



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**Unidad UPN 094 Ciudad de México, Centro**  
Licenciatura en Educación Preescolar 08

**“EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA RESOLUCIÓN  
DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS  
EN PREESCOLAR”**

Proyecto de Intervención

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LEP 08**

Presenta

**CLAUDIA ORTEGA MORALES**

Asesor

**Dr. Vicente Paz Ruiz**

Mayo 2019

Ciudad de México, 28 de mayo de 2019.

**PROFRA. CLAUDIA ORTEGA MORALES.**  
**P R E S E N T E**

En mi calidad de presidente de la comisión de titulación de esta unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**EL JUEGO SIMBÓLICO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS  
EN PREESCOLAR.**

**OPCIÓN: PROYECTO DE INTERVENCIÓN**

A propuesta del asesor Dr. Vicente Paz Ruiz, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional, de la Licenciatura en Educación Preescolar.

**EL JURADO QUEDARÁ INTEGRADO DE LA SIGUIENTE MANERA**

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	LIC. ELVIA LUCINA PACHECO MORA
SECRETARIA (O)	DR. VICENTE PAZ RUIZ
VOCAL	MTRA. MARÍA DE LA LUZ MARTÍNEZ HERNÁNDEZ

**ATENTAMENTE**  
**EDUCAR PARA TRANSFORMAR**



**DR. VICENTE PAZ RUIZ**  
**DIRECTOR DE LA UNIDAD 094 CENTRO**

S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 094  
CIUDAD DE MÉXICO CENTRO

## AGRADECIMIENTOS

### **Dr. Vicente Paz Ruiz.**

*Mi asesor de proyecto a quien creyó en mí  
Y me ha compartido sus saberes,  
Es un excelente ser humano,  
Le agradeceré por siempre.*

### **Al Maestro Roberto Vera Llamas**

*Por ser siempre tan amable y comprensivo,  
Quien me compartió grandes reflexiones de vida.  
Que en paz descanse.*

### **A Mis Padres**

*Por haberme dado la vida,  
Por ser mi ejemplo de lucha, lealtad  
Y a no detenerme ante nada y nadie.  
Por enseñarme a ser responsable,  
Por el apoyo incondicional, su tiempo  
Y sus consejos.*

### **A Mi Familia**

*Gracias por apoyarme siempre,  
Ustedes son el motor de vida  
Que me impulsa a seguir adelante  
Hasta el final.*

*Y cada una de las personas  
Que me apoyan de diversas formas  
Para poder concluir este gran sueño  
Que al fin se transformó en realidad  
Y vamos por más.*

Y por supuesto

**A Dios.**

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCION</b> .....	4
<b>CAPÍTULO I. REALIDAD EDUCATIVA DEL CENTRO DE LA CIUDAD DE MÉXICO</b> .....	5
<b>1.1 Contexto en el que se desarrolla mi práctica pedagógica</b> .....	5
<b>1.2 Datos del cendi Lagunilla varios</b> .....	11
<b>1.3 Padres de familia del cendi lagunilla varios</b> .....	14
<b>1.4 Mi práctica docente</b> .....	16
<b>1.5 Situación a abordar</b> .....	19
<b>Propósito</b> .....	20
<b>CAPITULO II RESOLUCION DE PROBLEMAS EN PREESCOLAR UNA PROPUESTA</b> .....	21
<b>2.1 Necesidades que atiende el proyecto</b> .....	21
<b>2.2 El pensamiento lógico en el niño</b> .....	22
<b>2.3 La teoría Constructivista en la Educación.</b> .....	25
<b>2.4 Aprendizaje situado y el juego simbólico</b> .....	27
<b>2.5 Proyecto de actividad didáctica “La tiendita”</b> .....	29
<b>Proyecto: juguemos a la tiendita</b> .....	30
<b>Rúbrica tipo</b> .....	31
<b>CAPÍTULO III APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCION</b> .....	32
<b>3.1 Relato corto de la actividad</b> .....	32
<b>3.2 Relato gráfico de la actividad</b> .....	35
<b>3.3 Evaluación individual de los alumnos</b> .....	37
<b>3.4 Valoración de la actividad por grupo</b> .....	58
<b>CONCLUSIONES</b> .....	61
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	63

## INTRODUCCIÓN

En este proyecto de intervención presento situaciones didácticas para favorecer el Campo Formativo Pensamiento Matemático en preescolar, para tal fin en el primer capítulo voy a mencionar el lugar en donde desarrollo mi práctica docente, doy una breve explicación de las características de mi grupo, después continúo con algunos aspectos de mi trabajo docente que están vinculados con los aspectos de: número, forma espacio y medida para promover la construcción de aprendizajes significativos favoreciendo el pensamiento lógico matemático, el lenguaje, el desarrollo de la psicomotricidad, la creatividad, la expresión artística, la reflexión y resolución de problemas por medio del análisis y la investigación, creando estrategias innovadoras basadas en actividades vivenciales y el juego simbólico representativo.

Dentro de este documento doy a conocer, el diagnóstico y la problema que se presentan en el grupo de 3° de preescolar, con el objetivo de solucionar la problemática identificada a través del análisis sobre las necesidades de las niñas y niños por medio de actividades que favorecen la resolución de problemas matemáticos, para desarrollar habilidades analíticas, reflexivas del niño preescolar en el Campo Formativo (Pensamiento Matemático) logrando así el progreso de sus competencias.

En el capítulo II se diseñan actividades realizadas con los niños, fueron elaboradas con referencia en los conceptos básicos de la teoría de situaciones didácticas de Guy Brousseau, de igual forma retomo la teoría de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento matemático al desarrollar situaciones didácticas en mi práctica docente, me apoyo en la lectura de estrategias didácticas para favorecer el desarrollo de la noción de número. Retomo la lectura de problemas fundamentales de la educación matemática para el diseño resolución de problemas en mi grupo, Las situaciones didácticas elaboradas están relacionadas con el currículo actual el PEP 2011. Finalmente en el capítulo III presento evidencias de aprendizaje de dichas estrategias: dibujos de los niños, fotografías, evaluaciones personales y una grupal.

Se concluye que las estrategias lúdicas como la elaborada en “La tiendita”, permiten un aprendizaje de temas áridos presentados y enseñados de forma agradable favorecen el desarrollo de las habilidades matemáticas analíticas, reflexivas en el niño.

## CAPÍTULO I.

### REALIDAD EDUCATIVA DEL CENTRO DE LA CIUDAD DE MÉXICO

#### **1.1 Contexto en el que se desarrolla mi práctica pedagógica.**

El nombre de la Lagunilla proviene de una laguna que se localizó en un embarcadero cercano al tianguis de Tlatelolco lo que se conoce en la actualidad como la lagunilla. La Lagunilla es un barrio histórico que se encuentra al noroeste del Centro Histórico de la Ciudad de México en la Delegación Cuauhtémoc. Se caracteriza principalmente por albergar una gran cantidad de casas porfirianas y por sus cuatro mercados, construidos a finales de la década de 1950. De estos mercados destacan: el de muebles y el de ropa, reconocidos a nivel nacional.

Originalmente estaba habitado por familias españolas de clase alta pero la epidemia de cólera que azotó a la ciudad en 1833 hizo que la lagunilla quedara prácticamente vacía, así comerciantes y gente de bajos recursos se apoderaron de las casas dándole a este barrio una imagen más parecida a la actual.

Lagunilla se pobló de jóvenes que intentaban vender productos de su creación así inicia el comercio de ropa y de artículos variados, actualmente permanecen anticuarios y vendedores de productos usados, así como personas de origen español, es un barrio tradicionalmente comercial en el cual se encuentra el mercado de muebles creado a finales de los años cincuenta.

En el interior del mercado de muebles se construyó hace más de 50 años un Centro de Desarrollo Infantil llamado “Cendi Lagunilla varios” con el propósito de atender a hijos de padres locatarios con la intención de integrar a la mujer como fuerza trabajadora generadora para favorecer la economía del país, el cual atiende actualmente a una población de ochenta niños abarcando la edad entre tres y seis años en donde se les proporcionan servicios asistenciales y pedagógicos.

El Mercado Lagunilla varios se encuentra ubicado en la calle de Allende y Juan Álvarez sin número colonia centro delegación Cuauhtémoc, en la parte superior de éste se encuentra el cendi, están construidos sobre cimientos fuertes.

En el mes de enero de 2017 inicio la etapa de remodelación del cendi, con el apoyo de patrocinadores particulares, la obra concluyó en mayo de 2017, la estructura ha soportado temblores de mediana magnitud la zona es considerada de alto riesgo por estar ubicado en el centro, el sismo ocurrido el día 19 de septiembre de 2017 afecto con daños menores al mercado él cendi resultó afectado con grietas superficiales por lo cual no se brindó el servicio por tres semanas hasta obtener el dictamen correspondiente por parte de las autoridades delegacionales, Protección Civil y peritos, los daños han sido reparados con apoyo de empresas particulares



Imagen 1: ubicación delegación Cuauhtémoc. Fuente: Google



Imagen 2: Ubicación del CENDI Lagunilla Varios. Fuente: Google maps



Imágenes 3 y 4: Mercado Lagunilla Varios a finales de los cincuentas y actualmente. Fuente Google

El nivel socioeconómico de la población es clase media baja, la escolaridad de los padres de familia es de secundaria útil para el trabajo que desempeñan, se dedican al comercio informal ya que así cubren su necesidad primordial su sustento, desempeñan jornadas de trabajo de doce horas o más, viven al día, en su mayoría como empleados reciben sueldos bajos, son pocos los padres dueños de locales.

Actualmente sigue siendo una zona comercial En los alrededores del CENDI se observan departamentos viejos, vecindades construidos al inicio de siglo, en la parte inferior se encuentran locales de artículos varios como: ropa, juguetes, disfraces artículos para fiestas películas, comida. Algunos padres desempeñan el oficio de cantantes música mexicana por estar la plaza Garibaldi a una cuadra.

La comunidad no cuenta con parques ni lugares recreativos en los que el niño pueda desarrollar habilidades motrices y recreativas, solo hay pequeñas plazas como la de Garibaldi en la que se encuentran malvivientes ya sea durmiendo o ingiriendo sustancias tóxicas. Los niños hijos de comerciantes ayudan a sus padres en el trabajo, las niñas mencionan que son modelos de vestidos, o reparten alimentos en puestos, hablan sobre el manejo del dinero saben cómo se utiliza e identifican el precio de algunas cosas.

Hay comerciantes que vienen de pueblos y lugares lejanos de la República Mexicana buscando la oportunidad de vender sus productos, se pueden observar familias enteras vendiendo diversos productos las cuales se encuentran en estado de pobreza, los niños son participativos ayudando a sus padres.





Imagen 5: Mercado Lagunilla Varios. Fuente propia.



Imagen 6: Comercio informal. Fuente propia.

La comunidad es muy activa en la que el niño participa toman actitudes muy parecidas a sus padres son platicadores, les agrada levantar la voz constantemente y negociar, hablan sobre el trabajo que desempeñan sus padres: vendiendo: vestidos, tamales, zapatos, comida. taxistas, policías, camioneros, reflejan el contexto de su sociedad inmediata.

Gran parte de los niños de mi grupo son hijos de comerciante muestran conductas sociables adaptables a diferentes situaciones que se les presentan, seguros con ganas de aprender, desean ser igual que sus padres dedicarse a lo mismo ya que no cuentan con otra visión inmediata. El 50 % de las familias del grupo se encuentran desintegradas al existir casos de madres solteras, divorcios, o padres solteros, las madres toman el papel de jefas de familia, algunas tienen la suerte de contar con el apoyo de familiares otras no, me percato de esta situación al realizar entrevistas a los padres al inicio del ciclo escolar.

En la actualidad se ha incrementado el número de padres solteros por abandono de sus parejas por tal motivo buscan el servicio del CENDI. De tal forma se hace necesario e indispensable el servicio del CENDI y por consiguiente delegan la responsabilidad de la educación de sus hijos a la escuela. Los jefes de familia desempeñan largas jornadas de trabajo en las que hacen participes a sus pequeños hijos al ayudarles en los puestos, esto definitivamente cambia la percepción del niño que tiene de su medio ambiente al desarrollar aprendizaje informal

Al no contar con tiempo por parte de los padres el 50 % de mi grupo dejan a sus niños al cuidado de otras personas como abuelos, tíos o vecinos se observa a diario cuando van por ellos a la salida, por lo cual algunos niños pasan largas horas frente al televisor o computadoras mencionado por los niños, lo cual no favorece un desarrollo adecuado, generando falta de apoyo a la escuela en tareas asignadas para casa, para reforzar lo aprendido en clase. Por lo cual ven al CENDI como guardería buscando sean cubiertas sus necesidades básicas asistenciales. Algunos niños mencionan que apoyan directamente a sus padres como vendedores, desarrollando habilidades matemáticas y sociales al interactuar en el ambiente del comercio informal o establecido.

La población es vulnerable, violenta, conflictiva esto genera inseguridad en la comunidad, en contraste les agrada participar en eventos como fiestas tradicionales como de día de muertos es, una comunidad fiestera les agrada participar en eventos sociales y culturales vinculados con costumbres y tradiciones escuchar mariachis y música mexicana, trabajadora con deseos de seguir adelante en su comercio, todo lo anterior lo obtuve de entrevista realizada al 30 % de padres de familia del grupo de preescolar 3 del CENDI al respecto véase anexo documental numero 1

El CENDI tiene mucha demanda por el lugar en que se encuentra ubicado, lo buscan los padres por necesidad ya que les queda cerca de sus trabajos y de sus hogares, les agrada el buen trato del personal en general, mencionan que el nivel de la escuela es bueno. Es necesario hacer lista de espera en la cual se registran a lo largo del ciclo escolar en cuanto se desocupa un lugar este es ocupado de inmediato.

La zona del centro cuenta con centros culturales, museos, teatros, pero lamentablemente no son utilizados por la comunidad por diversas causas o en ocasiones no saben de su existencia. En cuanto a zonas recreativas como parques no se encuentran cerca por lo cual no acuden, mencionan zonas como Tlatelolco, la Alameda, Chapultepec. En cuanto a espacios deportivos mencionan al deportivo Guelatao el cual no se encuentra en funcionamiento por afectaciones del sismo ocurrido del 19 de septiembre del año 2017.



