

UNIDAD UPN-212

**”El Juego como estrategia de conteo
en Preescolar”**

Proyecto de Innovación

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

Presenta:

Sandra Ceballos Pérez.

Teziutlán, Pue. 09 de Julio de 2011.

UNIDAD UPN-212

**“El Juego como estrategia de conteo
en Preescolar”**

Proyecto de Innovación

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

Presenta:

Sandra Ceballos Pérez.

Asesor:

JOSE FERMIN OSORIO SANTOS

Teziutlán, Pue. 09 de Julio de 2011

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-11/0952

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

Profra.
Sandra Ceballos Pérez
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:

"El juego como estrategia de conteo en preescolar"

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 SEP



Atentamente
"Educar para Transformar"

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Mtra. María del Carmen Sisniega González
Presidente de la Comisión

MCSG/EJMT/DJA// gct*

INDICE

| | Pág. |
|--|-------------|
| INTRODUCCION | 6 |
| | |
| CAPITULO I EL CONTEO EN EL NIVEL PREESCOLAR. | |
| 1.1 La importancia del conteo enpreescolar. | 15 |
| 1.2 Plan y programa de educación preescolar: Enfoque y propósitos. | 18 |
| 1.3 Para qué trabajar el conteo en preescolar. | 20 |
| | |
| CAPITULO II FUNDAMENTO PSICOPEDAGÓGICO. | |
| 2.1 Desarrollo y aprendizaje del niño. | 23 |
| 2.2 Teoría del constructivismo. | 26 |
| 2.3 La educadora, como guía de aprendizaje. | 31 |
| | |
| CAPITULO III JUGANDO APRENDO A CONTAR. | |
| 3.1 La importancia del juego en preescolar. | 37 |
| 3.2 Características del juego de reglas. | 43 |
| 3.3 Forma de trabajo del juego de reglas en el conteo. | 49 |
| 3.4 Organización de la estrategia de trabajo. | 51 |

| | |
|-------------------------------|----|
| Plan de Trabajo | 53 |
| Planeación Mensual | 54 |
| Planeaciones y Evaluaciones | 55 |
| Fases para evaluar | 65 |
| Sugerencias y recomendaciones | 66 |
| Bibliografía | 68 |
| Anexos | 70 |

I N T R O D U C C I O N

INTRODUCCION

La educación preescolar representa una oportunidad única para desarrollar ... capacidades del pensamiento; así como los propósitos definidos que apuntan a desarrollar sus capacidades y potencialidades mediante el diseño de situaciones didácticas destinadas al aprendizaje.

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

Por lo que, se llevará a cabo el diseño de estrategias por medio del juego para que los niños en edades de (4 a 5 años) adquieran la comprensión y el razonamiento del conteo.

El Jardín de niños constituye un espacio propicio para que los pequeños convivan tanto con sus pares como con adultos, de ésta manera puedan participar en eventos comunicativos más ricos y variados que los del ámbito familiar, así se propicia una serie de aprendizajes relativos a la convivencia social; esas experiencias contribuyen al desarrollo de la autonomía y la socialización de los niños.

Los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal, social e intelectual del niño. En dicho periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales intelectuales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social y en un futuro a la vida laboral, un buen desarrollo en la infancia, dará como resultado, un adulto con buenas capacidades de integración laboral y social, siendo él mismo el que construya sus saberes, a través de la interacción con otros.

Esos primeros años constituyen un período de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica y genética.

Así mismo, el tener contacto con el mundo natural y oportunidades para su exploración, así como la posibilidad de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano, permiten a los pequeños ampliar su información, es decir, su conocimiento concreto acerca del mundo que los rodea.

Las posibilidades de relacionarse (jugar, convivir e interactuar) con niños de su misma edad, ejerce una gran influencia en el aprendizaje y en el desarrollo infantil, ya que en estas relaciones con sus pares, también construyen su identidad personal y desarrollan las competencias socio afectivas.

El lenguaje juega un papel muy importante en las relaciones de los niños con sus pares, ya que por medio de él comparten significados, ideas, explicaciones comunes, preguntas o dudas.

Este proyecto pedagógico de acción docente es una herramienta tanto teórico-práctico que se utiliza en la relación de profesor-alumno con la intención de:

“Conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente, proponer una alternativa docente de cambio pedagógico, exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa, presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para constatación, modificación y perfeccionamiento; y favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participantes.” (Arias 1985)

El proyecto permite avanzar de la problematización del quehacer cotidiano a la construcción de una alternativa de cambio y su aplicación, es por eso que se va construyendo a través de una investigación de teoría y práctica, hacia una propuesta alternativa que será aplicada para lograr innovaciones de tipo cualitativas.

El punto de partida para la práctica docente es rescatar los conocimientos previos de los pequeños, así como la relación que existe entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento.

Es de suma importancia el ambiente natural, cultural y social en que viven los pequeños, ya que esto provee a los niños de experiencias que de manera espontánea los lleva a realizar actividades de conteo, las cuáles son una herramienta básica del pensamiento matemático.

Los principios de conteo (Correspondencia uno a uno y orden estable), se ponen en juego cuando los pequeños realizan acciones como repartir dulces o juguetes entre sus amigos o familiares.

Actualmente, en la educación preescolar, observamos diferentes prácticas educativas, en las que las educadoras realizan estrategias innovadoras para poder responder a las preguntas de los niños y de ésta manera lograr en ellos la participación y el interés por resolver problemas acerca del mundo que los rodea.

Por lo que, el factor más importante para que los niños alcancen los propósitos fundamentales es la acción que tenga la educadora en el aula, es ella quien debe establecer el ambiente, plantear situaciones didácticas y buscar estrategias para despertar el interés y la participación del niño en la realización de actividades que les permita avanzar en el desarrollo de sus competencias.

También se busca fortalecer el papel que juegan las educadoras en éste proceso educativo, en la que implica la selección y diseño de la forma de trabajo más apropiada al grupo, según las necesidades y el contexto donde se labore.

Más adelante veremos los propósitos y enfoque del programa, los campos formativos y competencias, así como la organización y evaluación de la práctica docente.

Es importante mencionar el contexto escolar en que se encuentra ubicada la problemática. La zona urbana de Teziutlán, Puebla se encuentra a una altura de 1990 m. sobre el nivel del mar y geográficamente ubicado al noreste del Estado, su extensión territorial es de 148 km².

Es una región accidentada, en su vegetación predomina el pino, sauce y encino, su clima es templado y húmedo, con veranos frescos y lluvias la mayor parte del año, su temperatura promedio anual va de los 12° a los 18° y el mes más frío registra temperaturas mínimas de hasta -3° centígrados. La actividad industrial está centrada en la elaboración de vinos, aguardiente y fabricación de puros, así como la confección de prendas de vestir.

La investigación del presente proyecto surge en el Jardín de Niños “Inés Cantú” con clave: 21DJN0153X y adscrita a la Zona Escolar No. 12, se encuentra ubicada en la esquina que forman las calles M. Rodríguez y Av. Juárez en el centro de esta ciudad. La Institución cuenta con 8 grupos, cuatro de segundo grado y cuatro de tercer grado con un total por grupo de 30 alumnos cada uno, haciendo un total de 240 alumnos dentro de la Institución.

Hablando acerca de la infraestructura de la escuela, ésta cuenta con 7 aulas con baño propio un salón de música, dirección, salón de educación especial, cocina, bodega, patio techado y juegos infantiles.

De acuerdo al diagnóstico pedagógico realizando diferentes actividades en las cuales se rescataron los conocimientos previos con los que cuentan los alumnos, llegando a la conclusión mediante la observación, que hubo dificultad en la comprensión de acciones de conteo, por lo que se encontró lo siguiente:

- Falta de comprensión y razonamiento de los principios de conteo (correspondencia uno a uno y orden estable), en niños de 2°. Grado de preescolar.

Por lo que se dio a la tarea de buscar estrategias mediante el juego, que permitan favorecer la comprensión y el razonamiento del conteo en niños de edad preescolar.

En el Jardín de Niños “INÉS CANTÚ”, en el grupo de 2º. Grado, al inicio del ciclo escolar, se realizaron actividades matemáticas para diagnosticar los conocimientos previos con los que cuentan los niños que llegan al jardín desde su ambiente familiar, por lo que se percato de que la mayoría de los niños no saben contar, únicamente recitan los números, pero al cuestionarlos acerca de cuántos objetos hay en la colección que se les presenta, no saben contestar ó dicen números al azar.

Otro factor importante, es la falta de atención por parte de los padres de familia, ya que en su mayoría son padres jóvenes e inexpertos, la situación económica ha obligado a que los dos se integren a la vida laboral y trabajen todo el día, por lo que no están al tanto de los logros y avances de sus hijos.

Ya que, los pequeños se encuentran al cuidado de sus abuelos, tíos, vecinos, etc., así que las actividades encaminadas a la comprensión del conteo sólo se trabajan dentro del aula porque los niños no tienen apoyo fuera de ella.

Por esta razón es de interés abordar el tema del conteo ya que a pesar de diversos estudios aun existe dificultad en el razonamiento matemático infantil, por lo que, de acuerdo al programa de educación preescolar podemos retomar el campo formativo “Pensamiento Matemático”, el cual es muy complejo y se propone buscar alternativas como **el juego**, que permita obtener resultados favorables en el desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños en relación con el conteo.

JUSTIFICACIÓN:

El interés por trabajar el conteo con los niños, surge a partir de la observación en el aula, donde se pudo detectar las dificultades para la comprensión en el conteo, se sabe que esta situación se encuentra inmersa en la vida diaria del niño preescolar ya que forma parte de la cultura desde edades muy tempranas, experiencias numéricas informales condicionadas por el contexto sociocultural del cual forma parte, para ello se retomarán los aprendizajes previos con que cada alumno cuenta, generando actividades mediante el juego para el desarrollo del pensamiento matemático.

OBJETIVO GENERAL:

Propiciar la comprensión y el razonamiento en el conteo, para desarrollar el pensamiento matemático, mediante el juego de reglas en los alumnos de segundo grado de educación preescolar.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Rescatar los conocimientos previos del grupo sobre el conteo.
- Seleccionar información referente al juego de reglas como estrategia didáctica.
- Planear actividades que favorezcan la construcción del pensamiento matemático. (conteo)
- Realizar actividades de interacción, por medio del juego de reglas.
- Registrar los resultados obtenidos al emplear el juego como estrategia didáctica.

A continuación se hará mención acerca del Constructivismo y del desarrollo y aprendizaje del niño preescolar, de acuerdo a Vygotsky y Jean Piaget.

En primer lugar, la Teoría de Vygotsky, nos habla de la construcción del conocimiento, y al igual que Jean Piaget, Vygotsky nos menciona acerca de que los niños construyen su propio entendimiento, que no simplemente reproducen pasivamente lo que se les presenta, y también nos dice que la construcción cognitiva está mediada socialmente, es decir, que está siempre influida por la interacción social entre sus pares.

Las ideas del maestro median o influyen en lo que el niño aprende y cómo lo hace, para Vygotsky, tanto la manipulación física como la interacción social son necesarias para el desarrollo del niño.

Piaget distinguió cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño, que están relacionados con actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar y otras.

Más adelante se hablará de las teorías de dichos autores y sus perspectivas de acuerdo a la construcción y desarrollo del niño.

CAPITULO I

EL CONTEO EN EL NIVEL

PREESCOLAR

1.1 La importancia del conteo en preescolar.

La labor que se lleva a cabo en el Jardín de Niños es de gran importancia, porque es en esta etapa de los infantes donde se fincan las bases para futuros aprendizajes, por eso es significativo recordar los procesos mentales de los niños y de las niñas de este nivel para favorecerles dicha construcción.

