Sahuayenses, gastronomía, economía, zonas culturales, la relación que entablan las escuelas con la localidad, entre muchos otros aspectos que identifican a Sahuayo como una zona urbana

en la que se puede vivir con principios y valores fomentado así el desarrollo personal. La relación que predominaban entre la escuela – comunidad fue favorable ya que los padres de familia y la sociedad establecían una unión siendo personas participes en los contenidos escolares del jardín de Niños Dr. José Sánchez Villaseñor.

El jardín de niños Dr. José Sánchez Villaseñor me sirvió de escenario para la aplicación de mi alternativa, dicho plantel es uno de los más distinguidos de Sahuayo ya que pertenece a escuelas de calidad, la institución está estructurada de la medida adecuada, con todos los servicios necesarios y buena disposición a la hora de intervenir en los contenidos escolares, implementando en ellos alternativas de innovación.

El grupo 3 “C” es un grupo de los más sobresalientes dentro de dicha institución, está conformado por 23 alumnos de los cuales 16 son niñas y 7 niños, durante todo el proceso que se llevó mostraron una postura de participación, autonomía y disposición por aprender nuevos conocimientos en relación a las matemáticas, estos educandos se forjaron como seres humanos de calidad los cuales pueden resolver cualquier problemática que se les presente acerca de la temática tratada de los números decimales del 0 al 9.

Las matemáticas son una de las muchas problemáticas que se encuentran dentro de nuestras instituciones pedagógicas, uno de los retos es poder identificarlas y darles una posible solución a éstas, gracias al diagnóstico pedagógico adquirí una noción más clara acerca del concepto matemático, el recurso didáctico a utilizar fue el juego, por medio de él los niños se sintieron en su zona de confort motivados por adquirir conocimientos nuevos ya que el juego conduce de modo natural a la creatividad logrando así llamar la atención del niño en los ambientes de aprendizaje permitiendo ser participe autónomo de la dinámica educativa.

La delimitación al igual que la justificación ayudo en mi proceso de enseñanza -

aprendizaje para delimitar mi problemática y justificar mi trabajo, logre que los niños adquirieran una noción de las matemáticas concepto de número, clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, etcétera... El trabajo está enfocado al proyecto de intervención pedagógica, es una herramienta en donde interviene el docente innovando y fortaleciendo los contenidos escolares de los alumno, estimulando la creatividad en las problemáticas que se le presenten siendo persona competente capaz de sobresalir cualquier barrera con la finalidad de alcanzar los propósitos deseados a largo o corto plazo. La teoría constructivista Piagetiana se percibió como una pedagogía en dónde el párvulo es el principal constructor de su proceso de aprendizaje.

El Programa de la Secretaria de Educación Preescolar 2011 fue una herramienta indispensable a lo largo de las categorías ya que fueron diseñadas dependiendo de las normas que presentaba el campo formativo pensamiento matemático aspecto el número, de esto partí para desarrollar las tres categorías. Dichas categorías empleadas en el grupo 3 "C", fueron elaboradas partiendo de la inquietudes y necesidades que tenían los alumnos en relación a las matemáticas aspecto de los números decimales del 0 al 9, a pesar de los obstáculos que se manifestaron los niños adquirieron una noción más clara en relación a las matemáticas, han adquirido la clasificación, seriación, correspondencia biunívoca, secuencia numérica, los relacionan con su entorno.

Al evaluar me di cuenta que solucioné en un 98% la problemática en los alumnos de 3 "C" en relación al pensamiento matemático. El otro 2 % se quedó a medias de conocimientos llevado a cabo durante todo el proceso de nuestra alternativa de innovación, algunos alumnos obstaculizaron su proceso por aprender más allá de su realidad involuntaria acerca de los números.

Estoy muy satisfecha de la propuesta pedagógica ya que ayude a darles a los párvulos una noción más clara y amplia en relación a las matemáticas de una manera innovadora, autónoma, creativa por medio del juego como recurso didáctico, ya que los niños se estimulan por jugar y aprender a la misma vez conocimientos del principio del conteo de los números decimales del 0 al 9.

REFERENCIAS

Bibliografía

AMBROSIO, Ramírez Jaime, David Hernández López y Marcos Daniel Arias Ochoa. "El Problema de Plantear el Problema", en: La Escuela como centro de Investigación. UPN. México, mayo, 1995.

ASUBEL, David P. y Sullivan, Edmundo V; "El Desarrollo Infantil", aspectos lingüísticos, cognitivo y físico, Edit. Paidós, México, 1991.

BARABTARLO Anita y Zadansky. "A manera de prólogo, Introducción, Socialización y educación y Aprendizaje grupal e Investigación – Acción: Hacia una construcción del conocimiento" en: Investigación Acción: Una didáctica para la formación de profesores. UNAM – Castellanos editores, México, 1995.