Imagen 7: plaza Garibaldi mariachis. Fuente propia



imagen 8: Fiestas tradicionales. Fuente propia



Imagen 9: Celebración Día de Muertos. Fuente propia



Imagen 10: Día de Muertos. Fuente propia



Imagen 11: Ceremonia Revolución mexicana  
Fuente propia



Imagen 12: Revolución Mexicana. Fuente propia





Imagen 13: Museo Nacional de las Artes. Fuente Google



Imagen 14: Palacio de Minería. Fuente Google



Imagen 15: Deportivo Guelatao. Fuente Google



Imagen 16: Alameda Central. Fuente Google

## 1.2 Datos del CENDI Lagunilla varios

El CENDI cuenta con tres salones grandes de preescolar 1, preescolar 2 y preescolar 3 cada grupo con capacidad para veinticinco niños, la delegación Cuauhtémoc con el apoyo de organismos particulares lo remodeló inicialmente realizaron un diagnóstico para mejorar las instalaciones del CENDI de acuerdo a las necesidades de las niñas y niños, así se crea una ludoteca con escenarios como la casita, la tienda comercial, el supermercado, área de juegos de mesa y construcción, juguetes de ensamble, pizarrones para que desarrollen habilidades de expresión artística.

Construyeron muebles para la biblioteca donando acervo bibliográfico como cuentos infantiles de diferentes categorías, construyeron muebles en los salones para guardar los materiales y mochilas que estén al alcance de los niños. Cambiaron el piso del patio por uno antiderrapante, colocaron malla alrededor del patio y lona en el techo. Se cambió la cocina en su totalidad desde paredes con azulejo, muebles, se modificaron los baños de acuerdo a las necesidades de los niños colocando lavabos remodelaron en su totalidad la Instalación eléctrica colocaron lámparas y vidrios en las ventanas especiales para que en caso de que se rompan no dañen a los niños. Así como la dirección y baño para maestros.

La matrícula es de Setenta y cinco niños distribuidos de la siguiente manera preescolar 1: veinticinco niños, preescolar 2. Veinticinco niños y preescolar 3. Veinticinco niños. El personal es el siguiente: directora, asistente administrativo, dos maestras en preescolar uno responsable asistente, preescolar dos una maestra responsable, preescolar tres dos maestras responsable y asistente, una cocinera, un ayudante de cocina, una persona de intendencia, una pedagoga que va los días martes, un psicólogo que va dos días por semana lunes y viernes, un profesor de cantos y juegos que va los miércoles.

Normalmente en el cedi laboramos diez personas con un horario de 8.00 a 16:00 PM. Las actividades de educación física las realizamos las maestras ya que no contamos con profesor de educación física.

Tabla 1 Personal del CENDI Lagunilla Varios

	<b>GRUPO</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>GRADO DE ESTUDIOS</b>	<b>HORARIO DE TRABAJO</b>	<b>EXPERIENCIA LABORAL</b>
1	DIRECTORA	ROSALBA PANTOJA SOTO	PREPARATORIA	8:00- 4:00	28 AÑOS
2	ASISTENTE ADMINISTRATIVO	GRISelda PANTOJA SOTO	PREPARATORIA	8:00- 4:00	20 AÑOS
3	RESPONSABLE PREESCOLAR 3	CLAUDIA ORTEGA MORALES	PASANTE LIC. EN EDUCACION PREESCOLAR	8:00- 4:00	20 AÑOS
4	ASISTENTE PREESCOLAR 3	ELIA SUASTEGUI ESPONDA	ASISTENTE EDUCATIVO	8:00- 4:00	10 AÑOS
5	RESPONSABLE PREESCOLAR 2	HERMELINDA NIETO TREJO	PASANTE LIC EN EDUCACION PREESCOLAR	8:00- 4:00	15 AÑOS
6	RESPONSABLE PREESCOLAR 1	KARINA VEGA RODRIGUEZ	PREPARATORIA	8:00- 4:00	8 AÑOS
7	ASISTENTE PREESCOLAR 1	SANDRA GARCIA FERNANDEZ	PASANTE LIC EN EDUCACION PREESCOLAR	8:00- 4:00	15 AÑOS
8	COCINERA	REBECA	SECUNDARIA	8:00- 4:00	10 AÑOS
9	ASISTENTE DE COCINA	LEONOR	SECUNDARIA	8:00- 4:00	6 AÑOS
10	INTENDENCIA	CRISTINA RIVERA	SECUNDARIA	8:00- 4:00	15 AÑOS



Imagen 17. Personal del CENDI Lagunilla Varios. Fuente propia



Imagen 18. Un día de trabajo en el CENDI Lagunilla varios. Fuente propia

### **1.3 Padres de familia del CENDI lagunilla varios**

El apoyo de los padres de familia es poco ya que se encuentran inmersos en su trabajo como comerciantes por lo tanto la educación y cuidado de sus hijos la delegan al Centro Educativo sin importar que realmente exista una formación integral, les preocupa que coman y estén bien atendidos.

Se han realizado juntas informativas en las que se explica la forma de trabajar de las docentes y el propósito que queremos lograr con sus hijos uno de ellos es ser una escuela de calidad y lograr los propósitos de la educación preescolar por medio del currículum, se les explicó que trabajamos por competencias, campos formativos y aprendizajes esperados, de igual forma informamos en el periódico mural por medio de textos informativos las competencias que queremos alcanzar, de esta forma intentamos involucrar al padre en las actividades pedagógicas pidiéndole su apoyo en tareas en el hogar o solo para reforzar lo aprendido en clase y darle continuidad.

Existe comunicación abierta con los padres, se realizan juntas con las docentes y directivo para informar el desempeño de los alumnos, se pide el apoyo para sus hijos y escuela mencionando que la educación preescolar es importante para su desarrollo biopsicosocial y no un mero entretenimiento como la mayoría de los padres lo creen, se sugiere que les brinden tiempo de calidad a sus hijos, conversar con ellos qué actividades realizan en la escuela y de esta forma dar seguimiento a lo que trabajamos las docentes.

En juntas de consejo técnico se aborda el tema de participación de padres llegamos a acuerdos y compromisos con el área de psicología y pedagogía para que impartan pláticas informativas, reconozcan que la educación preescolar es un pilar importante en sus formación y así despertar un interés para lograr su apoyo, lamentablemente la asistencia de los padres es poca del 100% solo acuden a las juntas el 60 %, refiriendo que tienen que trabajar y no pueden dejar sus puestos solos, ha sido difícil integrar a los padres. Esta problemática se ha venido presentando durante todo el ciclo escolar y seguimos implementando estrategias para solucionarla y como lo he mencionado uno de los mayores retos es lograr la participación activa de los padres en el

desempeño escolar de sus hijos, por lo cual realicé una encuesta a los padres de familia del CENDI lagunilla varios.

La encuesta fue realizada a través del llenado de cuestionarios, se invitó a los padres por la mañana pero solo diez de veintitrés aceptaron quedarse ya que los demás no tuvieron tiempo, lo que corresponde a un 46 % de las familias que llenaron la encuesta. Las respuestas obtenidas fueron divididas en cuatro secciones como se muestra a continuación: Estancia en la comunidad, A qué se dedican, Espacios de recreación, Opinión de la escuela.

En la tabla 2 se muestra el contexto social de la comunidad del CENDI Lagunilla varios, observando que el porcentaje de 100% equivale a 10 padres encuestados observando que el 80 % tienen viviendo en esta comunidad toda su vida el 20% vienen de otras delegaciones ya que trabajan cerca del CENDI, el 90% consideran que la comunidad es insegura, problemática, rebelde, peligrosa, fiestera, conflictiva, trabajadora, diversa. El 100% se dedican al comercio sus jornadas de trabajo son de 10 horas, tiempo completo

**Tabla 2. Cuestionario que muestra el contexto social del CENDI lagunilla varios. 10 = 100%**

	Padres	A			B			C					D			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Estancia en la comunidad	1	x	x		x	x	x	x			x			x		
	2	x	x		x	x	x	x			x			x		
A qué se dedica	3	x	x		x	x	x							x		
	4	x	x		x	x	x							x		
Espacios de recreación	5	x	x		x	x	x							x		
	6	x	x		x	x	x							x		
Opinión de la escuela	7	x	x		x	x	x							x		
	8	x	x		x	x	x							x		
Respuestas	9	X			x	x	x							X		
	10	X			x		x							X		
		8	10		10	9	10		2			2			10	

Fuente propia



En cuanto a espacios de recreación mencionan que hay un parque en Plaza Garibaldi el cual se encuentra invadido por malvivientes, otros parques y jardines se encuentran retirados como la Alameda central, el parque Punsky, Tlatelolco, Chapultepec a los cuales no acuden por la distancia y falta de tiempo, referente a centros deportivos mencionan el Deportivo Guelatao al cual no acuden. Referente a museos el 30% reconoce el Palacio de Bellas Artes, el Munal, el Palacio de Minería, el Museo de Ciencias Naturales, además de centros culturales comunitarios que se encuentran dentro del mercado. Del 30% de padres de familia que respondieron solo asisten a los lugares citados el 30%, el 70% no los conocen a pesar de que viven en el centro de la Ciudad de México.

#### **1.4 Mi práctica docente**

Desde pequeña me interese por esta hermosa profesión –la docencia-, a la edad de DIEZ años me imaginaba de maestra o enfermera ayudando a los niños, ya que mis padres nos llevaban cada semana a mis hermanas y a mí a visitar a un familiar a un asilo, en el cual había un orfanatorio con muchas niñas y niños con quienes jugábamos ya que era el día de visita, también había un área de niños con discapacidades y síndrome de Down.

Estudie la carrera de Técnica en Puericultura en una escuela particular, con duración de tres años, ejercí mi profesión por poco tiempo ya que me dediqué al hogar, más adelante estudié el bachillerato en puericultura en el Cetís 10. En el año de 1994 trabajé en el Jardín de Niños “Key Hellen” ubicado en Cuajimalpa como responsable de preescolar uno, mi primera experiencia con los pequeños no fue complicado ya que los grupos eran reducidos, de quince niños, puse en práctica mis conocimientos de puericultura en el cuidado de niñas y niños.

Asistí a cursos de editoriales como: Nori, Trillas, Fernández Editores, los cursos que tomé fueron: psicomotricidad fina, psicomotricidad gruesa, la enseñanza de las matemáticas en el jardín de niños, enseñanza vocación del amor, inglés en preescolar, el espacio gráfico, lectoescritura en el niño preescolar, el niño maltratado, planeación en preescolar conocimientos que posteriormente puse en práctica con mis alumnos.

Fue toda una experiencia trabajar en este jardín de niños ya que el contexto era de paz, tranquilidad, los padres preocupados por sus niños, participativos en todas las actividades, el contexto cultural y social se veía reflejado en la conducta y desarrollo de los niños. Posteriormente trabajé en un Jardín de Niños “Jean Piaget” en el año 1999 como responsable de preescolares.

Actualmente trabajo en un CENDI de la Delegación Cuauhtémoc, estoy ahí desde hace catorce años como responsable de grupo de preescolar tres en el CENDI “Lagunilla varios”, me agrada mi trabajo lo considero un reto ya que día a día se presentan diferentes problemáticas con mis alumnos es una gran satisfacción apoyar a los niños en sus necesidades, al ver sus caras de alegría cuando llegan al CENDI se refleja la seguridad al entrar al salón, alegría al convivir con sus compañeros y docentes, esperan con impaciencia la hora de la comida, aseguran que es muy rica, demuestran una gran necesidad de afecto, en ocasiones se encuentran tristes y comentan que les ocurren problemas familiares de sus padres, yo los escucho y trato de que sean fuertes y que las horas que pasan a mi cargo sean de calidad y aprendizaje.

Desarrollo actividades por medio de juegos cantos, actividades de ejercicio físico, fomento la lectura, la convivencia, la integración, la aceptación, el aprendizaje entre pares, los valores de respeto, cooperación, solidaridad, responsabilidad, empatía. Un día con mis alumnos es una experiencia enriquecedora para todos y gran satisfacción el poder contribuir y ser partícipe de esta hermosa labor, propiciando un cambio en mis alumnos y más que nada que sean felices y claro lograr los propósitos del currículo de educación preescolar.

Considero que las personas que se dedican a la enseñanza deben capacitarse y actualizarse constantemente para favorecer el desarrollo de competencias para la vida, es una gran responsabilidad que tenemos en nuestras manos, el formar seres humanos íntegros, seguros reflexivos con habilidades capacidades para resolver los problemas que se les presenten, con hábitos y valores preparados para enfrentar los retos de la vida que cada vez son mayores,

A partir de la reforma educativa del 2017 recibo cursos de capacitación constante por parte del sector escolar de la Secretaría de Educación Pública para conocer el nuevo Programa de Educación Preescolar y aplicar para el siguiente ciclo escolar, así como cursos de aprendizajes

clave, de igual forma la delegación Cuauhtémoc programa cursos de capacitación de todo el personal de acuerdo a sus funciones los cuales se impartirán a inicio de agosto.

Soy responsable del grupo de tercero de preescolar con veintitrés alumnos, once niños, doce niñas sus edades oscilan entre los cinco y seis años. El pensamiento del grupo se encuentra en la etapa preoperatoria, las características de esta etapa refieren que mediante el juego simbólico los niños hacen su razonamiento, elaboran su juicio con base a la representación, su conducta es egocéntrica centrada en ellos mismos y no social, su pensamiento es concreto, asimila y gusta de experiencias al adquirir conocimientos, a medida que se efectúa el desarrollo cognoscitivo se efectúa el desarrollo afectivo. El grupo de preescolar obtuvo estos resultados en la evaluación inicial:

#### **Lenguaje y comunicación:**

El 60% participa en discusiones, manifiesta sus ideas a través del lenguaje oral, expresando sus conocimientos con respecto a su tema. Empiezan a intercambiar algunas ideas con el resto de sus compañeros. De manera limitada potencializan su lenguaje para poder usarlo de manera apropiada, aprenden que tienen que pedir el turno para solicitar la palabra, sin embargo muestran dificultad para respetar turnos de habla.