En las matemáticas se contemplan varios aspectos importantes para desarrollar el pensamiento lógico, **el conteo** es uno de ellos y conocer sus procesos posibilita saber orientar a los menores preescolares de manera clara y segura, según Piaget existe una estrecha relación entre la construcción del concepto numérico y las experiencias de conteo. ¿Pero, qué es contar?

Contar es establecer una correspondencia uno a uno entre los objetos de una colección de grupos de objetos (3 pares de zapatos), de acontecimientos sucesivos (5 campanadas del reloj) etc., y la lista de las palabras-número respetando el orden convencional.

De modo más general, para contar es necesario que la primera mitad contada, así como las siguientes puedan emparejarse con la palabra-número, de este modo se puede contar todo lo que los sentidos y la razón nos permiten. El concepto anterior resulta insuficiente si se trata de entender el conteo que llevan a cabo las niñas y los niños pequeños ya que si se compara con el que realizan los adultos es muy diferente porque las acciones mentales son distintos entre unos y otros.

Para Ed. Labinowicz, “el conteo es un proceso que el niño va construyendo gradualmente en estrecha relación con el lenguaje cultural de su entorno”.

Al ingresar al nivel preescolar, los niños y las niñas tienen ya experiencias con el acto de contar que fueron adquiridas en contextos sociales, principalmente en la familia.

Sin embargo, el conteo de rutina, que tiene como características que el niño y la niña reciten oralmente la serie numérica, en este nivel se puede observar un conteo convencional y estable (uno, dos, tres, cuatro, uno, dos, tres, cuatro), un conteo no convencional pero estable (diez, once, ocho, diez, once, ocho), y un conteo al azar y no estable, (tres, ocho, doce, quince, tres, ocho, doce, quince).

Contar objetos o eventos, es cuando se le asigna una etiqueta verbal (palabra o número) a cada uno de los objetos contados, es decir, se establece una correspondencia biunívoca entre el objeto que se cuenta y el nombre o número que se le asigna, esta acción se denomina enumerar.

El tema a tratar es el conteo infantil, veremos la importancia de acuerdo a los siguientes autores: Gelman y Gallistel (1978) y Gelman y Meck (1983) en donde proponen la existencia de 5 principios que, en opinión de estos autores, guían la adquisición y ejecución de esta acción matemática.

- 1. Principio de correspondencia biunívoca:** el niño debe comprender que para contar los objetos de un conjunto, todos los elementos del mismo deben ser contados y ser contados una sola vez.
- 2. Principio de orden estable:** la palabra-número deben ser utilizadas en un orden concreto y estable.
- 3. Principio de cardinalidad:** la última palabra-número que se emplea en el conteo de un conjunto de objetos sirve también para representar el número de elementos que hay en el conjunto completo.

Estos tres principios son los que tienen una vinculación más directa con la acción de conteo. No obstante Gelman y Gallistel proponen otros dos más:

4. Los principios de conteo pueden ser aplicados, independientemente de sus características externas, a cualquier conjunto de objetos o situaciones, es lo que se conoce como el principio de abstracción.

5. Y, finalmente, el principio de intrascendencia del orden, según el cual el resultado del conteo no varía aunque se altere el orden empleado para enumerar los objetos de un conjunto.

La primera consideración relativa a la comparación de los postulados de Piaget con los principios de conteo de Gelman y Gallistel se refiere a que, a pesar de que los nombres inducen a pensar que se están considerando aspectos similares, ambas propuestas se refieren a fenómenos diferentes de la acción de contar.

Para favorecer el conteo en niños de preescolar, el empleo de juegos con dados o dominó son recomendables ya que las cantidades se representan por configuraciones que se denominan constelaciones de puntos que facilitan su reconocimiento, “con este tipo de juegos el infante tiene la posibilidad de darse cuenta de que una misma palabra-número puede significar un número y una constelación al mismo tiempo”. [SEP \(1994\)](#).

1.2 Programa de Educación Preescolar: Enfoque y Propósitos.

El enfoque de nuestro objeto de estudio, dentro del programa de educación preescolar PEP 2004, son los propósitos fundamentales, los cuales se refieren a la misión de la educación preescolar, expresando los logros que esperamos tengan los niños, dichos propósitos se favorecen mediante las actividades cotidianas y que nos permiten identificar la relación directa que tienen con las competencias de cada campo formativo.

Entendiendo como **competencia**, al conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que un niño logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos. De acuerdo a esto, los propósitos fundamentales se irán favoreciendo de forma dinámica e interrelacionada.

Actualmente se trabaja con el Programa de Educación Preescolar 2004; dicho programa esta estructurado en seis campos formativos, los cuales son:

- Desarrollo personal y social
- Lenguaje y comunicación
- **Pensamiento matemático**
- Exploración y conocimiento del mundo
- Expresión y apreciación artística
- Desarrollo físico y salud

Dentro de los propósitos fundamentales que se refieren a nuestro objeto de estudio dentro del campo formativo Pensamiento Matemático son:

- Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.
- Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios y su comparación con los utilizados por otros.

Irma Fuenlabrada (SEP 2004) plantea que las educadoras deben realizar situaciones (actividades, problemas) y dejar que los niños encuentren la manera de resolverlas. Elegir, diseñar y proponer una situación es una responsabilidad de las educadoras, pero como realizarlas, como resolverlas es responsabilidad de los niños. ¿Cómo hacerlo? Se debe partir de los conocimientos previos y experiencias con que cuentan los niños en ese momento.

Durante el proceso, los niños se percatan de si van por buen o mal camino y de esta forma empiezan a tener control sobre su conocimiento, por lo que es fundamental que la enseñanza se ocupe de propiciar en los niños actitudes frente a lo que desconocen, es decir, la actitud de búsqueda a la solución de un problema.

Desde esta perspectiva, se debe ahondar en el niño la valoración de su propia capacidad, es decir que la percepción de sus propias capacidades, sin duda fortalece la autoestima al mismo tiempo que propicia el aprendizaje.

1.3 Para qué trabajar el conteo en preescolar.

En el Jardín de Niños “INÉS CANTÚ”, en el grupo de 2º. Grado, al iniciar el ciclo escolar, se realizaron actividades matemáticas para diagnosticar los conocimientos previos con que los niños llegan al jardín desde su ambiente familiar, por lo que se percato de que la mayoría de los niños no saben contar, únicamente recitan los números, pero al cuestionarlos acerca de cuántos objetos hay en la colección que se les presenta, no saben contestar ó dicen números al azar.

Es importante trabajar con los niños preescolares actividades que desarrollen sus capacidades de razonamiento cuando despliegan sus capacidades para comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, compartir resultados, expresar ideas y explicaciones y confrontarlas con sus compañeros.

El interés por trabajar el conteo con los niños de 4 a 5 años de edad, surge a partir de la observación en el aula, donde se pudo detectar las dificultades para la comprensión en el conteo, se sabe que esta situación se encuentra inmersa en la vida diaria del niño preescolar ya que forma parte de la cultura desde edades muy tempranas, experiencias numéricas informales condicionadas por el contexto sociocultural del cual forma parte, para ello se retomarán los aprendizajes previos con que cada alumno cuenta, generando actividades mediante el juego para el desarrollo del pensamiento matemático.

El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa.

Aunque los niños de 4 a 5 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.

Es común, en grupo de niños preescolares, ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños.

Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus limitaciones en términos de habilidades físicas, comportamientos y expresiones de emoción, así como las habilidades de pensamiento. Por lo que es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explore y enfrenten nuevos retos. Sin embargo, los niños preescolares necesitan límites bien definidos.

La alternativa propuesta tiene como objetivo que los niños de 2º. Grado de preescolar logren la comprensión y el razonamiento de los principios de conteo:

Correspondencia uno a uno: (Contar todos los objetos de una colección una y sólo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica).

Orden estable: (Contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez, es decir, el orden de la serie numérica siempre es el mismo). Por medio del juego de reglas.

CAPITULO II

FUNDAMENTO

PSICOPEDAGÓGICO

2.1 Desarrollo y aprendizaje del niño.

La teoría genética es conocida como constructivista, en el sentido de que para Jean Piaget, el conocimiento no se adquiere solamente por interiorización del entorno social como lo plantean (Freud y Vygotsky), sino que predomina la construcción realizada desde el interior por parte del niño.

Piaget explica el proceso de aprendizaje en términos de adquisición de conocimiento, por eso establece una marcada diferencia entre maduración y aprendizaje, o sea entre lo heredado y lo adquirido por medio de la experiencia.

Explica el aprendizaje en términos de proceso de asimilación que requiere acomodación por parte del niño. La función principal del proceso de equilibración es propiciar la reorganización y los ajustes necesarios, éste es un mecanismo que propicia la creación de nuevos esquemas de conocimiento.

Según Piaget, es posible lograr un cierto aprendizaje de nociones lógico matemáticas (aprendizaje operatorio) e incluso el avance en el ritmo normal del desarrollo. Se debe tener en cuenta que el aprendizaje amplio no aparecerá si antes no ocurre el aprendizaje en el sentido estricto y la interrelación entre ambos tipos se da a través de la experiencia mediada.

Jean Piaget distinguió cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño, que están relacionados con actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar y otras.

En el estadio sensoriomotor, desde el nacimiento hasta los 2 años, en el niño se produce la adquisición del control motor y el conocimiento de los objetos físicos que le rodean.

En el estadio preoperacional, de los 2 a los 7 años, adquiere habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, pero en sus razonamientos ignora el rigor de las operaciones lógicas. Será después.

En el estadio operacional concreto, de los 7 a los 12 años, cuando sea capaz de manejar conceptos abstractos como los números y de establecer relaciones, estadio que se caracteriza por un pensamiento lógico; el niño trabajará con eficacia siguiendo las operaciones lógicas, siempre utilizando símbolos referidos a objetos concretos y no abstractos, con los que aún tendrá dificultades. Por último, de los 12 a los 15 años (edades que se pueden adelantar por la influencia de la escolarización)

El estadio operacional formal, de los 12 a los 15 años, en el que se opera lógica y sistemáticamente con símbolos abstractos, sin una correlación directa con los objetos del mundo físico. *El pensamiento y lenguaje del niño* (1926), *Juicio y razonamiento en el niño*(1928),

Por medio de las características de los niños, de cómo aprende y su proceso de desarrollo, se puede mencionar que, al ingresar a la escuela tienen conocimientos, creencias y suposiciones sobre el mundo que les rodea, acerca de las relaciones entre las personas y sobre el comportamiento que se espera de ellos; por lo que han desarrollado, competencias esenciales para su desenvolvimiento escolar.

De acuerdo a las teorías actuales de aprendizaje, los niños construyen su conocimiento, es decir, hacen suyos saberes nuevos cuando los pueden relacionar con los que ya sabían. Por lo tanto el alumno es constructor de su propio conocimiento, para ello se debe tomar en cuenta los tres tipos de conocimiento: lógico matemático, físico y social.

De acuerdo a estos planteamientos el docente es considerado guía del desarrollo y autonomía de los niños, ya que éste último es constructor de su propio conocimiento.

Diversas investigaciones muestran que, cuando no se ponen en juego las ideas previas, los conocimientos nuevos pueden ser recordados durante un tiempo, pero si no se utilizan para pensar y no los incorporan a sus competencias, pronto los

olvidan y siguen aplicando las viejas ideas que no pusieron a prueba o que no lograron modificar.

Las metas de la educación, desde el enfoque psicogenético, debe ser entendida como un elemento apropiado para ayudar a potenciar el desarrollo del alumno y promover su autonomía moral e intelectual (Devries y Kohlberg, 1987)

2.2 Teoría del Constructivismo.

La concepción constructivista de César Coll, se debe de entender como un marco explicativo que parte de la concepción social y socializadora de la educación escolar e integra todo un conjunto de aportaciones de diversas teorías que tienen como denominador común los principios del constructivismo.

