

UNIDAD UPN-212

**“Juguemos con los números para la
construcción de su concepto”**

Proyecto de Innovación

**Que para obtener el título de
Licenciada en Educación**

Presenta

Sofía Acuña Santos

Teziutlán, Pue., 9 de Julio de 2011.

UNIDAD UPN-212

**“Juguemos con los números para la
construcción de su concepto”**

Proyecto de Innovación

**Que para obtener el título de
Licenciada en Educación**

Presenta

Sofía Acuña Santos

Asesor

MTRO. JOSÉ FERMÍN OSORIO SANTOS

Teziutlán, Pue., 9 de Julio de 2011.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-11/0928

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

Profra.
Sofía Acuña Santos
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Proyecto de Innovación

Titulado:

"Juguemos con los números para la construcción de su concepto"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212

Atentamente
"Educar para Transformar"

Mtra. María del Carmen Sisniega González
Presidente de la Comisión

MCSG/EJMT/DJA// gct*

ÍNDICE

Introducción.....	5
-------------------	---

CAPÍTULO I.CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE NÚMERO

Construcción del concepto de número.....	12
--	----

CAPÍTULO II.VIGOTSKY Y LA SOCIALIACION DEL NIÑO

Vigotsky y la socialización del niño.....	17
---	----

La importancia del contexto social.....	18
---	----

Proceso cognitivo.....	19
------------------------	----

Proceso de aprendizaje del niño.....	21
--------------------------------------	----

Construcción constructivista del aprendizaje.....	23
---	----

Finalidades y funciones de la evaluación.....	24
---	----

CAPÍTULO III. EL NIÑO Y EL JUEGO SIMBOLICO

El niño y el juego simbólico	31
------------------------------------	----

El juego simbólico.....	34
-------------------------	----

Plan de trabajo	38
-----------------------	----

Cronograma.....	40
-----------------	----

Planeaciones.....	42
-------------------	----

Bibliografía.....	57
-------------------	----

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

En el Centro de Educación Preescolar “La luz de la niñez” con C.C.T:21DCC0063P de la comunidad de Tanhuixco, del municipio de Atempan, específicamente en el grupo de tercero que está formado por 25 alumnos se tuvo la oportunidad de observar que los pequeños aún no realizan actividades en las cuales puedan construir de manera gradual el concepto de número; por ello se considera importante que la educadora busque y elabore estrategias de trabajo en actividades de clasificación, seriación y correspondencia para que así el pequeño logre construir el concepto de número. Tomando como estrategia el juego simbólico. Los alumnos al realizar una clasificación aun no tienen conciencia de que han tomado objetos y juntado por su parecido. Los niños no están en condiciones de abstraer un buen criterio clasificatorio, pues lo hacen solo de manera condensada, o no conservan el mismo criterio elegido desde el inicio de la actividad, al integrar elementos conocidos en un conjunto o colección, los alumnos se distraen perdiendo la secuencia de la actividad.

Al formar clasificaciones pequeñas hasta llegar a colecciones más abarcativas y de desintegrar éstas para llegar a colecciones pequeñas, son solo algunos alumnos los que se interesan para superar esta actividad y los demás al realizarlo forman colecciones de pequeñas a grandes, pero surge la dificultad de disociar o sea de formar colecciones pequeñas, surgiendo confusión en ellos y al solicitarles explicación solo se concretan a contestar: las formé así porque así es.

Seriación es establecer relaciones entre elementos que son diferentes y ordenar esas diferencias. En la realización de esta seriación, los alumnos de este grupo realizan ordenamientos de menor a mayor con diversos materiales que le rodean, al realizarlo se les dificulta intercalar elementos. Una vez realizado el ordenamiento, se nota la dificultad de intercalar, ya sea de menor a mayor y de mayor a menor.

Cuando existe un orden anticipado, se les pide ordenen de acuerdo al ejemplo, estos no siguen la secuencia, solamente los colocan. Correspondencia o comparación de elementos en los que se establece una relación de uno a uno entre los elementos de dos o más conjuntos.

Al solicitarle al niño realice estas acciones de correspondencia, tomando una hilera como modelo, él establece correspondencia término a término, o sea un elemento por un elemento establecido. Aún se le dificulta la conservación de la equivalencia. Es notorio que para que sean superadas las causas, se debe dominar la reversibilidad y la transitividad. Todo este proceso origina el concepto de número y esto se podrá proceder con la estrategia correspondiente. ¿Facilita el juego simbólico la construcción del concepto de número en los niños de tercer grado de preescolar?

El concepto de número es considerado de suma importancia en la formación intelectual del niño. Para ello es necesario encauzar debidamente las actividades para que los alumnos no tengan dificultad en su formación respecto a este campo de estudio.

Las nociones de clasificación, seriación y correspondencia, facilitan el concepto de número en los niños de edad preescolar. Estas permitirán al docente centrar sus actividades de manera sistemática a fin de lograr en el niño un interés que lleve a la superación de esta problemática logrando en lo sucesivo un conocimiento razonado, evitando así el fracaso en la escuela primaria y en otros niveles superiores por la incomprensión en este campo de estudio, lo cual lleva a considerar que para poder resolver el problema la educadora debe buscar estrategias de trabajo para que pueda mejorar su práctica docente; para ello se eligió trabajar con un proyecto de acción docente , pues este permite buscar, diseñar, ejecutar y evaluar estrategias didácticas para promover la construcción de las

nociones lógico matemáticas en niños de educación preescolar para darle solución al problema ya planteado.

El programa de Educación Preescolar vigente PEP 2004, tiene como objetivo contribuir a mejorar la calidad de la experiencia formativa de los niños durante la educación preescolar, busca favorecer la articulación de la educación preescolar con la educación primaria y secundaria, apoya a la educadora en el trabajo docente; ya que es ella quien establece el ambiente y plantea situaciones didácticas buscando motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias. Dentro de las actividades que se realizan en el preescolar y como base; se trabaja con un diagnóstico pedagógico, el cual es indispensable para saber qué saben y pueden hacer, cuáles son sus condiciones de salud física, qué rasgos caracterizan su ambiente familiar, y conocer las características de cada alumno y cada alumna en relación con los planteamientos de cada campo formativo y, en consecuencia, identificar aspectos en los que requieren de mayor trabajo sistemático.

En el diagnóstico realizado, se tuvo la oportunidad de observar que el campo menos desarrollado y comprendido en los niños es el de Pensamiento Matemático; al solicitarles que relacionen o clasifiquen figuras geométricas, clasificar objetos de cualquier tipo, ordenar de mayor a menor o viceversa, contar cuantos objetos hay en determinado lugar, etc., los pequeños no realizaron estas actividades. También se observó que los niños no comprenden el concepto de número, no realizan actividades de correspondencia, no ordenan alguna serie, etc. Por lo tanto se tomó la decisión de buscar y diseñar estrategias de trabajo para que el niño desarrolle actividades en las cuales tenga que poner en juego la construcción del concepto de número a través de la clasificación, seriación y correspondencia tomando como estrategia el juego simbólico

Objetivo general: que los niños de tercer año de preescolar logren apropiarse del concepto de número a través del juego simbólico.

Objetivos:

Que los alumnos de tercer año de preescolar.

Logren clasificar objetos por su forma, tamaño y color,

Seriar elementos por tamaño, grosor, textura y tonalidad,

Encontrar la correspondencia entre objetos

El problema surge en el Centro de Educación Preescolar antes mencionado y está en la comunidad de Atempan Puebla. La instalación que tiene el Centro de Educación es de tres aulas, uno para primero y segundo grado, otro para tercer grado y último para la dirección, 1 baño (niños, niñas y educadoras), cancha de basquetbol y jardín, las aulas que se utilizan cuenta con buena iluminación y el personal educativo está integrado por dos docentes, directora comisionada con grupo y un apoyo.

