



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD UPN 212

“EL JUEGO DE REGLAS, PARA FAVORECER EL CONCEPTO DE NÚMERO
EN SEGUNDO GRADO DE PREESCOLAR”

PROYECTO DE INNOVACIÓN

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

PRESENTA:

LORENA PERALTA PEREZ

TEZIUTLAN, PUEBLA, A 4 DE JULIO DEL 2009

INDICE

	Pág.
Introducción.....	5
CAPITULO I. LA ADQUISICION DEL CONCEPTO DE NÚMERO	
1.1La adquisición del concepto del número.....	11
1.2La acción y el conocimiento.....	16
1.3Tipos de conocimiento.....	16
CAPITULO II. LA CONSTRUCCION DEL NÚMERO EN EL NIÑO	
2.1 La construcción del número en el niño.....	19
2.2 Característica de la clasificación.....	21
2.3 Psicogenesis de la clasificación.....	22
2.4La seriación: creación de series y patrones.....	22
2.5 Características de la seriación.....	23
2.6 Psicogenesis de la seriación.....	24
2.7 Características de la correspondencia: Conservación de Cantidad.....	25
2.8 Psicogenesis de la correspondencia.....	26
2.9 Tipos de aprendizaje significativo.....	27
CAPITULO III. EL JUEGO DE REGLAS	
3.1 El juego de reglas	34

INTRODUCCION

INTRODUCCION

El trabajo que a continuación se presenta consiste en explicar actividades que se darán dentro del grupo de estudio, donde se busca que el niño resuelva algunas de estas actividades como son la seriación, clasificación y correspondencia uno a uno.

El presente documento es un proyecto de intervención debido a que es una herramienta teórico práctico en desarrollo para conocer y comprender el contenido del concepto de número por parte del niño, también se busca que tenga conocimiento de que son los números y para que nos sirva lograr cada uno de estos, teniendo en cuenta que el niño vaya teniendo noción de contar y relacionar.

Podemos afirmar que con este tipo de proyecto se pretende mejorar la práctica docente, detectando por medio de un diagnóstico un problema significativo, que el alumno propicie conceptos con el fin de lograr aquellos retos que se propone de cada propósito.

Si tomamos en cuenta que Teziutlan es un municipio que basa su economía principalmente con maquiladoras y el comercio, encontramos que los padres y madres de familia se dedican a trabajar en las maquiladoras en su mayoría, propiciando que a los hijos no les dediquen el tiempo necesario y suficiente al aprendizaje de sus hijos dejando sus responsabilidades a otros familiares o hijos mayores mientras ellos trabajan. Algunos factores que afectan al problema son: lo económico y socio-cultural

Es decir la situación económica se refleja en el gasto familiar y a pesar de las múltiples fuentes de ingreso los sueldos son bajos no les alcanza lo necesario para sus hijos.

Este factor se nota con los padres que trabajan en maquilas y llegan noche, entonces se les deja tarea a los niños y ya no la realizan por el hecho de que sus padres llegan cansados del trabajo, y al otro día los niños en clase no saben nada, unos por que no hicieron la tarea y otros por que hay papás que no les interesa la

educación de sus hijos no les dedican tiempo o se les olvida aunque el niño les diga hay mamás que no les entienden a sus propios hijos por su propia falta de educación.

Otra situación difícil es que padres de familia buscan emigrar ilegalmente a los Estados Unidos teniendo como consecuencia negativa que se refleje en el lento aprendizaje de los alumnos ahora sus conductas cambian significativamente al no tener físicamente la presencia de uno o de los padres..

Hablamos de lo socio-cultural cuando se realizan eventos o cada día festivo o suspensión de clase cuando se lleva acabo curso por parte de la zona lo cual afecta la planeación pues las actividades quedan incluso no llevadas a cabo.

En el grupo de segundo grado grupo "A" integrado por 28 alumnos, se detecto algunas dificultades de numero referente a la seriación, clasificación y correspondencia, para mejorar el problema se aplico un diagnostico pedagógico, además de las entrevistas que se realizo a los padres de familia se observo que la mayoría tienen hermanos mas grandes de edad 9-11 años que los niños, al dejar tarea no la realizan ellos si no sus propios hermanos o incluso las mamás de esta forma el niño ya no aprende le quitan los conocimientos que tiene oportunidad de desarrollar. (Ver anexo 1)

De igual manera se comprobó que gran parte de las dificultades debido a que todavía los niños son independientes a sus padres para vestirse y sus cosa personales también son arregladas por ellos mismos. Como consecuencia el niño no es capaz de afrontar ni de resolver sus propias dificultades, es importante hacer mención que los padres se preocupan mas por la adquisición de conocimientos que por una formación integral de sus hijos.

El instrumento de evaluación que se eligió fue la lista de cotejo, siendo esta herramienta funcional, a través de las planeaciones aplicadas se pudo registrar que el 20% contesto correctamente las operaciones que son: clasificación, seriación y correspondencia uno a uno y el 80% presentan grandes dificultades para comprender y desarrollar. (Ver anexo 2)

Realizar actividades que le presenten resolver problemas que implican criterios de distinta naturaleza como son: ordenar, comparar, nombrar, separar, ubicarse y utilizar formas de representación matemática que pueda establecer relaciones para facilitar el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas ya que sus acciones y conductas son muy negativas cuando trabajan al contar algunos niños solo utilizan para clasificar una sola cualidad (color) para todo el material. En consecuencia los niños prefieren crear con los materiales juegos propios en donde la manipulación de los mismos es a su convivencia. A si mismo se aplicaron órdenes para trabajar cada actividad matemática manteniendo a la vez una estrecha relación con los materiales utilizados, es importante mencionar que estas dificultades presentan desde el inicio del ciclo escolar debido a que en el grado inicial toda actividad es trabajada de manera concreta dirigida por lo cual la enseñanza aprendizaje viene a repercutir negativamente en el aula, ya que la mayoría de los niños esperan ordenes para poder actuar sobre los objetos. Si no es a si las actividades se vuelven poco interesantes sin ser capaces de descubrir experimentar, comprobar etc. Y mucho menos aplicar criterios propios para clasificar, seriar y comparar.

El jardín de niños “Rafael Martínez de la Torre” se encuentra ubicado en el Barrio de Chignaulingo municipio de Teziutlan Puebla. La institución pertenece a la zona No. 12 con C.C.T. 21DJN0272K. Esta integrada actualmente por un director, cuatro educadoras, cuenta con dos segundos, dos terceros, con edades comprendidas entre los cuatro, cinco y seis años respectivamente.

En el grupo se ha detectado un problema llamado el concepto de numero se busca plantear una alternativa del juego de reglas con este tipo de juego el niño empezara a compartir e interactuar ayudándose uno al otro adquiriendo el concepto.

Anteriormente en la educación del niño era diferente al impartir la clase a lo de ahora, como consecuencia en el numero solo era de forma mecánica y repetitiva no interactuaba el alumno ni expresaba lo que pensaba y sentía, solo el maestro daba

ordenes de lo que tenía que realizar, ahora el papel del maestro es un guía para el alumno por que basa sus conocimientos sobre el.

Es de suma importancia que el niño siga un proceso para adquirir el número sugerido por el autor Piaget lo cual es necesario el desarrollo del pensamiento infantil que resulta del desarrollo genético. La función del docente en el proceso educativo por su conocimiento de los alumnos producto de su interacción por que es quien diseña, organiza, coordina y da seguimiento a las actividades educativas en el grupo. A lo largo de un periodo escolar, como inicio cada alumno y como a evolucionado en sus aprendizajes.

Al final del ciclo escolar cabe destacar que el 75% del grupo logro adquirir el concepto de número a un cuando no lo adquirirían siguiendo el propósito de las planeaciones. (Ver anexo 3)

Cabe mencionar que en relación a este proyecto se eligió una alternativa para resolver el problema que fue el “JUEGO DE REGLAS”.