Esta concepción de la educación, no hay que tomarla como un conjunto de recetas, sino más bien como un conjunto de postulados que permitan, dentro de lo posible, diagnosticar, establecer juicios y tomar decisiones sobre la enseñanza.

Dentro de esta tarea, los principales responsables son las educadoras, las cuales necesitan para el desempeño de sus funciones asistirse de determinados referentes que justifiquen y fundamenten su actuación, puesto que en su trabajo manejan situaciones de enseñanza-aprendizaje cuya valoración es compleja debido al gran número de variadas situaciones con las que se debe de contar.

Por lo tanto, las educadoras deben de contar con marcos explicativos que les permitan interpretar, analizar e intervenir en la realidad, es decir, que necesitan estas teorías para poder contar con los referentes adecuados a la hora de poder contextualizar y priorizar metas y finalidades, planificar sus actuaciones, analizar sus desarrollos y, si hace falta, modificarlos para que se adecue a los resultados que se esperan. por todo esto, es de esperar, que dichas teorías serán adecuadas o bien en función de que puedan o no ofrecernos alguna explicación acerca de las interrogantes que se nos plantearán a lo largo de nuestra acción educativa, o bien en la medida en que dicha explicación nos permita articular diversas respuestas dentro de un marco coherente.

Por lo que, la educación escolar es un proyecto social que toma cuerpo y se desarrolla en una institución que también es social, la escuela. Esto obliga, por una parte, a realizar una lectura social de fenómenos como el aprendizaje, y por otra

parte se necesita realizar una explicación de como afecta dicho aprendizaje al desarrollo humano, entendiéndolo como un proceso de enriquecimiento cultural

Por esto necesitamos teorías que no opongán cultura, aprendizaje, enseñanza y desarrollo, que no ignoren sus vinculaciones, sino que las integren en una explicación articulada y que además expliquen como todo ello se produce dentro del marco espacial de la escuela. Esto es lo que pretende la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza.

Esta concepción del aprendizaje y de la enseñanza, según Cesar Coll (1983), parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, entendiendo este desarrollo como un desarrollo global, lo que supone que se debe incluir tanto las capacidades de desarrollo personal, social, de relación interpersonal, motrices como las cognitivas.

Esto significa concebir el aprendizaje no como una reproducción de la realidad, sino como una integración, modificación, establecimiento de relaciones y coordinación entre esquemas de conocimiento que ya se poseen, con una determinada estructura y organización, la cual variamos al establecer los nuevos nudos y relaciones, en cada aprendizaje que realizamos.

Esta construcción si bien la realiza el alumno y es obra suya, necesita de un elemento externo al alumno que garantice que la construcción realizada por el alumno es la correcta y que de alguna manera “obligue” al alumno a realizarla.

Este elemento externo al proceso pero de vital importancia para su secuencia es el docente, entendido como el orientador y el promotor de la construcción que debe de realizar el alumno.

Definitivamente, la concepción constructivista asume que en la escuela los alumnos aprenden y se desarrollan en la medida en que pueden construir

significados que estén de acuerdo con los contenidos que figuran en los currículos escolares.

Esta construcción implica, por un lado una aportación activa y global por parte del alumno y por otro una guía por parte del docente que actúa de mediador entre el niño y sus aprendizajes.

La concepción constructivista ofrece al docente un marco para analizar y fundamentar muchas de las decisiones que toma para planificar y encauzar el proceso de enseñanza proporcionándole además, algunos criterios o indicadores que le permiten llegar a comprender lo que ocurre en el aula y le permitan corregir o cambiar el rumbo de los acontecimientos.

Lo anteriormente expuesto es lo que nos menciona Cesar Coll en su concepción constructivista. A continuación seguiremos hablando del constructivismo desde la perspectiva de Vygotsky.

La Teoría de Vygotsky, habla de la construcción del conocimiento, y al igual que Jean Piaget, Vygotsky nos dice acerca de que los niños construyen su propio entendimiento, que no simplemente reproducen pasivamente lo que se les presenta, y también nos dice que la construcción cognitiva está mediada socialmente, es decir, que está siempre influida por la interacción social entre sus pares.

Las ideas del docente median o influyen en lo que el niño aprende y cómo lo hace, para Vygotsky, tanto la manipulación física como la interacción social son necesarias para el desarrollo del niño.

Además, también nos habla acerca de las herramientas de la mente, lo cual nos ayuda a resolver problemas, estas son un instrumento que facilita la ejecución de una acción, así mismo nos ayudan a recordar y a pensar mejor. Por ejemplo: como estrategias para memorizar, permiten duplicar y triplicar la cantidad de información que podemos recordar.

Por lo que, el papel del docente es poner a disposición de los niños dichas herramientas, el proceso implica mucho más que una sola enseñanza directa, implica capacitar al niño para que las utilice con independencia y creatividad.

Así mismo, el contexto social influye en el aprendizaje más que en las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa, el contexto social forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos.

Conforme los niños crecen y se desarrollan se convierten en activos empleadores y creadores de herramientas; se hacen diestros. Con el tiempo podrán utilizar adecuadamente e inventar nuevas cuando las necesiten, el papel del maestro es ponerlos en el camino hacia la independencia, esta debe ser la meta de todo educador.

Este proyecto sustenta sus bases en las teorías del desarrollo humano, desde el punto de vista de Vygotsky y J. Piaget, donde en algunos puntos sus teorías coinciden en la importancia del aspecto social como parte fundamental para el aprendizaje, la autonomía y el desarrollo en general del ser humano.

Vygotsky (2004), afirma que el niño se desarrolla a través del juego y podemos estar o no de acuerdo con él, pero asegura que el juego es una actividad conductora, la cual determina la evolución cognitiva del niño.

Con el juego se interioriza al mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño. Es un medio para poder mejorar la inteligencia.

El niño aprende por medio del juego y la manipulación de material concreto, así como con la interacción con sus pares; por lo que se realizarán actividades por medio de juegos en los que se les presente a los niños situaciones a través de las cuales comprendan el conteo de objetos de una colección de elementos.

Al respecto describieron que, durante el juego, las habilidades mentales del niño se encuentran en un nivel más elevado que durante otras actividades de aprendizaje este nivel representa, precisamente, lo que Vygotsky identificó, como el nivel superior de la ZDP, (Zona de Desarrollo Próximo) descubrió niveles más elevados de autorregulación durante el juego que en otros momentos del día. (J.L., 2004)

En este sentido, la enseñanza adecuadamente organizada debe estar basada en la negociación de zonas de desarrollo próximo; es decir, debe servir como un imán para hacer que el nivel actual del desarrollo del niño se integre con el potencial.

Estas modificaciones a su vez pueden promover progresos en el dominio del conocimiento específico y posiblemente en el desarrollo cognoscitivo general, como se ha señalado, la ZDP es el diálogo entre el niño y su futuro, entre lo que es capaz de hacer hoy y lo que será capaz de hacer mañana.

2.3 La educadora como guía de aprendizaje.

El papel de la educadora tiene como función fomentar y mantener en los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender, ya que la curiosidad y la búsqueda de explicaciones son rasgos humanos en los niños, a través de la interacción individual con el medio que les rodea y que despierte su interés.

La función del docente, desde la perspectiva piagetiana es ayudar al niño a construir su propio conocimiento, guiándolo para que esa experiencia sea fructífera, no solo transmitir conocimientos ya elaborados para vertirlos sobre el alumno; es decir, el docente es el promotor del desarrollo y de la autonomía de los niños.

Como sabemos, los niños aprenden en interacción con sus pares, investigaciones en psicología cognitiva destacan el papel relevante de las relaciones entre iguales, en el aprendizaje de los mismos. Y se señalan dos nociones:

- Los procesos mentales, como producto del intercambio y de la relación con otros.
- El desarrollo, como un proceso interpretativo y colectivo en el cual los niños participan activamente.

La educadora debe propiciar experiencias que fomenten diversas dinámicas de relación en el grupo escolar, es decir, que debe planear y coordinar actividades que propicien la adquisición de las competencias, mediante la interacción entre pares.

De esta manera, los niños encuentran grandes posibilidades de apoyarse, compartir lo que saben y aprender a trabajar en colaboración.

Así mismo, el programa de educación preescolar nos menciona que el Juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en los niños, nos dice que es un impulso natural y tiene manifestaciones y funciones múltiples, es decir, que se trata de una forma de actividad que les permite la expresión de su energía de su necesidad de movimiento propiciando así el desarrollo de competencias.

El programa también nos menciona acerca de la diversidad y equidad de género, donde la escuela debe ofrecer a los niños oportunidades formativas decalidad equivalente, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales, es decir, el reconocimiento y respeto a la diversidad cultural. (SEP 2004)

La práctica docente deberá contar con un ambiente que proporcione seguridad y estímulo, y en el cuál los alumnos puedan adquirir las actitudes y las percepciones sobre sí mismos y sobre el sentido del trabajo escolar.

El propósito, cuando es alentado por la educadora y compartido por los niños, convierte al grupo en una comunidad de aprendizaje. Para obtener buenos resultados, la planificación de la intervención educativa es un recurso indispensable para un trabajo docente eficaz, ya que le permite a la educadora establecer los propósitos educativos que pretende.

Una práctica docente que favorezca el desarrollo de competencias en los niños, requiere tener, como rasgo organizativo, una amplia flexibilidad que les permita definir cómo organizará su trabajo docente y qué tipo de actividades realizará.

De esta manera podemos observar que no existe un solo método para trabajar, sino que existen muchos recursos y formas de trabajo, que se escogen por su pertinencia y su utilidad para lograr que los niños aprendan lo que se espera.

Por último, un punto muy importante se refiere a la colaboración y el conocimiento entre la escuela y la familia, la cual favorece el desarrollo de los niños.

Es decir, que los efectos formativos de la educación preescolar sobre el desarrollo de los niños, serán más sólidos en la medida que, en su vida familiar tengan experiencias que refuercen y complementen los distintos propósitos formativos.

Por otra parte, se menciona acerca de la evaluación, la cual consiste en un proceso en el que se compara o valora lo que los niños conocen y sabe hacer, sus competencias respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar, respecto a las metas o propósitos establecidos en el Programa educativo y está basado en la información que la educadora recoge, organiza e interpreta en diferentes momentos del trabajo cotidiano y a lo largo del ciclo escolar. (SEP, 2004).

La evaluación en la educación preescolar tiene tres finalidades que se relacionan entre sí y son las siguientes:

- Constatar aprendizajes, logros y dificultades que manifiestan para alcanzar las competencias señaladas en los campos formativos
- Identificar los factores que influyen o afectan el aprendizaje de los alumnos, así como la del docente y las condiciones en que ocurre el trabajo educativo
- Mejorar, en base a lo anterior, la acción educativa incluyendo el trabajo docente.

De acuerdo a lo anterior, la evaluación es la base para que la educadora pueda tomar decisiones y realice los cambios necesarios en la acción docente o en el proceso escolar.

De ésta manera contribuye a que la educadora del siguiente grado escolar cuente con información para diseñar o planificar su trabajo en función de las características de sus nuevos alumnos.

Las acciones de evaluación tienen sentido si la información obtenida sirve de base para generar la reflexión de la educadora.

El logro de los propósitos de la educación preescolar requiere de la colaboración entre la escuela y los padres de familia; para lo cual es importante promover una intensa comunicación de la escuela con los padres de familia respecto a los propósitos y tipos de actividades que se realizarán en ella.

Así mismo, es necesario establecer la apertura para escuchar y atender las opiniones de los padres de familia respecto al trabajo docente y la escuela.

El proceso de evaluación, sin duda alguna es una oportunidad para favorecer la comunicación entre padres y escuela, ya que escuchar sus opiniones acerca de los avances y logros de sus hijos, así como el funcionamiento de la escuela y el trabajo educativo en el aula, permitirá establecer acuerdos y principios de relación y colaboración.