En ésta comunidad se encuentran alrededor de 2300 habitantes, los padres de familia salen de la comunidad por falta de trabajo y se alejan de su familia con la idea de que en otros lugares tendrán más oportunidades económicas. Los habitantes que no salen en busca de trabajo realizan actividades para el ingreso económico en la agricultura, como es el cultivo de maíz y frijol. Algunas de las madres familia son viudas por lo cual tienen que trabajar fuera del municipio dejando a sus hijos con la abuela u otro familiar, esto implica a que los niños en algunas ocasiones no los mandan a la escuela y se van atrasando en su aprendizaje, otras ayudan en los gastos de la casa con la venta de sus hortalizas; como cilantro, chiles amarillos, ciruela, etc., y salen a venderlos en las comunidades vecinas, esta actividad la realizan con la finalidad de tener dinero y subsistir.

Esta propuesta es conformada por los siguientes capítulos

CAPITULO I

Construcción del concepto de número. Se bosqueja la teoría de la problemática por medio de la cual se pretende proporcionar una explicación de cómo el niño se

enfrenta al proceso de construcción del concepto de número. La asociación de operaciones mediante la clasificación, seriación y correspondencia, para llegar a la construcción del mismo.

CAPITULO II

Desarrollo del niño. Piaget en su teoría plantea el desarrollo de la inteligencia como superación de estructuras, lo que va permitiendo una mejor adaptación; el individuo mantiene siempre las mismas funciones, pero el pasaje de la etapa sensorio-motriz a la preoperacional, de esta a la de manejar operaciones concretas y de esta a la de operaciones formales, permite una regulación de los desequilibrios cada vez en niveles de mayor generalización.

CAPITULO III

El juego simbólico. En este capítulo se menciona la importancia del juego y como es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia, ya que es un medio muy elemental para educar y desarrollar a los alumnos.

CAPÍTULO

I

CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE NÚMERO

CONSTRUCCIÓN DE CONCEPTO DE NÚMERO

El número es un concepto lógico de naturaleza distinta al conocimiento físico o social, se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva de las relaciones entre las relaciones de los conjuntos que expresen número. Según Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación, por ejemplo cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales solo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad y la equivalencia y ésta consta de las siguientes etapas:

- Primera etapa: (5 años): sin conservación de la cantidad, ausencia de correspondencia término a término.
- Segunda etapa (5 a 6 años): establecimiento de la correspondencia término a término pero sin equivalencia durable.
- Tercera etapa conservación del número.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes en los niños desde edades muy tempranas. Como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas. En el campo matemático como en todas las áreas de aprendizaje es el niño quien construye su propio conocimiento. Desde pequeños, los niños en sus juegos comienzan a establecer relaciones entre los objetos, a reflexionar ante los hechos que observa, se dan cuenta de que agregar hace más y quitar hace menos puede distinguir entre objetos grandes y pequeños. Son juicios que expresan de diversas maneras en situaciones de su vida cotidiana. (SEP, 2004)

Son este tipo de situaciones las que le permiten al niño adquirir determinados conceptos lógico-matemático. En este proceso para conocer, comprender y explicarse todo lo que le rodea, el niño formula hipótesis, muchas veces equivocadas, en función de sus propios conocimientos y del nivel de desarrollo cognitivo en que se encuentra. A veces su propio nivel de desarrollo le impide aprovechar determinada información porque ella está sustentada por una lógica diferente a la suya. Por tanto tendrá que pasar todavía un tiempo durante el cual el niño habrá de investigar, dudar, probar, equivocarse y buscar nuevas soluciones hasta llegar a la correcta gracias a sus propios procesos de razonamientos; será entonces capaz de comprender esa verdad porque el mismo la ha descubierto.

Los errores que los niños comete en el intento de apoderarse de un nuevo concepto, son pues errores constructivos, ya que le impulsan a reflexionar y modificar sus estructuras cognitivas. Además nos permiten conocer sus hipótesis y así saber cuál es el nivel de conceptualización en que se encuentra en un momento dado respecto a diferentes nociones. A partir de esto se afirma que la adquisición de los conceptos matemáticos por parte del niño se logra mediante un largo y complicado procesos que se inicia desde muy temprana edad y avanza lentamente conformando niveles de conceptualización cada vez más alto.

“El pensamiento lógico matemático comprende:

1. La clasificación. comprende una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se define la eficacia del objeto a una clase y se incluyen en ella subclases. Por tanto las relaciones que se establecen son las semejanzas, diferencias, pertinencias (relación entre un elemento y la clase a la que pertenece) e inclusiones (relación entre una subclase y la clase de la que forma parte). La clasificación en el niño pasa por varias etapas:

- a. Alineamiento: de una sola dimensión continuos o discontinuos. Los elementos que escoge son heterogéneos.
 - b. Objetos colectivos: colecciones de dos o tres dimensiones, formadas por elementos semejantes y que constituyen una unidad geométrica.
 - c. Objetos completos: iguales caracteres de la colectiva, pero con elementos heterogéneos. De variedades: formas geométricas y figuras representativas de la realidad.
 - d. Colección no figural: posee dos momentos:
 - Primer momento: forma colecciones de parejas y tríos: al comienzo de esta sub-etapa el niño todavía mantiene la alternancia de criterio, más adelante mantiene un criterio fijo.
 - Segundo momento: se forman agrupaciones que abarcan más y que pueden a su vez, dividirse en sub-colecciones.
2. Seriación operación lógica que a partir de un sistema de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente posee las siguientes propiedades:
- a. Transitividad: consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente.
 - b. Reversibilidad: es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, decir, considerar a cada elemento como mayor que las siguientes y menor que las anteriores.

La seriación pasa por las siguientes etapas:

- Primera etapa: parejas y tríos (formar parejas de elementos, colocando uno pequeño y el otro grande) y escaleras y techo (el niño construye una escalera centrándose en el extremo superior y descuidando la línea base).
- Segunda etapa: serie por ensayo y error (el niño logra la serie, con dificultad para ordenarlas completamente).
- Tercera etapa: el niño realiza la seriación sistemática.” (ENRRIQUE, 2001)

La correspondencia término a término es la operación a través de la cual se establecen una relación de uno a uno entre los elementos entre dos o más conjuntos a fin de compararlos cuantitativamente. Para determinar, con base en la propiedad numérica que un conjunto pertenece a una clase, hacemos uso de la correspondencia, es decir, que ponemos en relación cualquier elemento de un conjunto con cualquier elemento de otro conjunto hasta que ya no pueda establecerse esa relación uno a uno. Si no nos sobran elementos en ninguno de los conjuntos significa que son equivalentes; mientras que si sobran elementos en alguno de los conjuntos estos no son equivalentes.

CAPÍTULO

II

*VIGOTSKY Y LA
SOCIALIZACIÓN
EN EL NIÑO*

VIGOTSKY Y LA SOCIALIZACIÓN EN EL NIÑO

Los niños al tener herramientas de la mente pueden aprender por su cuenta porque el aprendizaje se convierte en una actividad auto dirigida. El maestro deja de tener la responsabilidad de todos los aspectos del proceso de aprendizaje, las herramientas lo liberan de esa carga. Debemos aceptar que antes de enseñar teoría sobre cada conocimiento humano, deberíamos saber algo más sobre teorías de aprendizaje del ser humano. Ya que para ayudar a los alumnos a pensar creativamente, los docentes necesitamos entender el proceso creativo y las cualidades que caracterizan a los individuos creativos, así podremos acondicionar el escenario para los estudiantes.