#### **Pensamiento Matemático**

Los niños utilizan los números en situaciones de juego poniendo en práctica los principios básicos de conteo, el 85 % usa y nombra los números que sabe en orden ascendente y descendente hasta el 10, el 50% utiliza estrategias de conteo en juegos de mesa. El 60% identifica los números escritos en revistas, cuentos, recetas, anuncios publicitarios. El 50% escucha, comprende y trata de resolver problemas matemáticos elementales en situaciones cotidianas.

#### **Exploración y Conocimiento del Mundo**

El 40% de los niños conocen algunas costumbres familiares que tienen y participan en ellas. El 70% diferencia entre seres vivos y no vivos y menciona las características de un ser vivo. Formulan ideas y suposiciones sobre fenómenos naturales o situaciones de experimentación

observada. Identifica elementos favorables que requiere una planta para continuar con vida, conocen los oficios y profesiones que le dan la pauta para nombrar lo que quieren ser de grandes.

### **Desarrollo Físico Y Salud**

El 70% de los niños conoce e identifica las partes de su cuerpo. Participan en juegos en los que tiene que enfrentar retos físicos. Comprenden y explican la importancia del ejercicio para una vida saludable. En general exploran, manipulan y experimentan con diversos materiales. Juegan libremente con ellos, desarrollan la imaginación, el 60% coordinan movimientos que implican fuerza, velocidad y equilibrio. El 75% conoce y aplica los alimentos que forman parte de una buena alimentación.

### **Desarrollo Personal y Social**

El 60% de los alumnos utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, la mayoría controla sus emociones cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto sin necesidad de llegar a la agresión verbal y/o física, el 65% conoce y respeta las reglas de convivencia establecidas en un juego. Muestra confianza de cómo es él o ella.

### **Expresión y Apreciación Artística**

Los niños conocen y escuchan melodías de distinto género, cantan y bailan acompañándose de ellas, mencionan donde han escuchado dichas melodías y comparten gustos familiares, bailan libremente al escuchar música disfrutando y manifestando a través de la expresión corporal. Expresan mediante el dibujo la pintura, paisajes a partir de una experiencia o situación vivida.

### **1.5 Situación a abordar**

Como se describió en la evaluación del grupo, los niños están en proceso de logro de todos los aprendizajes ubicados en los distintos campos de formación, entre ellos al 30% se le dificulta realizar actividades que implican resolución de problemas. Los problemas son una de las facetas del desarrollo del pensamiento lógico matemático, que es una de las grandes responsabilidades

del preescolar, no se trata de promover la inducción de las matemáticas a edad temprana, se refiere a lo que tiene en común las matemáticas con el pensamiento ordenado y esquemático del niño.

Por ello la situación donde debo intervenir es en cómo promover el pensamiento lógico matemático en el niño, sin que esto se reduzca a una serie de mecanizaciones y conteos, dentro de las actividades pedagógicas que realizo en el CENDI Lagunilla Varios.

### **Propósito**

De acuerdo al diagnóstico la falta de desarrollo del pensamiento lógico observada en los niños requiere ser atendida de forma constante, para ello se diseñarán estrategias con énfasis en el campo formativo pensamiento matemático para promover y mejorar el pensamiento lógico de los niños de preescolar tres del CENDI Lagunilla Varios, con la finalidad de favorecer la capacidad de los niños para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego.

Así el propósito es mejorar desde el juego las habilidades matemáticas y sociales de los niños para que se enfrenten a los retos de su medio ambiente. También se busca involucrar a los padres de familia dentro de las actividades de este proyecto para concientizarlos de la importancia que se merece a la escuela y educación de sus hijos, para que así brinden el apoyo necesario en un futuro.

## CAPITULO II

### RESOLUCION DE PROBLEMAS EN PREESCOLAR UNA PROPUESTA

#### **2.1 Necesidades que atiende el proyecto**

Al plantear que es necesario que los alumnos de tercero de preescolar realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto, en la búsqueda de solución se busca que adquieran el razonamiento ordenado implicado en dichas situaciones.

¿Qué queremos? Favorecer en los alumnos de tercero de preescolar Las dificultades que presentan en la resolución de problemas matemáticos poniendo en práctica los principios de conteo.

¿Para qué? Para desarrollar y mejorar el razonamiento matemático y resolución de problemas que enfrentan en su vida cotidiana en situaciones que demanden establecer relaciones de cantidad al contar, estimar y comparar y usen estrategias propias para resolver problemas.

Así se propiciará usar procedimientos propios para resolver problemas, para que comprendan entre ellos los numéricos, que se le plantean para que estimen sus resultados y los representen usando símbolos y/o números. A pesar de promover situaciones lúdicas lo simbólico y el juego de roles permitirá que reconozcan el valor real de las monedas las que utilizarán en situaciones de juego.

Tomando en cuenta el contexto social en donde se desarrolla mi práctica docente y la vida cotidiana del alumno de acuerdo al diagnóstico grupal diseñaré y aplicaré el proyecto “La tiendita” para desarrollar y mejorar desde el juego las capacidades de pensamiento lógico, reflexivas del niño para encarar desafíos y retos planteando, entre otros problemas numéricos que deberán resolver por medio del juego simbólico, donde replicarán actividades cotidianas, donde el aprendizaje informal y el aprendizaje cobran especial relevancia buscando que los alumnos se acerquen a su realidad, estimulando variadas formas de aprendizaje.

Además, estas flexibilidades del conocimiento situado dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los niños y niñas. Los niños del CENDI Lagunilla varios viven en un contexto vulnerable, sus padres dedicados al comercio no brindan tiempo de calidad a sus hijos por lo cual delegan la educación de sus hijos a la escuela. No valoran la educación preescolar lo ven como un servicio asistencial por lo tanto no apoyan en las actividades pedagógicas dentro de la escuela por falta de compromiso y tiempo, cabe mencionar que cuando hay eventos culturales como el mes patrio, el día de muertos o actividades decembrinas si les agrada participar ya que les gustan las fiestas.

A pesar de que sólo el 30 % tiene resultados positivos en el campo de pensamiento lógico y matemáticas, al 70% del grupo se les facilita resolver retos numéricos, refieren que ayudan a sus padres en los puestos, pareciera que los educaran para ser comerciantes y sin duda los niños y niñas mencionan que serán igual a sus padres, no es lo mismo ser hábiles en conteo mental que en la resolución de problemas los cuales requieren ayuda para resolverlos.

Por ello el proyecto promoverá que los niños resuelvan problemas de la vida cotidiana ya que su entorno inmediato es el comercio, al cual enfrentaran constantemente durante toda su vida. La construcción de este proyecto se vincula en el Programa de Estudios 2011 en el cual se enfoca en el Campo Formativo pensamiento matemático en el aspecto número.

Mi trabajo se refiere a como los niños construyen su pensamiento lógico matemático en el preescolar dentro de la escuela, en su comunidad al relacionarse con los agentes educativos, sus pares y comunidad en general. Al realizar el diagnóstico grupal para conocer los saberes y necesidades de los niños me percaté de las capacidades habilidades y destrezas que los niños poseen de acuerdo a sus características de desarrollo y de edad y por ello pretendo seguir apoyándolo.

## **2.2 El pensamiento lógico en el niño**

El proceso de construcción del conocimiento lógico y matemático y científico en el preescolar se encuentra presentes desde edades muy tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, las niñas y los niños desarrollan nociones numéricas y temporales que les permiten avanzar en la construcción de

nociones numéricas más complejas, desde muy pequeños pueden establecer relaciones de equivalencia, igualdad, y desigualdad, donde hay más o menos objetos, se dan cuenta que agregar hace más y quitar hace menos, distinguen entre objetos grandes y pequeños, sus juicios parecen ser cuantitativos y los expresan de diversas formas en su vida cotidiana (Secretaría de Educación Pública, 2011).

El ambiente natural, cultural y social en que viven con experiencias que de manera espontánea los lleva a realizar actividades de conteo que son una herramienta básica para el pensamiento matemático, en sus juegos y otras actividades separan objetos reparten así empiezan a poner en práctica los principios de conteo que se describen enseguida. Correspondencia uno a uno, irrelevancia de orden, orden estable, cardinalidad, abstracción numérica y el razonamiento (Piaget, 1965).

Durante la educación preescolar las actividades mediante el juego y la resolución de problemas constituyen al uso de los principios de conteo y las técnicas para contar, de esta manera el niño construye de manera gradual el concepto y el significado de número. La diversidad de situaciones que se proponga a los alumnos propiciara que sean más capaces de contar, de hacer colecciones, darle un valor numérico a un conjunto a pesar de que los objetos se dispersen. Desarrollar la capacidad de resolución de problemas que implican quita y poner.

En este proceso es importante que los niños reconozcan el uso de números en la vida cotidiana ya que están en todas partes en los precios de los productos, en los números de las casas, para marcar la posición de un elemento en una serie ordenada como ordinal.

Para los niños y las niñas pequeños el espacio es en principio subjetivo ligado a sus vivencias afectivas y a sus acciones, las experiencias tempranas de exploración del entorno le permiten situarse mediante sus sentidos y movimientos, conforme crecen aprenden a desplazarse a cierta velocidad paulatinamente y se va formando una representación mental más organizada y objetiva del espacio donde se desenvuelven.

A partir de las experiencias de los alumnos vividas en la escuela relacionadas con la educación espacial progresivamente construyen conocimientos sobre las relaciones de ubicación delante, atrás, izquierda, derecha, cerca, lejos dentro, fuera direccionalidad, los niños también



construyen poco a poco el sentido de sucesión, separación y representación esto se refiere cuando los niños describen secuencias de eventos del primero al último y a la inversa.

La separación se refiere a la habilidad de ver un objeto como parte como un compuesto de partes o piezas individuales ejemplo el rompecabezas. La relación con nociones de medida cuando el niño se ve involucrado con situaciones que implican medir algún objeto ponen en práctica herramientas intelectuales que les permiten poner en práctica unidades de medida.

La construcción de nociones forma espacio y medida está íntimamente ligada a las experiencias que propicien la manipulación y comparación de materiales de diversos tipos formas representaciones y dimensiones. Durante las experiencias de este campo formativo es importante favorecer el uso de un vocabulario apropiado el conocimiento de palabras nuevas como parte de un lenguaje matemático como rectángulo, esfera.

La resolución de problemas es de vital importancia para el desarrollo de la lógica matemática así como para el pensamiento científico en el preescolar, los problemas deben dar oportunidad a la manipulación de objetos para apoyo del razonamiento , el material debe estar disponible pero las niñas y los niños decidirán como usarlo para resolver los problemas (las docentes únicamente somos guadoras el niño construye su propio conocimiento) descubren distintas formas espontáneas de cómo dar solución a un problema que muestran razonamiento , ellos siempre están dispuestos a buscar y encontrar.

Para empezar a resolver problemas los niños necesitan una herramienta de solución al dominar el conteo del primer número, pero esto no significa que se debe esperar a que los dominen para iniciar con problemas matemáticos. La resolución de problemas requiere el tiempo necesario para que los alumnos reflexionen, decidan sus acciones, comenten y busquen estrategias propias de solución.

El desarrollo de capacidades de razonamiento se propicia cuando se inician acciones que le permitan comprender un problema, reflexionar, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados expresar ideas, y explicaciones al confrontarlas con sus compañeros. La actividad matemática alienta a los alumnos a la comprensión y a la reflexión de nuevos conocimientos de revisar su propio trabajo y darse cuenta de lo que logran y descubren con sus nuevos aprendizajes.

Ello constituye además a la formación de actitudes positivas hacia el trabajo en colaboración, intercambio de ideas, gusto por las actividades confianza en sus propias capacidades por estas razones es importante propiciar el trabajo en grupo según la intención educativa y las necesidades que vayan presentando los pequeños (Secretaría de Educación Pública, 2011).

### **2.3 La teoría Constructivista en la Educación.**

El constructivismo es una forma de pensar que se asienta en la forma en que vemos el mundo no como algo dado, sino como algo que desde nuestra subjetividad elaboramos, implicando que la realidad es algo interpretado y subjetivo en matices acorde a los referentes de quien hace esta construcción. Vico, Piaget y Vigotsky son promotores de esta forma de conocer y por ende de aprender, hablaremos brevemente de los dos últimos.

Jean Piaget considerado uno de los mayores precursores sobre las teorías de la educación y sus aportes a la psicología genética, hace innumerables aportaciones sobre el desarrollo cognitivo, hace propuestas pedagógicas, sobre la teoría y la práctica. El movimiento constructivista de la enseñanza aprendizaje constituye una construcción e interacción con su entorno.

Hay tres tipos de constructivismo: Epistemológico, educativo y psicológico. Su finalidad es analizar, explicar y comprobar los procesos enseñanza aprendizaje que se complementa con otras teorías de otros autores.

Piaget se dedica a estudiar el desarrollo cognitivo del niño con el fin de averiguar cómo va adquiriendo este conocimiento, como pasa de un estado de menor conocimiento a un estado de mayor conocimiento. Estudia estos conocimientos vinculados con la Inteligencia que presentan los sujetos desde pequeños hasta que son adultos.

El desarrollo cognitivo como un incremento de la persona por comprender, explicar y predecir el mundo que los rodea. Esto yo lo veo todos los días con los niños, su interés por conocer acerca del mundo que les rodea el interés que surge y la capacidad que adquieren día con día para adquirir más conocimientos que a ellos les interesa, El desarrollo cognitivo es entendido como una sucesión de cambios o estadios, los cuales van cambiando en capacidad explicativa.

Por su parte Lev S. Vigotsky considera que el aprendizaje se concreta en esta situación de inmersión en una cultura, ya que para él la conjunción que hizo entre el desarrollo histórico, el desarrollo de la ciencia y la psicología permiten entender el proceso de aprendizaje en el ser humano, la influencia del materialismo histórico propio de la época en que vivió –finales del siglo XIX y principios del XX- le permitieron establecer un método de explicación del aprendizaje.