Lo que se va a evaluar es el aprendizaje de los niños, es decir que, se evalúan los avances de los niños en relación con los propósitos fundamentales y las competencias establecidas en los campos formativos, los cuáles son parámetros para evaluar el aprendizaje. (Aprendizajes, proceso educativo y organización dentro del aula, práctica docente y organización de la escuela).

También evaluamos el proceso educativo y la organización del aula, la interacción con los niños, las reglas de trabajo.

Se debe revisar otro tipo de factores relativos a la organización del aula, el uso del tiempo, la organización de los espacios, la disposición y el aprovechamiento de los materiales de trabajo.

La práctica docente según los rasgos que adopte, puede ser eficaz, retadora y estimulante para el aprendizaje; o por el contrario puede ser ineficaz, rutinaria y desalentadora.

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 los logros, dificultades y necesidades de apoyo de los niños.

La evaluación se da en momentos específicos, al inicio y al final del ciclo escolar:

- Al inicio del ciclo escolar, es el punto de partida para que la educadora organice el trabajo a lo largo del año escolar.
- Al final del ciclo escolar, se realiza un recuento de logros, avances y limitaciones en la formación de los niños; así como las causas o situaciones que los generaron.

La evaluación o diagnóstico inicial, como ya se ha señalado anteriormente, es el punto de partida para organizar el trabajo a lo largo del ciclo escolar, estableciendo cierta secuencia para el tratamiento de las competencias y distinguir necesidades específicas de los alumnos. Los resultados obtenidos en este proyecto se encuentran resumidos en una gráfica. (Ver anexo).

Al finalizar el ciclo escolar, se realiza un recuento acerca de los logros, avances y limitaciones obtenidas en la formación de los alumnos; así como las posibles causas y situaciones que las generaron.

Este balance posibilitará contar con información valiosa acerca de lo que saben, conocen hacen y son los niños al concluir el ciclo escolar; así mismo aportará información a la educadora del grado o nivel siguiente, para que ésta pueda la aproveche en las previsiones de trabajo para el ciclo escolar siguiente.

Los instrumentos que se utilizan para evaluar son, el expediente personal del niño, el cual sirve para conocer, por medio del diálogo, la entrevista y la observación lo que el niño (a) conoce y sabe hacer; así como el diario de la educadora o diario de trabajo, el cual se utiliza para registrar una narración breve de la jornada de trabajo, en el que incluye su desarrollo, sucesos sorprendentes e inesperados, reacciones, opiniones, autoevaluación y otros hechos relevantes que hayan afectado o favorecido el desarrollo de la jornada de trabajo.

CAPITULO III

JUGANDO APRENDO A

CONTAR

3.1 La importancia del juego en preescolar.

Iniciaremos con la importancia del juego en niños en edad preescolar, desde primeros meses de edad, un niño siente la necesidad de jugar, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos.

Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un **aprendizaje** adecuado. El juego es una **educación** temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, han de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar **hombre o mujer**.

Los niños no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta **estimulación temprana** de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida **física** y espiritual.

Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el **tiempo** lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los niños, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la **familia**.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre y van a caracterizar la primera fase de preparación para la **acción** productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

Para educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc.

El niño no separa **el trabajo** del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su **utilidad** y sus cualidades.

Los estudios de la **historia** de los juegos demuestran las **funciones** de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, **adolescencia** y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil **experimentos** positivos, jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer **problemas** a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego,

se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa.

El niño explora el mundo que le rodea, realmente debe explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

Para educar jugando, debemos de ser capaces de hacer **propiedad** e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos.

Para el niño no existe una **frontera** claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real, él procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto, es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y **materiales** para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el **teatro, la radio, la lectura**, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un **producto** secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su **interés**, en lo cual, su imaginación juega un gran papel, y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro **comportamiento**.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma muy distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al **pensamiento**, **acciones** espontáneas y eficaces para enriquecer las **estructuras** que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos **conjuntos**, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los **medios** de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en **el agua**, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

En la educación preescolar, el juego es la actividad fundamental de los infantes, en las distintas teorías que lo explica existen múltiples formas de utilización pedagógica del juego.

Si se toma en cuenta el enfoque histórico cultural de esta actividad, entenderemos que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego, surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no, de los adultos; de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.

Esos procedimientos pedagógicos no entran en contradicción con el carácter independiente de esta actividad, por el contrario, van encaminadas a potenciarlo.

Para ello, el adulto juega con los niños, y desde su posición de copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones, y si fuera necesario demostraciones, va conduciendo la actividad hacia el logro de los propósitos educativos, y sin perder de vista además, las necesidades de los niños, sus intereses, propiciando su iniciativa y su creatividad.

Al asumir la teoría del juego como actividad fundamental, lo ubicamos en el centro del currículo y proyectamos su utilización en diferentes momentos del proceso educativo y de acuerdo con ello, concebimos formas particulares de participación del educador, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad, debiendo diferenciarse el juego como tal, de la utilización de procedimientos lúdicos para elevar el tono emocional en una actividad didáctica, para tratar determinados contenidos del programa.

Existían insuficiencias, cuando se realizó un estudio sobre el nivel de desarrollo que poseían los niños en esta actividad, se comprobó que estaban por debajo de los esperados según los niveles establecidos por D. B. Elkonin.

Ello se manifestaba en la débil estructuración de los juegos, caracterizados por acciones aisladas, cuando no repetitivas, dificultades para llevar a cabo la idea del juego y para establecer relaciones con los demás niños, las cuales eran escasas, poco duraderas y en muchos casos en forma de conflictos que atentaban contra el curso normal del juego que intentaban realizar.

En esas condiciones era imposible pensar que el juego estaba cumpliendo su función educativa. No se propiciaba la socialización de los niños y puede decirse que, solo de manera imprecisa, contribuía a su desarrollo en otras esferas.

Era evidente que la deficiente participación del adulto estaba limitando de manera significativa las posibilidades educativas del juego, posibilidades que llevan

implícito el “saber jugar” por parte de los niños, y el “saber dirigir” por parte de los educadores.

Por lo que, se iniciaron investigaciones pedagógicas con carácter experimental cuyo objetivo fundamental era determinar procedimientos de dirección pedagógica del juego (fundamentalmente del juego de reglas) que permitieran elevar el nivel de desarrollo de los niños en esta actividad, es decir, lograr que los niños dominaran los modos de actuar.

Con los procedimientos de dirección pedagógica del juego que se experimentaron, se alcanzaron niveles de desarrollo de los niños en el juego muy por encima de los encontrados inicialmente: los niños llegaron a realizar por sí mismos juegos bien estructurados, con un alto nivel de independencia e imaginación y en los cuales, las relaciones tanto lúdicas como reales eran estables, siendo capaces de resolver por sí mismos las discrepancias que pudieran surgir entre ellos. Se garantizaba así, la influencia positiva de la actividad lúdica sobre la esfera social y la intelectual.

3.2 Características del juego de reglas.

Hablar de **juego** en Educación Infantil es hablar de un concepto, un procedimiento, una actividad y en definitiva de una metodología de trabajo intrínseca a los términos de Educación Infantil, es el hilo conductor de toda propuesta educativa en la etapa de 0 a 6 años es sin duda el **juego**.

El juego en sí mismo es motivante y en él se unen:

- Motivación para que los niños y niñas establezcan relaciones que permitan un aprendizaje significativo.
- Motivación del profesorado para organizar diferentes contenidos y actividades curriculares.

En Educación Infantil debemos evitar la oposición entre juego y trabajo escolar, pues el juego para los niños entre 0 y 6 años, es una actividad que les prepara para integrarse en el mundo de los adultos y del trabajo.

En esta etapa de grandes adquisiciones y de máximo desarrollo neuronal, el juego estimula unas funciones esenciales para el posterior desarrollo del niño. Estas son:

Función Formativa: El juego favorece la maduración intelectual y los procesos de adaptación y adquisición. Igualmente el juego permite anticipar e imitar a los adultos, lo cual favorece el proceso de socialización.

Función Afectiva: El niño a través del juego proyecta su vida interior. Encuentra en el juego el desahogo de su frustración en su relación con lo real, creando situaciones imaginarias que le ayuden a superar el ansia de situaciones vitales concretas.

El juego es un área de actuación privilegiada, pues expresa el mundo más real y auténtico del niño. El niño, desde su nacimiento, vive multitud de experiencias en

su búsqueda innata del principio de placer. Por ello podemos encontrar diferentes clasificaciones de juegos, atendiendo a la edad en que aparecen.

Nos centraremos en la descripción que hace **Piaget**, para llegar al concepto de juego de reglas:

- Juegos sensoriomotores
- Juegos de pensamiento
- Juegos manipulativos.
- Juegos simbólicos.
- **Juegos de reglas.**

Los juegos de reglas reúnen actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego.

Para que un juego sea considerado **juego de reglas**, es necesario que cumpla las dos condiciones siguientes:

- Fijar las reglas que permitan dicha actividad.
- Concreción en las reglas, las cuales determinarán claramente, la salida, avance, capturas, bloqueos, desbloques y finalización.

Las características y beneficios del juego de reglas son los siguientes:

1. Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro.

Beneficios:

- Salida del período Egocéntrico.
- Desarrollo de los primeros elementos de razonamiento lógico.

2. Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas.

Beneficio:

- Desarrolla el sentido de la responsabilidad.

3. Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes “roles” dentro de la estructura de grupo.

Beneficio:

- Crea una situación de observación de las relaciones interpersonales.

4. La aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia.

Beneficio:

- Descubrimiento paulatino de las normas sociales.

5. Proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales.

Beneficio:

- Potenciar la creatividad.

6. Favorecer las actividades de seriación, clasificación y ordenación entre otras.

Beneficio:

- Adquisición de nociones prenuméricas, correspondientes con el pensamiento matemático.

7. Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego y la exploración del espacio.

Beneficio:

- Adquisición de las nociones de tiempo y espacio.

8. Favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza.

Beneficio:

- Desarrollo de la memoria comprensiva.

9. Permiten explicar y discutir la propia actividad, en definitiva, evaluarla en función de objetivos concretos.

Beneficios:

- Aumentar la capacidad expresiva y comunicativa.

- Desarrollar la capacidad de razonamiento.

10. Posibilita el cambio de papeles, en distintas situaciones, dentro del mismo juego.

Beneficio:

- Potenciar el fortalecimiento de las relaciones personales.

El papel del docente hacia este tipo de juegos es:

1. Observador de la actitud y actividad de los niños, ante la propuesta de juego y durante la ejecución de éste.

2. Facilita el juego, a través de la organización del material y la estructuración del tiempo y el espacio.

3. Evaluador de las deficiencias y aportaciones descubiertas de la sesión de juego.

4. Favorece la creatividad, al fomentar la introducción de variantes a los juegos tradicionales.

5. Potencia la capacidad de crítica, presentándoles las alternativas nuevas Permitted que las valoren a través del ensayo-error.

- 6.** Dinamiza la actividad de los jugadores dependiendo del tipo de juego propuesto.
- 7.** Desdramatizar el hecho de perder y lo presenta como una experiencia enriquecedora, “lo importante es participar”.
- 8.** Ayuda a la fijación de las reglas para ejecutar la actividad correctamente.
- 9.** Analiza, junto con los alumnos, la posibilidad de ganar o perder en cada uno de los juegos.
- 10.** Determina los momentos más óptimos, para practicar cada tipo de juego.
- 11.** Crea espacios adecuados que permitan ejecutar la actividad.

Podemos afirmar que los juegos de reglas se consideran como base metodológica en Educación Infantil porque apoyan:

- 1.** La maduración del proceso psicoevolutivo de nuestros alumnos/as.
- 2.** Desarrollan capacidades tan significativas en Educación Infantil como:
 - Identidad y autonomía personal.
 - Comunicación y representación.
 - Aproximación al medio físico y social.
- 3.** Favorecen el descubrimiento de los siguientes valores:
 - Amistad.
 - Autoestima.
 - Compañerismo.
 - Justicia.
 - Respeto.
 - Responsabilidad.