El concepto de acción resulta importante en la definición de las estrategias didácticas porque la interacción generada está mediada por la concepción que el docente tenga sobre el desarrollo del pensamiento. Esta concepción determinará la orientación de las actividades. Así, por ejemplo, si el docente tiene una concepción de origen mecanicista, la orientación de las actividades estará dirigida a lograr que los alumnos “sepan hacer cosas”, tales como hacer sumas. Por el contrario, si la concepción es desarrollar el pensamiento, las actividades estarán dirigidas a que los niños superen formas de pensar apropiándose y construyendo nuevos objetos de conocimiento, tales como inventar y resolver problemas.

El pensamiento lógico-matemático es construido por el niño desde su interior a partir de la interacción con el entorno. La asociación de operaciones mediante la clasificación, seriación y correspondencia, posibilitan la movilidad y reversibilidad del pensamiento, necesarias en la construcción del significado del concepto de número. Este proceso constructivo comienza mucho antes del ingreso a la escuela.

Vigotsky menciona que todo aprendizaje escolar tiene su historia previa. Por lo tanto, el niño en su interacción con el entorno ha construido en forma natural nociones y estructuras cognitivas que deben continuarse desarrollando mediante la enseñanza escolarizada. No obstante, la concepción y ejecución de las prácticas

pedagógicas parecen estar orientadas en dirección opuesta a este proceso constructivo. Por ello se dice que el conocimiento humano se construye a medida que el niño interactúa en su entorno social y natural. En esta interacción el sujeto incorpora a sus estructuras intelectuales los elementos significativos de su entorno. (SEP, 2004)

LA IMPORTANCIA DEL CONTEXTO SOCIAL (VIGOTSKY)

Para Vigotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto social forma parte de los procesos de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. Por contexto social entendemos el entorno social íntegro, es decir, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño

El contexto social debe ser considerado en diversos niveles.

1. El nivel interactivo inmediato, construido por el/ellos individuos con quien el niño interactúa en este momento.
2. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño tales como la familia y la escuela.
3. El nivel cultural o social general, constituido por elementos de la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la tecnología. (SEP, 2004)

Para Vigotsky existen cambios cualitativos en el pensamiento de los que no se puede dar una cuenta por la sola acumulación de datos o habilidades. Él creía que el pensamiento del niño se estructura gradualmente y se hace cada vez más voluntario y que no solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, también el aprendizaje puede afectar el desarrollo.

Por tanto se debe considerar el nivel de avance del niño pero también presentar información que siga favoreciendo su desarrollo.

PROCESO COGNITIVO

El docente investigador debe estar consciente de que elevar la calidad de enseñanza significa la búsqueda constante de nuevas vías que conduzcan a la eliminación del tipo de enseñanza que promueve el aprendizaje confuso y reproductivo en donde el maestro y el alumno se sientan satisfechos con la simple repetición de memoria, de definiciones, sin que exista la comprensión consciente del significado de estos conceptos, lo que impide descubrir sus características esenciales y su aplicación creadora.

Cabe mencionar que Piaget afirma que el niño es un sujeto activo, un organismo que va evolucionando en todos sus aspectos, intelectual, afectivo y motriz. “Toda acción humana, ya sea movimiento, pensamiento o sentimiento, responde a una necesidad y toda necesidad tiende a asimilar el mundo exterior a las estructuras ya existentes, ya construidas”. (Gabriela, 2004). Su teoría plantea el desarrollo de la inteligencia como superación de estructuras, lo que va permitiendo una mejor adaptación; el individuo mantiene siempre las mismas funciones, pero el pasaje de la etapa sensorio-motriz a la preoperacional, de esta a la de manejar operaciones concretas y de esta a la de operaciones formales, permite una regulación de los desequilibrios cada vez en niveles de mayor generalización.

Entonces, para conseguir una enseñanza y un aprendizaje con significado es necesario que el docente conozca los estadios de desarrollo que marca Piaget, en donde él divide el desarrollo cognitivo del niño en cuatro periodos (J. A. , 1994)

Primer periodo (cero a dos años) llamado sensorio motor este es anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho. Durante este periodo el niño aprende los esquemas de dos competencias básicas; 1) la conducta orientada a metas y 2) la permanencia de los objetos. Se consideran las estructuras básicas del pensamiento simbólico y de la inteligencia humana.

El niño en el preescolar (dos a siete años) está en una etapa preoperacional de desarrollo, en donde su pensamiento se caracteriza por las representaciones o intuiciones simples y representaciones o intuiciones articuladas. Este pensamiento preoperacional es por demás concreto, las cosas son lo que aparentan ser en la percepción inmediata egocéntrica, su pensamiento es irreversible en el sentido de que le es negada la posibilidad permanente de volver a una premisa inicial inalterada. Sin embargo, el niño muestra una madures generalizada en sus tentativas de enfrentar intelectualmente los problemas relativos al tiempo, la causalidad, el espacio, la medición, el numero, la velocidad.

En la escuela primaria (siete a doce años), etapa de las operaciones concretas, el niño ya parece dominar un sistema cognitivo con el que organiza y manipula el mundo que lo rodea. Adquiere entonces un comportamiento clasificatorio, reversibilidad, asociatividad, composición. Piaget señala que el conocimiento es la acción sobre los objetos, de tal manera que la carencia de experiencias con materiales concretos puede conducir a operaciones mentales y a un desarrollo inadecuado de las abstracciones exigidas en las matemáticas. En esta etapa, el aprendizaje debe desarrollarse de lo concreto a lo abstracto, actuar y tener experiencias físicas con objetos concretos permite que su pensamiento esté constituido por acciones internalizadas.

En la etapa de las operaciones formales (doce años adolescencia) el niño adquiere la capacidad de distinguir entre lo real y lo posible, el pensamiento se basa en una hipótesis (lo posible) que la conduce a ciertas deducciones lógicas (lo real) que es lo que se denomina pensamiento hipotético deductivo el adolescente

reflexiona las operaciones independientemente de los objetos, sustituyéndolas por simples proposiciones.

Por Tanto los estadios que marca Piaget mencionados anteriormente, las niñas y niños se encuentran dentro de la etapa preoperacional, comprendiendo las edades (de dos a siete años).

Se realizaron actividades de clasificación, seriación, y correspondencia, presentando diferentes objetos. Por ejemplo se recolectó material de la naturaleza, de desecho y comercial como son: semillas, palitos, hojas, piedras, fichas, de diferentes colores, botellas de plástico de diferentes tamaños, botones de diferentes colores y tamaños, figuras geométrica de madera de diferentes tamaños, material de ensamble, y otros, se aplicaron las siguientes consignas se les pidió a los alumnos que “pongan junto lo que va junto” o “has grupitos con estas cosas”, para la seriación se les pidió que a acomodaran u ordenaran los objetos o cosas que se parecen.

PROCESO DE APRENDIZAJE DEL NIÑO

¿Cómo aprende el niño? Dentro de la teoría de Piaget hay dos formas de aprendizaje la primera equivale al propio desarrollo de la inteligencia que se desarrolla a través de un proceso de maduración. El desarrollo de la inteligencia se compone de dos partes básicas. La adaptación y la organización.

La adaptación es el proceso por el cual los niños adquieren un equilibrio entre asimilación y acomodación. La organización es la función que estructura la información en elementos internos de la inteligencia. La segunda forma de aprendizaje se limita a la adquisición de nuevas respuestas para situaciones específicas o a la adquisición de nuevas estructuras para determinadas operaciones mentales.

La asimilación es el proceso que consiste en moldear activamente la nueva información para encajarla en los sistemas existentes; la acomodación es el proceso que consiste en modificar los esquemas existentes para encajar la nueva información discrepante; el equilibrio es la tendencia innata de conservar estables las estructuras cognitivas aplicando para ello los procesos de asimilación y acomodación.