Después de haber descrito las situaciones y necesidades del grupo, se requiere entonces plantear objetivos, con la finalidad de apoyar el aprendizaje de cada niño en cuanto la adquisición del concepto de número.

En relación a todo esto como objetivo general:

Que los niños de 2º Año Grupo “A” en preescolar adquieran las nociones lógico matemático, clasificación, seriación y correspondencia uno a uno para favorecer la construcción del concepto del número.

Como objetivos específicos se busca:

- Que el niño logre establecer relaciones mentales para que reúna los objetos por semejanzas y los separe por diferencias.
- Que el niño logre establecer relaciones mentales de comparación y ordenamiento entre elementos de un conjunto.

- Que el niño logre establecer una relación uno a uno entre los elementos de dos o más conjuntos a fin de compararlos cuantitativamente.

En el capítulo uno hacemos referencia de lo que es el número, como el niño se va desarrollando, mediante que nociones comprenderá, lo importante aquí no es que se aprenda los números si no que reconozca el valor de lo que es y su significado, son procesos que va teniendo conforme se va desarrollando, por consecuencia el autor piaget propone las etapas que debe seguir y comprender aun mejor el concepto número.

En el aprendizaje significativo surge de manera concreta los tipos de aprendizaje que va teniendo en cuanto al autor hace hincapié de cómo se logra cada uno de estos.

El niño en edad preescolar aprende 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 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 normal que pongan a prueba sus limitaciones en términos de habilidades de pensamiento.

Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual el va explorar y enfrentar nuevos retos. Sin embargo, necesitan límites bien definidos.

En cuanto debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y gozo sin sentirse culpable ni inhibido. Por el contrario se sugirió plantear actividades que llegaron a lograr el número al igual que se propuso las reglas de cada actividad propuesta.

CAPITULO I

**LA ADQUISICION DEL CONCEPTO
DE NÚMERO**

1.1 LA ADQUISICION DEL CONCEPTO DE NÚMERO

Es de gran importancia que el niño vaya construyendo el concepto de número a una edad temprana, pues el número es un elemento importante en nuestras vidas. Es por esto, que a pesar de que el curriculum escolar ha variado a través del tiempo, el conocimiento de la matemática y en particular del número sigue siendo primordial en la formación de los alumnos.

Por que el número es una creación del hombre para dar solución a una infinidad de problemas, o bien, para satisfacer sus diferentes necesidades. De igual manera, el conocimiento del número es la base para que el niño conozca, comprenda y use los números posteriormente.

El papel principal de las matemáticas es el número cosa tan familiar para todos, pensar en matemáticas es por decirlo así algo muy difícil y este concepto es muy difícil de radicar por lo mismo de que no se esta acostumbrado a emplear frecuentemente el razonamiento lógico matemático, como lo decíamos anteriormente el numero es la parte central de las matemáticas y este surgió de la necesidad de contar y hasta la fecha está necesidad existe y seguirá existiendo.

Es importante abordar el número y tenerlo muy presente para que los niños sepan que es el numero, para que nos sirve, cual es su equivalencia grafica y la importancia que este tiene en la vida es un paso mas apto para la comprensión del número, teniendo esto claro se puede pasar a un nivel de complejidad mas alto como la suma, resta, multiplicación, división y resolución de problemas matemáticos. Al llevar está problemática es importante tener claro los conceptos que se van a manejar es por eso que a continuación se da la definición del número.

¿Qué es el número? De acuerdo con Jean “Es el resultado de las operaciones de clasificación, seriación y correspondencia, un numero es la clase

formada por todos los conjuntos que tiene la misma propiedad numérica y que ocupa un rango en una serie, que es considerada a partir de la propiedad numérica” (piaget j. , pensamiento matematico infantil, 1965). Es decir el numero es una estructura mental que construye cada niño mediante la aptitud natural para pensar, por lo que se puede decir que cuando el niño logra realizar operaciones de clasificación, seriación, y las combina haciendo relaciones , ha construido el concepto de número. Para llegar a esto debemos tomar en cuenta los elementos de seriación, clasificación y correspondencia que interviene en el.

Entonces, el niño a pesar de su corta edad y al ingresar a una institución preescolar ya ha adquirido ciertos conocimientos respecto al número, y además, comúnmente se interesa en ello, sin embargo, aun no posee los elementos lógicos suficientes para comprender totalmente este concepto.

Por lo que en el jardín de niños es muy importante propiciar oportunidades en donde pueda utilizar el número en diversos contextos, que le permitan descubrir sus características e ir construyendo paulatinamente. ”Desarrollan nociones numéricas, espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejos. Pueden distinguir, donde hay mas, menos objetos, se dan cuenta que agregar hace más y quitar hace menos, distinguir objetos grandes y pequeños. En sus juegos, o en otras actividades los niños separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus compañeros”. (Sep, 2004)

Cabe señalar que es importante que el niño resuelva este problema del número, por que va obteniendo la capacidad cada vez más progresiva estimulando sus actividades presentadas para el si no también aprender de los demás niños que realizan que es lo que saben y que no, por eso destacaremos algunos puntos en el desarrollo para lograr este problema con el autor elegido en este proyecto.

Piaget nos menciona el proceso que debe adquirir en relación al número que intervienen en el aprendizaje que son:

MADURACION: Consiste en un proceso de crecimiento biológico, psicológico, y orgánico como una integridad.

EXPERIENCIA: El niño adquiere entrar en contacto con el ambiente y lo que le rodea, realizando manipulaciones sobre los objetos, sujetos etc.

TRANSMISION SOCIAL: Se refiere a la información que el niño adquiere de los padres y de los mayores tal como los aspectos culturales.

EQUILIBRACION: Se refiere a un proceso mental a través del cual el niño busca la estructuración del pensamiento para la construcción de nuevas formas de pensamiento.

INTELIGENCIA: Se desarrolla a través de un proceso de maduración y este desarrollo de la inteligencia se compone de dos partes, a una que es la adaptación y otra que es la organización.

Este capítulo hace hincapié a las características de los niños por lo cual pasan por estas etapas antes mencionadas para poder situarlos y para entender cual es el nivel de maduración en el que se encuentran los niños.

En la teoría destaca que en el desarrollo de la inteligencia de los niños es una adaptación del individuo al ambiente o al mundo que lo circunda. Así se puede observar que la inteligencia se desarrolla a través de un proceso de maduración y también incluye lo que específicamente se llama aprendizaje.

“El desarrollo de la inteligencia de acuerdo a Piaget se compone de dos partes básicas que son:

LA ADAPTACION: Que es el proceso por el cual los niños adquieren un equilibrio entre asimilación y acomodación.

LA ORGANIZACION: Es la función que estructura, categoriza, sistematiza y coordina la información en elementos internos de la inteligencia” (piaget j. , El juego , 1984)

¿Por lo tanto, dos formas diferentes de actividad? uno el proceso de entrada de la información (adaptación), y la otra el proceso de estructuración (organización).

La asimilación es un proceso cognoscitivo mediante el cual las personas adquieren, incorporan, integran nuevos elementos perceptuales, motores, conceptuales a los esquemas o patrones de conducta existentes. Por su parte, la acomodación es el proceso de ajuste de la nueva información; es la creación de nuevos esquemas. Se produce así, un estado de descomposición o desequilibrio que incluye un conflicto cognoscitivo entre interpretaciones opuestas, dándonos la clave para hallar una explicación para el fenómeno, el niño busca una asimilación y acomodación. “Estos proceso gemelos de asimilación acomodación operan simultáneamente para permitir que el niño alcance estados superiores de equilibrio. Así, en cada nivel superior de comprensión, el niño esta dotado de una estructuración mas amplia o patrones de pensamiento mas complejos”. (Labinowicz, 1982)

Podemos decir, que la adaptación es un equilibrio que se desarrolla por medio de la asimilación de elementos del ambiente y de la acomodación de esos elementos por la modificación de los esquemas y estructuras mentales existentes como resultado de nuevas experiencias.