ENUMERACIÓN DE JUEGOS DE REGLAS.

Juegos tradicionales:

- El juego de la Oca
- Corre caballo corre
- Dominó.
- Boliche
- Juego de la memoria, entre otros.

Lo expuesto anteriormente acerca de los beneficios que tienen los juegos de reglas, se han puesto en práctica dentro de éste proyecto, ya que al realizar el juego de la oca, por ejemplo, se pudo percatar que los niños al inicio del juego no se ponían de acuerdo para llevarlo a cabo, pero al darles la explicación de las reglas del juego, ellos poco a poco fueron cediendo y dieron oportunidad para que todos participaran en el juego.

Aquí vemos el beneficio de la salida del periodo egocéntrico del niño; ya que con juegos de éste tipo los niños aprenden a compartir y a relacionarse con sus pares; así como el desarrollo de la capacidad de razonamiento lógico, también adquiere nociones de tiempo – espacio y potencia el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

Todo esto llevó un proceso de aprendizaje, ya que se tuvo que repetir por varias ocasiones el juego de la oca, corre caballo corre y el dominó, que fueron los que más les agradó.

También se analizó junto con los niños, la posibilidad de ganar o perder en el juego, y se les hizo ver que lo importante del juego de reglas no es ganar, sino competir para que ellos no se sintieran frustrados al perder en el juego.

3.3 Forma de trabajo del juego de reglas en el conteo.

Para fundamentar la alternativa propuesta sobre “el juego” se retoman algunos planteamientos del programa de educación preescolar 2004, en donde podemos reconocer al campo formativo: Pensamiento matemático, que tiene como propósitos:

- “Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.
- Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios, y su comparación con los utilizados por otros” (SEP, 2004).

Uno de los principios pedagógicos se refiere a las características infantiles y procesos de aprendizaje: El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en los niños, en el cual, el juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples.

Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propicien el desarrollo de competencias.

En el juego varían no sólo la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: desde la actividad individual (en el cuál se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), los juegos en parejas (que se facilitan por la cercanía y la compatibilidad personal), hasta los juegos colectivos (que exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados).

Los niños recorren toda esa gama de formas en cualquier edad, aunque puede observarse una pauta de temporalidad, conforme a la cual los niños más

pequeños practican con mayor frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.

Los tipos de juego que se proponen en esta alternativa son: el simbólico y de reglas, entendiendo como “Juego” a una actividad importante en el desarrollo de la vida del niño para su vida futura.

Por medio del juego podemos lograr que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera, es una actividad completamente necesaria para el desarrollo de pensamiento matemático.

Existe una gran variedad de juegos ya sea colectivos, psicomotores, de mesa etc., que brindan la oportunidad a los niños y niñas de avanzar hacia la siguiente etapa.

De acuerdo a las estrategias de trabajo que se utilizarán para lograr los propósitos de conteo dentro del campo formativo Pensamiento Matemático.

Algunos contextos naturales en los que puede favorecerse el conteo son:

- Distribución: de materiales o de alimentos.
- Colección: de herramientas de trabajo
- Conteo diario de niños y niñas
- Juegos en el patio, aquí se puede contar todo lo que vean, llantas, columpios, los botes que da la pelota, los brincos, etc.
- Juegos de mesa: el juego de la oca, dominó, memoramas, loterías, serpientes y escaleras.
- Juegos colectivos: juego de persecución, corre caballo corre, la isla del tesoro, parchís etc., todos aquellos en los que se emplea un tablero y unos dados. (Ver Anexo)

3.4 Organización de la estrategia de trabajo.

El plan de trabajo se organizó de acuerdo a lo observado en el diagnóstico pedagógico en el cuál se realizó actividades tales como integración grupal, diagnóstico, observación; así como retomar los conocimientos previos. Se realizó el plan de trabajo con una duración de tres meses y medio, ya que al inicio del ciclo escolar se trabajó con la integración grupal, en el mes de septiembre se realizaron algunas actividades para retomar sus conocimientos previos.

En los meses de octubre y noviembre, se realizaron planeaciones didácticas para trabajar con la alternativa del juego de reglas y por último se realizó la evaluación en donde se percataron los resultados de la aplicación de dicha alternativa.

También se realizó una planeación general, la cuál lleva el campo formativo que se trabajó Pensamiento matemático, así como su aspecto y sus competencias, ésta planeación mensual se realizó en función de las necesidades de aprendizaje según lo observado en el diagnóstico pedagógico.

Las planeaciones se realizaron de la siguiente forma:

- 1.- ¿Cuál será el título? (de la situación didáctica)
- 2.- ¿Cómo se organizará el contenido?
- 3.- ¿Cuánto durará?
- 4.- ¿Cómo se evaluará?
- 5.- Pero algo muy importante ¿Cómo hacerla interesante y atractiva?

Las planeaciones didácticas fueron planeadas de acuerdo a lo observado dentro del diagnóstico pedagógico inicial, y de acuerdo al plan de trabajo que se mostró anteriormente, así como las necesidades que se presentaron dentro del grupo.

Al inicio de la aplicación de la alternativa se utilizaron otras planeaciones diseñadas de acuerdo a las necesidades del grupo; pero al haber obstáculos, tales como la falta de tiempo dentro del mismo, ya que solo se está de apoyo en el aula y solo tres días a la semana se podía aplicar, pero en ocasiones hubo suspensiones y otras actividades que se encontraron fuera de mi alcance y no se pudo trabajar con los pequeños.

Definitivamente hubo reestructuraciones en las planeaciones, ya que las que se tenía contempladas para trabajarlas, no llegaron a realizarse, de ésta manera sugiero se utilicen juegos, sobre todo los de mesa, ya que se observó en las actividades que sí se realizaron que los pequeños estaban entusiasmados y si respetaban las reglas de cada juego.

En lo general, creo que las situaciones didácticas fueron de interés para los niños, ya que hubo respuesta por parte de la mayoría, viéndose reflejado en sus logros y avances de cómo iniciaron el ciclo escolar y al término del proyecto.

Alternadamente, se deberá aplicar juegos de mesa tales como: El juego de la oca, corre caballo corre y el dominó entre otros, para favorecer el aprendizaje del conteo; así mismo se podrá aplicar diario el conteo de alumnos (pase de lista) para saber cuántos niños asistieron en el día.

Por lo que en los registros de evaluación se podrá ver los avances logrados por los niños. Durante el periodo de aplicación del presente proyecto, aunque hubo algunos problemas en la aplicación los resultados fueron favorables en la mayoría del grupo.

PLAN DE TRABAJO

Jardín de Niños “Inés Cantú”

Clave: 21DJN0153X

M. Rodríguez No. 1 Col. Centro Teziutlán, Puebla.

| Actividades Semanas | AGOSTO | | SEPTIEMBRE | | | | OCTUBRE | | | | NOVIEMBRE | | | |
|---|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| | 3^a | 4^a | 1^a | 2^a | 3^a | 4^a | 1^a | 2^a | 3^a | 4^a | 1^a | 2^a | 3^a | 4^a |
| Integración Grupal (Actividades) | X | | | | | | | | | | | | | |
| Diagnóstico y Observación (Actividades) | | | X | X | X | | | | | | | | | |
| Evaluación Semanal | X | X | X | X | X | X | | | | | | | | |
| Retomar conocimientos previos (Actividades) | | | | | | | X | X | X | X | | | | |
| Evaluación Semanal | | | | | | | X | X | X | X | | | | |
| Actividades (Planeaciones) | | | | | | | | | | | X | X | X | X |
| Evaluación Mensual | | | | | | | | | | | X | X | X | X |

PLANEACION MENSUAL

COMPETENCIAS A FAVORECER DURANTE LOS MESES DE OCTUBRE – NOVIEMBRE DE 2011.

| CAMPO FORMATIVO | ASPECTO | COMPETENCIA |
|----------------------------|----------------|---|
| PENSAMIENTO MATEMÁTICO | NÚMERO | <ul style="list-style-type: none">• Utiliza los números en variadas situaciones que implican poner en juego los principios de conteo.• Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. |

PLANEACIÓN

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO

ASPECTO: NÚMERO

COMPETENCIA: Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

SITUACION DIDACTICA: “VAMOS A CONTAR”

| | |
|-----------------------------|---|
| FECHA: | <ul style="list-style-type: none">• Cuestionarlos si saben lo que es contar y para qué se cuenta.• Intercambian opiniones.• Entregar distintos materiales para que lo manipulen.• Explicarles que se lanzará un dado al aire y ellos tomarán el número de material que éste indique.• Después contarán cada uno de los materiales con los que contaron.• Al finalizar la actividad intercambien experiencias.• Repetir la actividad para que reafirmen el conteo. |
| Actividad Permanente | Juegos de reglas |
| Materiales | Dados y material didáctico. |

PLAN DE EVALUACION

| NOMBRE DEL ALUMNO | IDENTIFICA LA PERCEPCION POR LA CANTIDAD EN PEQUEÑAS COLECCIONES | POR LA EN | COMPARA COLECCIONES POR CORRESPONDENCIA CONTEO. | DICE LOS NUMEROS EN ORDEN ASCENDENTE. | CONOCE EL USO DE NUMEROS EN SU VIDA COTIDIANA | UTILIZA ESTRATEGIAS DE CONTEO | AGRUPA OBJETOS SEGÚN ATRIBUTOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS | OBSERVACIONES |
|--------------------------|---|------------------|--|--|--|--------------------------------------|--|----------------------|
| Alisson | | | | | | | | |
| Samuel | | | | | | | | |
| Jennifer | | | | | | | | |
| José Luis | | | | | | | | |
| Harim | | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | | |
| Víctor A. | | | | | | | | |
| Tomás A. | | | | | | | | |
| Jesús Said | | | | | | | | |
| Diana Y. | | | | | | | | |
| Alma J. | | | | | | | | |
| Alexis Emir | | | | | | | | |
| Ximena I. | | | | | | | | |
| Ricardo A. | | | | | | | | |
| Karla A. | | | | | | | | |
| Luis Ángel | | | | | | | | |
| Dulce Ma. | | | | | | | | |
| Emelin | | | | | | | | |
| Sofía del C. | | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | | |
| Moshía | | | | | | | | |
| Paloma | | | | | | | | |
| Astrid G. | | | | | | | | |
| Aldo Uriel | | | | | | | | |
| Gael J. | | | | | | | | |
| KarolM. | | | | | | | | |
| Crhistell | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

L = Logro

A = Avance

D = Dificultad

PLANEACIÓN

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO

ASPECTO: NÚMERO

COMPETENCIA: Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

SITUACION DIDACTICA: “MANDARINAS”

| | |
|-----------------------------|---|
| FECHA: | <ul style="list-style-type: none">• Cuestionar a los niños acerca de que si conocen las mandarinas y si las han comido alguna vez.• Mostrarles una ya sin cáscara para que puedan ver que está formada por gajitos.• Repartirles una mandarina a cada quien y pedirles que la pelen y la separen en gajitos en un plato.• Pedirles que cuenten cuántos gajitos tiene cada uno.• Ahora pedirles que se coman un gajito.• Cuestionarlos cuántos gajitos les quedan ahora e ir haciendo anotaciones en una hoja.• Escuchar sus opiniones acerca de la actividad. |
| Actividad Permanente | Juegos de reglas. |
| Materiales | Mandarinas, platos, hojas y lápices. |

PLAN DE EVALUACION

| NOMBRE DEL ALUMNO | IDENTIFICA POR PERCEPCION LA CANTIDAD EN PEQUEÑAS COLECCIONES | COMPARA POR COLECCIONES POR CORRESPONDENCIA O CONTEO. | DICE LOS NUMEROS EN ORDEN ASCENDENTE Y DESCENDENTE | CONOCE EL MATERIAL QUE SE LE MUESTRA | UTILIZA ESTRATEGIAS DE CONTEO (QUITAR Y PONER) | DA OPINIONES ACERCA DE LA ACTIVIDAD REALIZADA | OBSERVACIONES |
|-------------------|---|---|--|--------------------------------------|--|---|---------------|
| Alisson | | | | | | | |
| Samuel | | | | | | | |
| Jennifer | | | | | | | |
| Jose Luis | | | | | | | |
| Harim | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Víctor A. | | | | | | | |
| Tomás A. | | | | | | | |
| Jesús | | | | | | | |
| Diana Y. | | | | | | | |
| Alma J. | | | | | | | |
| Alexis | | | | | | | |
| Ximena I. | | | | | | | |
| Ricardo | | | | | | | |
| Karla A. | | | | | | | |
| Luis | | | | | | | |
| Dulce Ma. | | | | | | | |
| Emelin | | | | | | | |
| Sofía del | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Moshía | | | | | | | |
| Paloma | | | | | | | |
| Astrid G. | | | | | | | |
| Aldo Uriel | | | | | | | |
| Gael J. | | | | | | | |
| KarolM.C | | | | | | | |
| Crhistell | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

L = Logro

A = Avance

D = Dificultad

PLANEACIÓN

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO

ASPECTO: NÚMERO

COMPETENCIA: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.