La inteligencia se desarrolla a través de la asimilación de la realidad y a la acomodación a esta realidad, es por ello que el niño debe formarse su propio conocimiento del mundo donde vive. Los adultos orientan este proceso al ofrecerles estructura y apoyo, es decir, que la función del profesor en el proceso de aprendizaje es organizador, Colaborador, estimulador y guía. Los factores que intervienen en el aprendizaje del niño y para que sea posible este aprendizaje son cuatro: transmisión social, maduración, experiencia, equilibración.

Por tanto, el proceso que debe seguir el niño para adquirir un aprendizaje es que primero al presentarle al niño un problema que desconoce sufre un desequilibrio, cuando este problema se ha explicado el niño llega a un equilibrio, esto le permite entender el problema y asimilar el conocimiento de acuerdo a su forma de pensar, pero es necesario que acomode su pensamiento, equilibre sus ideas y así estar alertas para afrontar el siguiente desequilibrio. Cabe mencionar que el círculo de aprendizaje puede darse también a partir de la asimilación del conocimiento después acomodar lo aprendido, equilibrar las ideas para un nuevo desequilibrio.

No olvidemos que el aprendizaje debe darse en comunión ya que como manifiesta Freire sobre que nadie educa a nadie, nadie se educa solo sino que todos aprendemos de los demás, por lo que los aprendizajes son más significativos, cuando se aprenden en grupo. “grupo es aquel donde sus miembros comparten una ideología, es decir, un conjunto de valores, creencias y normas que igualan una conducta mutua” (Krech, Crutchfiel y Ballachey, 1994)

Otro aspecto que se debe tomar en cuenta es que si los niños aprenden en comunión con los demás, el aprendizaje debe ser manipulado, para que después sea construido por el alumno, para ello es importante tomar en cuenta el interés y las necesidades de los niños, mantener una estrecha relación entre el mundo escolar y extraescolar como lo aporta la pedagogía operatoria que está apoyada en el constructivismo.

CONSTRUCCIÓN CONSTRUCTIVISTA DEL APRENDIZAJE

“La pedagogía operatoria, ayuda al niño para que este construya sus propios sistemas de pensamiento. Los errores que el niño comete en su apreciación de la realidad y que se manifiestan en sus trabajos escolares, no son considerados como faltas sino como pasos necesarios en su proceso constructivo” (Moreno M. 1994).

“La pedagogía operatoria. Operar significa establecer relaciones entre los datos y acontecimientos que suceden a nuestro alrededor para obtener una coherencia que se extiende al campo de lo que llamamos intelectual” (Montserrat, 1989), se trata de aprender a actuar sabiendo lo que hacemos y porque lo hacemos.

Con relación al interés del niño para desarrollar las actividades, este interés no se trata de buscarlo ya que el niño tiene interés y curiosidad solo que es necesario dejar que los desarrolle, con esto quiere decir que los niños elijan el tema a tratar lo que quieren saber, para poder desarrollar esto, es necesario apoyarse en los contenidos de la enseñanza para ayudar al niño a conseguir sus objetivos. La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza, se organiza en tres ideas que son:

En primer lugar el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirlo en esa tarea, en segundo lugar, la actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración, es decir, que son el

resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social. En tercer lugar, el hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplica a unos contenidos de aprendizaje preexistentes, la función del profesor no puede limitarse únicamente a crear las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructivista rica y diversa, el profesor debe orientar y guiar las actividades con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva al conocimiento verdadero.

FINALIDADES Y FUNCIONES DE LA EVALUACIÓN

La evaluación del aprendizaje es un proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer.

En la educación preescolar la evaluación tiene tres finalidades principales, estrechamente relacionadas:

- * Constatar los aprendizajes de los alumnos y las alumnas -sus logros y sus dificultades que manifiestan para alcanzar las competencias señaladas en el conjunto de los campos formativos- como uno de los criterios o para diseñar actividades adecuadas a sus características, situación y necesidades de aprendizaje.
- * Identificar los factores que influyen o afectan al aprendizaje de los alumnos y las alumnas, incluyendo la práctica docente y las condiciones en que ocurre el trabajo educativo, como base para valorar su pertinencia o su modificación.
- * Mejorar- con base en los datos anteriores- la acción educativa de la escuela, la cual incluye el trabajo docente y otros aspectos del proceso escolar.

La evaluación del aprendizaje constituye la base para que la educadora, sistemáticamente, tome decisiones y realice los cambios necesarios en la acción docente en las condiciones del proceso escolar –en primer lugar, las de aula – que estén a su alcance.

Las acciones de evaluación solo tienen sentido si la formación y las conclusiones obtenidas sirven de base para generar la reflexión de la educadora, modificar aquellos aspectos del proceso escolar que obstaculizan el logro de los propósitos educativos, fortalecer aquellos que lo favorecen, o diseñar y experimentar nuevas formas de trabajo si con las formas usuales no se han alcanzado los propósitos fundamentales previos o deseables. Del mismo modo los resultados de la evaluación deben de ser uno de los elementos principales para la reflexión colectiva del personal docente en el jardín de niños y para la comunicación con las madres y los padres de familia.

¿QUÉ EVALUAR?

El aprendizaje de los alumnos

La constatación periódica de los avances de cada niña y cada niño en relación con los propósitos fundamentales y las competencias incluidas en los campos formativos es el objetivo principal de la evaluación, pero esta no se reduce a ello.

Los parámetros para evaluar el aprendizaje son las competencias establecidas en cada uno de los campos formativos, que constituyen la expresión concreta de los propósitos fundamentales; las acciones en las que estas competencias pueden manifestarse (incluidas en la columna contigua a cada competencia) permiten precisar y también registrar los avances de los niños.

Ello significa que para evaluar, la educadora debe no solo considerar lo que observa que los niños pueden hacer y saben en un momento específico, sino también tomar en cuenta los avances que van teniendo en el proceso educativo, cuando se les brinda cierto apoyo y mediante él consiguen nuevos logros.

Si bien los resultados de la evaluación del aprendizaje no informan directamente de otros factores escolares y extraescolares que, sin duda, influyen en los procesos que siguen los alumnos y en los resultados que obtienen es decir, en el grado de dominio de las competencias, sí pueden ser la base para reflexionar sobre tales factores. De este modo, partiendo de la evaluación del aprendizaje, se

convierten en objeto de evaluación otros factores y ámbitos. Para evaluar cada ámbito el referente principal lo constituyen los principios pedagógicos, que son la base para la acción educativa en los jardines de niños.

¿QUIÉNES EVALÚAN?

El resultado del proceso de evaluación son los juicios que los agentes responsables de la misma emiten respecto a las distintas cuestiones que han sido revisadas. Si bien estos juicios se basan en el análisis y la interpretación subjetiva. Por ello es importante que la evaluación del aprendizaje y de otros aspectos de la vida escolar se integre la opinión de los principales destinatarios del servicio educativo (niñas, niños, madres y padres de familia) y la de los colegas (docentes de otros grupos, de educación física, de música, especialistas de apoyo). Cada uno puede aportar puntos de vista desde el lugar que ocupa en el proceso; así las conclusiones obtenidas en la evaluación pueden ser más objetivas, más cercanas a la realidad.

LA FUNCIÓN DE LA EDUCADORA

Por el papel clave que ocupa en el proceso educativo, por su conocimiento de los alumnos, producto de su interacción constante con ellos porque es quien diseña, organiza, coordina y da seguimiento a las actividades en el grupo, es la educadora quien más se precava de su evolución en el dominio de las competencias, de las dificultades que enfrentan, y de sus posibilidades de aprendizaje. El registro de estas cuestiones, la correlación de evidencias, las notas sobre el desarrollo de las actividades al final de la jornada de trabajo o acerca de algunos niños constituyen la fuente de información para valorar, a lo largo de un periodo escolar, cómo inició cada alumno y cómo ha evolucionado en sus aprendizajes, pero también para evaluar y mejorar continuamente el trabajo docente.