En este sentido, los individuos no solo responden al ambiente, sino que actúan sobre él. Por lo tanto la inteligencia se desarrolla a través de la asimilación de la realidad y de la acomodación a esta realidad.

En tanto la adaptación es un proceso activo en busca de equilibrio. De aquí se concluye que la adaptación y la organización están separadas por el contrario, el pensamiento se organiza por medio de la adaptación de experiencias y de los estímulos del ambiente y a partir de esta organización se forman las estructuras o esquemas.

De acuerdo con el autor el desarrollo es un proceso interrumpido dentro de un continuo donde los cambios en el desarrollo intelectual además de ser paulatinos, los esquemas se construyen y reconstruyen, de manera gradual.

Para poder conceptuar el crecimiento cognoscitivo, es necesario dividir el desarrollo intelectual en cuatro grandes etapas, que Piaget sintetiza en términos generales las etapas del desarrollo cognoscitivo así:

ETAPA DE LA INTELIGENCIA SENSOMOTORA (0-2 años) en esta etapa el niño imita y las conductas reflejan generalmente el egocentrismo.

ETAPA DEL PENSAMIENTO PREOPERATIVO (2 – 7 años) esta etapa se caracteriza por el desarrollo del lenguaje y de otras formas de representación y de rápido de desarrollo conceptual.

Durante esta etapa el razonamiento es prelogico o semilogico, aparece el pensamiento simbólico conceptual con el simbolismo verbal y no verbal, el juego es muy imaginativo y el uso del lenguaje por parte del niño se caracteriza por su repetitividad, egocentrismo, imitación y experimentación con respecto a estas características podemos decir, que el grupo de estudio en este proyecto de innovación y en base a sus edades y comportamientos; se sitúan en esta etapa preoperativa, encontrándose también con características que además funcionan como obstáculos que ayudan a completar el pensamiento lógico.

ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS (7 – 11 años) durante estos años el niño desarrolla la capacidad de aplicar el pensamiento lógico a los problemas concretos.

ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES (11 -15 años).Cada uno de estos periodos no tiene una duración rígida, todos los niños pasan por estas fases con sus propias características individuales, culturales y cada periodo puede considerarse en general como un nivel superior de equilibracion con respecto al anterior.

1.2 La acción y el conocimiento

En su Teoría Piaget exige que el niño actúe sobre su medio para que el desarrollo cognoscitivo tome su curso. Así, el desarrollo de las estructuras se asegura solo si el niño asimila y ajusta los estímulos del medio y esto ocurre cuando los sentidos del niño se relacionan con el medio. “cuando el niño actúa sobre el medio, se mueve, manipula los objetos, busca con los ojos y los oídos o piensa, esta tomando ingredientes nuevos por assimilarlos y acomodarlos”. (Barry, 1922).

Estas Acciones dan como resultado el desarrollo de esquema, sin embargo es evidente que las acciones necesarias para que se de el desarrollo cognoscitivo son algo mas que movimientos físicos. Las acciones son conductas que estimula el mecanismo intelectual del niño y puede o no ser observables.

Estas conductas, además de producir desequilibrio, permiten la asimilación y la acomodación, así podemos ver, que las acciones físicas y mentales en el medio son una condición necesaria, pero insuficiente para el desarrollo cognoscitivo; esto es, la experiencia sola no garantiza el desarrollo, pero el desarrollo no puede llevarse a efecto sin la experiencia.

En el desarrollo también son necesarias la asimilación y la acomodación. Por consiguiente, la acción es uno de los diversos factores que intervienen en el desarrollo cognoscitivo.

1.3 Tipos de conocimiento

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que a continuación mencionaremos

El conocimiento físico: es el que pertenece a los objetos del mundo natural, se refiere al que esta incorporado en los objetos. La fuente de este razonamiento esta en el peso, el sonido que produce, el sabor la longitud. Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que lo rodean y que forman parte de la interacción con el medio, cuando el niño manipula los objetos que se

encuentran en el aula y los diferencia por textura, color y peso. En otras palabras, la fuente de conocimiento físico son los objetos del mundo externo conocimiento lógico-matemático: es el que no existe por si mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento esta en el sujeto quien la construye por abstracción reflexiva, se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos, si el niño ve tres objetos en ningún lado va ver el número.

El conocimiento lógico-matemático es el que construye al niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos, la diferencia la textura áspera con uno de textura lisa establece que son diferentes. Este conocimiento no es observable y es el quien lo construye en su mente a través de la relaciones con los objetos, desarrollándose siempre a lo mas complejo, de ahí que este conocimiento posee características propias que lo diferencian de otros conocimientos, antes de ser una actitud intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que a partir de una reflexión le permiten adquirir que son: clasificación, seriación y la correspondencia.

El conocimiento social: esta dividido en convencional o al contrario es producto de un grupo social y el no convencional, esta construido y apropiado por el sujeto, en el social es un conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño o adulto.los tres tipos de conocimiento interactúan entre si según el autor, el pensamiento lógico matemático juega un papel en tanto que sin el los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar, a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio y comparte sus experiencias con otras personas mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

CAPITULO II

LA CONSTRUCCION DEL

NÚMERO EN EL NIÑO

2.1 LA CONSTRUCCION DEL NÚMERO EN EL NIÑO

Jean piaget mediante sus estudios sobre el desarrollo del pensamiento infantil dice que las condiciones indispensables para adquirir el concepto de número resultan de una construcción que se elabora en el curso del desarrollo genético y se favorece con la actividad sensorio motriz, es decir, en la construcción del concepto de número intervienen por igual dos factores: un interno genético que comprende el natural desarrollo de las propias condiciones del pensamiento, y otro externo derivado de las experiencias del sujeto en su interrelación con el medio basado en la manipulación de los objetos y en actividades sensorio motrices en general.

Pero para que la mente del niño instale las nociones que permitirán llegar a construir el concepto de número, deberá incorporar ciertas propiedades fundamentales, como es la reversibilidad, que según Piaget, se cumple cuando el pensamiento es capaz de llegar a un mismo punto.

Por lo tanto, es importante tener claro que la iniciación matemática del niño en el jardín de niños tiene un doble objetivo: estimular la formación de las estructuras del pensamiento necesarias para captar los conceptos matemáticos y evaluar el estado actual del desarrollo infantil en su camino a la reversibilidad.

De acuerdo con lo anterior, el Jardín de Niños debe preparar al niño en su proceso de construcción al concepto lógico – matemática.

El número es una síntesis de dos tipos de relaciones que el niño establece entre objetos una es el orden y la otra la jerárquica. Piaget entendía por orden, la única manera de asegurarnos de no pasar por alto ningún objeto o de no contar el mismo más de una vez poniéndolos en orden. Sin embargo, el niño no tiene que poner los objetos literalmente en un orden especial para establecer entre ellos una relación de orden.

Lo importante es que los ordene mentalmente si la ordenación fuera la única acción mental que se realizara sobre los objetos, la colección no podría cuantificarse

puesto que el niño tendría en cuenta un objeto cada vez y no un grupo de muchos al mismo tiempo, la importancia que tiene para los niños establecer todo tipo de relaciones entre todo tipo de actividad cuando los niños establecen relaciones entre todo tipo de contenidos, su pensamiento se hace más móvil, y uno de los resultados de esta movilidad es la estructura lógico-matemático del número.

Cuando los niños pequeños exploran su mundo, reúnen, separan, y organizan información en un intento por encontrar sentido a sus acciones y experiencias.

La clasificación es el proceso de agrupar cosas de acuerdo con los atributos y propiedades comunes es una estrategia básica que utilizan los niños para organizar los materiales, las personas y los sucesos que forman parte de su juego. Según Piaget por medio del proceso de clasificación los niños empiezan a construir relaciones entre cosas iguales y tratan de modo equivalente los materiales y situaciones similares. Los niños deben entender la clasificación antes de poder comprender el significado esencial del número. "Piaget consideraba que el número es la unión de conceptos de seriación y de clasificación. Enumerar un conjunto implica tratar todos sus elementos como miembros de la misma clase y al mismo tiempo diferenciar dentro del conjunto el primer elemento, el segundo etc." (piaget j. , pensamiento matematico infantil , 1965)

Entonces podemos definir al concepto de clasificación, como una operación lógica fundamental en el desarrollo del pensamiento donde se analizan las propiedades de los objetos, se definen colecciones y se establecen relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos de la misma delimitando así sus clases. "Podríamos decir en términos generales que clasificar es juntar por semejanzas y separar por diferencias". (Nemirovsky, 1994).

