

**“El Juego para favorecer la Noción
de Número en tercero de Preescolar ”**

Proyecto de Innovación

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

**Presenta:
Sara López Méndez**

Teziutlán, Pue., Julio de 2011.

**“El Juego para favorecer la Noción
de Número en tercero de Preescolar”**

Proyecto de Innovación

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

Presenta:

Sara López Méndez

Tutora:

Lic.Idalid Mendoza Juárez.

Teziutlán, Pue., Julio de 2011.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-11/0880

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

Profra.
Sara López Méndez
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 para favorecer la noción de número en tercero de 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.



Atentamente
"Educar para Transformar"

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Mtra. María del Carmen Sisniega González
Presidente de la Comisión

MCSG/EJMT/DJA//gct*

DEDICATORIA

En primera instancia le agradezco a Dios por darme la vida y permitirme vivir estos momentos tan significativos.- Así también como a la vida misma por ser una persona afortunada.

A mis padres que son los pilares y base fundamental de mi existencia , que gracias al apoyo incondicional que siempre me han aportado he salido adelante en distintas situaciones de mi vida gracias mamá, gracias papá sin ustedes no hubiera podido lograrlo.

A mis hermanos Magda, Gumaro, Soco y Longino también a mis familiares por su apoyo en todos los aspectos gracias los quiero mucho.

A mi hija que es el mayor tesoro que Dios ha puesto en mi camino por quien he luchado y lo seguiré haciendo incondicionalmente. A pesar de que te he descuidado en algunas ocasiones. Elizabeth sabes que eres mi niña querida, que te quiero y que te amo mi pequeña.

Muy especialmente al profesor Carlos, por sus recomendaciones Esteban que siempre me dio su apoyo incondicional, a la enfermera Diana por todo su apoyo, sinceramente gracias.

También lo dedico a mis asesores de la carrera por su preocupación, paciencia y dedicación.

Dedico también este trabajo a mis amigos, Liliana, Fabiola, Cata, Ana, Óscar por todos los momentos que pasamos juntos, siempre los voy a recordar.

GRACIAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPITULO I: CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA	
Teoría del Problema.....	17
Pasos para comprender la noción del número.....	18
Teoría Psicológica.....	23
Teoría Pedagógica.....	26
CAPITULO II: CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA	
Teoría de la Alternativa.....	32
Tipos de Juego.....	34
Teoría de la Evaluación.....	37
Estrategia de Trabajo.....	41
Cronograma.....	42
Plan de Trabajo.....	43
Propuesta Didáctica.....	49
SUGERENCIAS.....	94
BIBLIOGRAFÍA.....	95
APÉNDICES.....	96

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Las nociones matemáticas son de suma importancia para la resolución de problemas cotidianos ya sea de operaciones aritméticas o lógicas; es decir, las nociones matemáticas desarrolladas en el preescolar permitirán al alumno en su vida adulta realizar operaciones o comparaciones matemáticas más fácilmente. **“Para conocer el desarrollo del concepto de número, se hace imprescindible tratar de manera conjunta los procesos de clasificación, seriación y correspondencia, desde el enfoque teórico que sustenta el presente estudio”.** (Weinstein & GONZALES)¹

La matemática es un componente de la formación de los ciudadanos, en una sociedad altamente tecnológica.- determina lo que los alumnos en los diferentes niveles educativos deben llegar a conocer y saber hacer en relación con las matemáticas. Uno de los propósitos fundamentales en el pensamiento matemático es que el alumno de preescolar “Construya nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre los objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar. Otro propósito fundamental es que **“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”** (PEP.2004, 2004) **2.** Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes en los niños desde edades muy tempranas como consecuencias de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, desarrollan nociones numérica, espaciales y temporales que le permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas. Las nociones matemáticas son de suma importancia para la resolución de problemas cotidianos ya sea de operaciones aritméticas a lógicas; es decir, **“las nociones matemáticas desarrolladas en el preescolar permitirán al niño**

en su vida adulta realizar operaciones o comparaciones matemáticas más fácilmente”. (P.E.P, 2004) 3

El jardín de niños “**TENEXAPA**” C.C.T. 21DJN1684S, de la comunidad de Tenexapa de Azueta perteneciente a la zona escolar 083 del municipio de Ayotoxco de Guerrero, Pue. tiene una población infantil de 17 alumnos es de modalidad unitaria, en dicha institución educativa me he dado a la tarea de plantear un proyecto de innovación especialmente con el grupo de tercer grado el cual está integrado por 12 alumnos 7 niños y 5 niñas dentro de este nivel he detectado que existen ciertos problemas que marcan un bajo rendimiento escolar al llevar a cabo las diversas consignas de enseñanza aprendizaje las cuales afectan de una manera significativa en la educación de los alumnos, encontrándose diversos conflictos no solo en la comunicación sino en todas las actividades a desarrollar durante las jornadas diarias. Los alumnos generalmente tienen mayor problema con el aprendizaje del campo formativo de pensamiento matemático, esto lo pude constatar mediante la observación directa pues cuando comenzamos a trabajar con este campo formativo se salían del salón o dicen que ya se quieren ir a sus casas, comienzan a bostezar y se aburren mucho.

Como resultado del diagnóstico realizado, se puede concluir que el problema predominante en el grupo de tercer grado es la dificultad para comprender la noción del número; a partir del conocimiento de éste se puede hacer el siguiente planteamiento: **¿CÓMO LOGRAR QUE LOS ALUMNOS DE TERCER GRADO DEL JARDÍN DE NIÑOS “TENEXAPA” DE LA COMUNIDAD DE TENEXAPA DE AZUETA COMPRENDAN LA NOCIÓN DEL NÚMERO A TRAVÉS DEL JUEGO?**

Para identificar y resolver este problema se propone como alternativa el uso del juego para ello es necesario plantear objetivos que de alguna manera formen las actividades realizadas:

- **FAVORECER LA IDENTIFICACIÓN Y COMPRENSIÓN DE LA NOCIÓN DEL NÚMERO EN LOS ALUMNOS DE TERCER GRADO DEL JARDÍN DE NIÑOS “TENEXAPA “UTILIZANDO DIVERSAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO UTILIZÁNDOLO EN SU VIDA COTIDIANA?**
- Proponer y facilitar diversos materiales para el desarrollo de conteo en los alumnos de tercer grado de preescolar.
- Utilizar estrategias didácticas que motive a los alumnos a la resolución de problemas.
- Que a través del juego los alumnos de tercer grado del Jardín de niños “Tenexapa” resuelvan sus problemas cotidianos.

Este proyecto, tiene como propósito plantear una alternativa de trabajo a un problema de aprendizaje que se presenta dentro del aula donde se desarrolla mi labor docente y su fin es lograr que los alumnos comprendan el concepto de numero.- El tipo de proyecto que se presenta es de acción docente el motivo por el cual se ha retomado es porque surge de la practica y está diseñado para esa misma practica. Lo detecte por medio de la observación directa y el diario de campo **-“El proyecto pedagógico de acción docente se entiende como la herramienta teórico – práctica en desarrollo que utilizan los profesores (ARIAS Marcos Daniel, 1994)4**

- 1.- Comprender y conocer un problema significativo.
- 2.-Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico.
- 3.-Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollara la alternativa
- .4.- Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación.
- 5.- Favorecer el desarrollo profesional de los profesores participantes

La comunidad de Tenexapa de Azueta es de origen náhuatl y significa piedra de cal se encuentra ubicada en la parte nororiental del municipio de Hueytamalco del estado de Puebla tiene una población de 394 habitantes su ocupación principal es la agricultura, estas actividades no logran favorecer el buen desarrollo de los habitantes de la comunidad esto afecta en los alumnos ya que frecuentemente no asisten a la escuela por apoyar a sus padres en sus quehaceres del campo así también debido al bajo nivel económico en variadas ocasiones los alumnos no presentan el material de enseñanza – aprendizaje, esto afecta pues quienes si lo llevan no pueden avanzar de manera favorable En el centro de trabajo donde desarrollo mi labor docente se encuentran ciertos aspectos que afectan de una manera notable en el desarrollo de la noción del número. **Aspecto político:** Los tutores de dicha institución no son de la misma preferencia política esto provoca que no permitan que sus pequeños realicen actividades con otros alumnos e incluso en actividades donde se tiene que tomar en cuenta al padre de familia las actividades no se realizan debido a las diferencias que existen entre ellos .otro momento donde se muestra es cuando se tiene que recurrir alguna estancia de gobierno y algunos miembros integrantes de dicha institución se niegan a colaborar. **Aspecto social:** Los padres de familia en su mayoría se dedican a otras cuestiones que no tienen nada que ver con la educación de sus hijos como ver la televisión, salir a platicar con el vecino o en su defecto hay alumnos que no viven con sus padres sino con sus abuelos o tíos y estos no le dedican el tiempo suficiente a los niños lo cual afecta en la comprensión de la noción del numero. **Aspecto económico:** Este aspecto es uno de los que más preocupan en mi labor docente ya que la mayoría de los papás del jardín de niños son de escasos recursos y por lo tanto no pueden comprar los materiales didácticos que requieren sus pequeños pues viven al día lo cual afecta de una manera significativa en la comprensión de la noción del numero.- hay párvulos que cuentan con el material que se requiere ,pero son hijos de padres que tuvieron que emigrar a Estados Unidos o a otras ciudades y solo están a cargo de otro familiar que no le interesa la educación de los pequeños.- cabe

mencionar que en la escuela no existe ningún otro documento que argumente el estudio de dicho problema

Este proyecto de acción docente está integrado por dos capítulos, un apartado de anexos, apéndices y bibliografía.