SITUACION DIDACTICA: “JUGUEMOS CON EL DADO”

| | |
|-----------------------------|---|
| FECHA: | <ul style="list-style-type: none">• Cuestionarlos sobre quién conoce un dado, ¿cómo es? Y ¿para qué sirve?• Intercambien comentarios y reforzar sus ideas mostrándoles uno.• Manipularlo libremente para que lo conozcan.• Realizar movimientos de acuerdo al número que marque el dado.• Proporcionar conjuntos del 1 al 6 y marcarlos de acuerdo al dado.• Al finalizar la actividad comentar las experiencias obtenidas durante las mismas. |
| Actividad Permanente | Juegos de reglas |
| Materiales | Material didáctico y dados, juegos de mesa |

PLAN DE EVALUACION

| NOMBRE DEL ALUMNO | IDENTIFICA POR PERCEPCION LA CANTIDAD EN PEQUEÑAS COLECCIONES | COMPARA POR COLECCIONES POR CORRESPONDENCIA O CONTEO. | DICE LOS NUMEROS EN ORDEN ASCENDENTE. | COMPARTE OPINIONES CON SUS COMPAÑEROS. | UTILIZA ESTRATEGIAS DE CONTEO | AGRUPA OBJETOS SEGÚN ATRIBUTOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS | OBSERVAQCIONES |
|-------------------|---|---|---------------------------------------|--|-------------------------------|---|----------------|
| Alisson | | | | | | | |
| Samuel | | | | | | | |
| Jennifer | | | | | | | |
| José Luis | | | | | | | |
| Harim | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Víctor A. | | | | | | | |
| Tomás A. | | | | | | | |
| Jesús | | | | | | | |
| Diana Y. | | | | | | | |
| Alma J. | | | | | | | |
| Alexis | | | | | | | |
| Ximena I. | | | | | | | |
| Ricardo | | | | | | | |
| Karla A. | | | | | | | |
| Luis | | | | | | | |
| Dulce Ma. | | | | | | | |
| Emelin | | | | | | | |
| Sofía del | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Moshía | | | | | | | |
| Paloma | | | | | | | |
| Astrid G. | | | | | | | |
| Aldo Uriel | | | | | | | |
| Gael J. | | | | | | | |
| Karol | | | | | | | |
| Crhistell | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

L = Logro

A = Avance

D = Dificultad

PLANEACIÓN

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO

ASPECTO: NÚMERO

COMPETENCIA: Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que impliquen agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

SITUACION DIDACTICA: “JUGUEMOS A LA PIRINOLA”

| | |
|-----------------------------|---|
| FECHA. | <ul style="list-style-type: none">• Cuestionarlos acerca de quién conoce las pirinolas y cómo se juegan.• Organizar al grupo en un círculo.• Se explican las reglas del juego.• Se reparten palitos de madera para que jueguen todos.• Se irán repartiendo turnos y ganando los premios que vayan saliendo.• Se jugará hasta que haya un ganador.• Repetirlo cuantas veces sea necesario.• Al término de la actividad intercambien sus experiencias. |
| Actividad Permanente | Juegos de reglas. |
| Materiales | Palitos de madera y pirinolas. |

PLAN DE EVALUACION

| NOMBRE DEL ALUMNO | IDENTIFICA POR PERCEPCION LA CANTIDAD EN PEQUEÑAS COLECCIONES | COMPARA POR COLECCIONES POR CORRESPONDENCIA O CONTEO. | INTERCAMBIA OPINIONES CON SUS COMPAÑEROS | ESPERA EL TURNO QUE LE CORRESPONDE. | UTILIZA ESTRATEGIAS DE CONTEO | AGRUPA OBJETOS SEGÚN ATRIBUTOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS | OBSERVAQCIONES |
|-------------------|---|---|--|-------------------------------------|-------------------------------|---|----------------|
| Alisson | | | | | | | |
| Samuel | | | | | | | |
| Jennifer | | | | | | | |
| José Luis | | | | | | | |
| Harim | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Víctor A. | | | | | | | |
| Tomás A. | | | | | | | |
| Jesús | | | | | | | |
| Diana Y. | | | | | | | |
| Alma J. | | | | | | | |
| Alexis | | | | | | | |
| Ximena I. | | | | | | | |
| Ricardo | | | | | | | |
| Karla A. | | | | | | | |
| Luis | | | | | | | |
| Dulce Ma. | | | | | | | |
| Emelin | | | | | | | |
| Sofía del | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Moshía | | | | | | | |
| Paloma | | | | | | | |
| Astrid G. | | | | | | | |
| Aldo Uriel | | | | | | | |
| Gael J. | | | | | | | |
| Karol | | | | | | | |
| Crhistell | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

L = Logro

A = Avance

D = Dificultad

PLANEACIÓN

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: “¿QUIERES SER EL CAJERO?”

| | |
|-----------------------------|--|
| FECHA: | <ul style="list-style-type: none">• Formar equipos con la dinámica “el barco se hunde”.• Una vez formados los equipos jueguen “al cajero” después de dar las instrucciones.• En cada equipo habrá un cajero, el cuál dará a cada niño la cantidad de billetes o fichas que indique el dado.• Deben estar atentos para que les repartan la cantidad indicada.• Anotar al ganador.• Ir cambiando al cajero para que todos participen.• Al finalizar comentar qué les pareció la actividad.• Repetir la actividad cuantas veces sea necesario para reforzar su conocimiento. |
| Actividad Permanente | Juegos de reglas. |
| Materiales | Dados, billetes, fichas, hojas y lápices. |

Nota: Los juegos de mesa como serpientes y escaleras, la oca y la lotería son juegos que favorecen el aprendizaje del conteo, por lo que se debe aplicar continuamente.

PLAN DE EVALUACION

| NOMBRE DEL ALUMNO | PONE ATENCION A LAS INDICACIONES QUE SE LE DAN. | COMPARTE EL MATERIAL CON SUS COMPAÑEROS | DICE LOS NUMEROS EN ORDEN ASCENDENTE. | COMENTAN ACERCA DE LA ACTIVIDAD REALIZADA. | UTILIZA ESTRATEGIAS DE CONTEO | AGRUPA OBJETOS SEGUN ATRIBUTOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS | OBSERVAQCIONES |
|--------------------------|--|--|--|---|--------------------------------------|--|-----------------------|
| Alisson | | | | | | | |
| Samuel | | | | | | | |
| Jennifer | | | | | | | |
| José Luis | | | | | | | |
| Harim | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Víctor A. | | | | | | | |
| Tomás A. | | | | | | | |
| Jesús | | | | | | | |
| Diana Y. | | | | | | | |
| Alma J. | | | | | | | |
| Alexis | | | | | | | |
| Ximena I. | | | | | | | |
| Ricardo | | | | | | | |
| Karla A. | | | | | | | |
| Luis | | | | | | | |
| Dulce Ma. | | | | | | | |
| Emelin | | | | | | | |
| Sofía del | | | | | | | |
| Julieta | | | | | | | |
| Moshía | | | | | | | |
| Paloma | | | | | | | |
| Astrid G. | | | | | | | |
| Aldo Uriel | | | | | | | |
| Gael J. | | | | | | | |
| Karol | | | | | | | |
| Crhistell | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

L = Logro A = Avance D = Dificultad

FASES PARA EVALUAR

| FASES | PROPOSITO ESPECIFICO | QUE EVALUAR | CON QUE EVALUAR | COMO EVALUAR | QUIENES EVALUAN | PARA QUE EVALUAR | CUANDO EVALUAR |
|----------------------------|---|---|--|--------------------------|-----------------|---|--|
| I Agosto a Septiembre | Diagnóstico de grupo. El juego como alternativa para favorecer el conteo en niños de preescolar. | Integración y colaboración del grupo. Conocimientos previos. | Observación. Diario de trabajo. | Individual y por equipo. | Educadora | Identificar factores que afectan o favorecen el aprendizaje de los niños. | Al finalizar cada actividad |
| II septiembre a Octubre | Establecer juegos que impliquen acciones de conteo. (Planeaciones) | Comparación, seriación y correspondencia en colecciones de objetos. | Observación. Diario de trabajo. | Individual y por equipo. | Educadora | Identificar logros y avances en el proceso de aprendizaje | Al finalizar cada actividad |
| III Noviembre | Establecer juegos que impliquen acciones de conteo. (Planeaciones) | Interpreta e identifica estrategias de conteo; así como la solución de problemas. (reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos) | Observación. Diario de trabajo. | Individual y por equipo. | Educadora | Identificar logros y avances en el proceso de aprendizaje | Al finalizar cada actividad. Al finalizar la aplicación del proyecto. |

**SUGERENCIAS
Y/O RECOMENDACIONES**

Como parte de la tarea educativa, es necesario que la educadora realice las siguientes sugerencias o recomendaciones:

- En primer lugar, propiciar un ambiente de confianza en el grupo.
- Realizar juegos sencillos como cantos para que tengan la confianza con la educadora.
- Pedirles que sigan las reglas del juego y explicarlo.
- Las planeaciones didácticas para favorecer el conteo en niños de preescolar deberá contar con juegos de mesa que se manejen con el uso del dado.
- Así mismo, deberán ser realizadas en varias ocasiones para que tenga resultados favorables.

Por lo anterior, el trabajo docente deberá ser el de promover que los niños desarrollen sus capacidades de razonamiento, reflexionen, compartan y expresen sus ideas; así como sus explicaciones y las compartan con sus compañeros.

También se debe involucrar a los padres de familia en el proceso del desarrollo-aprendizaje de sus hijos, ya que en ocasiones algunos niños no cuentan con ése apoyo porque los padres trabajan todo el día y ellos se encuentran al cuidado de otras personas (abuelos, tíos, hermanos,)

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

BAROODY, Arthur. 1988. *Técnicas para contar en el pensamiento matemático de los niños* Madrid, España. Editorial Visor.

BODROVA, Elena. 2004 *Herramientas de la mente* Secretaría de Educación Pública (SEP) México, D.F.

FUENLABRADA, Irma. 2005 *Curso de formación y actualización profesional para el docente de educación preescolar* Secretaría de Educación Pública (SEP) México, D.F. Primera Edición.

MALAGON, Guadalupe. 2005 *Las competencias y los métodos didácticos en el jardín de niños* México, D.F. Editorial Trillas.