Él consideran cuatro ámbitos: Filogenética: (desarrollo de la especie humana). Histórico social: (es el que engendra sistemas artificiales y complejos y arbitrarios que regulan su conducta social). Ontogénico: (representa el punto de encuentro en la evolución biológica y sociocultural). Micro genético: (desarrollo de aspectos específicos del repertorio psicológico de los sujetos)

Esta teoría permite establecer una nueva forma de abordaje y práctica docente, ya que pasa a ser un facilitador de la enseñanza aprendizaje y se permite al alumno construir su propio aprendizaje. Para Vygotsky existen cinco aspectos fundamentales:

Las funciones mentales inferiores que son con las que nacemos y las mentales superiores se adquieren a través de la interacción social.

Las habilidades psicológicas se manifiestan en el ámbito social y en el ámbito individual.

La zona de desarrollo próximo, es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema en y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un aula o en la colaboración de un compañero.

Las herramientas psicológicas consideradas como el puente entre las funciones mentales inferiores y superiores la más importante de estas es el lenguaje ya que permite enlazar las habilidades interpsicológicas, es decir, las, las sociales con las intrapsicológicas, las personales a fin de que el niño pueda establecer relaciones interpersonales con los integrantes de un grupo e intercambiar conocimientos de un tema en específico.

Vygotsky, expone que el ser humano, en cuanto sujeto que conoce, no tiene acceso directo a los objetos, el acceso es mediado a través de las herramientas psicológicas, de que dispone, y el

conocimiento se adquiere, se construye a través de la interacción con los demás, esta medida por la cultura desarrollada histórica y socialmente.

La cultura proporciona las orientaciones que estructuran el comportamiento de los individuos, lo que los seres humanos percibimos como deseable o no deseable depende del ambiente, de la cultura a la que pertenecemos, de la sociedad de la cual somos parte (Vigotsky, 1978).

En mi práctica docente desarrollo actividades en las que los niños interactúan constantemente ya que así se facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, los niños aprenden de sus pares dialogan, debaten, crean, experimentan, se cuestionan, comprueban construyen sus propios aprendizajes por medio del juego colaborativo, actividades vivenciales ya sea dentro o fuera de la escuela a nivel grupal, desarrolla las habilidades sociales, el lenguaje, la capacidad para resolver problemas bajo la supervisión de un adulto o compañero, establecen relaciones interpersonales con los integrantes de un grupo y la sociedad en general.

#### **2.4 Aprendizaje situado y el juego simbólico**

Es la relación entre el aprendiz y un contexto en el que participa de manera activa en situaciones cotidianas, actividad más contexto y la cultura se da el aprendizaje en relación con la realidad de su entorno inmediato en el cual se promueve la práctica desarrollando la capacidad del alumno al retomar el contexto de los niños se propicia las tareas cognitivas, se potencializa a partir de su realidad, enfrentan desafíos para resolver problemáticas que se le presentan en su vida cotidiana, analizan y reflexionan y se cuestionan sobre alternativas de solución por medio del dialogo, comparten y exponen reflexiones de los demás, las ventajas son que incrementa la motivación, construyen significados, en un contexto informal y natural, uso de la práctica instruccional, la enseñanza es recíproca, uso de situaciones reales (Díaz Barriga, 2006).

Por tal motivo en mi proyecto diseño una actividad donde se desarrollan practicas vivenciales de un contexto en específico la comunidad del CENDI lagunilla varios en donde hago participes a los padres de familia motivando el aprendizaje informal.

El juego se define como conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí,

Piaget clasifica el juego en tres tipos: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas. Los niños construyen su lenguaje, habilidades y capacidades por medio de las interacciones lúdicas con quienes les rodean, desarrollo mi trabajo docente con prácticas que están vinculados con estrategias dirigidas al juego

Durante el juego se desarrollan capacidades de retención, adquisición, de desempeño, de transferencia, procesos de control, aprenden los niños informaciones nuevas, se favorece la toma de decisiones, resolución de problemas, aprenden a seguir reglas y a producir la respuesta correcta, amplían su lenguaje y aprenden en interacción con sus pares, el juego es una preparación para la vida adulta.

Piaget menciona que el juego puede seguir varios fines: jugar recrea lo real, juego conversión de lo real o imaginario, actualización del espacio lúdico en el juego de imitación, representan situaciones reales analizando la vida adulta en donde existe una interrelación entre jerarquías la autoridad, el poder, las reglas analizando el contexto real.

El juego de expresión es un requisito del desarrollo del niño, cada estadio corresponde a un tipo de juego, el orden de aparición será el mismo. El juego simbólico transforma lo real a medida de las necesidades y deseos del momento

Piaget menciona seis estadios en el juego del niño los cuales inician un proceso desde las adaptaciones reflejas, la manipulación de objetos sin ningún fin, la asimilación, situaciones nuevas en las que alcanza metas sin esfuerzo, comienza la imitación, prepara la formación de juegos simbólicos.

Progreso de la inteligencia la imitación interna, utiliza esquemas visuales, asimilación de objetos nuevos que están en juego. Simbolismo del juego conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación, se pasa al juego colectivo luego al juego de reglas.

El juego se afina hasta convertirse en ilusión voluntaria y consciente. La tarea del maestro consiste en proponer entornos ricos en oportunidades para que lo niños desarrollen sus actividades lúdicas vivenciales por medio de los estímulos ya sea de manera libre o dirigida, que

exploren por sí mismos, tomen sus propias decisiones y adquieran confianza en sus propias ideas, considerando el error como parte de la actividad constructiva (Piaget, 1967).

## **2.5 Proyecto de actividad didáctica “La tiendita”**

Entiendo la planeación del trabajo didáctico como un conjunto de actividades articuladas que implican relacionarse los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes. Los proyectos didácticos tienen un arranque, un desarrollo durante determinado tiempo y un cierre.

Su duración varia: pueden requerir una jornada, una parte de la jornada, una semana o más, lo que el docente considere necesario y conveniente. Hay situaciones que se hacen antes y otras después, porque está implicado un proceso donde están encadenadas las situaciones didácticas y en ese sentido son independientes y cada situación que hago depende de las que hice y, a su vez, va a generar dependencia de la que quiera hacer a continuación (Secretaría de Educación Pública, 2017).

Los elementos de la planeación desde el enfoque del Programa de Educación 2011 son los siguientes:

- Situaciones de aprendizaje con el tema:
- Competencia
- Aprendizajes esperados
- Modalidad
- Título situación de aprendizaje
- Previsión de recursos
- Situación de aprendizaje

Por lo anterior diseñé un *Plan de Trabajo* con la modalidad Proyecto con el tema “el conteo y el juego simbólico para desarrollar y mejorar la resolución de problemas en el niño de tercero de preescolar, denominándolo “La tiendita” es un pproyecto de intervención para promover el conteo a partir del juego simbólico para, desarrollar y mejorar la resolución de problemas matemáticos en los niños de 3° de Preescolar del CENDI Lagunilla varios.

Busco así desarrollar un proyecto para favorecer el pensamiento lógico matemático, cuya duración será de una semana enfatizando la importancia del campo formativo.

**Proyecto: juguemos a la tiendita**

<b>Aspecto:</b> número	<b>Campo formativo:</b> pensamiento matemático
<b>Competencia:</b> Resuelve en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, y repartir objetos.	<b>Estrategias:</b> usar el razonamiento matemático y resolución de problemas que enfrenten en su vida cotidiana en situaciones que demanden establecer relaciones de cantidad y correspondencia el contar estimar y comparar, comprenden entre as relaciones de datos de un problema y usan estrategias y procedimientos propios para resolver problemas
<b>Aprendizaje esperado:</b> comprende problemas numéricos que se le plantean estima sus resultados y los representa usando símbolos y/o números. Reconoce el valor real de las monedas las utiliza en situaciones de juego.	<b>Recursos materiales:</b> Fichas, Cartulinas, Plumones Monedas didácticas, Hojas de color, Crayolas, Envolturas de productos Monedas hechas por los niños, Monedas de verdad, billetes didácticos y elaborados por los niños, Grabadora, Bocina, Proyector, Biblioteca escolar Instrumentos musicales
<p><b>LUNES:</b>  <b>Inicio:</b> informar a los padres de familia sobre el proyecto. Por medio de una asamblea conoceremos los aprendizajes previos de los niños y niñas a partir de cuestionamientos.  <b>Desarrollo:</b> Por medio de un mapa mental se conforma la tiendita en un dibujo.  <b>Cierre:</b> Por medio de lluvia de ideas indago ¿que necesitamos para formar una tienda? Después de observar el video.</p> <p><b>MARTES</b>  Tarea investigación en casa: ¿Qué es una tiendita?, ¿Cómo es una tiendita?, ¿Qué se hace en una tienda?, Tarea. Investigar en casa.  Que los papas los lleven a visitar una tienda y elaborar un dibujo de la tienda visitada.  Realizar una entrevista al tendero  Elaboramos un collage con los dibujos traídos de casa numeramos del más barato al más caro.  Con ayuda de los padres visitaran una tienda</p> <p><b>MIERCOLES</b>  Cuestiones sociales  Saludo y presentación. ¿Cómo se llama su tienda?, ¿Por qué le puso así?, ¿Le gusta su trabajo?  Pasear en su colonia y anotar tres nombres de tiendas que se encuentren en su paso.  Tarea. Pedir tres empaques por niño y conseguir precios elaborando un cuadro.</p> <p><b>JUEVES</b>  Armamos la tienda.  Clasificamos productos.  Ponemos precios.  Asignación de roles.  Elaboración de monedas y billetes.  Indago. ¿Que necesitamos para comprar en la tienda?</p> <p><b>VIERNES</b>  Bienvenida a los padres a cada niño. Se le asignara una cantidad de dinero. Asignación de roles se caracterizarán.  Iniciamos la actividad compra y venta.  La primera actividad la participación de los padres será de observar.  La segunda actividad la participación de los padres será activa, intercambio de roles.</p>	

**EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES**

Para evaluar el trabajo, se tomaron en cuenta los aprendizajes esperados del programa de educación preescolar 2011, donde se indica los niveles de logro que deben alcanzar los alumnos en el campo formativo pensamiento matemático.

para evaluar se tomó una rúbrica consta de tres niveles, los criterios o rubros se toman de los aprendizajes esperados según el plan de estudio de la Secretaria Publica (PEP,2011) A cada niño que se presentó se le aplicó una rúbrica los resultados individuales se presentan relacionando rúbrica con producto (dibujo)

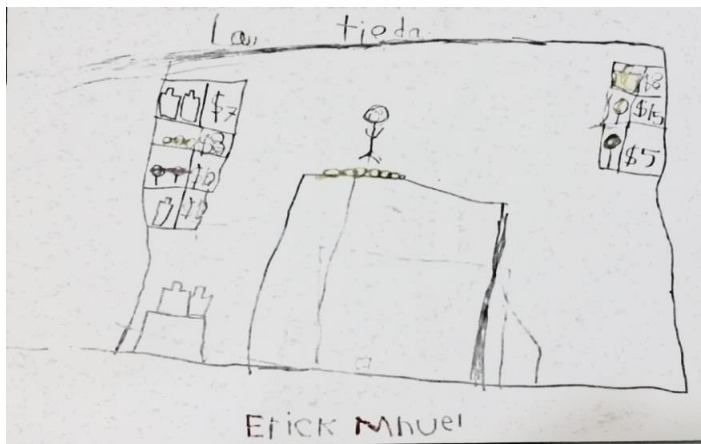
Elaboración propia

Pensamiento matemático. No debo descuidar los estándares curriculares que incluyen a matemáticas (en educación básica) en preescolar, por ello se realiza el siguiente trabajo para fomentar la resolución de problemas elementales en situaciones cotidianas representadas por el juego simbólico. A continuación mencionaré como abordare la planificación didáctica y sus consideraciones.

**Rúbrica tipo**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 3	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean.	
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	
Reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda	Reconoce el valor de la moneda	Reconoce el valor de la moneda.	
Utiliza monedas en situaciones de juego.	Utiliza monedas en situaciones de juego.	Utiliza monedas en situaciones de juego.	Utiliza monedas en situaciones de juego.	
Nombre del Alumno:				

Elaboración propia



Dibujo del niño, se fotografía para su análisis.

Observaciones sobre los dibujos de los niños con criterios: representa tienda, representa tendero, representa mercancía, representa dinero.



## **CAPÍTULO III**

### **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN.**

La actividad de “La tiendita” logró conjuntar el apoyo de los padres de familia, de un grupo de docentes que cursamos un seminario en la Universidad Pedagógica Nacional, de los alumnos y de las compañeras del centro de trabajo “La lagunilla, varios”. En el desarrollo de la misma logramos avances significativos en la forma en que se debe percibir el trabajo colectivo entre nosotras las educadoras para focalizar el disfrute de las actividades por parte de los alumnos.

El juego como herramienta de trabajo para la maestra y como acto de vida del niño conjugan de la mejor manera el enfoque de preescolar, educar para servir a la comunidad induciendo de manera temprana actitudes positivas hacia el aprendizaje de cualquier tema. En lo siguiente relato de forma sucinta señalo se llevó a cabo esta actividad, sesión por sesión y posteriormente ofrezco una serie fotográfica donde se aprecia el apoyo de los padres de familia, cerrando el apartado con las evaluaciones individuales de 20 niños.

#### **3.1 Relato corto de la actividad**

##### **Lunes**

En la primera sesión, por medio de una asamblea se informó a los padres de familia las actividades que realizaríamos en la semana pidiendo su apoyo en las mismas, las cuales se irían desarrollando diariamente. Ya con el grupo de niños solamente, se formularon preguntas para conocer sus saberes previos referentes a la tiendita. Se les pidió a los padres de familia que con su ayuda sus hijos realizaran un recorrido, un paseo por la colonia para responder la pregunta ¿Cuántas tienditas hay por tu casa? Y así mismo para ejercitar la lectoescritura escribieran tres nombres de las tiendas que encontraron a su paso. Estas tareas las realizaron los padres de familia acompañando a sus hijos, no sólo a sus puestos de trabajo habituales, dedicados todos al

comercio, sino a recorrer el barrio para conocer las tiendas que existen, donde cotidianamente compran artículos de consumo.