BUISAN S., Carmen y Ma. Ángeles María G. "El Diagnóstico en el proceso de enseñanza - aprendizaje", en: Como realizar un Diagnóstico Pedagógico, Alfaomega, México.

DELVAL. J. "El Juego", en: El Desarrollo Humano. Madrid. Siglo XXI, 1994.pp.283 – 287.

Diccionario Enciclopédico, SALVAT EDITORES, S. A. edición 1995, I.S.B.N.:84 – 345 – 5943 – 9, Impresión y encuadernado por Printer, i. g. s. a, depósito legal: B – 1726 – 95, Printed in Spain.

GERSON, Boris. "Observación Participante y Diario de Campo en el Trabajo Docente" en Perfiles Educativos No.5. México, CISE/ UNAM, 1979.

KAMII. "El Juego", en: La Teoría de Piaget y la Educación Preescolar. Madrid, Aprendizaje VISOR, 1991.

LERNER, Delia. “Concepto de Número, Aspectos Didácticos”, en: Clasificación, Seriación y concepto de Número. Consejo Venezolano del niño, Venezuela, 1977, (División de primaria y segunda infancia).

MARCOS, Daniel Arias. “El Proyecto Pedagógico de Acción Docente”. México, UPN, 1985 (mecanografía).

MARI, Molla Ricar, et al. “Diagnóstico Pedagógico: un Modelo para la Intervención Psicopedagógica”. Departamento MIDE. Universidad de Valencia.

M. NEMIROVSKY y A. Carvajal. “¿Qué es el número?” y “Construcción del Concepto del Número en el niño”, en: Contenidos de Aprendizaje, Concepto de número, México, SEP – UPN, 1897.

MORALES, Galindo Dora I. Fase V. “Formalización del proyecto de innovación Docente”. Compugrama, 2006.

P. BOLLAS. “Representación Gráfica”, México, UPN, 1995, (Número).

PALACIOS, Jesús. “Reflexiones en torno a la implicaciones educativas de la obra de Vigotski”, en: Siguan, M. (Coord). Actualidad de Lev S. Vigotski, Barcelona, Ed. Anthrpos, 1987.

PAPALIA, Diane E. y Sally WendkosOlds. “Perspectivas en le personalidad en la primera infancia: teorías psicosexuales y psicosocial”, en: Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia, México, Mc Graw Hill Latinoamericana, 1993.

RÍOS, Jesús Eliseo Duran, Ma. Guadalupe Bonfil y Castro y María Teresa Martínez Delgado. “*Características del Proyecto de Gestión Escolar*”. México, UPN, 1995, (mecnógrama).

RUIZ, Alberto Rangel de la Peña y Teresa de Jesús Negrete Arteaga. “Características del Proyecto de Investigación Pedagógica”, México, UPN, 1995 (mecnógrama).

SALVAT EDITORES, S. A. Diccionario Enciclopédico. Editores S, A. Edición 1995, I.S.B.N.:84 – 345 – 5943 – 9, Impresión y encuadernado por Printer, I. G. S. A. Depósito Legal: B – 1726 – 95, Printed in Spain

SEP. Programa de Educación Preescolar 2011, Secretaría de Educación Pública, 2011, Argentina 28, C.P. 06020. Cuauhtémoc, México, D.F.

VYGOSTSKI. L.S. “El papel del juego en el desarrollo del niño”, en: El Desarrollo de los procesos Psicológicos superiores. Barcelona. Critica, 1988.

WHEELER. “La Evaluación”, en: El desarrollo del currículum escolar. España, Santillán. 1985.

Webgrafía

[Http://search.iminent.com/SearchTheWeb/v6/3082/homepage/Default.aspx?q=mapa%20de%20sahuayo&s=images&p=1](http://search.iminent.com/SearchTheWeb/v6/3082/homepage/Default.aspx?q=mapa%20de%20sahuayo&s=images&p=1) mapa Sahuayo. (10/O1/2012).

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_%28pedagog%C3%ADa%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_%28pedagog%C3%ADa%29). (19/12/2012).