En el capítulo I: se aborda la **teoría del problema** sustentada por Miriam Nemerovsky y Alicia Carbajal desde la concepción del concepto de número hasta el proceso que se sigue para llegar a este mismo, la **teoría psicogenética** de Jean Piaget, para fundamentar el desarrollo de la inteligencia del niño y la etapa en que se encuentra de acuerdo a su edad cronológica. Dentro de la **teoría pedagógica** se aborda la teoría constructivista de Cesar Coll donde da a conocer el papel del alumno, papel del maestro y de los contenidos, estas teorías que sustentan los teóricos son el soporte para fundamentar la comprensión del número, rescatando la metodología adecuada para favorecer en el alumno un aprendizaje significativo y el cual lo pueda utilizar en distintas ocasiones de su vida cotidiana.

En el capítulo II: Se encuentra diseñada una alternativa de solución tomando en cuenta como base principal el juego sustentado por Juan Del val donde da a conocer la conceptualización del juego, los tipos de juego así como se hace mención de los juegos que se tomaron en cuenta para el desarrollo de las planeaciones; también se aborda el tipo de evaluación que fue necesario tomar en cuenta para confirmar hasta qué punto los alumnos llegaron a comprender el concepto del número.

El ambiente del aula debe fomentar las actitudes que promueven la confianza en la capacidad de aprender.- Un ambiente estable que proporcione seguridad estímulo en el cual los alumnos puedan adquirir actitudes y percepciones sobre sí mismo y sobre el sentido del trabajo escolar que se encuentra en la base de todo aprendizaje, será más factible que los niños adquieran valores y actitudes que pondrán en práctica en toda actividad de aprendizaje y en toda forma de Participación escolar. **“El mejoramiento de la calidad exige una adecuada atención de la diversidad, considerando las**

características de las niñas y de los niños, tanto las de orden individual como aquellas que se derivan de los ambientes familiares y sociales en los que se desenvuelve, y las grandes diferencias culturales, como la pertenencia étnica”. (P.E.P, 2004)5

En la práctica educativa este desafío implica superar la concepción que supone que el grupo puede ser considerado como un todo homogéneo. La educación preescolar desempeña una función de primera importancia en el aprendizaje y el desarrollo de todos los niños. Sin embargo, su función es más importante todavía para quienes viven en situación de pobreza y, sobre todo, para quienes por razones de sobrevivencia familiar o por factores culturales tienen escasas oportunidades de atención y de relación con sus padres. La educación preescolar cumple así una función democratizadora como espacio educativo en el que todos los niños y todas las niñas, independientemente de su origen y condiciones sociales y culturales tienen oportunidades de aprendizaje que les permiten desarrollar su potencial y fortalecer las capacidades que poseen. En general existe coincidencia en la idea de que, para responder a esos desafíos, los propósitos educativos deben concentrarse en el desarrollo de las competencias intelectuales en la capacidad de aprender permanentemente, y en la formación de valores y actitudes, que permitan avanzar en la democratización social y hacer sustentable el desarrollo humano. La educación preescolar, como primera etapa y fundamento de la educación básica, no puede sustraerse a esos desafíos los niños que ingresaran al jardín durante los próximos años habrán de incorporarse plenamente en dos décadas a la vida social en un mundo en constante cambio; prepararlos para afrontar los desafíos del futuro es un interactivo de toda la educación básica.

El plan y programa de educación preescolar 2004 está integrado por seis campos formativos los cuales están divididos en aspectos que son: **Campo formativo:** Desarrollo personal y social, **Aspectos en que se organiza:** Identidad personal y autonomía, Relaciones interpersonales, **Campo formativo:** Lenguaje y

comunicación, **Aspectos en que se organiza:** Lengua oral y Lengua escrita, **Campo formativo:** Pensamiento matemático, **Aspectos en que se organiza:** Numero y Forma, espacio y medida, **Campo formativo:** Exploración y conocimiento del mundo, **Aspectos en que se organiza:** Mundo natural, Cultura y vida social, **Campo formativo:** Expresión y apreciación artística, **Aspectos en que se organiza:** Expresión y apreciación musical, Expresión corporal y apreciación de la danza, Expresión y apreciación plástica, Expresión dramática y apreciación teatral, **Campo formativo:** Desarrollo físico y salud , **Aspectos en que se organiza** Coordinación fuerza y equilibrio y promoción de la salud el campo formativo pensamiento matemático que es en el que se encuentra sumergido el problema que es la noción del numero en los alumnos de tercer grado de preescolar para ello describiré las cuatro competencias que pretende lograr este campo en el aspecto de numero.

1.- Utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en juego los principios de conteo.

2.- Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implica agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

3.- Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

4.- Identifica irregularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.

Las competencias que apoyan en mi proyecto para la resolución de mi problema de la comprensión de la noción del número es la uno y la dos ya que mediante estas el pequeño podrá comparar, igualar, repartir en distintas situaciones de su vida cotidiana.

Las educadoras desempeñan un papel fundamental para promover la igualdad de oportunidades de acceso al dominio de los códigos culturales y de desarrollo de competencias que permitan a los niños y las niñas del país una

participación plena en la vida social.-El hecho de compartir determinados principios, asumirlos en el actuar pedagógico y comprometerse con ellos, favorece mejores condiciones para el intercambio de información y coordinación entre los maestros y fortalece las formas de trabajo concertadas que den origen a un verdadero trabajo de gestión escolar.-El desarrollo del trabajo durante el ciclo escolar **“requiere de un ambiente en el que las niñas y los niños se sientan seguros, respetados y con apoyo de manifestar con confianza y libertad sus preocupaciones, dudas sentimientos e ideas”** (P.E.P, EL TRABAJO DOCENTE, 2004)6

Del mismo modo, deberán asumir y comprender nuevas reglas para la convivencia y el trabajo, varias de ellas distintas a las que se practican en el ambiente familiar.-La confianza en la maestra del grupo Un clima afectivo requiere que las niñas y los niños perciban que su maestra es paciente, tolerante, que los escucha, los apoya, los anima y los estimula, que pueden contar con ella para estar seguros y resolver los conflictos que enfrentan.

Es importante que los niños perciban, con claridad creciente, que el sentido de ir a la escuela está en la oportunidad de saber y de entender más, de ser capaces de más. Esta idea, que es totalmente obvia para los adultos, no lo es para los niños. Su propia experiencia les debe mostrar que el jardín no es solo un lugar grato y divertido, sino que por el hecho de participar en sus actividades, saben lo que antes no sabían y pueden hacer lo que antes no podía explorar semejanzas y diferencias entre el hogar y la escuela, hacer el recorrido por los espacios escolares, dialogar con ellos acerca de lo que el jardín les pueda ofrecer y promover que los más grandes les platicuen algunas experiencias, puede ayudar a que los más pequeños, sobre todo a los de nuevo ingreso, comiencen a integrarse a la educación escolar a entender las razones por las que asiste a la escuela y a sentirse más seguros; El ambiente del aula debe fomentar las actitudes que promueven la confianza en la capacidad de aprender.- ambiente

estable que proporcione seguridad estímulo en el cual los alumnos puedan adquirir actitudes y percepciones sobre sí mismo y sobre el sentido del trabajo escolar que se encuentra en la base de todo aprendizaje, será más factible que los niños adquieran valores y actitudes que pondrán en práctica en toda actividad de aprendizaje y en toda forma de Participación escolar.

De acuerdo al plan y programa de educación preescolar 2004” **la evaluación del aprendizaje es un proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen o saben hacer, sus competencias, respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar”.** (P.E.P, LA EVALUACION, 2004)7.- esta tiene tres finalidades:

*Constatar los aprendizajes de los alumnos sus logros y dificultades que manifiestan para alcanzar cada competencia.

*Identificar los factores que influyen o afectan el aprendizaje de los alumnos, incluyendo la práctica docente.

*Mejorar la acción educativa de la escuela, la cual incluye el trabajo docente y otros procesos del aspecto escolar.

La evaluación constituye la base para que la educadora, tome decisiones y realice cambios. En la educación preescolar la evaluación tiene una función esencial y exclusivamente formativa, como medio para el mejoramiento del proceso educativo, en este sentido es importante destacar que el avance de los alumnos en los tres grados de la educación preescolar no tendrá como requisito una boleta de aprobación de un grado, la acreditación se obtendrá por el hecho de haberlo cursado, mediante la presentación de la constancia correspondiente.-Las acciones de la evaluación solo tienen sentido si la información y las conclusiones obtenidas sirven de base para generar la reflexión de la educadora, modificar aquellos aspectos del proceso escolar que obstaculizan el logro de los propósitos educativos, fortalecer aquellos que, lo favorecen, o diseñar y experimentar nuevas formas de trabajo si con las formas usuales no se han alcanzado los propósitos

fundamentales previstos o deseables.-Del mismo modo, los resultados de la evaluación deben ser uno de los elementos principales para la reflexión colectiva del personal docente en el jardín de niños y para la comunicación con las madres y padres de familia.

CAPÍTULO

I

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA DEL PROBLEMA

La palabra matemática viene del griego antiguo que quiere decir campo de estudio o de instrucción. El significado se contrapone a lo que se puede entender sin haber sido instruido, que refiere a poesía, retórica y campos similares, mientras que se refiere a las áreas de conocimiento que solo pueden entenderse tras haber sido instruido en las mismas (astronomía, aritmética). En particular significa el arte matemática.

¿QUÉ ES EL NÚMERO?

Es el resultado de la síntesis de la operación de clasificación de la operación de seriación: **“un número es la clase formada por todos los conjuntos que tienen la misma propiedad numérica y que ocupa un rango en una serie, serie considerada a partir también de la propiedad numérica”.** (Carbajal, 1994)⁸

- el concepto de número está íntimamente relacionado con las operaciones de clasificación y seriación.

De acuerdo con Piaget la formación de concepto de número es el resultado de operaciones lógicas como la clasificación y la seriación, ejemplo: cuando agrupamos determinado número de objetos o los ordenamos en serie. Las operaciones mentales solo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad de la equivalencia término a término.

En la educación preescolar, a veces encontramos la contradicción de querer justificar su importancia, pero sin tener elementos objetivos que den evidencia que **al niño se le “educa” en el jardín. No bastan los “trabajos” que casi todos los días los niños llevan a su casa, no basta sólo la socialización con otros**

niños, el educar implica otras cosas, por ejemplo construir la noción” (Juan, 2000)9

. El concepto del número está íntimamente relacionado con las operaciones de clasificación y seriación, será necesario entonces para comprenderlo claramente comenzar por analizar en qué consisten esas operaciones.