Lo que nos lleva a pensar, que es el niño quien debe encontrar los criterios de clasificación establecer semejanzas, diferencias y debe decidir que elementos formaran parte de cada colección y que elementos no formaran parte de ella. A continuación mencionaremos las características de la clasificación

2.2 Características de la clasificación

Clasificar: implica establecer una relación mental de semejanza y diferencia que induce a hacer agrupaciones de determinados elementos por sus características comunes ejemplo:



Entre mas se conozcan las características de los objetos mayores serán las posibilidades de establecer diversos criterios clasificatorios.

Cuando se elige un criterio se pueden considerar una, dos o mas propiedades a la vez.

“En la clasificación se implican también dos tipos de relaciones: la pertenencia de clases y la inclusión de clases” (piaget j. , pensamiento infantil, 1965)

- ✚ La inclusión de clases: una clase es la suma de sus partes (subclases) y por lo tanto, es mayor que cualquier subclase. Si aun niño se le presentan tres rosas y cinco violetas y se le pregunta ¿hay mas violetas o hay mas flores?, debería responder que la clase (flores) es mas que la subclase (violetas). Sin embargo l os niños pequeños tienen dificultades con este problema de inclusión de clases.

En el aprendizaje de la matemática la clasificación es muy importante para apoyar la construcción del número, es decir, no solo podemos clasificar objetos por sus

propiedades cualitativas, sino también podemos clasificar conjuntos por la cantidad de elementos que contienen su propiedad numérica.

En resumen podemos decir, que la clasificación surge entre cosas de la necesidad del ser humano de conocer mejor su mundo, de organizar sus conocimientos y hacer más eficiente el trabajo y el desarrollo de sus actividades.

2.3 Psicogenesis de la clasificación

“El proceso de construcción de la clasificación a través por tres estadios” (piaget j. , pensamiento matematico infantil, 1965)

PRIMER ESTADIO: hasta los 5-6 años aprox. Se le denomina etapa de las colecciones figúrales. El niño realiza colecciones figúrales, es decir, reúne los objetos formando una figura total en el espacio teniendo solamente en cuenta la semejanza de un elemento con otro en su función de su proximidad espacial. El niño de este estadio no toma en cuenta las diferencias de los objetos cuando clasifica, por lo tanto, establece relaciones de convivencia.

SEGUNDO ESTADIO: desde los 5-6 años hasta los 7-8 años aprox. Se le denomina etapa de las colecciones no figúrales. En el transcurso de este periodo, el niño empieza a reunir objetos formando pequeños conjuntos. El progreso consiste en que toma en cuenta las diferencias entre los objetos y por eso forma varios conjuntos separados tratando de que los elementos de cada conjunto tenga el máximo parecido entre si. Reúne subclases para formar clases. Esta forma de actuar indica que el niño ha logrado la noción de pertenencia de clase.

TERCER ESTADIO: a partir de los 7-8 años aprox. Se le denomina etapa de las clasificaciones genuinas. En este estadio se llegan a construir todas las relaciones comprendidas en la clasificación, hasta la inclusión de clases. Pero generalmente este estadio no se logra alcanzar en el nivel preescolar.

2.4 La Seriación: Creación de Series y Patrones

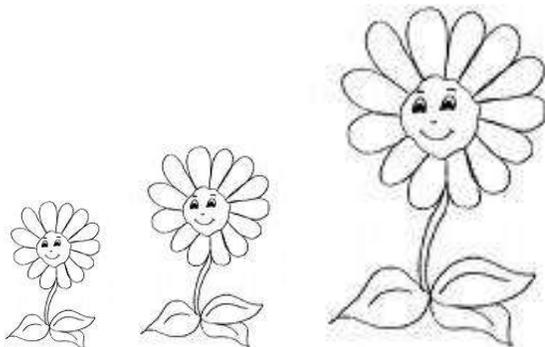
Los preescolares están apenas empezando a usar el proceso de seriación, es decir, el ordenamiento de objetos basado en diferencias y variaciones graduales en sus cualidades, la seriación al igual que el proceso relacionado de clasificación, aprovecha la percepción de los niños a cerca de los atributos de los objetos y es otra forma en que los pequeños aprenden sobre su mundo. En la seriación, los niños asignan un orden lógico a una serie de objetos basados en variaciones de un solo objeto.

Entonces podemos definir a la seriación como una operación mental que nos permite establecer relaciones comparativas - respecto a un sistema de referencia entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias, ya sea, en forma creciente o decreciente.

2.5 Características de la seriación

En la seriación también es necesario establecer una relación mental de ordenamiento que no siempre es posible llevar a cabo en forma concreta.

Un conjunto de objetos se puede ordenar en forma creciente o decreciente, cuidando siempre que cada elemento de la serie guarde una relación mayor que con el contiguo.



La posición de cada elemento de una serie no puede cambiar, pues, se establece en base a un sistema de referencia el cual determina el lugar que deben ocupar.

Ningún elemento de una serie debe quedar fuera y cada uno de ellos debe ocupar un lugar preciso dentro de la clase.

En la seriación se halla implicado también dos propiedades fundamentales: la transitividad y la reciprocidad. La transitividad supone el establecimiento de una relación comparativa entre un elemento de la serie y el que le sucede, y de este con el siguiente para deducir cual es la relación entre el primero y el último.

La reciprocidad: supone la posibilidad de establecer relaciones recíprocas entre dos elementos de una serie, de modo que si invertimos la comparación, se invierte la relación. Según Piaget esta propiedad tiene que ver con la reversibilidad del pensamiento.

Cabe aclarar que además de establecer relaciones comparativas entre los elementos de un solo conjunto también se puede seriar varios conjuntos tomando en cuenta su numerosidad.

Por otra parte, la seriación: adquiere una especial relevancia en la construcción del pensamiento del número, por que este no puede existir aislado sino como parte de un sistema en el cual cada número ocupa un lugar preciso de la serie.

“Todas aquellas experiencias que permitan al niño establecer relaciones comparativas y construir series con los elementos de su entorno, pueden ser muy útiles para ayudarte a conformar paulatinamente una estructura de seriación en el sentido matemático”. (sep, 1991)

2.6 Psicogenesis de la seriación

El proceso de construcción de la seriación atraviesa por tres estadios:

PRIMER ESTADIO: hasta los 5-6 años aprox. El niño aun no establece relaciones “mayor que”, no logra ordenar una serie completa de objetos de mayor a menor que o más grueso a más delgado etc. suele utilizar los nombres “chiquito”, “un poquito”, “un poco mediano”, etc.

SEGUNDO ESTADIO: desde los 5-6 hasta los 7-8 años aprox. El niño toma un elemento cualquiera y luego otro que compara con el anterior para decidir el lugar donde lo va a colocar en función de la comparación. No tiene un método sistemático para elegir cual va primero que otros.

TERCER ESTADIO: a partir de los 7-8 años aprox. El método que utiliza es operativo. Y es aquí donde el niño construye las dos propiedades fundamentales de la seriación, la transitividad y la reversibilidad.

Transitividad: Consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente.

Reversibilidad: Es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

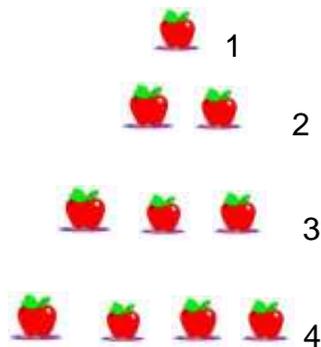
2.7 Características de la correspondencia: Conservación de Cantidad

Podemos definir la correspondencia uno a uno como una operación a través la cual se establece una relación de uno a uno entre los elementos de dos o mas conjuntos a fin de compararlos cuantitativamente papel que juega la correspondencia en el concepto de número es muy importante, pues, para determinar con base en la prioridad numérica que un conjunto pertenece a una clase, se hace uso de la

correspondencia, es decir, se ponen en relación cualquier elemento de otro conjunto hasta que ya no puede establecerse una relación.