LA PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS EN LA EVALUACIÓN

Las niñas y los niños pequeños reflexionan sobre sus propias capacidades y logros: lo hacen durante el proceso educativo, en los momentos y las situaciones en que experimentan sensaciones de éxito o cuando identifican donde y en que se equivocan; así mismo se forman opiniones acerca de las actividades en que participan durante la jornada de trabajo.

Las valoraciones que se hacen tanto de la intervención docente como su propio aprendizaje se expresan en los momentos en que se realizan las actividades e inmediatamente al termino de las mismas; es entonces cuando pueden hablar acerca de cómo se sintieron, qué les gustó o no , porque pudieron o no realizarlas, que se les dificultó, etc. escuchar y tomar en cuenta sus apreciaciones es una manera de favorecer sus capacidades de expresión oral, argumentación y participación en el grupo, pero también obtener información que dé lugar a la revisión de las formas de trabajar empleadas para identificar las adecuaciones necesarias.

La participación de los niños en la evaluación –además de aportar información valiosa propicia que ellos, paulatinamente tome conciencia acerca de qué y cómo aprenden lo cual es parte de las competencias a promover en la educación preescolar.

LA PARTICIPACIÓN DE LAS MADRES Y LOS PADRES DE FAMILIA

El logro de los propósitos de la educación preescolar requiere de la colaboración entre la escuela y las madre y los padres de familia; una condición de la colaboración es la existencia de propósitos comunes, para lo cual es importante

promover una intensa comunicación de la escuela con las familias respecto a los propósitos y tipos de actividades que se realizan en ella.

Escuchar las opiniones de los padres de familia sobre los avances que identifican en sus hijos, así como las opiniones que éstos externan en su casa respecto al trabajo que realizan con su maestra a sus impresiones a partir de lo que observan que sucede en el jardín de niños, es también fundamental para revisar las formas de funcionamiento de la escuela y el trabajo educativo en el aula. Su participación en los proceso de evaluación permitirá establecer acuerdos y principios de relación y colaboración, por ejemplo, en cuanto a ciertos ámbitos (afectivo y de relaciones interpersonales, comunicación, formas de expresión, entre otros) en los cuales los niños, (según el caso) requieran un soporte específico de la familia para continuar avanzando en la escuela.

¿CUÁNDO EVALUAR?

Los avances que logran los alumnos en cada una de las competencias se manifiesta al actuar en situaciones reales de la vida escolar o extraescolar; por esta razón es necesario subrayar que la evaluación del aprendizaje es continua: al observar su participación en las actividades, las relaciones que establecen con sus compañeros; al escuchar sus opiniones y propuestas, la educadora puede percatarse de logros, dificultades y necesidades de apoyo específico de los pequeños. Se aspira a que asuma una actitud de alerta constante hacia lo que pasa con los preescolares y su aprendizaje lo que posibilitara la respuesta en práctica de mejores estrategias y decisiones educativas.

Esta idea no excluye la necesidad de realizar una valoración más específica al cabo de ciertos periodos, en la cual se sintetice la información disponible acerca de los logros y las dificultades de cada alumno. En estos momentos quizá sea necesario realizar actividades específicas con algunas de ellos para disponer de más información. Con el fin de indagar cómo actúan en situaciones concretas y cómo

resuelven los problemas que se les presentan lo habrá que asegurarse de que comprendan las instrucciones y de que se sientan en confianza para lograrlo; la valoración de los logros destacará sobre todo, los avances en relación con su situación anterior y no en función de criterios generales u homogéneos que pueden resultar arbitrarios.

Entre los momentos o periodos específicos de evaluación se encuentra la evaluación al principio del ciclo escolar y al final del mismo:

- * La evaluación o diagnóstico inicial, es el punto para organizar el trabajo a lo largo del año escolar, establecer cierta secuencia para el tratamiento de las competencias y distinguir necesidades específicas de los alumnos, entre otras acciones; las orientaciones al respecto se apuntan en el apartado “la organización del trabajo docente durante el año escolar”.
- * Al final del año es indispensable realizar un recuento acerca de los logros, los avances y las limitaciones en la formación de los pequeños, así como de las probables causas y situaciones que lo generaron. Este avance posibilitará contar con la información valiosa acerca de lo que saben, conocen, hacen y son los niños y las niñas al concluir un año de preescolar o el nivel educativo; asimismo aportará información a la educadora del grado o nivel siguiente, para que ésta la aproveche en las previsiones de trabajo para el ciclo escolar.

CAPÍTULO

III

*EL NIÑO Y EL
JUEGO
SIMBÓLICO*

EL NIÑO Y EL JUEGO SIMBÓLICO

Es necesario tener un conocimiento sobre la estrategia didáctica, al cual permitirá dar un seguimiento para llevarlo a la práctica docente en una forma más agradable para el niño. Hacer participar a los niños de tercero del centro de educación preescolar, interesándose de manera significativa ya que para obtener aprendizaje, es necesario contar con la participación activa del sujeto, quien se encuentra apto para desarrollar actividades dinámicas, motivando sus acciones. Es por ello que todo educador consiente debe tener en cuenta que el alumno aprende aquello que despierta su interés, el cual constituye una disposición subjetiva muy agradable para llevar a cabo el aprendizaje y se desencadene presentado en forma objetiva y concreta un estímulo siendo este el juego.

Para el niño todo lo que le rodea es novedoso, por tanto le causa interés y le parece divertido. Esta circunstancia se debe tomar como un valor fundamental para desarrollar el proceso de aprendizaje. El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia, además de las actividades programadas es un medio muy importante para educar y desarrollar a los alumnos. Dentro del nivel inicial, el juego ocupa un lugar central por ser considerado la actividad natural del niño y también le permite el conocimiento, el interés que a todo niño le despierta el juego hace que este sea utilizado por la educadora con fines didácticos.

El juego infantil es la actividad más común como medio para aprender, enfrentarse a la vida y adquirir nuevos conocimientos que el medio le va dando, esto es característico y esencial en todos los seres humanos.

Los niños manifiestan un comportamiento real de su modo de ser, al observar cómo juegan durante el paso del tiempo notamos que su desenvolvimiento es diferente porque han madurado en sus movimientos y habilidades al momento de

expresarse y comportarse con sus compañeros, esto permite al docente conocer al niño en forma correcta y no crearse un juicio erróneo de él.

El juego como tal puede ser considerado como una simple actividad que se realiza para simplemente pasar el tiempo, o con el objeto de entretenerse o divertirse. Sin embargo, puede convertirse en una potente herramienta didáctica para el maestro, si lo utiliza con mucho ingenio para desarrollar en sus estudiantes capacidades intelectuales, psicomotoras, físicas, axiológicas y de comunicación, entre otras.

Para Bruner jugar permite al individuo reducir errores “con el juego se interioriza el mundo el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándole en su desarrollo personal y proporciona placer al niño, el jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponden en cada momento de su vida”. (Jeronimo, 1994). Por tanto el juego es una actividad lúdica que permite un fin en sí mismo, con independencia que en ocasiones se realiza por un motivo circunstancial y jugar es una reacción o diversión.

El juego es una actividad esencial al hombre cuya práctica ha demostrado que facilita la comprensión y la asimilación del conocimiento, además de que induce a la creatividad y fomenta la sociabilidad grupal.