PASOS PARA COMPRENDER LA NOCIÓN DEL NÚMERO

CLASIFICACIÓN: Es una operación lógica fundamental en el desarrollo del pensamiento, cuya importancia no se reduce a su relación con el concepto del número. En efecto, la clasificación interviene en la construcción de todos los conceptos que constituyen nuestra estructura intelectual. Podríamos decir en términos generales que clasificar es “juntar” por semejanzas y “separar” por diferencias. Cuando digo “estas plantas me gustan” ¿estoy clasificando?, pues claro estoy “juntando” las plantas que por presentar ciertas cualidades obtienen propiedad común “ que me gustan” y las “separo” de todas las plantas que no reúnen esas cualidades y por lo tanto constituyen “ las plantas que no me gustan” El acto clasificatorio no se realiza solo en forma interiorizada, pensada, sino además en forma efectiva, ya que juntamos y separamos los objetos en forma concreta; mientras que en otros casos, como hemos visto con las plantas, el acto clasificatorio se realiza solamente a través de acciones interiorizadas.- en la clasificación se toma en cuenta además de las semejanzas y diferencias otros dos tipos de relaciones: la pertenencia y la inclusión.

La pertenencia es la relación que se establece entre cada elemento y la clase de la que forma parte. Esta se fundamenta en la semejanza, ya que decimos que un elemento pertenece a una clase cuando se parece a los otros elementos de esa misma clase, en función del criterio de clasificación que estamos tomando en cuenta.

La inclusión es la relación que se establece entre cada subclase y la clase de la que forma parte, de tal modo que nos permite determinar que clase, es mayor tiene más elementos que la subclase. Hasta ahora hemos hablado de la clasificación en general, comencemos a establecer la relación entre esta y el concepto de número.

Cuando nosotros adultos, pensamos en un número por ejemplo el 5 ¿que estamos haciendo? ¿Pensamos en 5 objetos? ¿En 5 elementos concretos? ¿En 5 elementos iguales? Pueden ser cinco manzanas, cinco autos, cinco ideas, cinco personas “cualquier cosa” incluso cinco elementos que pueden ser diferentes entre sí. Cuando pensamos en un número, también estamos clasificando ya que estamos estableciendo semejanzas y diferencias. Estamos agrupando en el caso de nuestro ejemplo todos los conjuntos posibles de cinco elementos y lo estamos separando de todos los conjuntos que no tienen cinco elementos. es decir que, en el caso del número, no buscamos ya semejanzas entre elementos sino semejanzas entre conjuntos. Agrupamos los conjuntos que se parecen en su propiedad numérica, y ese por eso que ya no importa que existan, o no, parecidos cualitativos entre los elementos que constituyen los conjuntos.

Lo que importa es la equivalencia numérica que establecemos entre los conjuntos que constituyen la clase en la que estamos pensando, en este caso la clase formada por todos los conjuntos que tienen cinco elementos. ¿habrá algún conjunto de cinco elementos que no pertenezca al grupo de los conjuntos de cinco elementos? Seguro que no, es decir que todos los conjuntos de cinco elementos pertenecen al grupo o clase de cinco y habrá, por lo tanto, infinitos conjuntos de cinco elementos en la clase de cinco; será suficiente que un conjunto tenga esa propiedad cuantitativa para que pertenezca a esa clase. Por lo tanto el número cinco es la clase constituida por todos los conjuntos de cinco elementos.

¿Con base en qué tipo de criterio podemos determinar que un conjunto de elementos pertenece o no ha determinado clase de conjuntos? El criterio será, en este caso, un criterio cuantitativo: tener la misma cantidad de elementos que los otros conjuntos pertenecientes a la clase.

SERIACION: Es una operación que además de intervenir en la formación del concepto de número constituye uno de los aspectos fundamentales del pensamiento lógico. Seriar es establecer relaciones entre elementos que son diferentes a algún aspecto y ordenar esa diferencia.

Podemos seriar:

*Sonidos que son diferentes en cuanto a su timbre, ordenándolos del más agudo al más grave.

*Vehículos cuya fecha de producción es diferente, ordenándolos del más antiguo al más moderno.

Ejemplo: si A es más antiguo que B y B es más antiguo que C, necesariamente A es más antiguo que C.

La reciprocidad hace posible; por otra parte, considerar a cada elemento de la serie como término de dos relaciones inversas en una serie ordenada de forma decreciente cada elemento salvo el primero y el último, es al mismo tiempo menor que el anterior y mayor que el siguiente

Si comparamos dos con tres la relación es menor que, si invertimos el orden de la comparación, tres con dos, la relación se invierte y será mayor que.-En síntesis puede decirse que el número es al mismo tiempo clase y relación asimétrica, se deriva tanto de la clasificación como de la seriación. Esto implica que está íntimamente relacionado con ambas operaciones lógicas, pero no puede reducirse a ninguna de ellas aisladamente, ya que es el resultado de la función de esas dos operaciones. Es importante aclarar que la fusión de la clasificación y la seriación se presenta en el caso del concepto del número, pero no cuando se clasifica o se

sería con base a las propiedades cualitativas. Al estar clasificando con base en cualidades uno está centrado en las semejanzas, los elementos se consideran equivalentes independientemente de sus diferencias .mientras se está seriando con base en criterios cualitativos uno se centra en las diferencias, ya que seriar es ordenar esas diferencias. En el terreno de lo cualitativo, clasificación y seriación, por lo tanto se mantienen separadas .no se seria y clasifica al mismo tiempo.

La transitividad, si dos es mayor que uno y tres es mayor que dos, podemos deducir que tres es mayor que uno, sin necesidad de comprobarlo en forma efectiva, es decir al establecer una relación entre un elemento de una serie y el siguiente de este con el posterior, podemos concluir cual es la relación que hay entre el primero y el ultimo

CORRESPONDENCIA: Comparar dos cantidades es, efectivamente, o bien poner en proporción sus dimensiones, o bien poner sus elementos en correspondencia termino a término.

La correspondencia termino a término o correspondencia biunívoca es la operación a través de la cual se establece una relación de uno a uno entre los elementos de dos o más conjuntos a fin de compararlos cuantitativamente.

¿Qué papel juega la correspondencia en el concepto del número?

Para determinar, con base en la propiedad numérica, que un conjunto pertenece a una clase, hacemos uso de la correspondencia biunívoca, es decir que ponemos en relación cualquier elemento de un conjunto hasta que ya no puede establecerse esa relación uno a uno.

¿QUÉ PAPEL JUEGA LA CORRESPONDENCIA EN EL CONCEPTO DEL NÚMERO?

Para determinar, con base en la propiedad numérica, que un conjunto pertenece a una clase, hacemos uso de la correspondencia biunívoca, es decir, que ponemos en relación cualquier elemento de un conjunto con cualquier elemento de otro

conjunto hasta que ya no pueda establecerse esa relación uno a uno. Si no nos sobran elementos en ninguno de los conjuntos significa que son equivalentes; mientras que si sobran elementos en alguno de los conjuntos estos no son equivalentes. Los conjuntos equivalentes los “juntamos” constituyendo clases, de modo que obtenemos la clase del nueve, la del cinco, etc.

,

Para ordenar dichas clases establecemos nuevamente la correspondencia biunívoca entre estas clases y así organizamos la serie numérica tomando en cuenta las relaciones $+1, -1$.

Vemos así como, en el caso del número, las operaciones de clasificación y de seriación se fusionan a través de la operación de correspondencia.

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA PSICOGENÉTICA

La psicología se centra en el desarrollo o evolución de los niños, privilegiando los aspectos relacionados con el aprendizaje y los procesos de cognición, esta evolución seguida, desde el nacimiento del niño va sufriendo un proceso de maduración y desarrollo. Los estadios de este proceso son universales aunque cada niño posee características peculiares.

ESTADIOS DEL DESARROLLO SEGÚN PIAGET

Piaget distingue cuatro periodos en el desarrollo de las estructuras cognitivas íntimamente unidas al desarrollo de la afectividad y de la socialización del niño.

Primer periodo: sensorio – motriz.

Segundo periodo: preoperatorio

Tercer periodo: operaciones concretas.

Cuarto periodo: operaciones formales

PRIMER PERIODO

El primer periodo que llega hasta los 14 meses, es el de la inteligencia sensorio-motriz, anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho. Tras un periodo de ejercicios de los reflejos en que las reacciones del niño no están íntimamente unidas a tendencias instintivas como son la nutrición, la reacción simple en defensas etc. – aparecen los primeros hábitos elementales.

No se repiten sin más las diversas reacciones reflejas, sino que incorporan nuevos estímulos que pasan a ser “asimilados”. Es el punto de partida para adquirir nuevos modos de obrar. Sensaciones, percepciones movimientos propios del niño se organizan en lo que Piaget denomina “esquema de acción”

SEGUNDO PERIODO

El periodo preoperatorio del pensamiento llega aproximadamente hasta los seis años. Junto la posibilidad de representaciones elementales (acciones y percepciones) coordinadas interiormente) y gracias al lenguaje, asistimos a un

gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento.- Al cumplir los 18 meses el niño ya puede imitar algunos modelos con algunas partes del cuerpo que no percibe directamente, sin tener delante el modelo.- La acción mediante que toma posesión del mundo todavía es un soporte necesario a la representación.-Pero a medida que se desarrolla imitaciones y representaciones, el niño puede realizar los llamados actos “simbólicos” es capaz de integrar un objeto cualquiera en sus esquemas de acción como sustituido de otro objeto. Piaget habla del inicio del simbolismo (una piedra se convierte en una almohada y el niño imita la acción de dormir apoyando en ella su cabeza)

La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los 3 y 7 años. –por una parte, se realiza en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos) en las que el niño toma conciencia del mundo, aunque deformada, reproduce en el juego situaciones que le han impresionado (interesantes e incomprendidas precisamente por su carácter complejo), ya que no pueden pensar en ellas, porque es incapaz de separar acción propia y pensamiento.