Los conjuntos equivalentes los juntamos constituyendo clases, de modo que obtenemos la clase del nueve, del cinco, del ocho, etc.

Para ordenar nuevas clases se establece nuevamente la correspondencia biunívoca entre estas clases y así se organiza la serie numérica tomando en cuenta las relaciones +1, -1.



En el caso del número las operaciones de clasificación y de seriación se funcionan a través de la operación de correspondencia. Entonces, en entendimiento del número en los preescolares también comprende en entendimiento emergente del concepto de correspondencia uno a uno como base para la equivalencia numérica.

2.8 Psicogenesis de la correspondencia

El proceso de construcción de la operación de correspondencia atraviesa por tres estadios que son: PRIMER ESTADIO: Hasta los 5-6 años aprox. el niño no puede hacer un conjunto equivalente cuando compra globalmente los conjuntos, no hay conservación y la correspondencia uno a uno está ausente.

SEGUNDO ESTADIO: Desde los 5-6 años a los 7-8 años aprox. Cuando los elementos de un conjunto no están ordenados uno a uno a los elementos de otro conjunto, el niño sostiene que los conjuntos ya no son equivalentes aun que los mismos tengan la misma prioridad numérica. Existe una correspondencia óptica.

TERCER ESTADIO: A partir de los 7-8 años aprox. La correspondencia uno a uno asegura la equivalencia numérica independientemente de las transformaciones en la disposición espacial de los elementos.

En resumen podemos mencionar, que partiendo de que las operaciones de clasificación y seriación están involucradas en el concepto de número y se fusionan a través de la correspondencia, que a su vez permite la construcción de la conservación de la cantidad. Tenemos entonces que tomar en cuenta que:

Los procesos de construcción de las tres operaciones son simultáneos, esto significa que el niño no las construye en forma sucesiva, si no al mismo tiempo.

El niño atraviesa por etapas o estadios en el proceso de construcción de cada estas operaciones. Cuando un niño se encuentra en determinado estadio no necesariamente esta en el mismo estadio respecto a las otras operaciones. La secuencia de los estadios es la misma a todos los niños, así, en cada una de las tres operaciones los niños pasan por el primero y el segundo antes de llegar al estadio operatorio.

Aun que cuando podemos relacionar los estadios con determinadas edades cronológicas, estas son solo aproximadas, ya que, varia de una comunidad a otra e incluso de un niño a otro, dependiendo de las experiencias que tenga cada uno.

2.9 Tipos de aprendizaje significativo

Aprendizaje de representaciones: Es el aprendizaje más elemental lo cual depende de los demás tipos de aprendizaje que consiste en la atribución de significados a determinados símbolos.

Aprendizaje de conceptos: se definen mediante algún símbolo o significados partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y forma.

Aprendizaje de proposiciones: Va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras captar el significado de las ideas expresadas. A continuación mencionaremos los pasos que debe aplicar el docente en las actividades.

El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.

Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.

Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.

El maestro debe utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

De acuerdo a Ausbel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee un determinado campo de conocimiento, así como su organización. En el proceso de aprendizaje, es importante conocer la cantidad de información que posee. Los principios de aprendizaje propuestos por el autor Ausbel permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, o que el aprendizaje de los alumnos comiencen de cero pues no es así, sino que, tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Aprendizaje Significativo Y Aprendizaje Mecánico: Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Esto tiene lugar si tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

El aprendizaje mecánico contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsunsores adecuados, de tal forma que la nueva información es

almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos preexistentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, cuando el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga).

Finalmente Ausbel una distinción entre aprendizaje significativo y mecánico como una dicotomía, sino como un continuo, es más, ambos tipos de aprendizaje pueden ocurrir en la misma tarea de aprendizaje, por ejemplo la simple memorización de fórmulas se ubicaría en uno de los extremos de ese continuo (aprendizaje mecánico) y el aprendizaje de relaciones entre conceptos podría ubicarse en el otro extremo cabe resaltar que existen tipos de aprendizaje intermedios que comparten algunas propiedades de los aprendizajes antes mencionados, por ejemplo aprendizaje de representaciones, aprendizaje de los nombres de los objetos, aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción.

En el aprendizaje el contenido se presenta al alumno en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material (un teorema de geometría, etc.) que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

En el caso anterior la tarea de aprendizaje no es potencialmente significativa ni tampoco convertida durante el proceso de internalización, por otra parte puede ser significativo.

En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser reconstruido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.

El aprendizaje por descubrimiento involucra que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado.

Si la condición para que un aprendizaje sea potencialmente significativo es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para ello del que aprende, esto implica que el aprendizaje por descubrimiento no necesariamente es significativo y que el aprendizaje por recepción sea obligatoriamente mecánico.

Tanto uno como el otro pueden ser significativo o mecánico, dependiendo de la manera como la nueva información es almacenada en la estructura cognitiva, por ejemplo el armado de un rompecabezas por ensayo y error es un tipo de aprendizaje por descubrimiento en el cual, el contenido descubierto (el armado) es incorporado de manera arbitraria a la estructura cognitiva y por lo tanto aprendido mecánicamente, por otro lado una ley física puede ser aprendida significativamente sin necesidad de ser descubierta por el alumno, está puede ser oída, comprendida y usada significativamente, siempre que exista los conocimientos previos apropiados.

Finalmente es necesario considerar lo siguiente: "El aprendizaje por recepción, si bien es más sencillo que el aprendizaje por descubrimiento, surge ya muy avanzado el desarrollo y especialmente en sus formas verbales implica un nivel mayor de madurez cognoscitiva". (Ausbel, 1983)

Siendo así, un niño en edad preescolar y tal vez durante los primeros años de escolarización, adquiere conceptos y proposiciones a través de un proceso inductivo basado en la experiencia no verbal, concreta y empírica.

Se puede decir que en esta etapa predomina el aprendizaje por descubrimiento, puesto que el aprendizaje por recepción surge solamente cuando el niño alcanza un nivel de madurez cognitiva que le permita comprender conceptos.

Funciones de la evaluación: La evaluación del aprendizaje es un proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer respecto a su situación al comenzar un ciclo escolar y respecto a las metas y propósitos establecidos en el programa educativo. Esta valoración se basa en la información que la educadora recoge, organiza e interpreta en diversos momentos del trabajo de diario y a lo largo de un ciclo escolar.

¿Qué evaluar? Para evaluar la educadora debe no solo considerar lo que observa que los niños pueden hacer y saben en un momento específico, sino tomar en cuenta los avances que van teniendo en el proceso educativo.

¿Quiénes evalúan? Por ello es importante que en la evaluación del aprendizaje y de otros aspectos de la vida escolar se integre la opinión de los principios destinatarios del servicio educativo (niños, niñas, padres, madres de familia etc.)

La función de la educadora: es la educadora quien más se percata de su evolución en el dominio de las competencias, de las dificultades que enfrentan, y de sus posibilidades de aprendizaje. El registro de estas cuestiones, la recolección de evidencias, las notas sobre el desarrollo de las actividades al final de la jornada del trabajo o acerca de algunos niños constituyen la fuente de información para avalorar, a lo largo de un periodo escolar de cómo inicio cada alumno y como ha evolucionado en sus aprendizajes, pero también para mejorar continuamente el trabajo docente,

CAPITULO III

EL JUEGO DE REGLAS

3.1 EL JUEGO DE REGLAS

La adaptación social del niño a través de los juegos organizados y regidos por reglas se acerca más al mundo compartido de los otros y por ello deja de interesarse por el juego simbólico, el juego de la imitación, de la imaginación y de la transposición de acciones a otros seres. Por eso cada vez más el juego se parece al trabajo ayudándolo a la adaptación realizarla y a la socialización con sus pares con una forma de crecer jugando.