El juego es ubicado en un paradigma psicogenético ya que Piaget considera el juego como la construcción del conocimiento y éste es construido progresivamente mediante acciones adaptativas que facilita la adaptación del niño a un medio externo que no cesa de ampliarse.

Miguel de Guzmán expresa que “el interés de los juegos en educación no sólo divertir, sino más bien extraer de sus enseñanzas materias suficientes para impartir un conocimiento, interesar y lograr que los escolares piensen con cierta motivación”.(Gabriela B. A)

Luís Ferrero plantea el enorme valor educativo del juego, el alto valor como recurso didáctico y como medio que hace más fácil la enseñanza, por ser una actividad innata en los niños, la escuela debe aprovechar el carácter lúdico que tiene y entenderlo como un conjunto de actividades que conducen al logro de los objetivos. Es un medio, primero para el desarrollo de capacidades intelectuales, estimulando la imaginación, enseñando a pensar con espíritu crítico, favoreciendo la creatividad, ejercitando el pensamiento y el razonamiento lógico y segundo, estimulando cualidades personales y sociales como afirmación, confianza, cooperación, comunicación, trabajo en equipo, reconocimiento de la diferencia, entre otros.

Uno de los principios de la educación matemática es, esencialmente, el principio de lo lúdico. El mundo de las matemáticas para el niño debe ser satisfactorio. Hacer matemáticas debe ser gratificante, novedoso, alentador, algo donde el niño sienta el gusto de explorar, crear modelar, descubrir, donde la curiosidad sea el punto de partida para llegar al mundo científico. La prioridad de la enseñanza de las matemáticas se debe dar por medio de la diversión, del juego, y en general por medio de lo lúdico.

El juego permite al niño:

- ✓ Superar progresivamente la etapa egocéntrica para aceptar el punto de vista del otro.
- ✓ Comunicarse de diferentes formas con sus compañeros.
- ✓ Potenciar la capacidad de liderazgo.
- ✓ Multiplicar las relaciones con otros compañeros.
- ✓ Aprender a compartir, a vivir en colaboración.
- ✓ Actuar racionalmente siguiendo una estrategia.
- ✓ Aceptar la existencia de las reglas y proponer nuevas, controlando que se cumplan los recursos establecidos.
- ✓ Relacionarse desde el respeto y no desde la fuerza.
- ✓ Evaluar sus posibilidades y estar abierto a superarlas.
- ✓ Fomentar la creatividad durante la creación de nuevos juegos.

- ✓ Desarrollar la facultad de discutir, de pensar, de inventar.

Al maestro le permite:

- ✓ Conocer sus estudiantes al verlos en otras actividades donde muestran sus habilidades y limitaciones, no para censurar y etiquetar, sino para estimular.
- ✓ Acercarse a ellos a través de una actitud de escucha, de acogida, de estímulo, de admiración ante los progresos y de motivación ante el fracaso.
- ✓ Dinamizar el ambiente de la clase, demostrando su verdadera habilidad como maestro, pues mediante el juego también puede demostrar su capacidad para enseñar a quienes se les dificulta a los que no comprenden con la ritmo de otros.
- ✓ El juego es una forma de minimizar las presiones sociales de la situación escolar que pueden operar desequilibrando el mecanismo protector del nivel de aspiración, y exponiendo a los niños a exageradas experiencias de fracaso y éxito.
- ✓ Hacer del momento de aprender un momento libre, agradable, placentero, ya que guiados por una motivación interior, pero auto dirigida, los estudiantes desean aprender explorando, manipulando, preguntando, experimentando, arriesgándose, intentando, probando, modificando ideas, y todo esto lo puede hacer el juego.

EL JUEGO SIMBÓLICO

La imaginación simbólica, constituye el instrumento del juego y no su contenido: este es el conjunto de seres o acontecimientos representados por el símbolo o sea que es el objeto de las actividades mismas del niño y en particular de su vida afectiva, que son evocadas y pensadas gracias al símbolo. (Delval J.1994).

Para el niño de nivel preescolar, el juego simbólico el que más se desarrolla y el más dominante entre los 2-3, 6-7 años, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación, el niño reproduce escenas de la vida real, codificándolas de acuerdo a las necesidades que se le van presentando". (Delval J, 1994)

El niño en este tipo de juegos imita los papeles que le rodean en la sociedad: el maestro, el conductor, profesor, etc. y eso le ayuda a dominarlas.

El juego simbólico no tiene limitaciones. Una cosa puede pasar por otra en la vida infantil. El juego así, se convierte en una experiencia creativa: el niño puede cambiar la realidad según sus deseos, agregando sus experiencias sociales, reviviendo sus gozos, resolviendo sus conflictos.

Por ello se utilizara el juego simbólico como estrategia para que el niño construya a través de actividades de clasificación, seriación y correspondencia, para así lograr la construcción del concepto de número; con juegos como el médico, ir de compras, las plantas, los botones, entre otras, en donde se da oportunidad de que los niños observen y manipulen los materiales, jueguen distintos roles, exista un mayor compañerismo y se ayude el uno al otro.

Sirve como respaldo para reforzar el aprendizaje y también es una actividad y elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño. El juego y el diseño de actividades didácticas innovadoras son actividades que atraen la atención de los niños y representa un elemento muy estimulante y motivante para la adquisición de los conocimientos. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar al niño, entre los diferentes tipos de juegos, están los juegos educativos estos contribuyen a motivar a los niños, para ellos aprender jugando es mucho más entretenido que simplemente aprender. El docente en este nivel es quien debe proponer a los niños situaciones con carácter lúdico que impliquen un obstáculo cognitivo a superar, garantizando de ésta forma tanto el interés y la motivación del niño como la construcción de saberes, sin perder de vista

lo lúdico. Las propuestas didácticas deben aunar el placer y la diversión del juego con el desafío y el compromiso de la situación de aprendizaje. Con anterioridad se ha observado que la participación en juegos sencillos es una forma ideal de estimular y motivar a los niños pequeños y solo así estará en condiciones de aprovechar plenamente su potencial. (Delval J, 1994.)

PLAN
DE
TRABAJO

PLAN DE TRABAJO.

ESCUELA: "LA LUZ DE LA NIÑEZ" CLAVE: 21 DCC 0063P COMUNIDAD: TANHUIXCO ATEMPAN, PUEBLA

ALTERNATIVA	COMPETENCIA	TIEMPO.	RECURSOS.
EL JUEGO SIMBOLICO			
El barco se hunde.	Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo.		Hojas, flores, piedras y frutas.
Nidos y pájaros.	Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo		Hojas, flores, figuras de pájaros frutas de la región (naranjas y limones).
Calles y avenidas.	Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo.		Pelotas, fichas de colores, botellas, cuaderno, lápiz y colores.
Gatos y ratones.	Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo.		Botones, dulces, dibujos de animales y vasos
La tiendita.	Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo.		Tarjetas de frutas, tarjetas de domino, cuaderno y lápiz.
La telaraña	Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implica agregar, reunir, quitar, comparar y repartir objetos.		Tarjetas de domino, botones, una cajita pequeña, tarjetas con el numero convencional

CRONOGRAMA

Cronograma de actividades

PLANEACIONES DEL PROYECTO	SEPTIEMBRE				OCTUBRE							NOVIEMBRE					DICIEMBRE						
	20	22	27	29	4	6	11	13	18	20	25	27	8	10	15	17	22	24	29	1	3	10	17
DÍAS LUNES Y MIÉRCOLES																							
FASE I	X	X	X	X	X	X																	
FASE II							X	X	X	X	X	X	X										
FASE III														X	X	X	X	X	X	X			
																					INFORME FINAL		

PLANTEACIONES

PLANEACIÓN

ESCUELA: "LA LUZ DE LA NIÑEZ" CLAVE: 21 DCC 0063P COMUNIDAD: TANHUIXCO ATEMPAN,

PUEBLA.