[Http://www.google.com.mx/imgres?q=secretaria+de+educacion+en+el+estado&um=1&hl=es&sa=X&tbo=d&biw=1280&bih=933&tbm=isch&tbnid=71FbzAg4HDChIM:&imgrefurl=http://radiotele.com.mx/2011/la-secretaria-de-educacion-y-el-centro-de-educacion-continua-unidad-morelia-ipn-unen-esfuerzos-en-favor-de-la-educacion-educacion/&docid=f1rUePSvpQn6hM&imgurl=http://radiotele.com.mx/2011/wp-LOcontent/uploads/2012/03/see.gif&w=680&h=450&ei=QGvSUMT7HunE2gWf1oCIDQ&zoom=1&iact=rc&dur=283&sig=103637169160909054174&page=1&tbnh=133&tbnw=183&start=0&ndsp=30&ved=1t:429,r:1,s:0,i:112&tx=159&ty=66](http://www.google.com.mx/imgres?q=secretaria+de+educacion+en+el+estado&um=1&hl=es&sa=X&tbo=d&biw=1280&bih=933&tbm=isch&tbnid=71FbzAg4HDChIM:&imgrefurl=http://radiotele.com.mx/2011/la-secretaria-de-educacion-y-el-centro-de-educacion-continua-unidad-morelia-ipn-unen-esfuerzos-en-favor-de-la-educacion-educacion/&docid=f1rUePSvpQn6hM&imgurl=http://radiotele.com.mx/2011/wp-LOcontent/uploads/2012/03/see.gif&w=680&h=450&ei=QGvSUMT7HunE2gWf1oCIDQ&zoom=1&iact=rc&dur=283&sig=103637169160909054174&page=1&tbnh=133&tbnw=183&start=0&ndsp=30&ved=1t:429,r:1,s:0,i:112&tx=159&ty=66) Gruposcolar (19 de diciembre del 2012 a la hora de las 5:10pm).

[Http://www.sahuayomich.gob.mx/sitio/docs/plan_mpal_2012o.pdf](http://www.sahuayomich.gob.mx/sitio/docs/plan_mpal_2012o.pdf). (20/ 12 / 2012)

Información sacada de ama de casa Sra. Carmen Ibarra Víctor y trabajos anteriores el (31/ 12 / 2012).

[Http: //es.wikipedia.org/wiki/Diagn%C3%B3stico](http://es.wikipedia.org/wiki/Diagn%C3%B3stico), Definición de Diagnóstico. (28/ 05/ 2013).

[Http://definicion.de/justificacion/#ixzz2jSxCzGXMe](http://definicion.de/justificacion/#ixzz2jSxCzGXMe) deriva de iustificatio, un vocablo de la lengua latina. El término permite referirse al justificar una acción. (06/11/ 2013).

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_%28pedagog%C3%Ada% 29](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_%28pedagog%C3%Ada%29).(02/03/ 2014).

[Http://www.importancia.org/planeacion.php#ixzz372qox9TJ](http://www.importancia.org/planeacion.php#ixzz372qox9TJ) (10/06/2014).

[Http://redmaestro.lasalle.edu.com](http://redmaestro.lasalle.edu.com) (01/09/2014).

ANEXOS

Anexos

Índice de Anexos	Página
Anexo 1. Entrevistas a los Alumnos de 3 “C”	114
Anexo 2. Evaluación de las Entrevistas.....	115
Anexo 3. Gráficas de los resultados de las Entrevistas.....	116
Anexo 4. Escala de Apreciación.....	117
Anexo 5. Alternativa de Innovación.....	118

ANEXOS

Anexos del Capítulo 2. El Diagnóstico de la Problemática

Anexo 1. Entrevistas a los alumnos de 3 "C"

Estudio en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), curso el 4º semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, sub centro Jiquilpan.

Hago esté cuestionario a fin de estudiar y analizar las problemáticas educativas de la comunidad para mí formación académica. Tu colaboración será anónima.

1. ¿Conoces los números?

Respuesta: sí

2. ¿Qué son para ti las matemáticas?

Respuesta: números

3. ¿Paraqué sirven los números?