Piaget habla de un egocentrismo intelectual durante el periodo preoperatorio.

El niño todavía es incapaz de prescindir de su propio punto de vista sigue aferrado a sus sucesivas percepciones que todavía no sabe relacionar entre si el pensamiento sigue una sola dirección: el niño presta atención a lo que ve y lo que oye a medida que se efectúa la acción, o se suceden las percepciones, sin poder dar marcha atrás.

PERIODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

El periodo de operaciones concreta se sitúa entre los 7 y 11 a 12 año.-este periodo señala un gran avance en cuanto a la socialización y objetivación dl pensamiento. Aun teniendo que recurrir a la intuición a la propia acción el niño ya sabe descentrar, lo que tiene sus efectos tanto en el plano cognitivo como en el afectivo o moral.

PERIODO DE LAS OPERACIONES FORMALES

ADOLESCENCIA

En oposición a la mayor parte de los psicólogos han estudiado la psicología de la adolescencia, Piaget la atribuye la máxima importancia en este periodo, el desarrollo de los procesos cognitivos de las nuevas relaciones sociales que estos hacen posibles.

Desde el punto de vista del intelecto hay que subrayar la aparición del pensamiento formal por el que se hace posible una coordinación de operaciones que anteriormente no existen esto hace posible su integración en un sistema de conjunto que Piaget describe detalladamente haciendo referencia a los modelos matemáticos. La principal característica del pensamiento a este nivel es la capacidad de prescindir del contenido concreto para situar lo actual en un más amplio esquema de posibilidades.

Observando a los alumnos del Jardín de Niños "TENEXAPA" con C.C.T. 21DJN1684S, especialmente a los de tercer grado quienes presentan la falta de comprensión en la noción del número y quienes se encuentran entre los cinco y seis años de edad tomando en cuenta los principios teóricos de Jean Piaget puedo decir que los pequeños se encuentran en el estadio preoperatorio que va de los dos a los seis años.

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA PEDAGÓGICA

La teoría constructivista tiene como propósito crear mentes capaces de analizar, reflexionar, criticar y razonar lógicamente ante cualquier problema; de la misma manera permite que el individuo descubra nuevas formas de resolver problemas, innovar y transformar el medio donde se desenvuelve.

El aprendizaje es considerado como una actividad social, ya que el alumno aprende de una manera más rápida cuando se hace en un ambiente de colaboración e intercambio con sus compañeros. Bajo esta perspectiva se dice que el conocimiento adquirido es un producto social, pues en su construcción no solo se aprenden áreas del conocimiento sino también valores, normas sociales y además de forma directa aprenden a participar en una discusión y en el intercambio de puntos de vista acerca de un tema.

EL CONSTRUCTIVISMO Y EL PAPEL DEL ALUMNO.

*El alumno es el principal responsable de su propio proceso de aprendizaje.

*El alumno construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esa tarea.

*El alumno da un significado a la información que recibe.

“El verdadero artífice del proceso de aprendizaje es el alumno, de quien depende en ultimo termino la construcción del conocimiento”. (Cesar, 1994)¹⁰

Carbajal, N. M. (1994). *Genesis del pensamiento matemático*. Mexico.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente considero que es importante tomar en cuenta los conocimientos previos que el alumno trae de su contexto, ya que a partir de este se enlazara con lo adquirido o sea sus nuevos conocimientos y pueda modificarlos y utilizarlos en su vida cotidiana por ejemplo cuando asiste a

la tienda a comprar algún producto, cuándo logra comprender cuántos años tiene y como los puede representar, etc. y con esto decir que el pequeño ha adquirido un aprendizaje significativo.

El constructivismo mantiene que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos, sociales, valores, normas, etc. **“el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente.” (Cesar, 1994)**¹¹ Conocemos la realidad a través de los modelos que construimos para explicarla, siempre susceptibles de ser mejoradas o cambiadas.

El constructivismo también hace hincapié en que el alumno debe ser activo, en el sentido, de que se interese por aprender cosas nuevas, o para resolver problemas cotidianos, con esto no quiero decir que sea activo solo en jugar, correr, saltar, etc., no lo que se pretende es formar alumnos capaces de pensar y dar soluciones de acuerdo a su potencial, a ciertos problemas de su vida diaria, para mi es más activo un niño sentado en un sillón pensando que un alumno traduciendo un dialogo en latín

Esta teoría pretende que todos los individuos aprendan y construyan conocimientos, ya que de alguna u otra manera dicha construcción la realizamos todos los días en nuestras actividades en cualquier contexto en los que desarrollamos nuestras actividades cotidianas.

EL CONSTRUCTIVISMO Y EL PAPEL DEL DOCENTE.

El docente desarrolla una práctica social donde el elemento principal es el alumno que participa en la familia con un sistema de comunicación, es decir desarrolla un proceso de socialización dentro de la sociedad con las personas que lo rodean, este proceso es de suma importancia para él, ya que en base a ello construye su

conocimiento, le da significado y lo aplica en su vida diaria. Lo fundamental de esta teoría es que el docente conoce el estado real de desarrollo del alumno y de acuerdo con esto relaciona las actividades conforme a sus necesidades, esto da paso a que el aprendizaje que adquiera sea de su interés provocando que el pequeño profundice en este conocimiento es decir que los construya para ello debemos lograr que reflexione sobre la vida en que se encuentra sumergido, que cuestione, que indague, que comente y que resuelva sus inquietudes.

La actividad cognitiva del alumno que está en el proceso de construcción y modificación de esquemas se inscribe en el marco de una interacción en primer lugar profesor-alumno, pero también alumno-alumno. Es aquí donde el docente tiene que innovar sus planes de trabajo, es aquí donde tiene que orientar y guiar las actividades de sus pequeños y no que se limite a transmitir conocimientos de manera mecanizada.

El alumno adquiere conocimientos de distintas maneras, a través de la observación, de sus experiencias, de la observación, etc. tiene la capacidad de almacenar información en su mente y puede realizar una memorización comprensiva donde todos los significados y conceptos que logra comprender los modifica y los aplica en diferentes situaciones de su vida cotidiana, es aquí donde el docente tiene que acatarse a este proceso para poder de una manera congruente enlazar los términos educativos de sus alumnos.

.....Conviene diferenciar entre lo que el alumno es capaz de hacer y de aprender por si solo y lo que es capaz de hacer y de aprender con la ayuda de otra persona (observándolas, imitándolas, atendiendo a sus explicaciones, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellos)”**desarrollo, aprendizaje y enseñanzas son pues, tres elementos relacionados entre sí”**. (Cesar,1994)¹²

De tal manera que el nivel de desarrollo efectivo condiciona los posibles aprendizajes que el alumno puede realizar gracias a la enseñanza, pero esta a su vez puede llegar a modificar el nivel de desarrollo efectivo del alumno mediante los aprendizajes específicos que promueve. De lo que aprende se infiere que es el alumno quien, en último término construye, modifica, diversifica y coordina sus esquemas, de él depende en definitiva la construcción del conocimiento.

Sin embargo, en el caso del aprendizaje escolar, la actividad constructiva del alumno no aparece como una actividad individual, sino como parte de una actividad interpersonal que la incluye.

LA RELACIÓN ENTRE IGUALES ALUMNO-ALUMNO.

En la interacción entre alumnos existen pautas de relación interpersonal cuyas repercusiones favorables sobre la construcción de esquemas de conocimientos esta fuera de duda, las que aparecen como resultado de la confrontación de puntos de vista moderadamente divergentes entre los participantes en una tarea.

En el ámbito lógico-matemático, la confrontación de puntos de vista sirve para acrecentar la capacidad del niño de razonar a niveles progresivamente mayores. “Por lo tanto debería maximizarse la interacción con los compañeros.

Esto significa que cuando se realizan actividades en el grupo pueden confrontarse puntos de vista entre los alumnos y de esta manera se vayan construyendo conocimientos.

EL CONSTRUCTIVISMO Y EL PAPEL DE LOS CONTENIDOS.

El constructivismo manifiesta que los contenidos escolares que el alumno debe aprender en la escuela juegan un papel muy importante, ya que este debe tener en cuenta el nivel de desarrollo del alumno, lo que un alumno es capaz de hacer y de aprender en un momento determinado, depende tanto de su nivel de competencia cognitiva es decir, del estadio de desarrollo en que se encuentra,

como de los conocimientos que ha podido construir en sus experiencias previas de aprendizaje.

Para comprender como se produce la construcción del conocimiento en el aula, es necesario además y sobre todo **“analizar los intercambios entre el profesor y los alumnos en torno a los contenidos de aprendizaje (Cesar,1994)13**

Es necesario analizar las interacciones que se establecen entre los **tres** vértices del triángulo del proceso de construcción, es decir, entre el alumno, docente y contenidos.

En si la educación debe conceder prioridad a los contenidos o a los procesos, sino en asegurar la realización del aprendizaje significativo, debe cumplirse dos condiciones: en primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo tanto desde el punto de vista de su estructura interna, como desde el punto de vista de su asimilación.-En segundo lugar, el alumno debe tener, una actitud favorable para aprender significativamente, es decir de estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya sabe.

CAPÍTULO

II

CONCEPTUALIZACIÓN

TEÓRICA

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA

CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA DE LA ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

EL JUEGO

El juego consiste en una herramienta básica y fundamental para el individuo, especialmente para los pequeños ya que mediante este los niños aprenden e incluso pueden resolver sus problemas de manera autónoma.