Campo formativo: pensamiento matemático.	Aspecto: número.
Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo.	
Situación didáctica: el barco se hunde	Recursos
<p>Inicio:</p> <p>*En primer lugar se iniciará la clase mostrando los objetos como: frutas juguetes y flores para que los observen y digan cuales les gusta más y preguntándoles como los ordenarían o agruparían.</p> <p>*Posteriormente detectados los conocimientos previos se realizará una dinámica para empezar la clase de forma amena la cual es el barco se hunde.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>*Luego se les propondrá a los alumnos que formen equipos de los integrantes que deseen en forma equitativa, sugiriéndoles de cinco personas. Para repartir el material concreto para que lo observen y lo manipulen, como ellos deseen, para posteriormente sugerirles que formen conjuntos o grupitos con los objetos de acuerdo a como ellos deseen, ya sea por su forma color o textura.</p> <p>*El papel de la maestra es de guiarlos en sus actividades pero ellos pondrán en práctica sus ideas.</p> <p>*Al terminar las actividades cada equipo procederá a cuestionarlos haciéndoles preguntas ¿por qué los agrupaste así? ¿Podrían realizarlo en otra forma? ¿Por qué los conjuntaste por color? ¿Crees que forma alguna figura los grupitos?</p> <p>*Después todos los alumnos observaran las agrupaciones de los demás equipos para que escuchen sus opiniones acerca de sus conjuntos, mientras que los otros alumnos estarán escuchando opiniones de esas</p>	<p>Materiales de la región. Limonas Naranjas Semillas Maíz.</p>

<p>agrupaciones. En forma grupal cada equipo opinará, sugerirá, o aclarará si los procedimientos son lógicos o no, apoyados del material concreto.</p> <p>Cierre.</p> <p>*al final se reunirá todo el material para formar lo que deseen y así puedan interactuar compartir ideas y puedan proponer otras formas de clasificación que no hayan propuesto en sus equipos y los dibujaran en sus cuadernos.</p>	
---	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO.

CRITERIOS A EVALUAR BIEN=B REGULAR=R MAL=M.

Alumnos	Conocimientos previos sobre la clasificación			Compara colecciones, por correspondencia o por conteo , establece relaciones de igualdad y desigualdad (dónde hay "más que", "menos que", "la misma cantidad que").			Construye otras formas material concreto.			Menciona los números		
	M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

PLANEACIÓN

ESCUELA: "LA LUZ DE LA NIÑEZ" CLAVE: 21 DCC 0063P COMUNIDAD: TANHUIXCO ATEMPAN,

PUEBLA.

Campo formativo: pensamiento matemático.	Aspecto: número.
Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.	
Situación didáctica: nidos y pájaros	Recursos
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Se les cuestionará a los alumnos conocimientos de las sesiones pasadas y se escucharán sus opiniones. *Se les pedirá a los alumnos que salgan a la cancha en orden para jugar a "nidos y pájaros" posteriormente con el propósito de formar equipos y comenzar las actividades. <p>*Desarrollo:</p> <p>De acuerdo a la dinámica los equipos quedarán conformados de esa forma para que lo manipulen, y observen, cada equipo exhibirá las cualidades de los materiales y en que se parecen y en qué se diferencian.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Después formarán lo que deseen o les llame la atención tratando que la profesora los guíe en su actividad. *Al término de sus colecciones la docente los cuestionará de que por que las formaron así, si se puede formar la misma colección con las semillas que con las frutas o si tiene que ver con el tamaño de los objetos. *Luego se les pedirá que reúnan todo el material las hojas, las flores, y se les preguntará como agruparían el material por color o por tamaño y de acuerdo a sus respuestas formarán los conjuntos en forma individual. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> *De acuerdo a las agrupaciones que formaron cada uno de los alumnos darán sus puntos de vista y justificarán sus ideas y las defenderán, los demás equipos aportarán ideas y sugerencias. 	<p>Hojas Flores Semillas Frutas de la región naranjas y limones</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO.

CRITERIOS A EVALUAR BIEN=B REGULAR=R MAL=M.

Alumnos	Clasifica en forma eficaz el material concreto			Propone otras formas de clasificar el material concreto.			. Comprende la actividad que realiza.			Menciona los números		
	M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

PLANEACIÓN

ESCUELA: "LA LUZ DE LA NIÑEZ" CLAVE: 21 DCC 0063P COMUNIDAD: TANHUIXCO ATEMPAN,

PUEBLA.

Campo formativo: pensamiento matemático.	Aspecto: número.
Situación didáctica: calles y avenidas	
Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.	Recursos
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Se retomarán los conocimientos previos tratando de que los alumnos expongan sus ideas ¿Por qué crees que los materiales no se pueden agrupar en forma general? *Se expondrá el material concreto sobre el escritorio para que cada uno de los alumnos pase a tocarlo y explorarlo. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Posteriormente se realizará un juego de "calles y avenidas" y conforme vayan perdiendo se realizarán los equipos de tres personas. *Luego se les facilitará el material concreto para que traten de formar grupitos como la clase pasada y se harán preguntas por ejemplo: ¿Por qué los agrupaste así? ¿De qué otra forma los puedes clasificar? ¿Por qué no realizaron una clasificación más grande pequeña? *A cada equipo se le cuestionará sus respuestas sobre que formaron con el material otorgado. *Después los equipos se cambiaran de lugar para que observen que fue lo que realizaron sus compañeros y se les dará la oportunidad de que realicen otras clasificaciones. *Se les preguntará como podrían recordar las agrupaciones que hicieron con los otros equipos sugiriéndoles que lo realicen en su cuaderno, coloreando sus grupitos de acuerdo al material concreto. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> *En forma individual representarán sus clasificaciones de colecciones mediante dibujos tratando de lo expongan frente a todo el grupo. 	<p>Pelotas Fichas de colores Botellas Lápiz y cuaderno</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO.

CRITERIOS A EVALUAR BIEN=B REGULAR=R MAL=M.

Alumnos	Conocimientos previos sobre la clasificación			Forma agrupaciones largas y cortas con facilidad			Respeto las ideas de sus compañeros.			Forma clasificaciones a partir de diferencias		
	M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

PLANEACIÓN

ESCUELA: "LA LUZ DE LA NIÑEZ" CLAVE: 21 DCC 0063P COMUNIDAD: TANHUIXCO ATEMPAN,

PUEBLA.

Campo formativo: pensamiento matemático.	Aspecto: número.	
Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.		
Situación didáctica: gatos y ratones	Recursos	
<p>Inicio:</p> <p>*Al iniciar las actividades se les cuestionará a los alumnos sobre la clase pasada y se rescatan los conceptos importantes.</p> <p>*Se repartirá el material concreto de 10 a 15 objetos para cada alumno.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>*Para empezar las actividades la profesora propondrá un juego y empezar la clase amena, gatos y ratones los niños se esparcirán por el grupo.</p> <p>*Luego se les inducirá para que formen hileras con el material concreto de pocos o muchos elementos, y se les pedirá que formen otra debajo de igual número de elementos.</p> <p>*Posteriormente las hileras sufrirán transformaciones las moverán a la izquierda o derecha simulando que una hilera es más larga que la otra y se les harán preguntas</p> <p>¿Ahora que hay más botones dulces? ¿Cómo arias para saberlo?</p> <p>*Para que los alumnos puedan comprobar sus respuestas se les sugerirá que trabajen con su compañero de al lado en binas y así un alumno tapara una hilera para que adivine cuantos objetos hay en la hilera tapada.</p> <p>*Luego la maestra les formara dos hileras de dulces pera en una faltara un elemento simulando que hay igual de objetos y se les preguntara si existen los mismos objetos en las hileras o en una existen más o menos, elementos.</p> <p>*De acuerdo a sus respuestas los alumnos contarán los objetos para que comprueben y verifiquen sus respuestas anteriores.</p> <p>Cierre:</p> <p>*De igual manera en binas cada alumno formara conjuntos con sus figuras de frutas la forma que deseen para realizar un intercambio de ideas y hagan uso de la numeración hablada, en caso que los alumnos se equivoquen se les sugerirá que hagan uso de la correspondencia biunívoca, igualando los elementos uno a uno.</p>	<p>Botones Dulces Dibujos de animales Vasos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO.