Posteriormente en el salón todos los niños con la ayuda de todos realizaron unos mapas mentales en el pizarrón (un croquis) mostrando lo que observaron.

Observamos el video La tienda en mi comunidad, comentamos por medio de lluvia de ideas que observaron y cómo lo relacionaron con el recorrido que hicieron –algunos niños- con sus padres y qué les llamó más la atención. Se intentaron responder las preguntas guía: ¿Qué es una tienda? ¿Cómo es? ¿Qué se hace en una tienda? ¿Qué venden en una tienda? Investigamos en la biblioteca en diferentes portadores de texto comentamos y compartimos. Con eso completamos nuestra fase de investigación.

## **Martes**

Los niños acompañados de sus padres realizaron una entrevista al tendero, preguntaron un total de 10 preguntas cada uno de ellos a los tenderos: ¿Cómo se llama su tienda? ¿Por qué se llama así? ¿Le gusta su trabajo? ¿Cuántos años tiene su tienda? ¿Qué vende aquí? Todo ello lo registraron con ayuda de sus padres en una hoja. Igualmente eligieron un producto de la tienda y preguntaron ¿cuánto cuesta? elaboraron un dibujo de su producto colocando el numeral del costo.

Ya en grupo sentados en círculo en el área de comunicación los cuestioné: ¿qué les gustó de la tienda? ¿Cuánto costó el producto? ¿Es mucho o poco? ¿Qué será lo más caro de la tienda y lo más barato? Elaboramos un collage de los dibujos traídos de casa, numeramos y contamos los productos de los más baratos al más caro en el collage. Al finalizar les pedía que trajeran tres empaques de productos de la tienda.

## **Miércoles**

Asignamos nombre y lugar de la tienda por medio de una asamblea, armamos la tiendita, clasificamos productos en lácteos, panadería, jugos y refrescos, objetos de limpieza, cereales etc. Los repartimos, contamos cuántos tenemos de cada uno, les pregunté ¿de qué empaques

tenemos más y de cuáles de menos?, con los empaques traídos de casa indagamos de manera individual ¿cuántas envolturas trajiste? ¿Qué producto trajiste? ¿Qué dice la envoltura? ¿Cuánto cuestan esos productos? ¿Cuántos empaques tienes en total? Colocamos letreros con precios y los nombres de los productos, elaboramos caja registradora para cobrar y finalmente interpretamos una canción referente a la tiendita.

### **Jueves**

Elaboramos monedero con materiales de su elección y monedas de 1 peso, 2 pesos, 5 pesos Y 10 pesos y billetes de 20 pesos, 50 pesos y 100 pesos con hojas de papel, clasificamos y contamos monedas de acuerdo al valor numérico. Recordamos al tendero y dialogamos como asignaremos a los compradores vendedores, trabajadores, elaboramos batas de trabajo y gafetes de identificación con sus nombres. Dejamos todo listo para jugar a la tiendita.

Para que conocieran más comercios, aparte del propio, de las tienditas se les pidió que visitaran la tienda Oxxo que se encuentra en la esquina de la escuela para que observaran las diferencias entre las tiendas que visitaron anteriormente y ésta. Elaboran un dibujo de la tienda colocando portadores de texto.

### **Viernes**

El día de la actividad que preparamos durante toda la semana, inició dando la bienvenida a padres de familia que dejando su tiempo de trabajo en su local decidieron apoyar el trabajo de la escuela, se les asignó a los alumnos el dinero didáctico y se les asignaron los diferentes roles de una tienda y un comprador, se les dieron las consignas claras y concisa que deberán usar para comprar vender y dar cambio.

Iniciamos la actividad de compra y venta con la participación de los padres de familia que al inicio fue pasiva luego sería activa. Las compras se realizaron incluso apoyados por los padres y la maestra, la actividad fue muy gratificante para los niños pues si bien los padres de familia hicieron su mejor esfuerzo para apoyar a sus hijos, no percibieron que lo que realmente estaban dando a sus hijos era tiempo de calidad, algo que sus actividades cotidianas no les permite.

El trabajo fue seguido –ver serie fotográfica en mosaico- por la maestra para que los roles fueran variando y que los niños participaran en las diferentes actividades de una tienda. Los niños así compraron, despacharon, estimaron e incluso calcularon cantidades que para mi sorpresa sobrepasaban los número del 1 al 10 que debe de lograr, ellos estimaban cantidades incluso sin el dinero de apoyo de forma correcta, no sólo con un objeto sino con varios.

Finalmente cerramos interpretando una canción utilizando instrumentos musicales (claves, panderos, maracas) moviendo diferentes partes del cuerpo.

### 3.2 Relato gráfico de la actividad







Fotografías de 19 a 25, se registran las actividades de “La tiendita” con la participación de los padres de familia.  
Fuente propia.

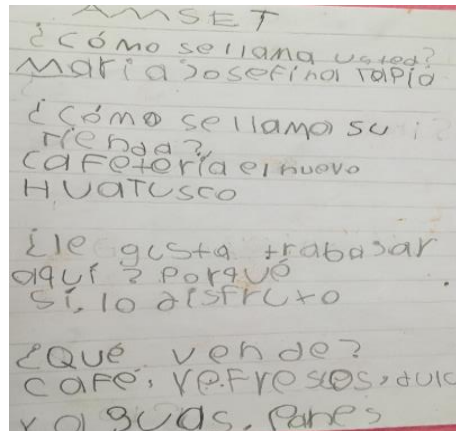




Fotografías de 25 a 31, se registran las actividades de “La tiendita” con la participación de los padres de familia.

### 3.3 Evaluación individual de los alumnos

La evaluación de los alumnos como se mencionó anteriormente se realizó por medio de la observación directa en las actividades concretándolo con una rúbrica, se completó esto con dibujos de los niños donde se reflejaban los aprendizajes de forma gráfica.



Fotografías 32 y 33. Ejemplo de productos gráficos de los niños elaborados durante la actividad. Fuente propia



Fotografía 34. Actividades de trabajo grupal en el proyecto. Fuente propia



**Alumno 1**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Ian	0	0	3	12/12

Elaboración propia



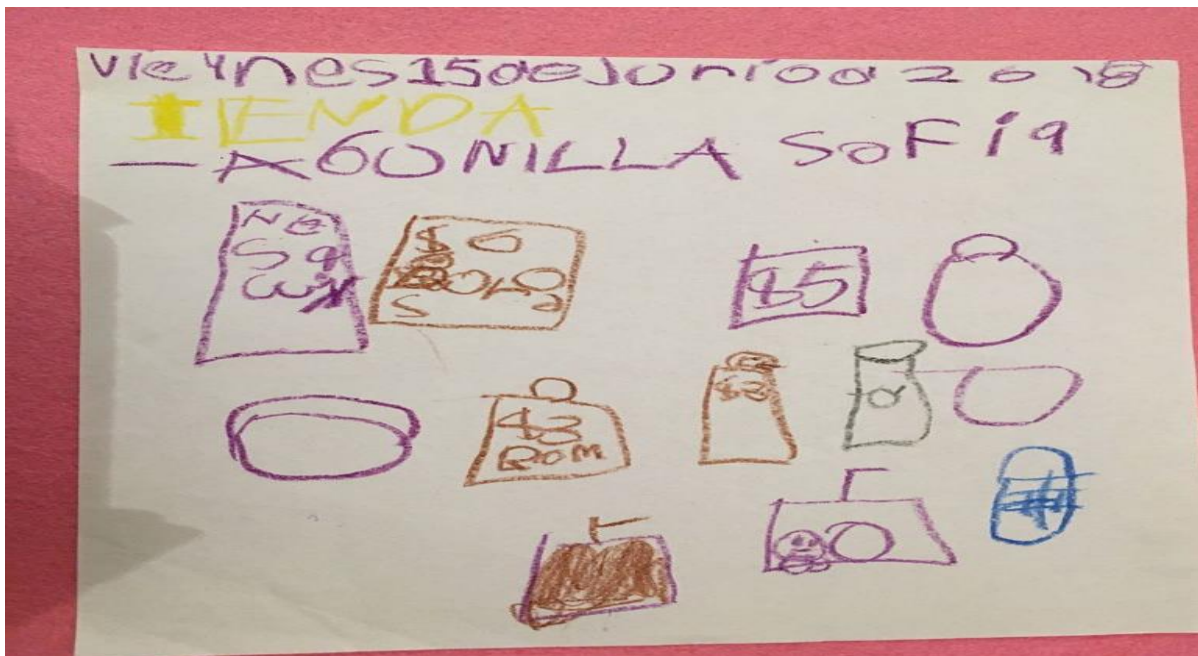
Fuente propia

Ian comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego.

## Alumno 2

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Sofia	0	0	3	12/12

Elaboración propia



Fuente propia

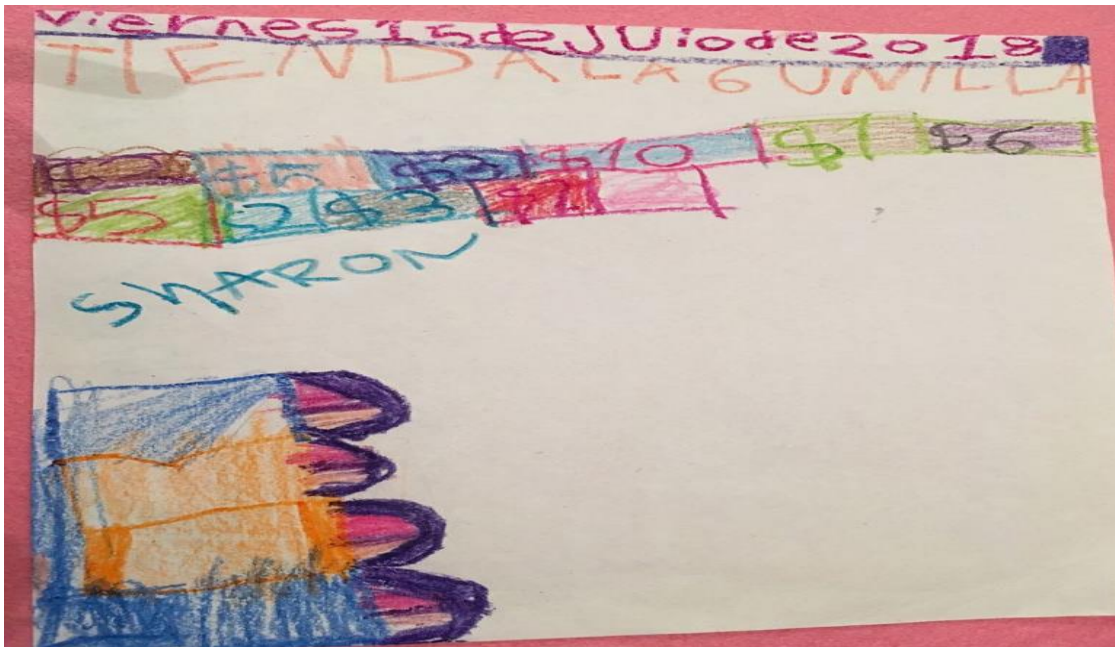
Sofía comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego



### Alumno 3

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Sharon	0	0	3	12/12

Elaboración propia



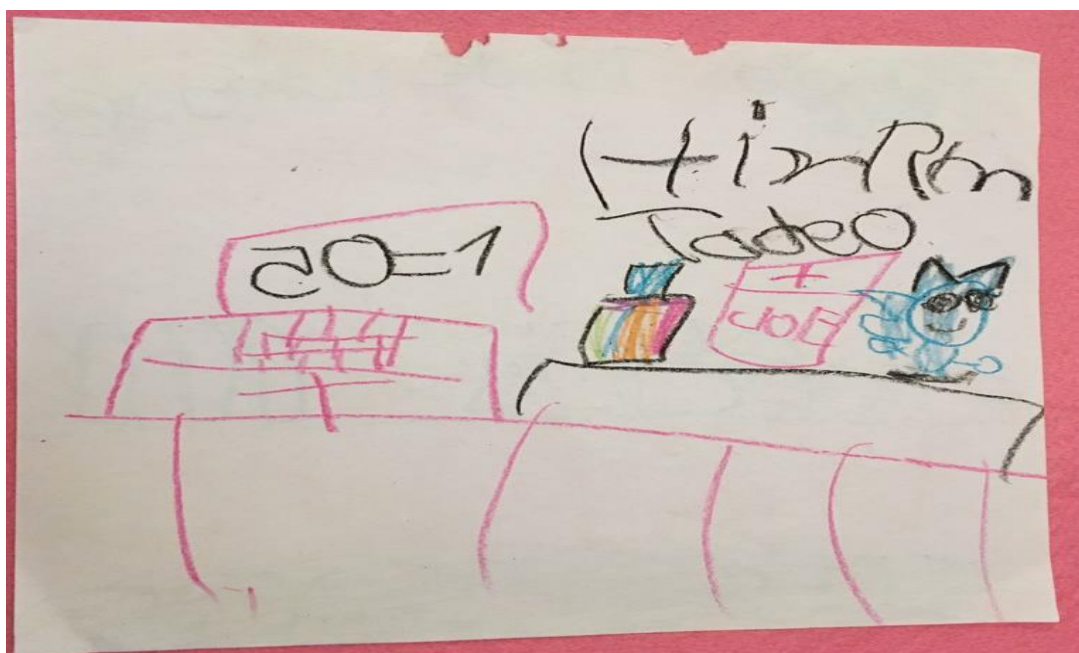
Fuente propia

Sharon comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego.