A si surgen los juegos colectivos con temas comunes, como la escuelita, la casita etc. en el cada uno comparten la acción, despliega su papel en mutua convivencia y se desarrolla en un juego organizado y efectuado realmente en conjunto.

Pero jugar socialmente y compartiendo con los otros, trae consigo unas reglas para facilitar la convivencia, del tipo de juego que son transmitidas de generación, y otras veces son reglas que varían de grupo a grupo y son las que los propios niños crean colectivamente.

“Existe una situación de juego cuando dos o más individuos buscan relacionarse. Evidentemente tal situación puede tomar las formas más diversas, y para avanzar en la reflexión es necesario ser más precisos, especialmente en lo referido al marco en el cual los individuos interactúan las reglas del juego” (Guerrien, 1977)

Piaget dice que los juegos de reglas se inician con los rituales que cada niño crea para si mismo, en esas acciones infantiles que en determinados momentos de la vida cotidiana el instituye.

Las reglas se dan también cuando el niño coloca sus cochecitos en determinada forma, tamaño y color o en su propio orden colocando filas interminables de coches u objetos y que lo hacen más hábil y diestro en su coordinación visomotora pero también más capaz de comprender y practicar un orden.

“La regla del juego y la organización de la actividad colectiva resultan entre la necesidad de la afirmación individual y la de conserva el grupo, los más pequeños al

imitar un juego de mayores, no han comprendido las reglas y las aplican a su forma". (Osterrieth, 1981).

Obedecer las reglas es más que nada seguir las instrucciones de lo que se sugiere y quiere hacer no perder el control, tener en cuenta en la mente que seguimos aprendiendo a respetar las ordenes que el docente da, es a si como se aplicaría el juego de reglas en la construcción del número.

Según Piaget el juego es una actividad que tiene un fin en si misma y ha realizado una clasificación de los tipos de juego:

Juego de ejercicio (periodo-motor). Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tiene un fin adoptivo.

Juego simbólico (dominante entre los dos-tres y los seis-siete años). Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación.

El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades, muchos juguetes con un apoyo para la realización de este tipo de juegos.

Aquí el niño ejercita los papeles sociales de las actividades que lo rodean y eso le ayuda a dominarlas, por eso, la realidad a la que esta continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

El juego de reglas donde aparecen ciertas obligaciones que el niño tiene que obedecer.

Se hace necesario plantear una alternativa de solución para tratar de solucionar el problema.

En esta situación se plantea el juego que se puede definir como el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre si el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento, si no también una forma de expresión mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, en su espacio-temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social. “Ya que a través de este el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales la posibilidad de establecer mas relaciones afectivas”. (Sep, 1992).

Las actividades que la educadora sugiere al niño por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestos.

Es por ello que la educadora debe recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo.

El juego de reglas se toma como una estrategia para trabajar los contenidos de aprendizaje y saber utilizar el juego para que el niño enriquezca sus actividades empleando esta alternativa siguiendo los procesos que marca piaget en su teoría del juego subsiste y se desarrolla durante toda la vida.

El juego no se constituye si no durante el segundo estadio que es de los cuatro a siete años la razón de esta doble situación-aparición tardía y supervivencia mas haya de la infancia. Es la actividad lúdica del ser socializado son juegos de combinaciones sensorias motoras, carreras, lanzamientos de canicas etc. que el niño tendrá almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos preexistentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto

que consta de puras asociaciones arbitrarias, cuando el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga).

PLAN DE TRABAJO

TEMA	CUANDO	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA	ACTIVIDAD	RETO	EVALUACION
Que el niño separe colecciones de diferentes grupos y objetos de acuerdo a su clasificación .	18/08/08 Al 12/09/08	Pensamiento Matemático	Reúne información sobre criterios acordados.	De acuerdo a la indicación, los niños separaran las tapaderas (los rojos, con rojos, amarillos con amarillos) etc. también se pedirá que separaren de acuerdo a su forma, tamaño y color.	Agrupar objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos (forma, color, textura, utilidad, numerosidad y tamaño, etc.).	Lista de Cotejo

TEMA	CUANDO	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA	ACTIVIDAD	RETO	EVALUACION
Que el niño haga grupos de acuerdo al conjunto de objetos.	15/09/08 Al 10/10/08	Pensamiento matemático	Reúne información sobre criterios acordados	Se les dará palitos de madera (diferente color) hojas y corcho latas, se pedirá que hagan conjuntos de 2 y de 3.	Agrupar objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos (forma, color, textura, utilidad, numerosidad y tamaño, etc.) Recopilar datos e información cualitativa y cuantitativa del entorno (que forma tienen, cuantas niñas (o) hay en el grupo, que color son como son).	Lista de cotejo

TEMA	CUANDO	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA	ACTIVIDAD	RETO	EVALUACION
Que el niño identifique la cualidad de diferentes números	10/11/08 Al 28/11/08	Pensamiento matemático	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.	se escribirá los números en el pizarrón del uno al diez, al hacer cada número e ir repitiendo todos juntos en voz alta, después individualmente pasara al frente a contar los números que se escribirán	Dice los números que sabe en orden ascendente empezando por el uno a partir de números diferentes que uno, ampliando el rango de conteo. Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo y establece relaciones de igualdad, donde hay mas, menos.	Lista de Cotejo

CRONOGRAMA

	Fecha	Hora	Lugar	Recursos	Forma de evaluar
PLANEACIONES 1ra. parte	18/08/08 Al 12/09/08	9: 00am.	Patio y aula	Material didáctico.(tapaderas, hojas de plantas, etc.)	Diario de la educadora y lista de cotejo
PLANEACIONES 2da. parte	15/09/08 Al 10/10/08	9:00am.	Patio y aula	Hojas, crayolas, resistol, tijeras.	Diario de la educadora y lista de cotejo
PLANEACIONES 3ra. parte	13/10/08 Al 07/11/08 10/11/08 Al 28/11/08	9:00am.	Patio y aula	Gises, dados.	Diario de la educadora y lista de cotejo

PLANEACIONES

TIEMPO: 30 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Separar tapaderas”

SECUENCIA DIDACTICA: De acuerdo a la indicación, los niños separaran las tapaderas (los rojos, con rojos, amarillos con amarillos) etc. también se pedirá que separaren de acuerdo a su forma, tamaño y color.

INICIO: Les diré lo que tienen que realizar, les pediré que saquen sus tapaderas observando a sus otros compañeros lo que van a hacer.

DESARROLLO: Los niños empezaran a separar las tapaderas, observando que no todas tienen la misma forma, entonces irán poniéndolas aparte.

CIERRE: Al terminar la actividad se preguntaran que si todas las tapaderas son del mismo tamaño, forma, y color y se darán cuenta que hay varios colores.

LISTA DE COTEJO

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Clasificación por forma, tamaño y color</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 25 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: pensamiento matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Agrupar Objetos”

SECUENCIA DIDACTICA: Todos los niños separaran lápices, (estuchera) crayolas aparte, se darán cuenta que ambas cosas no son iguales y que tienen diferente color.

INICIO: Se realizara la siguiente actividad, explicando que dentro del salón hay varios objetos y cuáles son, observando que no todos son del mismo color, agruparan objetos del mismo tamaño y color.

DESARROLLO: Les repartiré a cada uno varios lápices y crayolas de diferente color, su estuchera y una cajita para que vayan agrupando todos los lápices y aparte las crayolas. Todos los niños irán agrupando cada uno de los objetos.

CIERRE: Pocos lograran agrupar los objetos, y se darán cuenta que las crayolas son de diferente color.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Agrupar los objetos por sus semejanzas</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 30 MINUTOS

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: pensamiento matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Juguemos a las figuras”

SECUENCIA DIDACTICA: Se repartirán varias figuras geométricas y ellos construirán una casa de acuerdo a su creatividad, pero antes veremos las figuras y sus colores de cada uno.