CRITERIOS A EVALUAR BIEN=B REGULAR=R MAL=M.

Alumnos	Conocimientos previos sobre la clasificación			Desarrolla con habilidad la correspondencia Visual y hablada.			. Puede contar sin saltarse un elemento.			Pide ayuda Cuando no sabe realizar la operación		
	M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

PLANEACIÓN

ESCUELA: "LA LUZ DE LA NIÑEZ" **CLAVE:** 21 DCC 0063P **COMUNIDAD:** TANHUIXCO
ATEMPAN, PUEBLA.

Campo formativo: pensamiento matemático.	Aspecto: número.	
Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.		
Situación didáctica: la tiendita	Recursos	
<p>Inicio:</p> <p>*La clase se inicia preguntándoles a los alumnos sobre la clase anterior que es lo que recuerdan y porque les pareció interesante.</p> <p>*La profesora tratará de que los alumnos platicuen sobre los números cuestionándolos en primer lugar sobre su edad y en que otra actividad de su vida diaria hacen uso de ellos.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>*La profesora pondrá cajas de productos en el escritorio simulando ser una tiendita y se les pedirá que pasen uno por uno a comprar y que ello digan cuánto cuesta cada producto, con ello se interesan en la actividad.</p> <p>*Luego se reunirán por afinidad y se les entregara el material concreto para que lo observen y lo manipulen que son tarjetas de frutas.</p> <p>*Posteriormente se les sugerirá que pongan las tarjetas hacia abajo y cada alumno tomara una tarjeta donde el alumno contara los elementos y le comentara a su compañero qué cantidad (número es).</p> <p>*Esa cantidad el alumno la representara en su cuaderno y entre ellos discutirán si es el símbolo correcto, ganara el alumno que acierte mas tarjetas contestando correctamente al número convencional.</p> <p>*Después se realizara una dinámica de la mesa redonda y la profesora recogerá el material y después tomara una tarjeta y ellos contestaran la cantidad que es.</p> <p>Cierre:</p> <p>*Como actividad final se les pedirá que en su cuaderno anoten los números que ellos recuerdan y conocen para que lo platicuen posteriormente al grupo.</p>		<p>Tarjetas de frutas. Tarjetas de domino Cuaderno Lápiz.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO.

CRITERIOS A EVALUAR BIEN=B REGULAR=R MAL=M.

Alumnos	Se integra con facilidad para trabajar en equipo.			Acepta la ayuda de sus compañeros			Participa y tiene iniciativa para trabajar en equipo.			Puede contar sin saltarse un elemento		
	M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

PLANEACIÓN

ESCUELA: "LA LUZ DE LA NIÑEZ" **CLAVE:** 21 DCC 0063P **COMUNIDAD:** TANHUIXCO
ATEMPAN, PUEBLA.

Campo formativo: pensamiento matemático.	Aspecto: número.	
Competencia: Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.		
Situación didáctica: la telaraña	Recursos	
<p>Inicio: *Se cuestionara los conocimientos previos de los alumnos referentes a la clase anterior. *Luego se realizara un juego de la telaraña donde se harán preguntas para que se interesen en la clase y se diviertan. Desarrollo: *se les pedirá que conformen equipos de 3 integrantes y se les entregará el material concreto. *Dejándolos que lo formen como ellos deseen pero sugiriéndoles que realicen grupitos con las estampas de domino, un alumno formara lo mismo con las fichas de colores y el otro compañero contara los elementos de cada uno de sus compañeros para saber si pudieron realizar la actividad. *Posteriormente si se equivocaron establecerán la correspondencia, la profesora pondrá el material en montoncitos y les ara preguntas están seguros que existen igual de elementos en las colecciones, ¿no falta otra ficha para igualar los montoncitos? *¿Si quitas una ficha abra igual de objetos? *Luego la docente formara dos hileras con los objetos una de botones y otra con las fichas de domino, una será mayor que otra pero las hileras se verán iguales en cuanto a longitud y en forma individual el alumno se le harán preguntas sobre los objetos ¿en donde hay más objetos? y ¿Por qué? posteriormente establecerán la correspondencia uno a uno. *El alumno establecerá la equivalencia numérica con los materiales al comparar lo conjuntos de objetos. Cierre: *Como actividad final la profesora les mostrara una tarjeta en el símbolo convencional y los alumnos dibujaran en sus cuadernos los objetos correspondientes formando colecciones, ganara el alumno que termine primero y así podrá ayudar a los alumno que no puedan realizar la actividad, los alumnos pilotos ayudarán explicándoles</p>		<p>Fichas de colores Botones Estampas de frutas y de domino Cuaderno Lápiz y colores.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO.

CRITERIOS A EVALUAR BIEN=B REGULAR=R MAL=M

Alumnos	Conocimientos previos sobre la clasificación			Compara colecciones, por correspondencia o por conteo, establece relaciones de igualdad y desigualdad (dónde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”).			Establece correspondencia			Forma colecciones e intenta realizar otras agrupaciones		
	M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

Sugerencias

La educación surge con la necesidad de lograr cambios en la conducta del individuo, influyendo en él los procesos sociales que transmiten, conforman conocimientos y valores del ser humano.

Poe esto, la propuesta se realiza desde una visión educativa a través de la cual se considera que la escuela debe contribuir proponiendo escenarios lúdicos.

Así mismo el docente debe interesarse por la investigación de contenidos que apoyen su práctica docente y que los niños puedan adquirir sus conocimientos, habilidades y madurez psicológica en juegos ricos en comunicación, tolerancia, amistad y cooperación, despertando en él el razonamiento, ya que el juego es un medio excelente para lograr el aprendizaje, puesto que el niño une el conocimiento de los demás, asimilando el suyo propio.

Es muy importante que el docente cuente con elementos teóricos que apoyen su práctica, en la cual busque estrategias metodológicas que interesen a los alumnos, pues el proceso de adquisición en el ser humano nunca termina y siempre se encuentra en constante búsqueda, aunque tenga una meta lograda, pues siempre existirá una inquietud por investigar qué hay más allá de los logros, pues este será siempre un proceso continuo, que se da a través de la existencia del hombre y de la forma gradual en que se va desarrollando y adquiriendo una relación afectiva con su entorno.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

ANA, G. B. (1978). lúdica y juego. En *el juego* . mexico: oceano.

BRUNER, j. *juego y pensamiento*. México: oceano.

Enrique, G. (2001). *Piaget la formacion de la inteligencia* . México.

Gabriela, B. A. *Lúdica y juego*.

J, A. (1994). estadios de desarrollo segun piaget. En *el niño proceso de construccion del conocimiento*. México.

J., A. (1994). *el niño proceso de construccion del conocimiento* . en estadios de desarrollo segun piaget. méxico.

J., D. el juego. En *el juego* .

JEAN, P. En *el juego*.

Jerónimo, B. (1994). *juego y pensamiento en: el juego UPN .SEP P.71*. México.

JOAO., C. A. (1994). la teoria de piaget. REZZA.

MORENO, m. (1994). la pedagogia operativa un enfoque constructivista. BARCELONA.

SEP. (2004). En *PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR* . MEXICO: CONALITEG.