### Alumno 4

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 3	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Tadeo	0	0	3	12/12

Elaboración propia



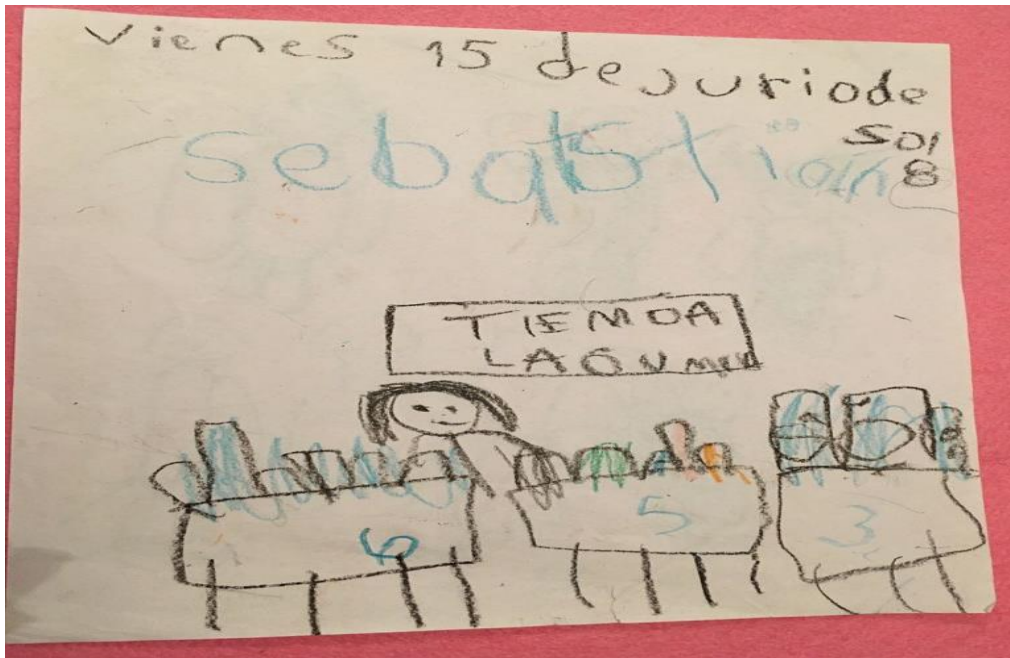
Fuente propia

Tadeo comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

**Alumno 5**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Sebastián	0	0	3	12/12

Elaboración propia



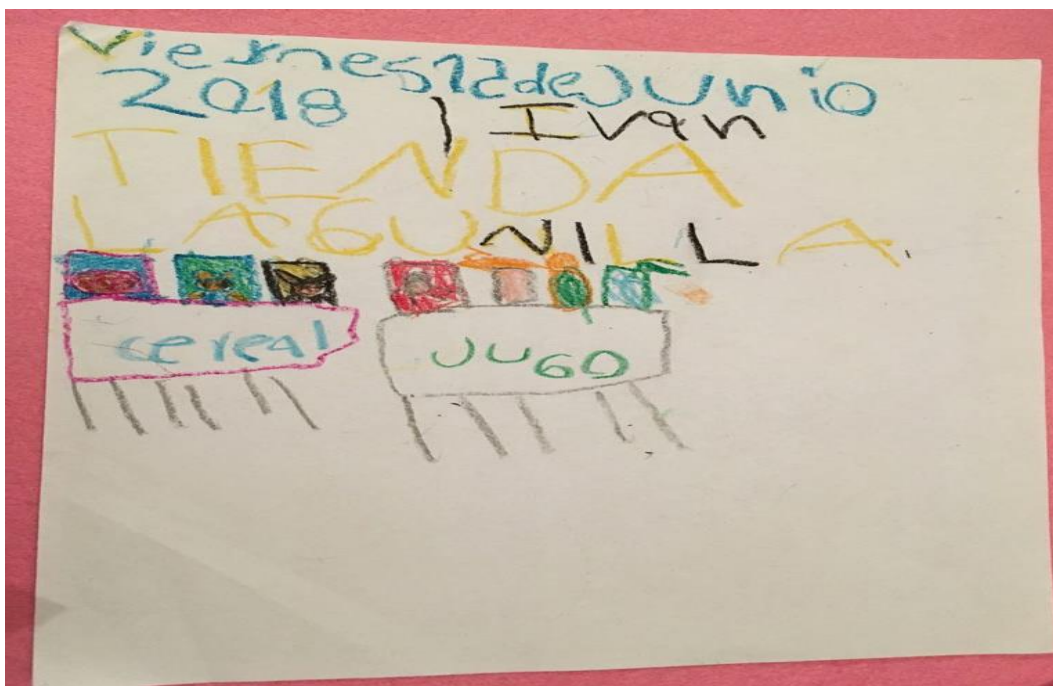
Fuente propia

Sebastián comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

### Alumno 6

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Iván	0	0	3	12/12

Elaboración propia



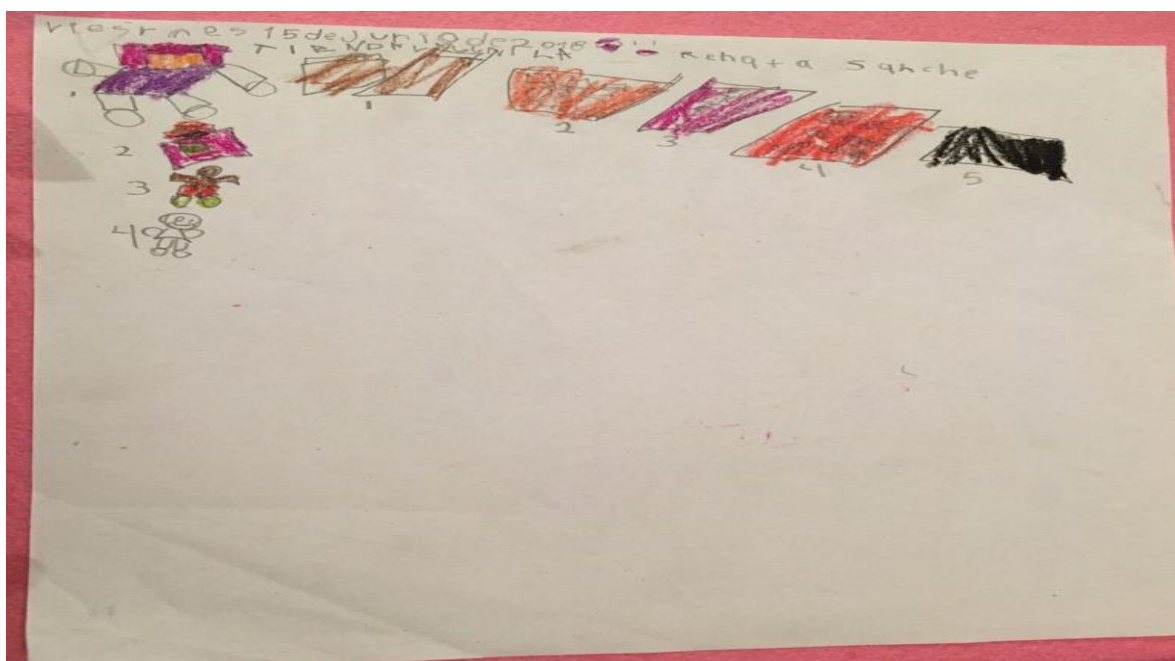
Fuente propia

Iván comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

### Alumno 7

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Marion	0	0	3	12712

Elaboración propia



Fuente propia

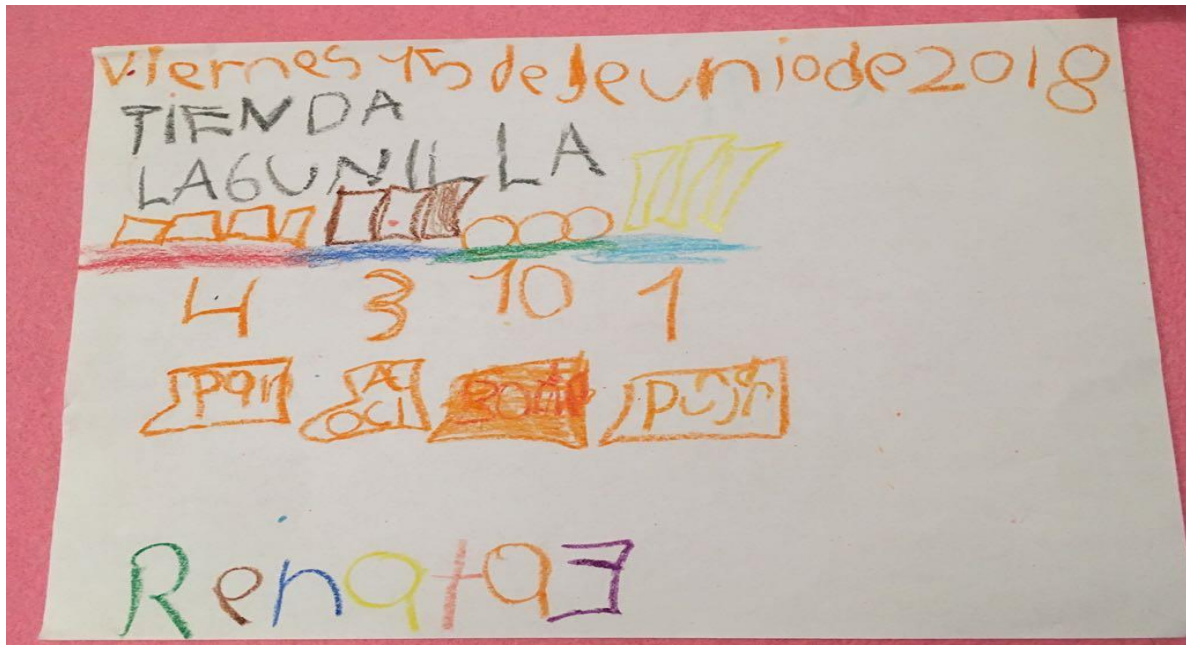
Marion comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego.



**Alumno 8**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Renata	0	0	3	12/12

Elaboración propia



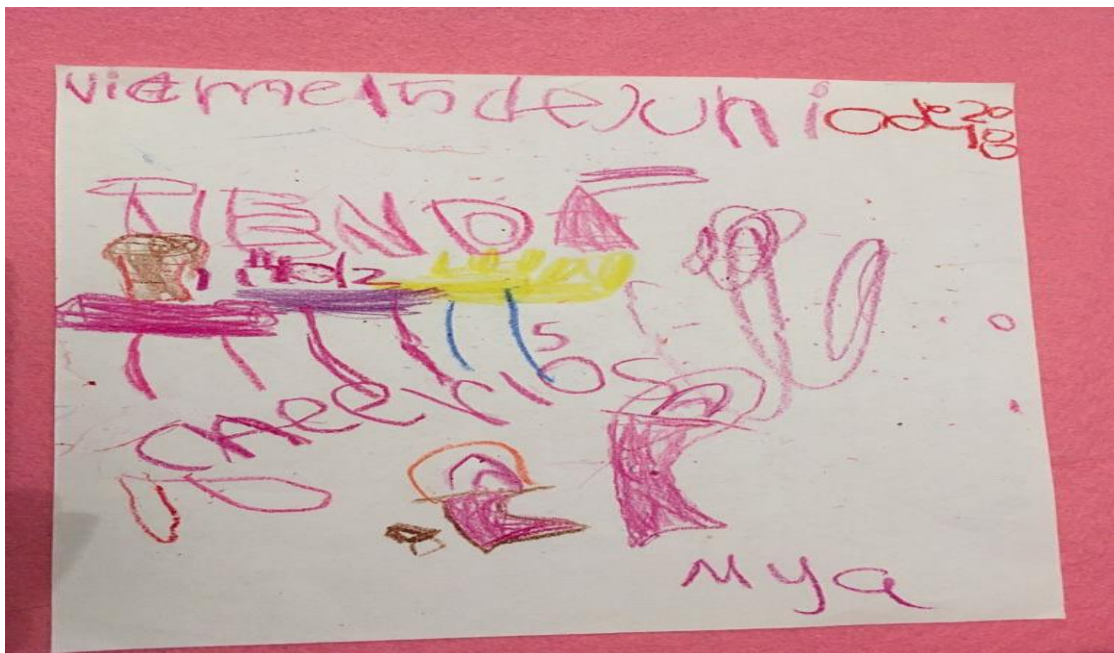
Fuente propia

Renata comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

Alumna 9

Rubrica	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	2
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Mya	0	0	3	11/12

Elaboración propia



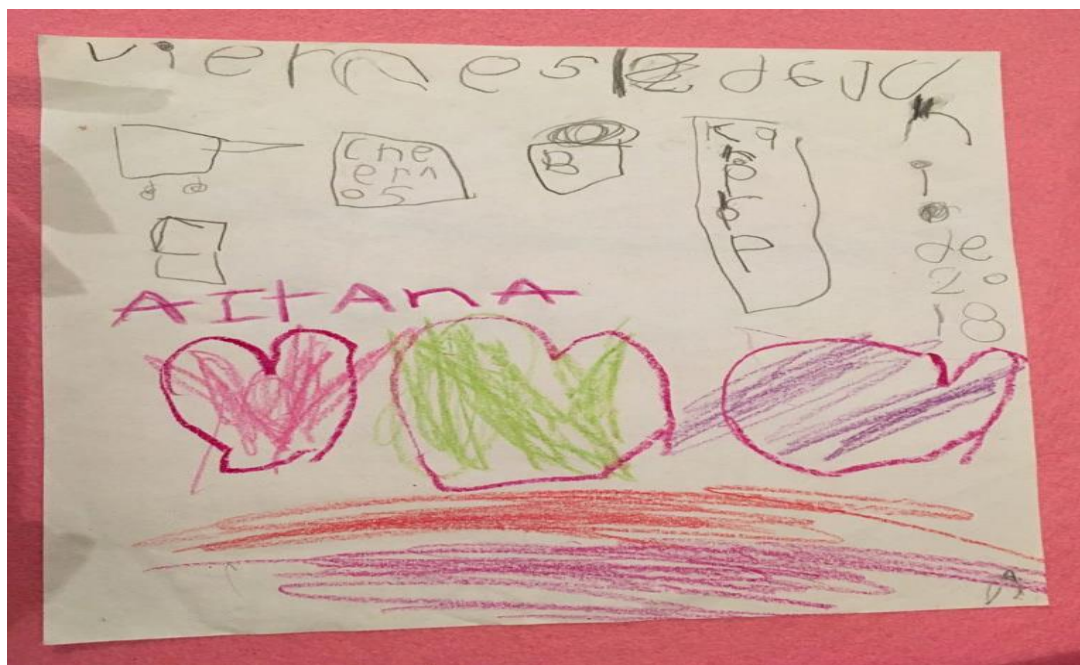
Fuente propia

Mya, representa sus resultados usando dibujos y números, pero aun no los estima.