“Actividad motriz espontanea y placentera que se realiza en el tiempo de ocio, sin ningún otro tipo de intencionalidad”. (Antonio, Diccionario enciclopédico de la didáctica)¹⁴ Sin embargo puede estar dirigida hacia la mejora de las capacidades físicas, morales, emocionales, sociales y cognitivas del participante .permite manifestarse libremente como actividad lúdica y recreativa en la que ponemos en contacto a los participantes, a través de relaciones de cooperación o competición, dentro de un espacio, tiempo, con un material, unas normas y reglas. Utilizado por los educadores, como parte de un proceso sociocultural que ha evolucionado a lo largo de la historia, como un instrumento simbólico y creativo que permite el desarrollo integral del sujeto.

En el desarrollo de los individuos el juego desempeña un papel central y los organismos jóvenes dedican un gran tiempo a esta actividad. Frecuentemente se ha definido como una” **actividad que tiene el fin en sí misma, oponiéndola así a otras actividades que tienen un objetivo exterior, como conseguir algo, resolver un problema”** (Juan, 1990)¹⁵

El juego aparece en muchas especies animales y cuanto más ascendemos en la escala biológica observamos que los individuos jóvenes dedican más tiempo a esa actividad. Por ello debemos suponer que tiene una función adaptativa importante.En los primates se ha observado abundante en manifestaciones de

juego que, al aparecer, les sirve para ensayar fragmentos de actividades que realizan de adultos.

Según Bruner el juego está ligado a la etapa de inmadurez y permite resistir la frustración de no ser capaz de obtener un resultado lo cual es importante cuando se aprende. Es decir, que al convertirse la propia actividad en un fin en sí mismo el joven no necesita alcanzar el fin externo y se satisface con la propia acción; pero además ese ejercicio le va a servir de preparación y de entrenamiento para la actividad posterior. Definirlo es una tarea difícil ya que se engloba una gran cantidad de conductas que presentan muchas diferencias entre ellas.

El ser humano juega desde su infancia hasta su vejez, aunque sean distintas unas de otras. El juego del niño de un año es diferente al de 4 o 5 años así también de diferente como del niño de 9 o 10 años, como de los adolescentes o como de las señoras y de los ancianos.

Existen distintos tipos de realizar el juego, puede ser de forma individual, de un mundo de ficción, sociales, etc.-El juego constituye una actividad importante durante un periodo de la vida, se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles la oportunidad de que lo realicen aunque también se les debe de poner un límite, para que cumplan con sus obligaciones. El juego desempeña en los niños, el papel que el trabajo desempeña en el adulto, por ello un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir.

En el hombre el juego aparece desde muy temprano, desde las primeras etapas del periodo sensorio- motor. Como todas las otras conductas no surgen de golpe sino progresivamente y viene precedido por comportamientos que resulta difícil decir si son propiamente juego o no. Después experimenta una larga evolución

que va dando lugar a distintos tipos de juego y que se prolongan hasta la edad adulta.

LOS PRINCIPALES TIPOS DE JUEGO SON:

El juego **de ejercicio** que caracteriza el periodo sensorio-motor , **el juego simbólico** que tiene su apogeo durante la etapa preoperatoria y el **juego de reglas** que comienza hacia los seis o siete años y que se prolonga hasta el comienzo de la adolescencia.

EL JUEGO DE EJERCICIO

En los primeros meses de vida se observa que el niño comienza a realizar una acción que puede tener un objetivo como por ejemplo mover la cabeza para mirar algo. En algunos casos podemos observar que el niño parece mover la cabeza no para mirar sino por el puro placer moverla y a veces la acción va acompañada por una sonrisa esta puede considerarse como una forma inicial de juego. A lo largo del periodo sensorio- motor observamos que frecuente que el niño realiza una acción con un objetivo, por ejemplo, patalea para quitar una manta que tiene encima, observa sus pies y continua asiendo el mismo ejercicio no ya para lograr que objetivo de quitarse la manta, que ya conseguido, sino por el placer de continuar el ejercicio. Hacia el final del periodo sensorio- motor el niño empieza a hacer como si estuviera realizando una acción pero haciéndolo únicamente por placer que ello lo proporciona. Por ejemplo, al ver una tela que se parece a su almohada la coge con la mano y se acuesta sobre ella con los ojos abiertos y riendo, pero cada poco tiempo cierra los ojos para indicar que duerme. Hacia el año y medio un niño dice abon (jabón) mientras se frota las manos como se estuviera lavando. Pero esto es ya el comienzo del siguiente tipo de juego.

JUEGO SIMBÓLICO

Los juegos sensorio- motores se prolonga a partir del segundo año en el juego simbólico que supone ya una forma de representación. En el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación. Por ejemplo, una niña que había estado viendo unas campanas se colocó debajo de las mesas de su padre haciendo un ruedo enorme y cuando este le dice que está trabajando y que le molesta, ella contesta no me hables, soy una iglesia. Hay aquí una utilización de la imitación diferida y una actividad lúdica.

Según piaget el juego y sobre todo el juego simbólico permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo y desde este tipo de vista desempeña un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite a demás resolver mediante el conflicto que se plantean en el mundo de los adultos. En efecto, el niño vive en un mundo en el que está sometido a reglas muy rígidas por parte de los adulto- casi todas las actividades se le imponen desde fuera sin que comprenda porque es así y por qué no podría ser de otra manera. Los ritmos de su vida están determinados por los adultos sin que sus deseos se tomen en cuenta: se le despierta y se le acuesta, se le da de comer y se le baña, se determina cuales son las horas y las formas de hacer cada cosa, solo le queda someterse, el juego simbólico, sin embargo, le permite al niño dar la vuelta a esta situación hacerse dueño de su destino y someterla a su deseos. El niño puede someterse a los papeles de las personas que la controlan pueden jugar a los papas y las mamás puede jugar a medico y puede jugar a todas las actividades que realizan los mayores puede ir en un avión, conducir un barco o de un guerrero o ser un jefe indio. Y no hay límites para proezas que pueda realizar solo, o con otros niños, construye un mundo a las necesidades, a las que no intervienen las presiones de los adultos. Frecuentemente los conflictos que se plantean en su vida cotidiana se pueden resolver también mediante el juego. El niño que no quiere tomar una medicina se la puede dar a una muñeca que la toma con gusto o juega con una muñeca que no tiene que tomar nunca medicinas. Por todo esto el

juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño en una etapa que transcurre entre los dos y los seis- siete años en las que las posibilidades de insertarse en el mundo adulto y adaptarse a la realidades son todavía muy reducidas. El juego simbólico es un juego individual pero que se puede jugar entre varios niños los símbolos que el niño utiliza pueden estar contruidos por él, cobrar su significado dentro de la situación y en relación con la actividad, pero al tener una relación con el objeto que designan puede ser fácilmente compartidos con otros niños. Un mismo objeto puede variar su significado al cambiar el juego y así una botella puede representar un muñeco y convertirse más tarde en un cohete.

EL JUEGO DE REGLAS

A partir de los seis-siete años el niño empieza un tipo de juego que es puramente social, al que se denomina juego de reglas que va a desempeñar un importante papel en la socialización del niño. Son juegos como las canicas ,policías y ladrones o el avión, etc.los juegos de regla se caracterizan precisamente por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar ,de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia. Los jugadores cooperan entre sí para la realización del juego y todos debe atenerse a una competencia .los jugadores cooperan entre sí para la realización del juego y todos deben atenerse a las reglas, pero también compiten para obtener el mejor resultado. Pero no solo hay que hacerlo lo mejor posible sino impedir que el otro gane. esto supone una coordinación de los puntos de vista y hace necesario ponerse en el punto de vista del otro , algo muy importante para el desarrollo social y contrario a una tendencia del pensamiento infantil a la que se denomina egocentrismo , inicialmente los niños juegan por su cuenta , sin considerar las acciones de los demás, pero poco a poco no solo organizan sus acciones para alcanzar la meta sino que tienen en cuenta las de los otros y tratan de impedir las o de dificultarlas ateniéndose a las normas.

Es importante comprender el carácter especial de cambios de estadios del niño ya que se encuentran en sucesiva maduración y porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego.

El juego es un factor básico en el desarrollo del niño.

De acuerdo con Bruner existen funciones fundamentales del juego son:

- Supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos, así como también es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño aunque se trate de una actividad seria, así como también puede ser un motivo de exploración
- La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines.
- El juego no sucede al azar ni por casualidad, más bien se desarrolla en función de algo que se le ha llamado un “escenario”.
- El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza al mundo externo hasta llegar hacerlo parte de uno mismo.
- El juego proporciona placer, un gran placer, incluso los obstáculos que, con frecuencia, establecemos en el juego nos proporcionan placer cuando logramos superarlos.
-

TEORIA DE LA EVALUACIÓN.

La evaluación como un acto de valoración de las instituciones educativas, ha sido parte de la historia de las instituciones.

En México dentro de las reformas educativas en los años sesenta se consideraba a “la evaluación como un procedimiento utilizado para confirmar la certeza de las decisiones tomadas por las autoridades de la materia” Es decir, lo importante en esos años era la calificación que un alumno podía obtener y los

procedimientos para realizar las evaluaciones eran informales, es decir cada docente propicia una forma particular de medición donde se hacia una descripción cuantitativa del aprovechamiento del alumno.

“La evaluación es el resultado de la estrecha combinación de las tareas indicadas, se manifiesta en tres importantes tipos o modelos que presentan destacadas características diferenciales entre sí: evaluación sumativa, evaluación formativa y evaluación diagnostica”. (DIDACTICA)16

La evaluación es entendida como la búsqueda de diversos factores que al reunirlos nos den ciertos resultados, es aquí donde el profesor empieza a analizar su practica docente y se da cuenta de que la asignación de una calificación no es suficiente para poder valorar a un alumno ya que considera a la evaluación como un proceso sistemático, dinámico, diacrónico, analítico y reflexivo.

De acuerdo con Maria Antonia Casanova la evaluación se presenta en tres fases: evaluación inicial, procesual y final.

ETAPAS DE LA EVALUACIÓN

EVALUACIÓN INICIAL.