Secretaría de Educación Pública (SEP) 2004 *Programa de Educación Preescolar 2004* México, .D.F. Primera Edición.

ANEXOS

EVALUACION GENERAL

JARDÍN DE NIÑOS “INES CANTU”.

CLAVE: 21DJN0153.

M. RODRIGUEZ NO. 1 CENTRO TEZIUTLAN, PUE.

2º GRADO GRUPO “B”.

| | INDICADORES | SI | NO | POR QUE | SUGERENCIAS DE MEJORAMIENTO |
|-----------|---|----|----|-------------------------------------|---|
| N | 1.- Comentan sus conocimientos previos | X | | | |
| | 2.- Comparten sus experiencias | X | | | |
| I | 3.- Comparan resultados obtenidos | X | | | |
| | 4.- Escuchan a los demás | | X | Se distraen fácilmente. | Enseñarles a escuchar con respeto. |
| N | 5.- Formulan hipótesis | X | | | |
| | 6.- Proponen alternativas de solución | X | | | |
| O | 7.- Comparten los materiales | | X | Porque no saben compartir, pelean. | Enseñarles a compartir por medio de juegos. |
| | 8.- Cumplen con los acuerdos establecidos | | X | Porque no respetan reglas. | Propiciar el respeto del reglamento dentro del grupo. |
| S | 9.- Trabajan en equipos o binas | X | | | |
| | 10.-Explican resolución de problemas | X | | | |
| | | | | | |
| D | 1.- Promueve la participación | X | | | |
| O | 2.- Coordina el intercambio de ideas | | X | Falta de control de grupo. | Propiciar el respeto al darle la palabra al niño que levante la mano. |
| C | 3.- Escucha sugerencias y opiniones | X | | | |
| E | 4.- Propicia el trabajo en equipo | X | | | |
| N | 5.- Ayuda en la solución de problemas | X | | | |
| T | 6.- Coordina acciones | X | | | |
| E | 7.- Escucha con atención a los niños | X | | | |
| | 8.- Promueve alternativas de solución | X | X | Dejar que ellos busquen soluciones. | Promover la búsqueda de soluciones mediante cuestionamientos. |
| | | | | | |
| A | 1.- Se realizaron las planeadas | | X | Falta de tiempo | |
| C | 2.- Fueron realizadas en el orden propuesto | X | | | |
| T | 3.- Los tiempos fueron los necesarios para su | | X | Imprevistos, suspensión de clases, | |
| I | 4.- El espacio fue el óptimo para el desarrollo | X | | | |
| V. | 5.- Fueron de interés para los niños | X | X | Algunas fueron tediosas, por lo que | Promover juegos de interés para la realización de actividades. |

ENTREVISTA PARA PADRES DE FAMILIA

1.- ¿CUAL ES EL COMPORTAMIENTO DE SU HIJO EN CASA?

2.-¿CUALES SON LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN EN FAMILIA Y CUANDO LO HACEN?

3.- ¿Cuándo PLATICA CON SU ESPOSO (A), TIENE CUIDADO DEL TEMA A TRATAR FRENTE A SU HIJO (A)?

4.- ¡DURANTE LAS DISTINTAS ACTIVIDADES DE ASEO Y DE ORDEN EN SU HOGAR, INVOLUCRA A SU HIJO EN EL MISMO?

5.- ¿AL HABLAR CON SU HIJO (A) COMO LO HACE, UTILIZA EL VOCABULARIO ADECUADO?

6.- ¿CUANDO ESTA VIENDO TELEVISION COMPARTE CON SU HIJO (A) LOS MISMOS PROGRAMAS?¿CUALES SON?

7.- ¿CUANTO TIEMPO DEDICA PARA PLATICAR CON SU HIJO (A) Y DE QUE TEMA HABLAN?

8.- ¿CUANDO DISCUTE CON SU ESPOSO (A), LO HACE FRENTE A SU HIJO (A)?

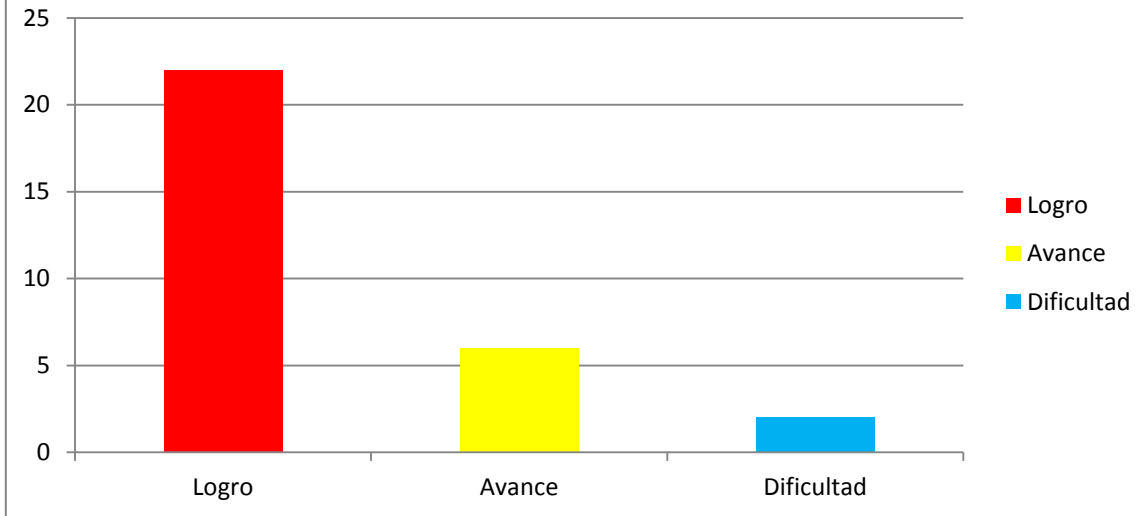
9.- ¿QUE LE GUSTA AL NIÑO DEL JARDIN Y QUE LE DISGUSTA?

10.- ¿QUE JUEGOS COMPARTE CON SU HIJO (A)?

11.- ¿COMO APOYA A SU HIJO EN LO QUE APRENDE DENTRO DEL JARDIN?

12.- ¿CONSIDERA QUE SU HIJO (A) REQUIERE DE APOYO ESPECIAL PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES?

Concentrado de Evaluación del Proyecto 2° Grado Grupo "B"





GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PREESCOLAR



JARDÍN DE NIÑOS

"INÉS CANTÚ"

CLAVE: 21DJN0153X

FICHA DE INSCRIPCIÓN POR ALUMNO
CICLO ESCOLAR 2009-2010

| IDENTIFICACIÓN DEL ALUMNO | | | |
|---------------------------|-----------------------------|---------------|---------------------|
| NOMBRE COMPLETO | Jael Alberto Perez de Jesús | | |
| CURP-RFC. | PEJ JOS 0201H PLRSLA6 | | |
| FECHA DE NACIMIENTO | 01 de Febrero 2005 | GRADO Y GRUPO | 2 ^{do} "A" |

| DATOS DEL PADRE | |
|-----------------------------|---|
| NOMBRE COMPLETO | Luis Alberto Perez Castro |
| ESCOLARIDAD | Primaria |
| DOMICILIO COMPLETO | Atoluca Secc. 3 ^a Calle Revolución No. 129 |
| CODIGO POSTAL | 73820 |
| TELEFONO PART. Y/O CELULAR. | 10-2-00-16 |
| OCUPACION | Chofer |
| DOMICILIO DEL TRABAJO | Atoluca Secc 3 ^a Calle Revolución No. 131 |
| TELEFONO DEL TRABAJO | 10-2-00-19 |

| DATOS DE LA MADRE | |
|-----------------------------|---|
| NOMBRE COMPLETO | Araceli de Jesús González |
| ESCOLARIDAD | Carrera Técnica |
| DOMICILIO COMPLETO | Atoluca Secc. 3 ^a Calle Revolución No. 129 |
| CODIGO POSTAL | 73820 |
| TELEFONO PART. Y/O CELULAR. | 10-2-00-16 |
| OCUPACIÓN | Ama de Casa |
| DOMICILIO DEL TRABAJO | |
| TELEFONO DEL TRABAJO | |

TEZIUTLÁN, PUE., A 14 DE AGOSTO DE 2009.

EDUCADORA DEL GRUPO

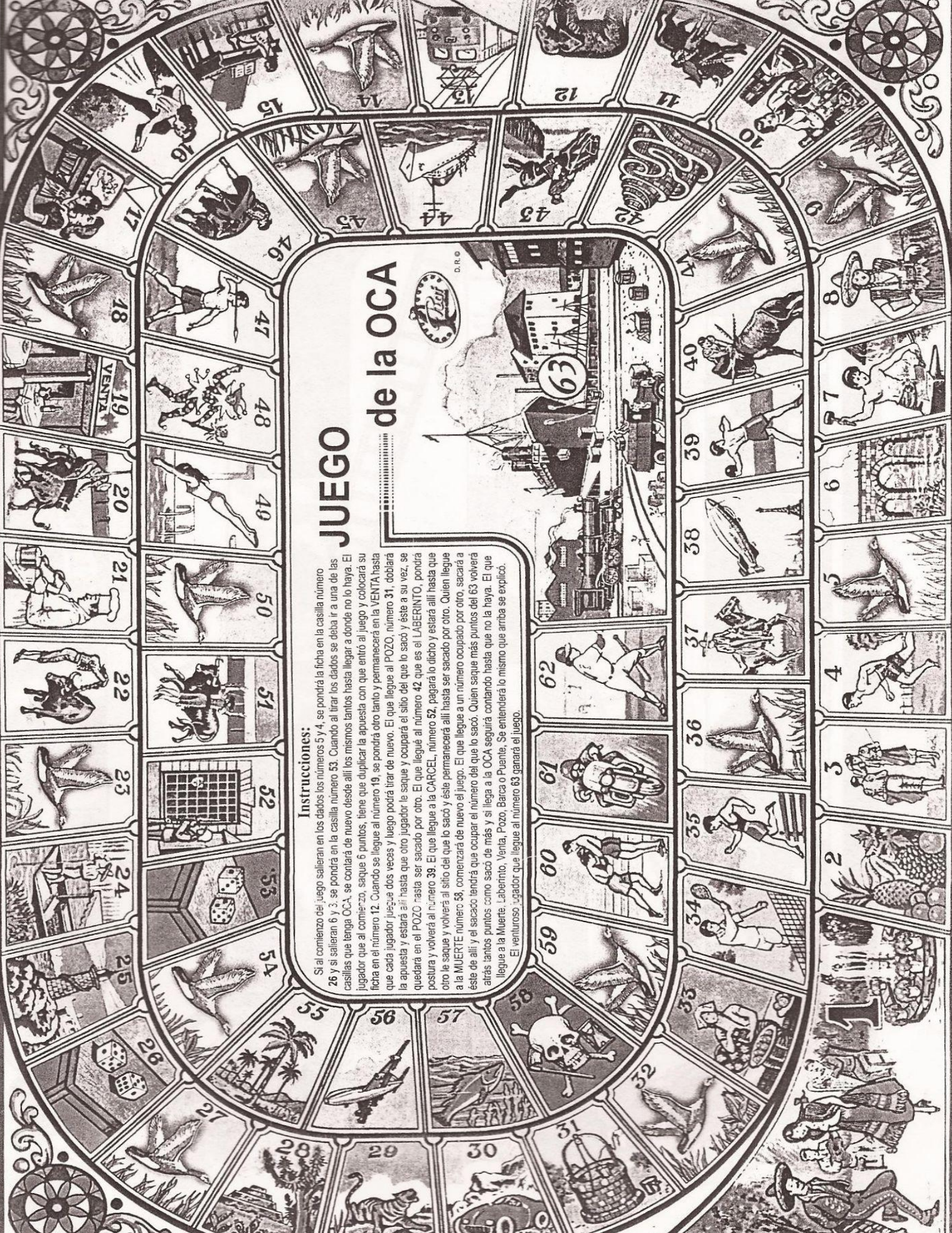
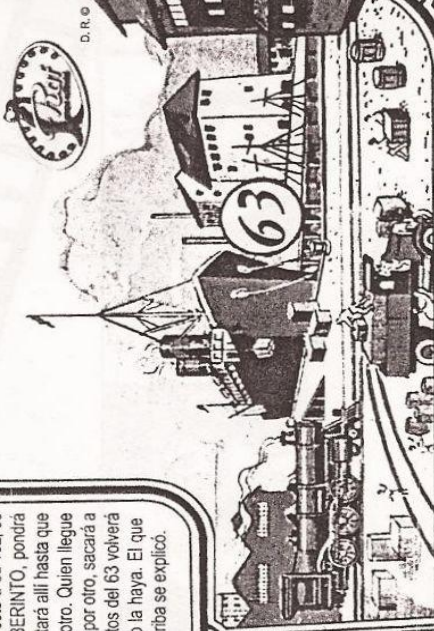
DIRECTORA DEL J. DE N.