Respuesta: para contar

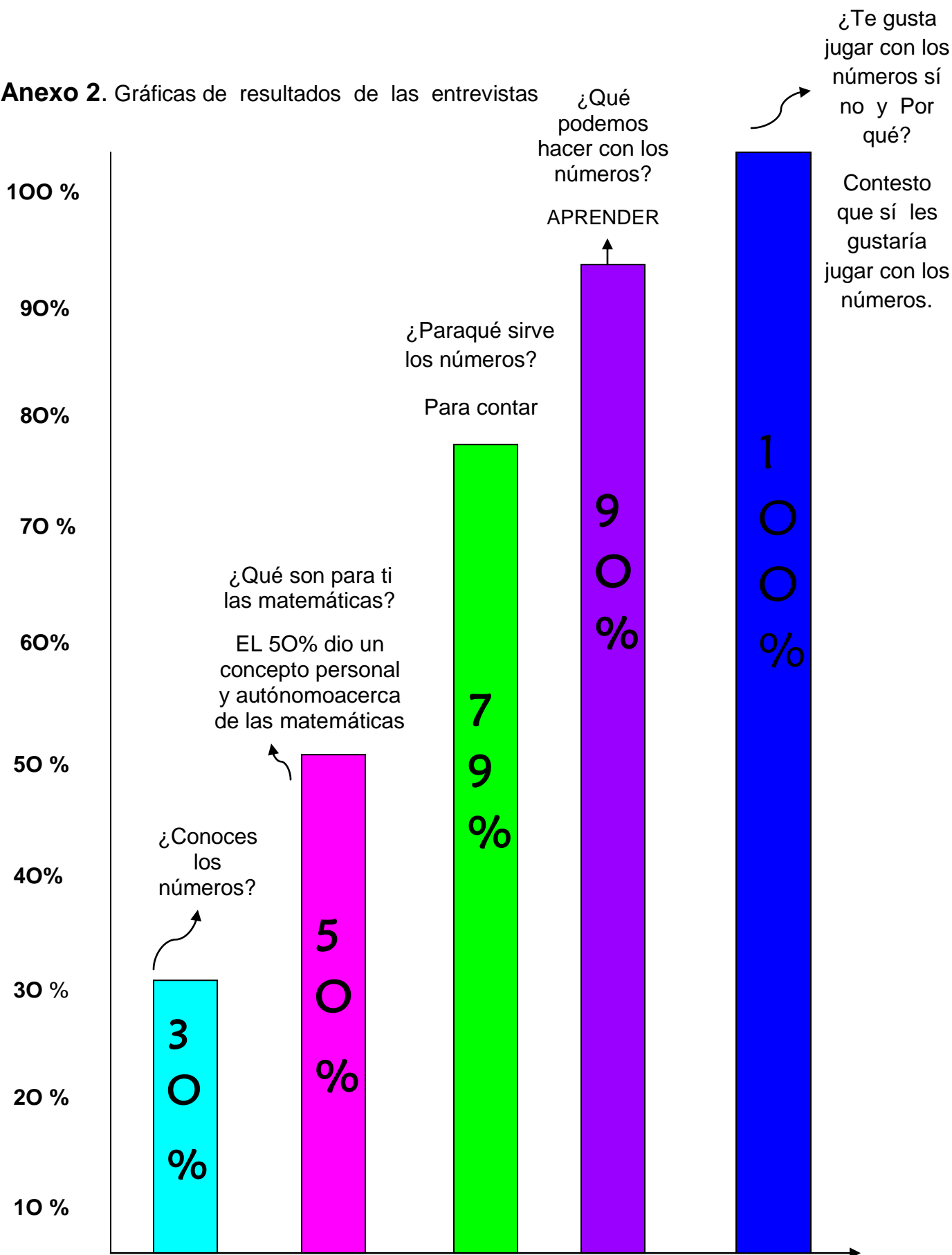
4. ¿Qué podemos hacer con los números?

Respuesta: aprender

5. ¿Te gustaría jugar con los números sí no y Por qué?

Respuesta: sí... para divertirme

Anexo 2. Gráficas de resultados de las entrevistas



Información obtenida de las entrevistas en relaciona, a que tanto tiene los niños una noción clara acerca de las matemáticas concepto de número del 0 al 9, y que tanta disposición tienen por aprender nuevos conocimientos en torno a las matemáticas.

Anexo 3. Evaluación de las Entrevistas



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

MIRIAM ZEPEDA GARCÍA

LUGAR: SAHUAYO MICHOACÁN DE OCAMPO



“EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO DE LOS NÚMEROS DEL 0 AL 9”

Tiempo: 35 min por cada aspecto a evaluar grupo 3° “C” total de alumnos 23

Aspectos a Evaluar	Ninguna	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
✓ Concientiza la utilización del número por medio del juego en la clasificación, seriación y correspondencia biunívoca.				
✓ Distingue correctamente la escritura del número y su secuencia numérica.				
✓ Muestra disposición e interés en la adquisición del concepto de los números decimales del 0 al 9.				
✓ Utiliza el material que se le da para realizar las actividades numéricas.				

Anexos del capítulo 3. Fundamentación Teórica

Anexo 4. Escala de apreciación

Se empleó una escala de apreciación para evaluar las actividades con los párvulos del Jardín de Niños Dr. José Sánchez Villaseñor promoviendo la problemática el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje en el pensamiento matemático de los números del 0 al 9, con la finalidad de que los niños adquieran un concepto claro y amplio en relación al aspecto del número del 0 al 9. Los logros y aprendizajes adquiridos en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

“El juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje del pensamiento matemático de los números del 0 al 9”			
Rasgos a observar	Siempre	Casi siempre	Nunca
Muestra una postura de participación y disposición en relaciona a las actividades planeadas.	✓		
Adquirió la clasificación.	✓		
Adquirió la seriación.	✓		
Adquirió la correspondencia biunívoca.	✓		
Lleva una secuencia de los decimales del 0 al 9.	✓		
Adquirió el concepto de los números decimales del 0 al 9.	✓		
Participa activamente en todos los juegos empleados en las situaciones didácticas.	✓		
Utiliza el material que se le da	✓		

para realizar las actividades.			
Adquirió todos los propósitos deseados en cada una de las actividades de las 3 categorías.	✓		