Para María Antonia Casanova, **“la evaluación inicial o diagnostica es valorativa y esencialmente identificativa” (Antonia, 1994)17**

Donde la información que se obtenga del contexto y de los individuos que interactúan en la institución debe ser seleccionada y limitada. Dentro de esta evaluación se pretende conocer el estado actual de conocimientos que tiene el niño con respecto a un tema, asignatura o materia.

Cabe mencionar que dentro de esta, se toma en cuenta el **entorno** donde se desarrolla el niño; por ejemplo parques recreativos, centros deportivos, bibliotecas etc., **elementos materiales: recursos**, por ejemplo si se cuenta con edificio, luz eléctrica, servicios de transporte, desayunos etc., **elementos personales**,

profesores, alumnos, padres de familia; **equipo directivo**: liderazgo, planificación, capacidad de coordinación, capacidad de control y evaluación, etc.

Todos estos aspectos son muy importantes para llevar a cabo la evaluación inicial.

Dentro de este tipo de evaluación se toma en cuenta todo el contexto donde se desarrolla el niño, es decir, la escuela, los docentes y padres de familia, ya que se pretende conocer todo lo relacionado al objeto de estudio en este caso al alumno.

Cabe mencionar que al inicio de este proyecto se aplicó una evaluación inicial a los alumnos en donde se conoció que ellos no comprendían el concepto de número, tomando en cuenta aspectos antes mencionados.

Evaluación procesual

Como la evaluación es un proceso sistemático que requiere de fases para un buen entendimiento es por ello que es importante conocer dinámica **“la evaluación procesual definida como aquella que se realiza sobre la realidad escolar desde una perspectiva dinámica y diacrónica”**. dinámica porque se encuentra en constante movimiento y diacrónica porque se realiza a través del tiempo.

Dentro de esta evaluación procesual se diseñaron actividades con la ayuda de la estrategia de aprendizaje que es el juego, esta permite al docente resolver sus dudas y para poder apreciar los resultados de dichas planeaciones; se diseñaron instrumentos de evaluación en donde se contemplan rasgos sobre los conocimientos, las habilidades, las destrezas, los valores, las aptitudes, la madurez y las actitudes que los alumnos presentan en cada actividad; además cabe mencionar que el docente participo dentro de una autoevaluación en donde se analizaron actitudes tales como: dio confianza, participa activamente, etc. ya que de esta manera se pueden apreciar aspectos y criterios importantes que contribuyen al mejoramiento y calidad de la educación.

Evaluar la comprensión del concepto de número, es darse cuenta de la realidad analizar sus causas y consecuencias; verificar si se están obteniendo resultados favorables que valen la pena.

La evaluación de la comprensión del concepto de número es un proceso sistemático, analítico y reflexivo, que permite juzgar la bondad y eficacia del aprendizaje de los alumnos, de la enseñanza del profesor, de los procedimientos y estrategias utilizadas de los contenidos y experiencias seleccionadas en todo cuanto converge la realización del proceso enseñanza-aprendizaje.

EVALUACIÓN FINAL.

La evaluación final pretende interpretar, valorar y juzgar los logros educativos plasmados en la programación general, determinando si se han satisfecho las necesidades previstas, valorando los efectos positivos y analizando las causas.

Por lo tanto se puede decir que la evaluación en el campo formativo: pensamiento matemático; específicamente en la construcción y comprensión de la noción del número, se realizó desde el primer momento en que se inician las actividades, con el propósito de obtener información acerca de los conocimientos previos y avances que los niños tienen con respecto al tema. Si se concibe de esta manera a la evaluación entonces servirá en todo momento para que la educadora ajuste las actividades de la enseñanza y el aprendizaje a las necesidades y momento particulares de aprendizaje de los alumnos y no únicamente en el pensamiento matemático del niño sino también en cualquier otro campo formativo.

EL PAPEL DEL DOCENTE DENTRO DE LA EVALUACIÓN.

El docente debe tener presente de que los conceptos se construyen paulatinamente por lo que su adquisición debe ser valorada a lo largo de todo el proceso educativo, a partir de las diferentes actitudes de aprendizaje los errores cometidos por los alumnos. La evaluación en el campo formativo: pensamiento matemático, debe realizarse desde el primer día de clases y debe ser permanente,

es decir, en todo momento, con el propósito de obtener información acerca de los conocimientos y avances que los niños van adquiriendo. Además de que el docente observe la habilidad de los niños y su capacidad de pensar lógicamente ante situaciones de las más sencillas a las más difíciles. Esto toma claridad a través de los errores cometidos por los alumnos ya que ello nos da muestra del grado de comprensión que ha alcanzado el niño en cuanto al concepto numérico y cualquier otro. **“la evaluación debe ser una actividad constante, permanente, que permita, además de estimar avances de los niños, tomar medidas correctivas en caso necesario, así como planificar nuevas situaciones de aprendizaje”**.

ESTRATEGIA DE TRABAJO

Elevar la calidad educativa es tarea de todo docente comprometido por un mejor país y teniendo conciencia de que el lápiz y el papel no son medios suficientes para que exista un buen aprendizaje en el desarrollo del niño es por ello y debido a las complicaciones que presento el grupo de tercer grado del Jardín de Niños “TENEXAPA “en cuanto se refiere a la comprensión de la noción del numero; he integrado una serie de actividades en el presente proyecto que permita a los pequeños alcanzar aprendizajes de una manera significativa y la cual les sirva no solo para ingresar a estudios superiores como la primaria o secundaria sino para que el alumno los utilice en su vida cotidiana y le sean de utilidad.

Debido al as dificultades que se presentaron en el grupo se desarrollaron nueve planeaciones que tienen vinculación con la alternativa de solución que es el juego y sus objetivos están encaminados a lograr que los pequeños puedan comprender el concepto del número.

Con las actividades que se plantean están desarrolladas tomando en cuenta el campo formativo pensamiento matemático, tomando en cuenta el plan y programa

de educación preescolar así como sustentándolo de la teoría constructivista y con las cuales se pretende que los niños participen de una manera activa y divertida y que al mismo tiempo construyan un aprendizaje significativo.

Los juegos que se tomaron en cuenta son los siguientes:

- 1.- La reina pide
- 2.- Los animales domésticos
- 3.- La dulcería
- 4.- La gran carrera de animales
- 5.- El avioncito
- 6.- Atínale al bote
- 7.- Lotería numérica de dulces
- 8.- Los huevos escondidos
- 9.- El tren

CRONOGRAMA

FECHAS	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
PLANEACIONES	Dos semas 3era.4arta	Tres semanas 1era. 2da.3era.	Tres semanas 1era. 2da. 3era.	Una semana 1era.	Dos semanas 2da. 3era.
DIAGNÓSTICO	20 – 27				
PLANEACIÓN 1		11			
PLANEACIÓN 2		18			
PLANEACIÓN 3		25			
PLANEACIÓN 4			1		
PLANEACIÓN 5			8		
			15		

PLANEACIÓN 6					
PLANEACIÓN 7				6	
PLANEACIÓN 8					17
PLANEACIÓN 9					24

PLAN DE TRABAJO

PROCESO TEÓRICO	COMPETENCIA	SITUACIÓN DIDÁCTICA	MATERIAL	TIEMPO
Diagnóstico		instrumento de evaluación	Corcholatas Hojas de papel Lápiz	9:00 a.m 12:00 p.m
Clasificación	Plantea y resuelve problemas que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.	El juego se llama “La reina pide”	Sillas Mesas	9:30 a.m. 11:00 a.m
Clasificación	utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo	los animales domésticos	6 tarjetas de diferentes animales	9:00 a.m 11:30

Clasificación	utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo	La dulcería	9 tarjetas de diferentes animales	10:00a.m. 12:00 p.m.
Seriación	utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo	La gran carrera de animales	9 tarjetas -un tablero un dado	9:30 a.m 11:30 a.m
Seriación	utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.	El avioncito	Dibujo gises	9:30 a.m. 12:00 p.m.
Seriación	utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo	Atínale al botecito	un bote 63 pelotitas una lamina de papel marcadores una mesa.	9:30 a m 12:00 p.m.

Correspondencia	utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo	Lotería numérica de dulces	8 tarjetas de lotería -9 tarjetas con número -semillas de maíz.	9:30 a.m. 11:30
Correspondencia	Plantea y resuelve problemas que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.	Huevos escondidos	10 cascarones una charola mesas	
Correspondencia	Plantea y resuelve problemas que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar,	El tren	sillas ,mesa	

DIAGNÓSTICO

NOMBRE DE LA ESCUELA:..... C.C.T:..... GRADO:..... COMUNIDAD:.....

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO **ASPECTO:** NÚMERO **COMPETENCIA:** UTILIZA LOS NÚMEROS EN SITUACIONES VARIADAS QUE IMPLICAN PONER EN JUEGO LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO.

Contenido	Secuencia didáctica	Materiales	Observaciones
concepto de número	<p>Bienvenida</p> <p>Juego “conejos sin nido”</p> <p>Cuestionamiento de conocimientos previos.</p> <p>En una mesa se colocan un conjunto de corcholatas.</p> <p>Se le pide a los niños coloquen sobre la mesa una fila de 6 corcholatas y a otro niño se le pide que coloque la misma cantidad.</p> <p>Posteriormente se colocan dos filas de corcholatas en correspondencia 1-1 y se les pregunta a los niños si hay lo mismo.</p> <p>Después se le pide a uno de los niños cuente las corcholatas que hay en la primera fila.</p> <p>En seguida se alarga una de las filas y la otra se deja como siempre y se le pregunta al niño si hay lo mismo.</p> <p>En una hoja blanca se le pide que registre los números que conoce.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Corcholatas- mesas- sillas- recursos humanos.	<p>Conoce los números y ordena las corcholatas, pero en el desplazamiento de estas se deja engaña fácilmente.</p>

	<p>Al final de la actividad se les pregunta a los niños que les pareció la actividad.</p>		
--	---	--	--

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

2N/L.	NOMBRE DE LOS ALUMNOS	CONOCE LOS NÚMEROS Y SU GRAFÍA.				ORDENA LAS CORCHOLATAS Y LAS CUENTA.				YA NO SE DEJA ENGAÑAR POR EL DESPLAZAMIENTO DE OBJETOS.				DICE LOS NÚMEROS EN ORDEN Y LOS REPRESENTA.				LA ACTIVIDAD FUE FÁCIL.			
		B	R	D	N	B	R	D	N	B	R	D	N	B	R	D	N	B	R	D	N
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: -----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO **ASPECTO:** NÚMERO **COMPETENCIA:** PLANTEA Y RESUELVE PROBLEMAS QUE LE SON FAMILIARES Y QUE IMPLICAN AGREGAR, REUNIR, QUITAR, IGUALAR, COMPARAR Y REPARTIR OBJETOS.