INICIO: Al realizar la actividad por la mañana se cuestionara que si hay figuras dentro del salón, todos observaran a su alrededor y dirán que si pero al preguntarles que cuales son, uno que otro dará la respuest6a correcta correcta.

DESARROLLO: Comenzaran a observar sus figuras de cada uno y del otro compañero, habrá varios comentarios y doran que unos son mas grandes y diferente color a las otras y se ubicaran como construir su casa.

CIERRE: Habrá descontrol al realizar esta actividad, por que muchos niños empezaran a jugar con sus figuras.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Observar figuras, si son iguales o diferente color.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 30 MINUTOS

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: pensamiento matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Separar piedras y canicas”

SECUENCIA DIDACTICA: En una hoja pegar las piedras y aparte las canicas, pero antes lo tienen que separar e identificar su textura.

INICIO: Se dará la indicación de lo que van hacer, y quedran trabajar.

DESARROLLO: Sacaran sus piedras y canicas de su bolsa irán identificando con las de los demás compañeros, pegaran en la mitad de la hoja las canicas y en la siguiente parte las piedras.

CIERRE: Por último se les preguntara que si la piedra y la canica que pegaron tienen la misma textura, responderán que no, que porque la piedra es rasposa y la canica es lisa y en forma de circulo y que hay piedras de colores. Después de terminar la actividad empezaran a jugar con las canicas eso les ayudara a saber compartir sus cosas.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Separar objetos de acuerdo a su textura.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

TIEMPO: 35

ESPACIO: AULA

CAMPO FORMATIVO: pensamiento matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Mi colección”

SECUENCIA DIDACTICA: Traer diferentes tipos de hojas de plantas, dentro del aula, formaran su colección, de acuerdo a la indicación.

INICIO: Se explicara lo que tienen que realizar, si cada una de las hojas que lleven serán iguales, la mayoría responderá que no. Entonces se mostrara una hoja y pedirles que saquen una hoja parecida a la mía.

DESARROLLO: Van a observar cada una de sus hojas y se daran cuenta que tenían diferente textura, que unas se sienten rasposas, y las otras como algodón. Clasificando sus hojas y separándolas por su textura y forma.

CIERRE: La mayoría lograra hacerlo por lo tanto quedara entendido esta actividad.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Clasificación de hojas, por su textura y forma.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

TIEMPO: 40 MIN.

ESPACIO: AULA

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Juguemos a los colores”

SECUENCIA DIDACTICA: Se Preguntara a cada niño los colores que hay dentro del salón de cada objeto, así como pintaran en una hoja el color indicado y después el que les agrada, pero ya sin enseñarles el color.

INICIO: Van a observar dentro del salón que colores hay cual es el que les agrada mas todos participaran.

DESARROLLO: Tomaran la crayola que yo les indique lo harán correctamente, habrá niños que no respeten el contorno se les dificultara un poco.

CIERRE: Lograran colorear con la crayola indicada ya que quedran colorear con diferente color en otra hoja, pues se les dura que si, pero que ellos tomen la crayola que les agrada y que al ultimo me vayan diciendo que color tomaron.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Observar los colores.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 25 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Los globos”

SECUENCIA DIDACTICA: Se cuestionara al grupo si todos son del mismo color, después se rellenara de harina y se hará una carita y ellos lo decorarán de acuerdo a su creatividad.

INICIO: Se explicara el procedimiento, les agradara la actividad.

DESARROLLO: Primero van a contar cuantos rojos hay, después los amarillos encontraran que hay más rojos que amarillos y que unos son más pequeños.

CIERRE: Se va observar que la mayoría de niños realizara la actividad ya que no se les dificultara a la hora de realizarlo, porque lograran decirme los colores, y su tamaño de los demás globos.

NOMBRES RASGOS A EVALUAR	
Observar los colores y su tamaño.	EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL

TIEMPO: 35 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Mis fotos”

SECUENCIA DIDACTICA: En equipo formaran su colección de fotos, por tamaño y lo pegaran en un papel bond.

INICIO: Se explicara el procedimiento y se mostrara algunas fotos de los niños que lleven y se les dirá que no todas son del mismo tamaño.

DESARROLLO: Cada niño se integrara en su equipo correspondiente ya que habrá varios niños que digan que van a trabajar solos.

CIERRE: Mostraran interés al realizar la actividad ya que no se les estará diciendo cual es más pequeño, mediano y grande identificaran sus tamaños.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Formar su colección por tamaños.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 30 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Hacer diferentes conjuntos”

SECUENCIA DIDACTICA: Se les dará palitos de madera (diferente color) hojas y corcholatas, se pedirá que hagan conjuntos de 2 y de 3.

INICIO: Lo primero que se hace es explicarles en el pizarrón que si yo pongo 4 palitos que tengo que hacer, separar esos 4 palitos en 2 conjuntos. Después ellos lo realizarán.

DESARROLLO: Todos estarán confundidos porque no sabrán como realizar la actividad solo contarán pero no llevarán la secuencia ya que se les dificultará un poco, y no todos lograrán hacerlo.

CIERRE: Al no saber realizar la actividad, mostrarán un poco de interés y se distraerán y se volverá a explicar para que quede más claro.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Hacer conjuntos de diferente cantidad.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 45MIN.

ESPACIO:

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Separación de botones y tapaderas ”

SECUENCIA DIDACTICA: Separar los botones y tapaderas por su forma, color y tamaño, para eso se dará reglas de cómo realizarlos y no revolverlas, por ultimo contarán cuantas separaron de cada uno.

INICIO: Pondré el ejemplo de lo que van a realizar para que no se confundan y sigan el seguimiento

DESARROLLO: Comenzaran y harán varios grupos de botones y tapaderas sobre la mesa y se les va a preguntar a cada uno cuantos grupos han hecho y cuantos tienen cada grupo.

CIERRE: Por último se ira observando en cada mesa y si lograron hacerlo correctamente.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Separar objetos por su forma, tamaño, color y contar cuantas separaron.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 25 MIN

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “ Mi fila ”

SECUENCIA DIDACTICA: Harán dos filas una de niñas y otra de niños del más pequeño al más grande, la fila que termine luego ganara un premio, por último contarán cuantos hay en cada fila, y se preguntara uno por uno.

INICIO: Antes de comenzar se darán las instrucciones en que va a consistir la actividad.

DESARROLLO: Mostraran interés y les agradara la actividad, unos no sabrán como formarse por tamaño y se formaran como sea por ultimo van a contra cuantos hay en cada fila.

CIERRE: Se les preguntará cuantos niños hay en cada fila uno que otro dará la respuesta correcta.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>El conteo oral, del pequeño al más grande.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 45MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Reúne Información sobre criterios acordados.

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: "Mi rompecabezas"

SECUENCIA DIDACTICA: se repartirá a cada uno un rompecabezas y se explicara el procedimiento que deben seguir, a cada niño se preguntara que forma tiene su rompecabezas y que colores tiene.

INICIO: Todos contentos porque ya sabían que les iba a dar un rompecabezas y eso les agradaría.

DESARROLLO: Mostraran interés, todos tienen que guardar silencio y cada quien comenzara a trabajar unos pensarán como armarlo pero antes observaran como esta armado para que no se les dificulte.

CIERRE: No todos lo armaran, a unos se les dificulta y los que observaran dirán que es muy fácil.

NOMBRES RASGOS A EVALUAR	
Las formas y colores	EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL

TIEMPO: 30 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

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

ASPECTO: Número.

SITUACION DIDACTICA: “Buscar el número”

SECUENCIA DIDACTICA: Se dará a cada uno una hoja donde tenga dibujado varios objetos y al lado el número y que unan con una línea cada objeto con su cantidad que le corresponda.

INICIO: Se pondrán unos ejemplos en el pizarrón de lo que va a tratar la actividad, la mayoría tienen que pasar al pizarrón.