**Alumna 10**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	2
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Aitana	0	0	3	11/12

Elaboración propia



Fuente propia

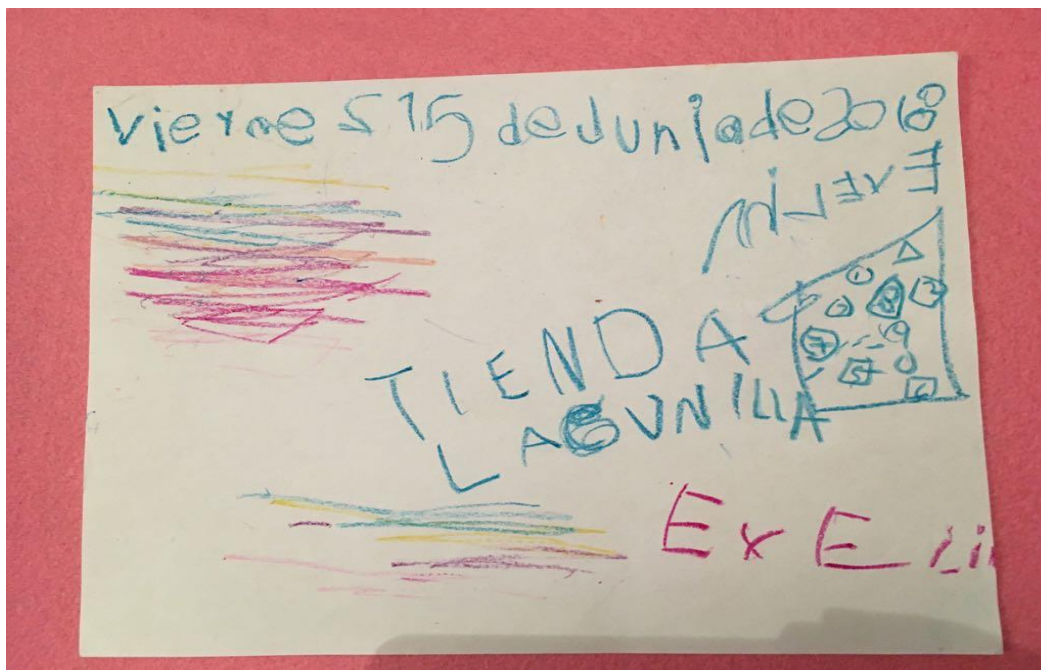
Aitana, representa sus resultados usando dibujos y números, pero aun no los estima.



**Alumna 11**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Evelin	0	0	3	12/12

Elaboración propia



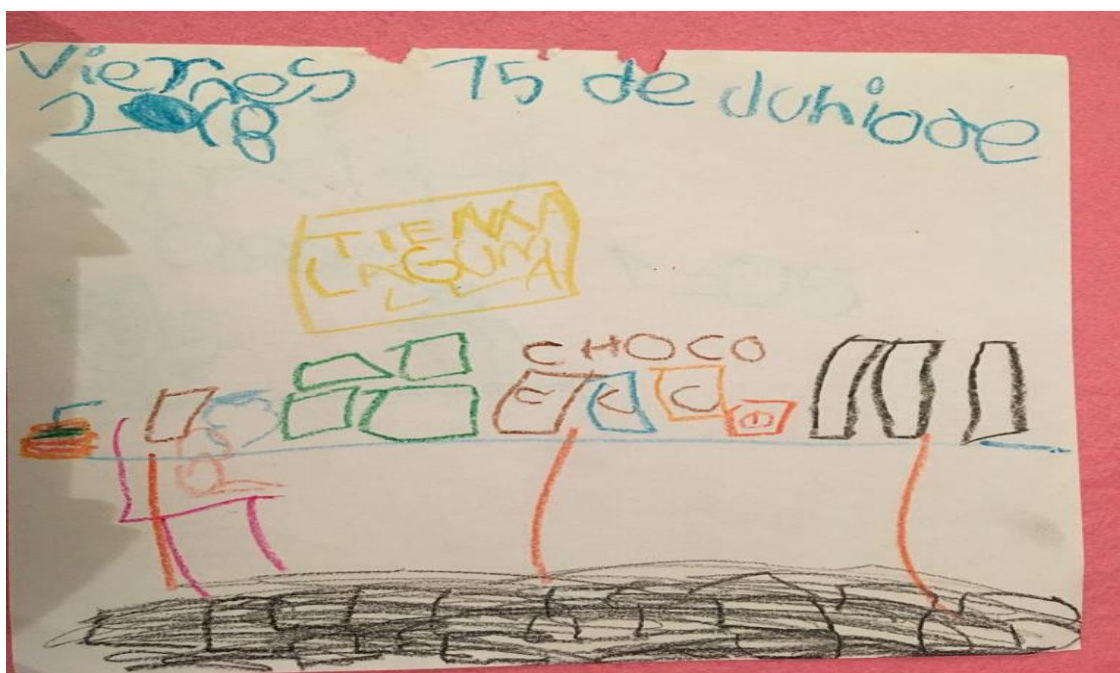
Fuente propia

Evelin comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

### Alumno 12

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Matteo	0	0	3	11/12

Elaboración propia



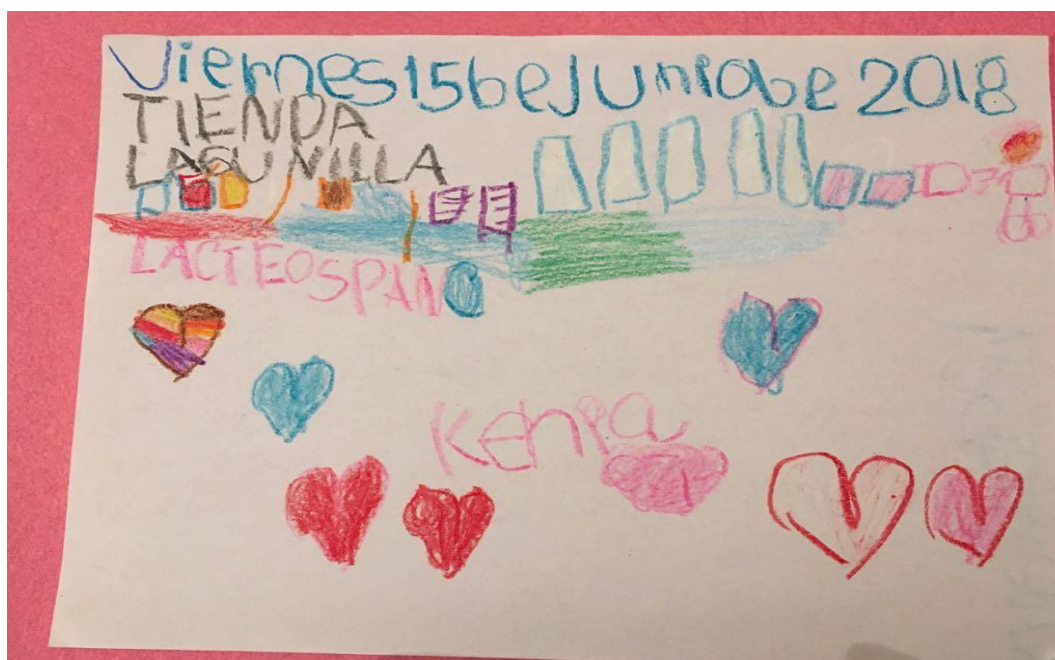
Fuente propia

Matteo comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

**Alumno 13**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Kenia	0	0	3	11/12

Elaboración propia



Fuente propia

Kenia comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

### Alumno 14

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Ruth	0	0	3	12/12

Elaboración propia



Fuente propia

Ruth comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego



**Alumno 15**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Cristian	0	0	3	12/12

Elaboración propia



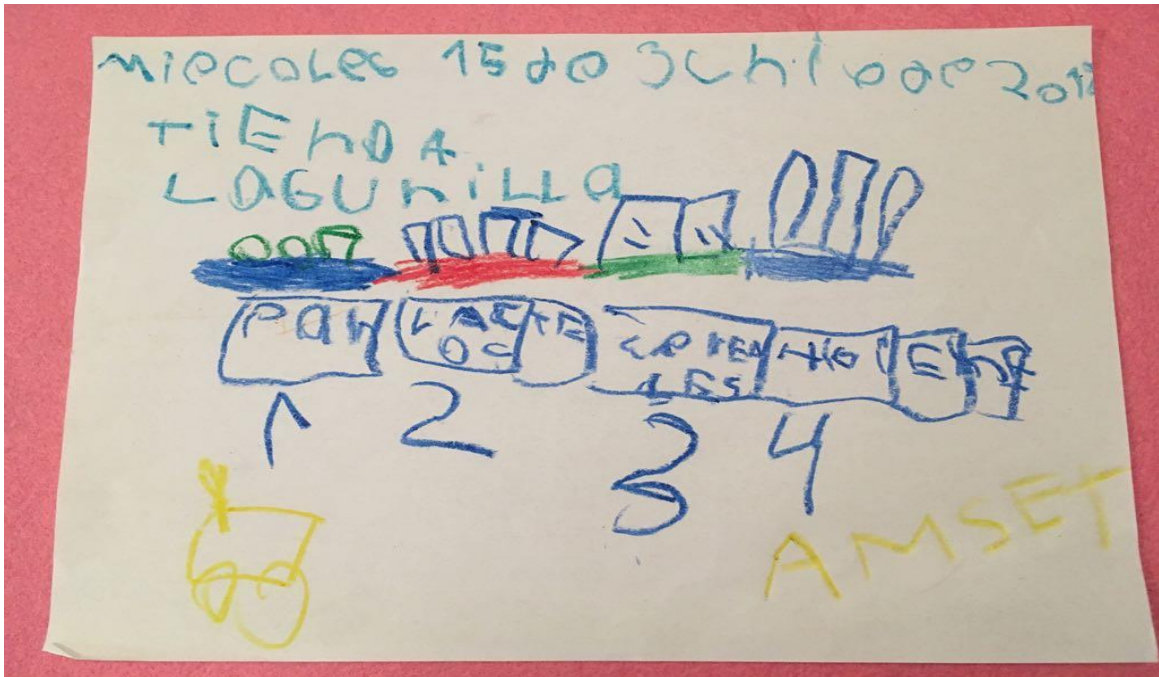
Fuente propia

Cristian comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

**Alumno 16**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Amset	0	0	3	12/12

Elaboración propia



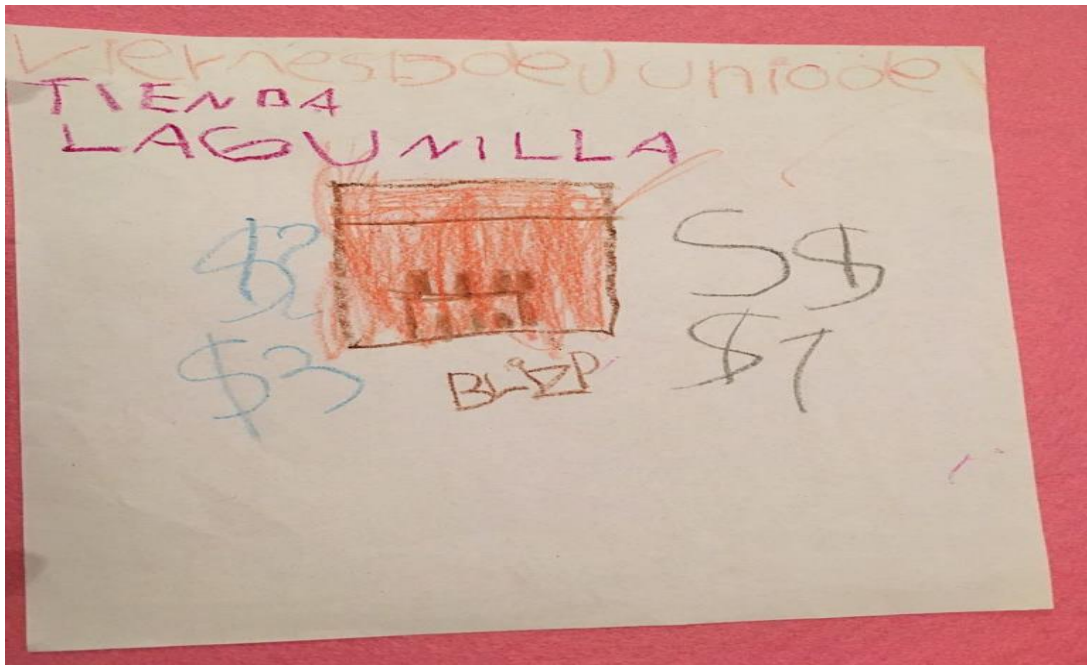
Fuente propia

Amset comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego.