Contenido	Secuencia didáctica	materiales	observaciones
<p>la clasificación</p>	<p>Bienvenida</p> <p>Los niños llevaran a cabo un juego que lleva por nombre “la reina pide”</p> <p>Este juego consiste en formar dos filas que contengan la misma cantidad de integrantes.</p> <p>El personaje de la reina se sienta sobre la mesa y en medio de las dos filas.</p> <p>A cada uno de los pequeños de las dos filas se les reparten 4 dulces de diferentes sabores (limón, fresa, piña y naranja)</p> <p>Los niños que quieran ganar el juego deben tomar en cuenta lo que la reina pida y deben de tratar de tenerla contenta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - la reina pide 3 dulces de fresa - 5 dulces 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 dulces - 1 silla - 1 mesa 	<p>Relaciona la cantidad con el número ,pero no lo escribe</p>

- | | | | |
|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- 6 dulces de naranja.- la reina pide 9 dulces de piña y 2 dulces de limón o de fresa.- la reina pide 8 dulces y 4 dulces de sabores diferentes. | | |
|--|--|--|--|

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE

Criterios de evaluación	1)	2)	3)
La docente logra motivar a sus alumnos			
La docente llevo a cabo un canto con sus alumnos			
Propicia la participación de sus alumnos y toma en cuenta sus experiencias propias.			
Da confianza al grupo			

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMATICO **ASPECTO:** NUMERO **COMPETENCIA:** UTILIZA LOS NUMEROS EN SITUACIONES VARIADAS QUE IMPLICAN PONER EN JUEGO LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO.

Contenido	Secuencia didáctica	Materiales	Observación
<p>la clasificación</p>	<p>Bienvenida</p> <p>Saberes previos acerca que tipo de animales tienen en sus casas.</p> <p>Presentación del juego “los animales domésticos”</p> <p>El juego consiste en repartir una tarjeta a cada jugador con el dibujo de un animal, durante esta actividad ninguno de los alumnos debe hablar, sino que tienen que tratar de identificar por medio de gestos, sonidos parecidos a los que hacen los animales que les toco representar.</p> <p>Posteriormente se les pide a los alumnos que identifiquen cuantos animales hay y cuales son</p> <p>La docente cuestiona cuántos de esos animales tienen pico, plumas., cola, como .</p> <p>-se les pregunta que creen que hay mas animales o puercos..</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 10 tarjetas con dibujos: - 2 perros - 2 gatos - 2 puercos - 2 gallinas - 2 gallos - recursos humanos 	<p>Identifican cuantos animales hay en una colección, pero les cuesta trabajo identifica cuantos tipos de animales hay en cada colección.</p> <p>Al final se percatan cuantos Animales hay en total.</p> <p>El juego fue muy</p>

	<p>Posteriormente se les pregunta a los niños cuales son los animales que más les gustan.</p> <p>para concluir se les pide a los niños que en un papel bond peguen los animales según sus semejanzas y diferencias y posteriormente comenten porque lo hicieron así.</p>		<p>divertido para los pequeños</p>
--	--	--	------------------------------------

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO **ASPECTO:** NÚMERO **COMPETENCIA:** UTILIZA LOS NUMEROS EN SITUACIONES VARIADAS QUE IMPLICAN PONER EN JUEGO LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO.

Contenido	Secuencia Didáctica	Materiales	Observaciones
la clasificación	<ul style="list-style-type: none"> - Bienvenida - Presentación del juego “la dulcería”. - En este juego se trata de que los alumnos guarden los dulces que sobraron de la venta del día. - Para ello se les proporcionan cajas en donde tienen que guardarlos y deben explicar porque lo hicieron de esa manera. - Los dulces que tienen que ordenar son los siguientes: - 7 paletas de tamarindo - 6 paletas de cacahuete - 2 paletas de fresa 	<ul style="list-style-type: none"> - 32 dulces - 7 cajitas - mesas sillas recursos humanos. 	<p>Logro reunir por semejanzas y diferencias; además de que realiza el conteo en forma convencional.</p>

- | | | | |
|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- 9 chicles de sabor menta- 5 paletas de limón- se les dan 7 cajitas para que las clasifiquen- deben de decir cuántos dulces hay en cada cajita.- se les pregunta a los niños que creen que hay mas dulces o paletas de tamarindo- que hay más chicles o dulces.- sus puntos de vista deben ser tomados en cuenta ya que a través de ellas los niños deben analizarlas y reflexionar sobre sus afirmaciones y no tendrán problema para paticipar al notar que son tomadas en cuenta sus opiniones. | | |
|--|--|--|--|

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE

Criterios de evaluación	1)	2)	3)
El docente realiza actividades dinámicas.			
Toma en cuenta los conocimientos previos de sus alumnos.			
Propicia la participación de sus alumnos y toma en cuenta sus experiencias personales			
Dio confianza al grupo y toma en cuenta su punto personal.			
Deja que sus alumnos construyan su conocimiento.			

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO **ASPECTO:** NÚMERO **COMPETENCIA:** ÚTILIZA LOS NÚMEROS EN SITUACIONES VARIADAS QUE IMPLICAN PONER EN JUEGO LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO.

Contenido	Secuencia Didáctica	Materiales	Observaciones
la seriación	<p>Bienvenida</p> <p>Presentación del juego “ la gran carreras de animales”</p> <p>En este juego participan los siguientes animales: Una gallina, un conejo, un burro, un perro, un puerco, un gato, un pato, un borrego y un pollo.</p> <p>Se necesita un tablero que contenga los números de 1 al 20.</p> <p>Cada jugador por turnos lanza un dado y avanza según el número que indique el dado al caer sobre el tablero.</p> <p>Cada avance que tenga cada uno de ellos lo señalara con una ficha.</p> <p>Durante el juego se debe tomar en cuenta el conteo que los niños llevan a cabo.</p> <p>Los niños tendrán que tomar en cuenta el orden en que cuentan los números para asegurarse de que no conto más de uno a la vez o le falto alguno de contar.</p>	<ul style="list-style-type: none">- 9 tarjetas con dibujos- un tablero- un dado- fichas- una mesa	<p>Realiza el conteo de forma ordenada, pero aun tiene confusiones con la grafía.</p>

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA EDUCADORA

Criterios de evaluación	1)	2)	3)
La docente es dinámica y logra entusiasmar a sus alumnos.			
Toma en cuenta los conocimientos previos de sus alumnos.			
Propicia la participación de sus alumnos y toma en cuenta sus experiencias personales			
Propicia el análisis y la reflexión en sus alumnos.			

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO **ASPECTO:** NÚMERO **COMPETENCIA:** UTILIZA LOS NUMEROS EN SITUACIONES VARIADAS QUE IMPLICAN PONER EN JUEGO LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO.

Contenido	Secuencia Didáctica	Materiales	Observación
<p>la seriación</p>	<p>Bienvenida</p> <p>Presentación del juego “el avioncito”</p> <p>Este juego consiste en dibujar sobre el suelo un avioncito que está formado por 6 partes, en cada una de estas partes se coloca el 1, 2, 3, 4, 5,6.</p> <p>Los niños tienen que saltar con un pie sobre el avioncito sin equivocarse y si se sale del margen en que está el dibujo pierde.</p> <p>Cada vez que el niño realice esta actividad se debe tomar en cuenta si sabe los números y los reconoce, si toma en cuenta el orden en que están situados.</p> <p>Es muy importante que los niños detecten muy bien lo que están diciendo y también lo que sus compañeros hacen y dicen para que pueda analizar y reflexionar sobre sus afirmaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - un dibujo - gises - recursos humanos. 	<p>Logra identificar los números y los pronuncia de forma ordenada. Además de que les divierte mucho</p>

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE

Criterios de evaluación	1)	2)	3)
Toma en cuenta los conocimientos previos de sus alumnos.			
La docente participa activamente como guía y orientador.			
Propicia la participación de sus alumnos y toma en cuenta sus experiencias personales			
Dio confianza al grupo			
Dejo que sus alumnos construyeran su conocimiento.			

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO **ASPECTO:** NÚMERO **COMPETENCIA:** UTILIZA LOS NÚMEROS EN SITUACIONES VARIADAS QUE IMPLICAN PONER EN JUEGO LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO.

Contenido	Secuencia Didáctica	materiales	observaciones
<p>la seriación</p>	<p>Bienvenida</p> <p>-presentación del juego “atínale al botecito”</p> <p>Indagación sobre sus conocimientos previos.</p> <p>Este juego consiste en que los alumnos trataran de insertar una pelotita de chocolate dentro de de un bote a una distancia de 2 metros.</p> <p>A cada jugador se le proporcionan 7 pelotitas de chocolate.</p> <p>Las pelotitas que caigan dentro del bote contarán como puntos ganados y los irán acumulando para ellos.</p> <p>Es importante que se les proporcione una lamina blanca en donde vayan anotando los puntos ganados, lo pueden hacer a través de la representación que más les agrade</p> <p>Las pelotitas que caigan afuera del bote se contarán como puntos perdidos.</p> <p>Al terminar cada uno de los niños tendrá que contar cuantos puntos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - un bote - 63 pelotitas de chocolate - una lamina - marcadores - una mesa - recursos humanos. 	<ul style="list-style-type: none"> - pronuncia en orden los números, además de que los representa en la lamina. - Esta actividad se les hizo fácil y divertida a los alumnos.