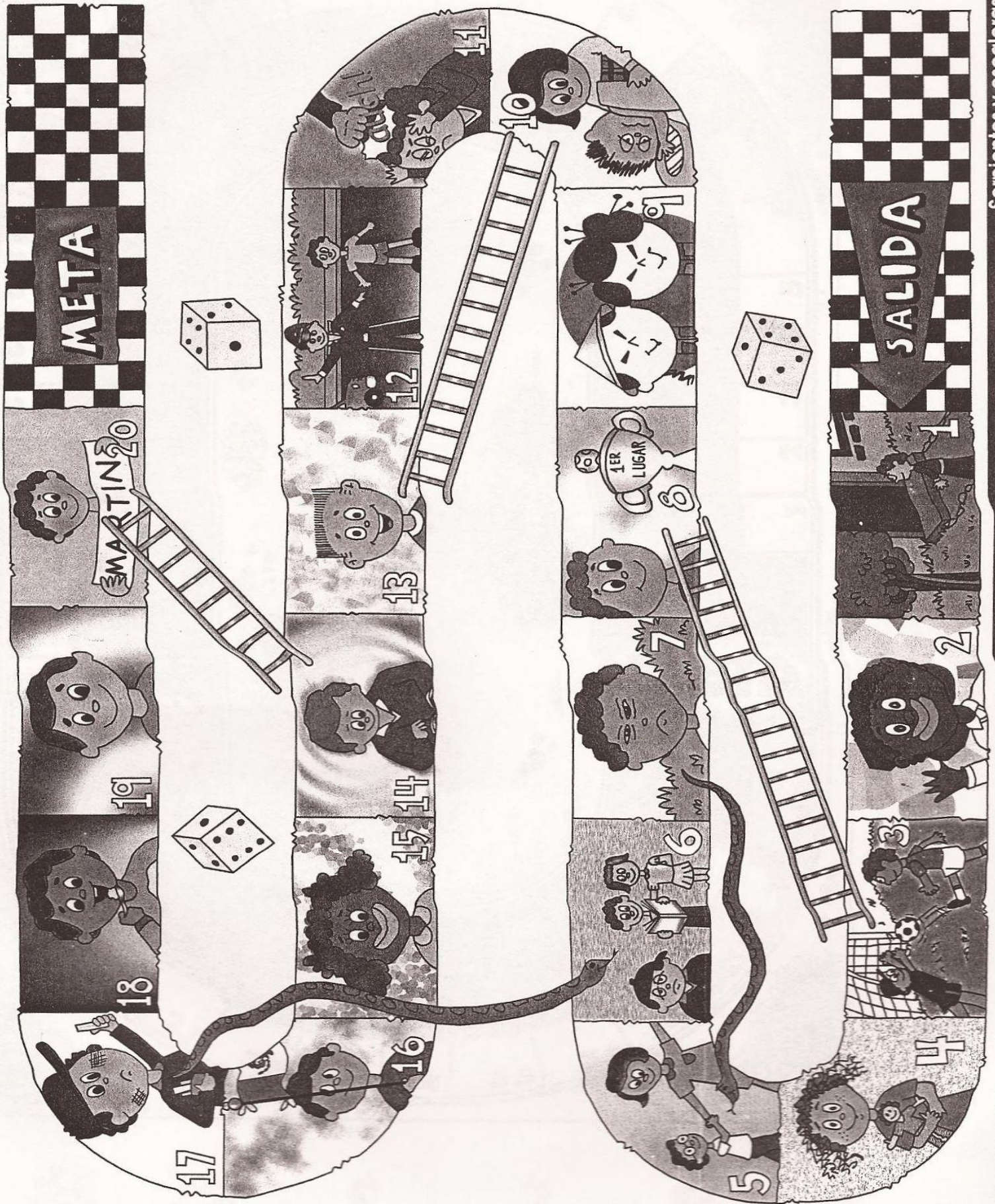
Instrucciones:

Si al comienzo del juego salieran en los dados los números 5 y 4, se pondrá la ficha en la casilla número 26 y si salieran 6 y 3, se pondrá en la casilla número 53. Cuando al tirar los dados se deba ir a una de las casillas que tenga OCA, se contará de nuevo desde allí los mismos tantos hasta llegar a donde no lo haya. El jugador que al comienzo, saque 6 puntos, tiene que duplicar la apuesta con que entró al juego y colocará su ficha en el número 12. Cuando se llegue al número 19, se pondrá otro tanto y permanecerá en la VENTA hasta la apuesta y estará allí hasta que otro jugador le saque y ocupará el sitio del que lo sacó y éste a su vez, se quedará en el POZO hasta ser sacado por otro. El que llegó al número 42 que es el LABERINTO, pondrá postura y volverá al número 39. El que llegue a la CARCEL, número 52, pagará lo dicho y estará allí hasta que otro le saque y volverá al sitio del que lo sacó y éste permanecerá allí hasta ser sacado por otro. Quien llegue a la MUERTE número 58, comenzará de nuevo el juego. El que llegue a un número ocupado por otro, sacará a éste de allí y el sacado tendrá que ocupar el número del que lo sacó. Quien saque más puntos del 63 volverá atrás tantos puntos como sacó de más y si llega a la OCA seguirá contando hasta que no la haya. El que llegue a la Muerte, Laberinto, Venta, Pozo, Barca o Puente, Se entenderá lo mismo que arriba se explicó.

El venturoso jugador que llegue al número 63 ganará el juego.

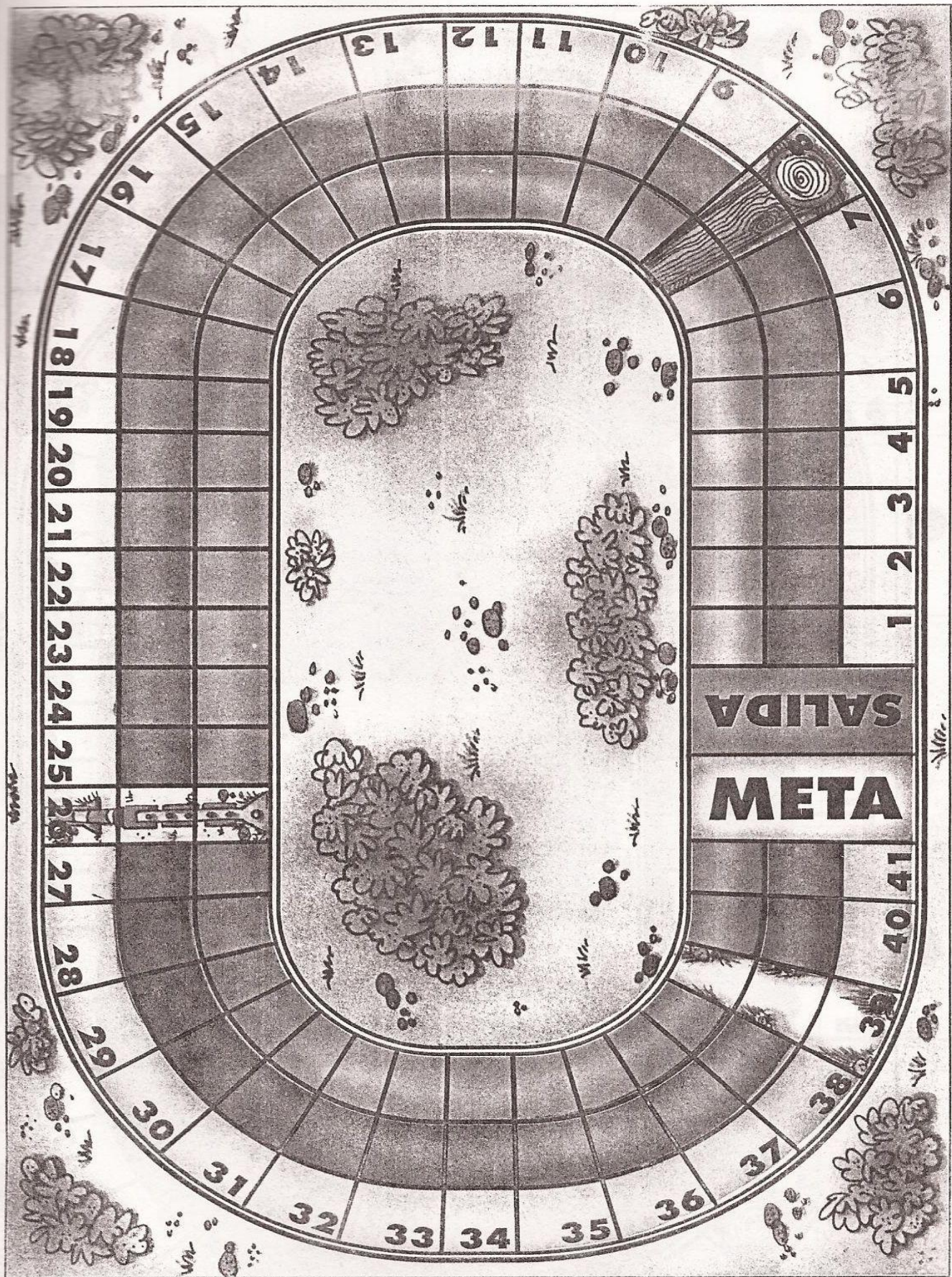
JUEGO de la OCA





Juega tirando el dado

Razonamiento lógico y formación del juicio moral





| | |
|-------|--|
| ● ● ● | |
| ● ● ● | |

| | |
|-------|---|
| ● ● ● | ● |
| ● ● ● | ● |

| | |
|-------|-----|
| ● ● ● | ● ● |
| ● ● ● | ● |

| | |
|-------|-----|
| ● ● ● | ● ● |
| ● ● ● | ● ● |

| | |
|-------|-------|
| ● ● ● | ● ● ● |
| ● ● ● | ● ● ● |

| | |
|-------|-------|
| ● ● ● | ● ● ● |
| ● ● ● | ● ● ● |

| | |
|-------|-------|
| ● ● ● | ● ● ● |
| ● ● ● | ● ● ● |

| | |
|-------|-------|
| ● ● ● | ● ● ● |
| ● ● ● | ● ● ● |

| | |
|-------|--|
| ● ● ● | |
| ● ● ● | |

| | |
|-------|-----|
| ● ● ● | ● ● |
| ● ● ● | ● ● |

| | |
|-------|-----|
| ● ● ● | ● ● |
| ● ● ● | ● ● |

| | |
|-------|-------|
| ● ● ● | ● ● ● |
| ● ● ● | ● ● ● |

| | |
|-------|-------|
| ● ● ● | ● ● ● |
| ● ● ● | ● ● ● |

| | |
|-------|-------|
| ● ● ● | ● ● ● |
| ● ● ● | ● ● ● |

Dominó de figuras y colores