**Alumna 17**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Briza	0	0	3	12/12

Elaboración propia



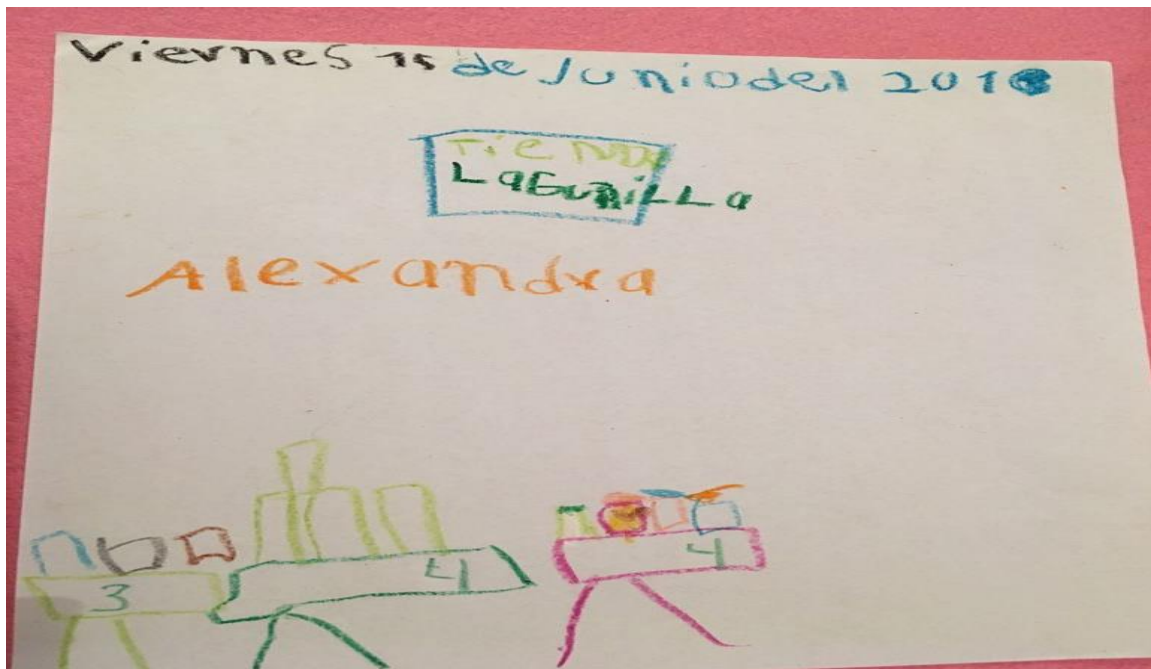
Fuente propia

Briza comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego

**Alumna 18**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Alexandra	0	0	3	12/12

Elaboración propia



Fuente propia

Alexandra comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego



**Alumna 19**

Rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 3	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Natalia	0	0	3	12/12

Elaboración propia



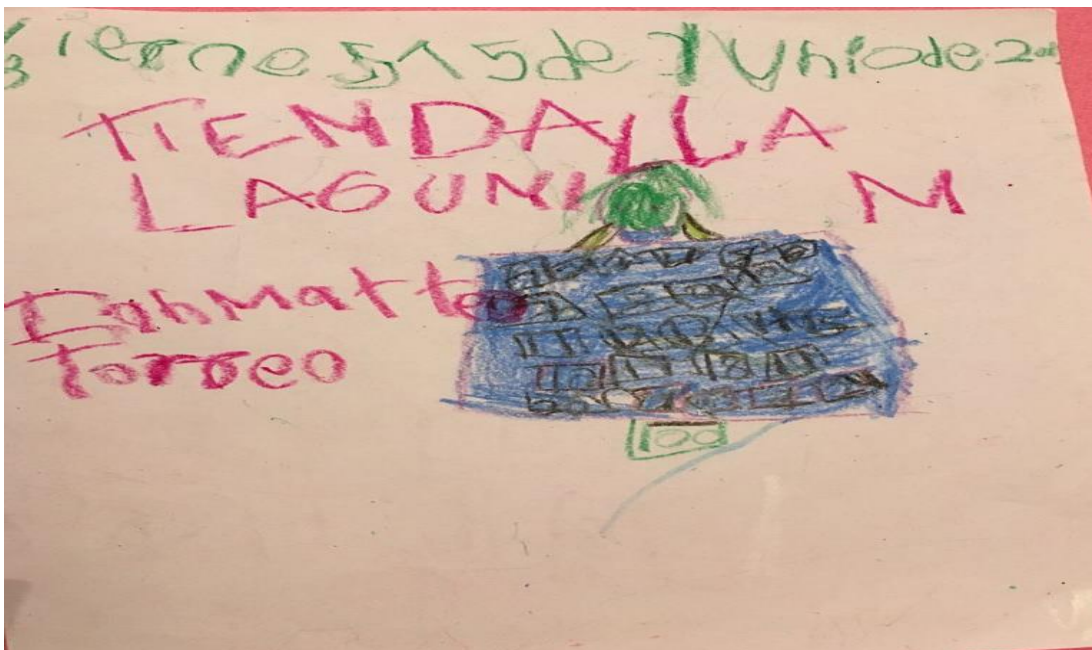
Fuente propia

Natalia comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego.

## Alumna 20

rubros	No logrado 1	En proceso 2	Logrado 2	Valor
Comprende problemas numéricos que se le plantean.	No comprende problemas numéricos que se le plantean.	En ocasiones comprende problemas numéricos que se le plantean.	Comprende problemas numéricos que se le plantean. ✓	3
Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	No estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	En ocasiones estima sus resultados y los representa usando símbolos y números.	Estima sus resultados y los representa usando símbolos y números. ✓	3
Reconoce el valor de la moneda.	No reconoce el valor de la moneda.	En ocasiones reconoce el valor de la moneda.	Reconoce el valor de la moneda. ✓	3
Utiliza las monedas en situaciones de juego.	No utiliza las monedas en situaciones de juego.	En ocasiones utiliza las monedas en situaciones de juego.	Utiliza las monedas en situaciones de juego. ✓	3
Nombre del alumno: Martha	0	0	3	12/12

Elaboración propia



Fuente propia

Martha comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego.

Martha comprende problemas numéricos que se le plantea, estima sus resultados y los representa usando símbolos o números, reconoce el valor real de las monedas, utiliza las monedas en situaciones de juego.

### 3.4 Valoración de la actividad por grupo

Con base a los resultados obtenidos mediante las rubricas, se evaluaron los aprendizajes esperados:

1. Comprende problemas numéricos que se les plantea
2. Estima y calcula sus resultados y los representa usando dibujos
3. Comprende el valor real de las monedas
4. Utiliza monedas en situaciones de juego

En primer lugar se evaluó el total del grupo en su rendimiento en la actividad (ver tabla 3), en ella se puede observar que el 20% de todos no alcanzaron el logro óptimo, en tanto que el 80% si accedió a él con lo que se puede decir que se cumplió con el propósito de forma grupal pero no de forma individual, los cuatro casos deberán de ser atendidos de forma individual o a partir de una estrategia que los incluya al igual que al resto del grupo.

No alumn.	No logrado	En proceso	Logrado
1	0	0	12
2	0	0	12
3	0	0	12
4	0	0	12
5	0	0	12
6	0	0	12
7	0	0	12
8	0	0	12
9	0	1	11
10	0	1	11
11	0	0	12
12	0	1	11
13	0	1	11
14	0	0	12
15	0	0	12
16	0	0	12
17	0	0	12
18	0	0	12
19	0	0	12
20	0	1	12
	0	04	16
	100%	20%	80

Tabla 3. Rendimiento del grupo en la actividad  
Elaboración propia

Referente a la pregunta ¿comprende problemas numéricos que se le plantea? tomando como referente empírico las rúbricas y los dibujos, tanto para una valoración individual como para apoyar la estimación del logro de avance grupal, se puede decir en cada aprendizaje esperado lo siguiente.

En lo referido al aprendizaje esperado que se planteó sobre problemas numéricos durante la actividad se observó que los niños conocen bien el contexto en el que viven, ya que mencionan características de su entorno y las tiendas de su alrededor refieren que tienen familiares dueños de tiendas. Se les pidió que mencionaran que productos venden en la tienda, el 70% del grupo describieron objetos de la tienda y algunos mencionaron sus precios, el 30% comentó que trabajan en la tienda con sus padres, en la actividad se solicitó la ayuda de los padres para involucrarlos en el aprendizaje de sus hijos, al pedirles que trajeran un dibujo de dos productos de la tienda y escribieran su precio, los niños conocieron su contexto y comprendieron problemas que se les plantean porque lo han llevado a la práctica.

De acuerdo a la pregunta ¿Estiman y calculan sus resultados y los representan usando dibujos? En la actividad donde se les solicitó que visitaran una tienda y elaboraran un dibujo de dos productos en el cual escribieran el precio. En el salón se les solicitó que respondieran cuánto dinero se gastarían al comprar los dos productos, el 80% del grupo logran resolver el problema de manera concreta utilizando diferentes estrategias, el 20% no logra resolverlo.

De acuerdo con la pregunta tres ¿la mayoría de los niños reconocen el valor real de las monedas de un peso, de dos pesos, de cinco pesos y 10 pesos? al tener a padres comerciantes se les facilitó a los alumnos el manejo del diner. Iniciamos la actividad asignando precios a los productos y los clasificaron, realicé preguntas durante el juego de “La tiendita”: Si compras un cereal de 10 pesos y un jugo de 5 pesos: ¿cuánto dinero necesitas? El 80% del grupo logró resolverlo utilizando diferentes estrategias como el conteo con fichas, con los dedos, se proporcionaron unas hojas y se registraron sus resultados de diferentes formas, Dylan, Alexandra, antes, Natalia y Sebastián resuelven mentalmente el conteo, Ariel, Briza, Aitana, mateo, Cristian, Sofía, resuelven apoyándose de diferentes materiales (palitos, fichas, sus dedos de las manos). Mía, Ion Mateo requieren apoyo para realizar las actividades.

Todos los alumnos del grupo muestran interés por conocer los billetes que hicieron sus compañeros, nuestros billetes didácticos permiten que los niños reconozcan los billetes de 20 pesos y de 50 pesos, reconocen qué billete vale más y cual vale menos, elaboraron billetes con hojas de color asignando, el numeral correcto los utilizamos realizando una actividad agrupando fichas asignando la cantidad al numeral y posteriormente pregunto cuántos pesos caben en 20 o 50 pesos, y cuantas monedas de 5 pesos caben en un billete de 20 , una mamá menciona que su niña Sofía le pide dinero pero no quiere monedas porque valen poco, dice que prefiere billetes porque valen más como uno de 50 o 100 pesos.

En esta actividad noté en la práctica que el juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, imitar, los roles, hacer como sí fuera, recrear situaciones de la vida que les rodea es el juego preferido y por excelencia de los más pequeños, actualmente parece que está en crisis el juego físico ya que las nuevas tecnologías se abren camino antes en los hogares, debemos estar en alerta para que los más pequeños compaginen correctamente todos los tipos de juegos, se les tiene que motivar con actividades escolares, como la de la tienda.

El juego simbólico, es todo aquel juego que surge espontáneamente en el entorno del niño, como en el parque, en casa o en el colegio. Permite a los niños exteriorizar conductas que aprenden observando y les ayuda a observar situaciones nuevas. Facilita la expresión de sentimientos y les ayuda a socializarse así consiguen avanzar en el proceso narrativo. Así la tiendita tuvo pertinencia pues nace del entorno donde se desarrolla el niño en la Lagunilla.

Así que podríamos decir que el juego simbólico estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales de los niños. Fomenta la imaginación, la creatividad, le ayuda a tener confianza en sí mismo, a trabajar en equipo, exteriorizar sentimientos, curiosidad y estructura el pensamiento. Esto último fue en lo que se enfatizó al relacionarlo con el campo del pensamiento lógico matemático.

Por todo ello la tienda quiere ayudar a las familias a que faciliten el juego simbólico y favorecer su desarrollo en su vida cotidiana, pero se debe reconocer que la intención educativa se da en la escuela solamente.

## CONCLUSIONES

Una de las razones por las que este tipo de juego es tan importante, se debe a que en la medida en la que deciden realizar una representación el niño debe visualizar la acción o el personaje, también requiere de su imaginación para poder realizar representaciones imaginarias que le llamen la atención.

Otra de las razones de importancia de los *juegos simbólicos* radica en el hecho de que los niños desarrollan altas habilidades relacionadas con el entendimiento del entorno, también les permite aceptar de forma más sencilla los roles que jugamos dentro de la sociedad.

Otro aspecto importante tiene relación con el lenguaje, por medio de estas actividades o juegos, los niños aprenden a utilizarlo, lo practican y además les permite ser mucho más comunicativos con los demás.

Estos juegos que en muchos casos les pueden parecer simples a los padres, suelen ayudar en el desarrollo emocional de los niños, esto se debe a que imitan no solo los aspectos externos, sino también los del entorno familia, les ayuda a socializar con otros..

Los juegos simbólicos enseñan a los niños el cumplimiento de reglas, el seguirlas, el aceptarlas como parte del desarrollo y del funcionamiento social

Las matemáticas infantiles que se trabajaron en este ejercicio servirán a los más pequeños a enfrentarse a la realidad de manera lógica y desde la coherencia consiguiendo mejorar su capacidad de razonamiento, así como la creatividad.

Descubrimos que para que los niños aprendan a realizar operaciones matemáticas es necesario que no se desanimen cuando encuentren alguna dificultad. Eso fue lo que se hizo en esta actividad apoyaron a los niños tanto los maestros como los padres, al realizar el juego de la tiendita. Los juegos de matemáticas para niños son de gran utilidad para enseñar de manera divertida las matemáticas a los niños de preescolar y primaria.

Por último en esta actividad reflexioné sobre el valor del trabajo en equipo, en este seminario nos reunimos siete compañeras, cinco de las cuales nos dimos a la tarea de diseñar un trabajo

común, todas participamos en un esfuerzo que nos beneficiaría a todas y reunimos la experiencia de cada una de nosotras, así pudimos hacer algo que se nos dificultaba y entre nosotras nos dimos ánimo para culminar esto que tanto anhelamos y que de forma individual nos parecía tan lejano.

El grupo no sólo trabajó en pos de una planeación única y de una forma de evaluación unificada, trabajo en conjunto para aportar cada una nuestro deseo y empeño de lograr realizar un proyecto que nos diera confianza en nuestras habilidades y apoyarnos así unas a otras, así reflexioné que cómo le podemos pedir al niño con que trabajamos que comparta, que trabaje en equipo, que sea generoso con sus compañeros, que no excluya, que socialice, si nosotras no lo hacemos. Después de este trabajo ya le puedo pedir eso a los niños porque fui capaz de hacerlo, esto y es sólo uno de los tantos aprendizajes que la UPN ha dejado en mí.



## BIBLIOGRAFÍA

Díaz Barriga, Frida. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw Hill.

Piaget, J. (1965). *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires: Proteo.

Piaget, J. (1967). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Ed Labor, S.A. Colección Ensayos.

SEP (2011) *Programa de estudio 2011, guía para la educadora*, Secretaria de Educación Pública, México: SEP.

SEP (2017). *Guía para la elaboración de la planeación didáctica argumentada*. México: SEP.

Vygotsky, L. (1978). *EL desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Ed. Grijalbo.