	<p>gano.</p> <p>Gana el niño que acumulo más puntos, es decir que acertó mas pelotitas en el botecito..</p> <p>-</p>		
--	--	--	--

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE

Criterios de Evaluación	1)	2)	3)
La docente logra motivar a sus alumnos			
Toma en cuenta los conocimientos previos de sus alumnos.			
Propicia la participación de sus alumnos y toma en cuenta sus experiencias personales			
Dio confianza al grupo			

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

CAMPO FORMATIVO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO **ASPECTO:** NÚMERO **COMPETENCIA:** ÚTILIZA LOS NÚMEROS EN SITUACIONES VARIADAS QUE IMPLICAN PONER EN JUEGO LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO.

Contenido	Secuencia didáctica	materiales	Observaciones
la correspondencia 1-1	<p data-bbox="415 545 548 570">Bienvenida</p> <p data-bbox="415 610 1041 634">Presentación del juego “lotería numérica de dulces”</p> <p data-bbox="415 675 1150 748">Este juego consiste en que cada jugador se le da una carta de lotería, dividida en 9 espacios como una carta de lotería.</p> <p data-bbox="415 789 1199 976">solamente que en este caso en cada una de las divisiones tendrán el dibujo de paletas; por ejemplo en la primer división estarán dibujadas 5 paletas, luego 2 paletas y 4 paletas en la de en medio 1 paleta, 3 paletas y 8 paletas y en la última habrán 6 paletas, 9 paletas y 7 paletas.</p> <p data-bbox="415 1016 1199 1122">Se colocarán sobre la mesa 9 tarjetas que contengan los números del 1 al 9, es decir en la primer tarjeta el 1, en la segunda el 2 y así sucesivamente.</p> <ul data-bbox="464 1162 1192 1365" style="list-style-type: none">- se juega como una lotería tradicional.- un niño dice tarjeta con el numero 8, los demás niños deben buscar en donde hay 8 paletas y colocar una semilla de maíz para asegurarse de	<ul data-bbox="1283 545 1577 862" style="list-style-type: none">- 8 cartas de lotería- 9 tarjetas con números- semillas de maíz- mesas- sillas- recursos humanos.	

	<p>cuales cartas ya pasaron</p> <ul style="list-style-type: none">- el juego continúa y gana el primero que llene su carta de lotería.		
--	--	--	--

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE

Criterios de Evaluación	1)	2)	3)
El docente logra motivar a sus alumnos			
Toma en cuenta los conocimientos previos de sus alumnos.			
Propicia la participación de sus alumnos y toma en cuenta sus experiencias personales			
Dio confianza y propicia la coordinación de puntos de vista.			

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

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.

Contenido	Secuencia Didáctica	Materiales	Observaciones
<p>la corresponden cia 1-1</p>	<p>Bienvenida</p> <p>Indagación sobre los conocimientos previos de los niños.</p> <p>Presentación del juego “huevos escondidos”</p> <p>Este juego consiste en formar 2 equipos, a cada equipo se le repartirán 10 cascarones de huevo dentro de una charola.</p> <p>El primer equipo colocara sobre la mesa 5 cascarones de huevo y le pedirá al otro equipo que cuente cuantos hay.</p> <p>Posteriormente el mismo equipo le pedirá al equipo contrario que coloque la misma cantidad ordenados en correspondencia y digan cuantos hay en total.</p> <p>En seguida se revuelven todos los cascarones y se colocan sobre la mesa solamente 7 y se le dice al equipo que cuente cuantos hay, después sin que el equipo contrario se dé cuenta se quitan dos cascarones y se les pregunta si hay lo mismo.</p> <p>Es muy importante que los niños den sus puntos de vista.</p>	<p>-10 cascarones de Huevos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - una charola - mesas - sillas - recursos humanos 	<p>Al principio la actividad se les complico un poco ,pero ya durante el desarrollo los pequeños resolvieron el juego de manera aceptable.</p> <p>Lograron ordenar las cantidades de acuerdo a como se lo planteaban.</p>

	<p>Después se invierten los papeles y el segundo equipo entra en cuestión.</p> <p>Posteriormente se le pide al equipo coloque sobre la mesa 8 huevos y se les pregunta porque dicen que hay 8 sus respuestas deben ponerse en cuestión para que analicen sus respuestas.</p> <p>Enseguida se colocan sobre la mesa 6 huevos y se le pide al equipo coloque la misma cantidad y si dicen que no alcanzan se les pregunta porque.</p>		
--	---	--	--

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE

Criterios de Evaluación	1)	2)	3)
La docente logra motivar a sus alumnos			
Toma en cuenta los conocimientos previos de sus alumnos.			
Propicia la participación de sus alumnos y toma en cuenta sus experiencias personales			
Dio confianza al grupo y participo activamente.			
Dejo que sus alumnos construyeran su conocimiento.			

NOMBRE DE LA ESCUELA-----: C.C.T..... GRADO..... COMUNIDAD:

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.

Contenido	Situación didáctica	materiales	Observaciones
la Correspondencia 1-1.	Bienvenida Dinámica jirafas y elefantes. Presentación del juego “ el tren ” Este juego consiste en que los alumnos traten de ser imaginativos y creativos, ya que se hará de cuenta que van viajando en un tren; para ello será necesario que lo formen con una mesa y 10 sillas. Las sillas se colocaran en 2 filas ordenadas en una correspondencia 1-1. Cada fila tendrá 5 sillas y entre las dos filas se harán un total de 10 asientos. - se le preguntara a los pequeños cuantos pasajeros caben en el tren.	- 10 sillas - una mesa - un chofer y 9 pasajeros.	

	<ul style="list-style-type: none">- posteriormente se les pregunta cuantos asientos se necesitan para 5 pasajeros y se les pedirá que coloquen sillas si es que faltan o las quiten si es que sobran.- enseguida se le pregunta a un niño cuantos pasajeros caben en 8 asientos.- el docente debe tratar de cuestionar a sus alumnos y que estos den sus puntos de vista para que los analicen y reflexionen sobre sus afirmaciones.		
--	--	--	--

APENDICES

BIBLIOGRAFIA

- Antonia, C. M. (1994). *evaluacion y seguimiento en la escuela*. México: SEP.
- Carbajal, N. M. (1994). *Genesis del pensamiento matematico*. Mexico.
- Cesar, C. (1994). "*corrientes pedagogicas contemporaneas*". mexico: sep.
- Cesar, C. (1994). "*corrientes pedagogicas contemporaneas*". mexico: sep.
- Cesar, C. (1994). *corrientes pedagogicas contemporaneas*. mexico: sep.
- Cesar, C. (1994). *corrientes pedagogicas contemporaneas*. mexico: sep.
- Daniel, A. M. (1994). *tipos de proyecto*. MEXICO.
- P.E.P. (2004). *el trabajo docente*. mexico: sep.
- p.e.p. (2004). *fundamentos*. mexico: sep.
- p.e.p. (2004). *la evaluacion*. mexico: sep.
- p.e.p. (2004). *propositos fundamentales* . mexico.
- plan y programa de educacion preescolar 2004*. (2004). mexico. D.F.: SEP.
- Weinstein, G. A., & GONZALES Y Weintein, A. E. *curso de formacion y actualizacion profesional para el docente de preescolar*.
- Antonio, F. A. (s.f.). el juego. *diccionario enciclopedico de la didactica* , 670.
- Juan, D. (1990). "*De la accion directa a la accion mediata la representacion de crecer y pensar*"*desarrollo del niño y aprendizaje escolar*. mexico: SEP.
- DIDACTICA, D. E. *La evaluacion*. puebla(mexico): gileditores.
- Juan, D. (2000). *revista de educacion y cultura de la seccion 47 de SNTE*. Recuperado el 2010, de internet explore.
- revista de educacion y cultura de la seccion 47 de SNTE*. (2000). *www.educacion y cultura*. Recuperado el 2010.

APENDICES

DIARIO DE CAMPO

La institución educativa cuenta con un total del 23 alumnos es de modalidad unitaria, en cuanto se refiere a sus instalaciones está integrada por un salón de clases, el grupo donde se detecto es en el de segundo grado conformado por 7 niños y 5 niñas

El grupo muestra diferentes comportamiento a la docente considero que esto se debe a la poca experiencia frente a grupo además de que se muestra poco interés por parte de los alumnos y padres de familia.- cabe mencionar que las actividades que se planean es tomando en cuenta el programa de educación preescolar.

En cuanto se refiere al campo formativo pensamiento matemático se observan las actividades un poco tediosas y tradicionalistas, pues no son atractivas para los pequeños y esto provoca su aburrimiento, además de que se necesita de material didáctico y concreto para un mejor rendimiento escolar.

(2) Entrevista aplicada a madres y padres de familia

1.- ¿Dedica tiempo suficiente a su hijo(a) para realizar las tareas de la escuela?

Si

No

2.- Plática con su hijo(a) acerca de las actividades que realiza en la escuela?

Si

No

3.- ¿Qué importancia tiene para usted lo realizado pedagógicamente en el preescolar de su hijo (a)?

4.- ¿Sabe cuál es la actividad que más le agrada a su hijo(a)?

5.- ¿Qué campo formativo considera usted que es más importante para el aprendizaje de sus hijo (a)?

¿Por qué?

6.- Que campo formativo considera usted menos importante para el aprendizaje de su hijo(a)?

¿Por qué?

7.- Que seriedad le da usted al jardín de niños como institución educativa?

(3) Entrevista aplicada a los alumnos

1.- ¿Qué es lo que más te gusta trabajar en la escuela?

2.- ¿Qué es lo que menos te gusta hacer?

3.- ¿Conoces los números?

Si

No

En caso de que la respuesta sea positiva

¿Podrías mencionar algunos?

4.- ¿Sabes para qué te sirven?

5.- ¿Te gustaría trabajar con los números?

Si

No

6.- ¿Sabes dónde los podemos encontrar?

7.- ¿Dónde y para qué los utilizan?