DESARROLLO: Les agrada la actividad que se les dará, tomaran sus crayolas y comenzaran a trabajar y coloreando sus objetos.

CIERRE: El que quiera pasar al pizarrón puede pasar para que les quede mas claro.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Correspondencia uno a uno.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 25 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

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

ASPECTO: Número

SITUACION DIDACTICA: “Donde hay más y menos”

SECUENCIA DIDACTICA: se pedirá que encierren en un círculo donde hay más manzanas y en un triángulo donde hay menos.

INICIO: Con unas tapaderas sobre la mesa se darán ejemplos para que observen con se va realizar la actividad.

DESARROLLO: Van a colorear siguiendo las instrucciones, al terminar mostraran su trabajo al grupo para los que no sepan como se tiene que hacer lo corrijan

CIERRE: La mayoría no lograra realizarlo ya que unos niños todavía no les quedara claro que es más y menos.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Donde hay más y menos.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 25 MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

ASPECTO: Número

SITUACION DIDACTICA: “Ahora yo lo hago ”

SECUENCIA DIDACTICA: En una lámina se les mostraran los números y se les preguntaran cuales conocen, se les dará una hoja y harán los números del uno al cinco y cada número lo representaran con un objeto.

INICIO: Para realizar esta actividad se les pedirá a los niños que guarden silencio.

DESARROLLO: Se les dar, la hoja para que ellos escriban los números y dibujen los objetos.

CIERRE: Les pediré que muestren su actividad al grupo para que juntos observen si lo hicieron correctamente.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Hacer números del 1-5</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 30 MIN

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

ASPECTO: Número

SITUACION DIDACTICA: “ Mi árbol ”

SECUENCIA DIDACTICA: se dará una hoja a cada niño representando un árbol lleno de manzanas y contarán cuantas manzanas hay en ese árbol, por último pondrán el número de la cantidad de manzanas al lado.

INICIO: se dará la indicación y se pondrá varios ejemplos diferentes para que les quede claro.

DESARROLLO: Deben tomar sus crayolas y colorear su dibujo contarán cuantas manzanas hay y escribir el número.

CIERRE: Algunos niños empezaran a colorear y no pondrán el número y no realizarán la actividad correcta.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Contar los números en orden ascendente y a partir de números diferentes.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 35 MIN.

ESPACIO: PATIO

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

ASPECTO: Número

SITUACION DIDACTICA: “ Mi zapatito ”

SECUENCIA DIDACTICA: En el patio harán un círculo, todos juntos cantaran la canción del zapatito, observar que el niño que se equivoque en cantar perderá y se le preguntara su edad por ultimo en una hoja escribirán su edad que digan.

INICIO: Se dará la indicación de que tienen que salir al patio en orden y afuera se darán las consignas.

DESARROLLO: Todos se tomaran de la mano y comenzaran a cantar a la de tres, cuando terminen de cantar, el que pierda se le preguntara cuantos años tiene, la mayoría lograra responder aunque este mal.

CIERRE: Esto de salir afuera les agradara la idea ya que al entrar nuevamente al salón escribirán la cantidad que dirán afuera.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Escribir la cantidad que habían dicho.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 40MIN.

ESPACIO: AULA

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

ASPECTO: Número

SITUACION DIDACTICA: “ Del 1 al 10 ”

SECUENCIA DIDACTICA: Se escribirá los números en el pizarrón del uno al diez, al hacer cada número e ir repitiendo todos juntos en voz alta, después individualmente pasara al frente a contar los números que se escribirán.

INICIO: Antes de comenzar la actividad se dará la regla de que tienen que decir los números como están escritos.

DESARROLLO: Todos tienen que pasar al frente no todos responderán por que unos no conocen los números y no saben como se llaman.

CIERRE: Pasar al frente y decir los números les ayudara a los demás niños que todavía se confunden al decirlos así observaran que número sigue después del otro.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Escribir los números del 1-10.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 45 MIN.

ESPACIO: PATIO

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

ASPECTO: Número

SITUACION DIDACTICA: “ Buscando el número ”

SECUENCIA DIDACTICA: Saldrán al patio, se explicara el procedimiento que seguirán, harán varios círculos grandes de diferente colores trazando diferentes números en el centro, a si como se preguntara de que color es cada uno de los círculos que harán, después todos correrán al número que se les indicara preguntándole en que numero quedaron y que color es el circulo.

INICIO: Dentro del salón se dará la indicación de lo que tienen que hacer a fuera, pero antes se dará la orden de que el niño que va a estar solo jugando se meterá y ya no jugara.

DESARROLLO: Harán círculos trazando números del 1 al 10 (repetidos), al terminar siguiendo las indicaciones comenzaran a trabajar.

CIERRE: Al terminar la actividad se ira preguntando a cada niño en que número están, la mayoría respondera positivamente pocos seran los que logren responder correctamente pero si les quedara claro.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Hacer números iguales a si como los identificaran.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

TIEMPO: 45MIN

ESPACIO: PATIO

ALTERNATIVA: EL JUEGO DE REGLAS

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

COMPETENCIA: Dice los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo.

ASPECTO: Número

SITUACION DIDACTICA: “ Juguemos a los dados ”

SECUENCIA DIDACTICA: se proporcionara a cada niño un dado, tiraran su dado y responderán cuantos puntos tienen cada cara del lado por ultimo harán un dado dibujando los puntos de cada lado.

INICIO: Se les va explicar que tienen que salir afuera en el patio para realizar la actividad dándose las instrucciones

DESARROLLO: Al salir afuera tienen que hacer sus filas que se les indicara y tienen que pasar a lanzar su dado respetando las reglas.

CIERRE: Por ultimo tienen que hacer su dado y decir cuantos puntos tiene cada cara del dado.

<p>NOMBRES</p> <p>RASGOS A EVALUAR</p>	
<p>Responder correctamente a los puntos de la cara del dado.</p>	<p>EX=EXCELENTE MB= MUY BIEN B= BIEN R= REGULAR M=MAL</p>

PLAN DE EVALUACION

QUE EVALUAR	CUANDO	COMO	CON QUE	PARA QUE
<p>Que el niño identifique los colores por su forma, color tamaño y textura.</p>	<p>18/08/08 Al 12/09/08</p>	<p>Individual</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>Para saber cuales son sus dificultades de aprendizaje y desarrollen mas sus conocimientos.</p>

PLAN DE EVALUACION

QUE EVALUAR	CUANDO	COMO	CON QUE	PARA QUE
<p>Que ordenen diferentes grupos de acuerdo a la cantidad seleccionada.</p>	<p>15/09/08 Al 10/10/08</p>	<p>Individual</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>Para que los niños desarrollen su pensamiento lógico positivo.</p>

PLAN DE EVALUACION

QUE EVALUAR	CUANDO	COMO	CON QUE	PARA QUE
<p>Que los niños sepan que todo número lleva una secuencia.</p>	<p>10/11/08 Al 28/11/08</p>	<p>Individual</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>Para que los niños, reconozcan los números y sepan que después del uno sigue el dos, tres y cada uno de estos tienen un valor.</p>

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

Ausbel, D. (1983). Un punto de vista. Mexico. p. 35-42

Barry Wadsworth, J. (1922). Teoría de piaget del Desarrollo cognoscitivo. México. p. 11-20

Labinowicz, E. (1982). Pensamiento aprendizaje y enseñanza. México. p. 29-41

Nemirovsky Carvajal, M. (1994). Génesis del pensamiento matemático en el niño de edad preescolar. México. p. 5-12

Sep. (1991). Matemáticas en el nivel preescolar. México. p. 30-48

Sep. (2004). Matemáticas en el nivel preescolar. México. p. 71-74

Piaget, J. (1965). Pensamiento Matematico Infantil. Mexica. p. 59-70

Piaget, J. (1965). Pensamiento Matemático Infantil. Mexica. p. 91-95

Piaget, J. (1965. Pensamiento Matemático Infantil. México. p. 59-70

Piaget, J. (1984). El juego. México. p. 53-71