



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

El juego como estrategia didáctica para desarrollar un aprendizaje significativo en el pensamiento matemático.

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

Que para obtener el título de:

Licenciada en Intervención Educativa

Presenta:

Marina Pimentel Colorado

Junio de 2018.



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

El juego como estrategia didáctica para desarrollar un aprendizaje significativo en el pensamiento matemático.

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

Que para obtener el título de:

Licenciada en Intervención Educativa

Presenta:

Marina Pimentel Colorado

Tutor:

Sonia Castro Hernández

Junio de 2018.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-18/656.

Teziutlán, Pue., 05 de Junio de 2018.

C.
Marina Pimentel Colorado
Presente.

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

Proyecto de Desarrollo Educativo

Titulado:

"El juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático"

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"



Mtra. Tamara Galindo García
Presidente de la Comisión

TGG/sc*

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I MARCO CONTEXTUAL.

1.1 Contexto externo.....	12
1.2 Contexto interno.....	19
1.3 Población atendida.....	24
1.4 Áreas de oportunidad.....	27

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Educación inicial en México.....	30
2.2 La intervención en el campo de la educación inicial.....	36
2.3 Teorías psicopedagógicas de la intervención.....	41
2.4 Constructivismo social.....	42
2.5 Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	44
2.6 Aprendizaje significativo.....	46
2.7 estrategia de intervención.....	48

CAPITULO III MARCO METODOLOGICO

3.1 Enfoque de la investigación.....	53
3.2 Diseño de la investigación.....	57
3.3 Investigación acción.....	60
3.4 Técnicas de recopilación de información.....	64
3.5 Proyecto de desarrollo educativo: el juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático.....	67

CAPITULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Evaluación de los ejes.....	73
4.2 Impacto del proyecto.....	77
4.3 Balance General.....	78
4.4 Retos y perspectivas.....	80

Conclusiones

Bibliografía.

Apéndices.

Anexos.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación e intervención educativa está enfocado en la creación de proyecto que permitan integrar y desarrollar en la educación inicial el pensamiento matemático, que de pauta a un desarrollo integral en niños y niñas, de 0 a 6 años de edad, ya que el interventor cuenta con las bases y herramientas indispensables que le permiten saber e identificar, un problema, diagnosticarlo, diseñar técnicas, instrumentos y actividades que se llevarán a cabo por medio de la aplicación y evaluación de estos mismos.

El pensamiento matemático es la habilidad de pensar y trabajar en términos de números generando la capacidad de razonamiento lógico. El pensamiento matemático ayuda a adquirir las nociones numéricas básicas y a construir el concepto y el significado de número, de acuerdo a esto el proyecto se basa en el aprendizaje de las nociones básicas del campo formativo pensamiento matemático.

Para trabajar con el desarrollo del pensamiento matemático se empleó como estrategia el juego, considerado a este como el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose así desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual y el socioafectivo. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades y destrezas, además sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. En este caso se emplea el juego para desarrollar las habilidades de contar, clasificar, sumar, identificar y restar.

Para la edad preescolar el juego es importante ya que a través de este el alumno inicia con su socialización y sus bases a los conocimientos científicos pero de una manera lúdica en la que a través de la interacción con sus compañeros logre aprender de una manera divertida. Por ello la relación que existe entre el juego y la educación es de suma importancia como se menciona que el juego “es un elemento primordial en la educación escolar” los niños aprenden mientras juegan por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa (afirma Zapata, 1990). La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Así mismo se define lo que es una estrategia esta se entiende como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos. Cabe mencionar que el empleo de diversas estrategias de enseñanza permite a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial. Las vivencias reiteradas de trabajo en equipo cooperativo hacen posible el aprendizaje de valores y afectos que de otro modo es imposible de lograr, de esta manera el juego sirve para desarrollar en los alumnos aprendizajes que le permitan tener un mejor aprovechamiento académico.

Este proyecto también toma en cuenta lo que es una estrategia didáctica esta es considerada como la planificación del proceso enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar sus propósitos que se ha planteado, de esta manera se tuvieron que emplear técnicas para mejorar el aprendizaje de los alumnos siendo estas procedimientos didácticos que ayudan a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia, es el recurso particular para llevar a efecto los objetivos.

Para ello las actividades planteadas se diseñaron a través del juego para que los alumnos logran llegar a los propósitos enmarcados en cada una de las planificaciones realizadas y de esta manera mejorar su aprendizaje. Algunas de las actividades empleadas son el juego del twister para el reconocimiento de las figuras, la lotería se emplea como reforzamiento de las figuras geométricas y para identificar si los alumnos comprenden el tema, juego de dados para la representación de los números, el mini súper se utiliza para fortalecer el conteo e iniciar el cálculo de suma y resta, por último se realiza el juego de la pesca para realizar conteo y para la clasificación.

Para llevar a cabo la aplicación de estas actividades lo primero que se realizó una investigación cualitativa que se basa en la recolección de datos observables, su función es dar resultados confiables en un problema que se presente de acuerdo a una investigación específica que se tiene que realizar para obtener ciertos datos, la investigación cualitativa es considerada como un proceso activo, sistemático y riguroso

de indagación dirigida, en la que se toman decisiones de lo investigable en tanto está en el campo de estudio (Sampieri, 2006).

Para ello se realizan algunas técnicas como la observación participativa, el empleo de la hoja de derivación, entrevistas, guías de observación y algunas encuestas, estas con el propósito de tener la información viable para llevar a la puesta en práctica del proyecto de desarrollo educativo.

Esta investigación se realiza en el campo de educación inicial, en el preescolar indígena "México", ubicado en la comunidad de Sosa, Chignaultla, Puebla, donde se trabajó con niños y niñas de 3 a 4 años, con las practicas realizadas se detecta la falta de actividades lúdicas en el salón por ello los alumnos presentan aburrimiento en clase, esto permitió crear actividades que emplearan al juego para mejorar la atención del alumno y para que desarrollaran el pensamiento matemático.

De esta manera surge la necesidad de crear el proyecto de desarrollo educativo que lleva por nombre "El juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el campo formativo pensamiento matemático", para mejorar el aprendizaje de los alumnos y su atención en las actividades que se llevan a cabo dentro del aula y para mejorar su aprendizaje en el campo formativo pensamiento matemático que es en donde se observa que los alumnos tenían mayor dificultad para realizar las actividades.

Teniendo como objetivo general desarrollar el aprendizaje significativo para mejorar el pensamiento matemático en los alumnos de segundo año de preescolar, utilizando como estrategia primordial el juego. Por medio de diversas actividades utilizando materiales concretos, actividades lúdicas como loterías, twister, dados entre otras.

Algunos de los objetivos específicos son: a) Mejorar el aprendizaje de los alumnos en el campo formativo del pensamiento matemático, utilizando el juego como estrategia. b) Implementar actividades lúdicas para mejorar la atención de los alumnos y tenerlos más activos dentro de las clases.

El presente Proyecto de Desarrollo Educativo tiene como finalidad se encuentra constituido por cuatro capítulos los cuales se describen a continuación, En base a esto surge la pregunta de investigación: ¿Cómo contribuir al desarrollo de un aprendizaje significativo en el pensamiento matemático? y para dar respuesta a esta pregunta se procede a una revisión teórica de estrategias que de forma contextualizada

En el capítulo I “Marco Contextual”, se da a conocer el contexto externo e interno se señala la ubicación de la institución. El contexto externo en el que se realizó el proyecto fue en la localidad de Sosa Chignautla, en dicho lugar cuenta con muchas tradiciones, costumbres, vestimenta, aun predominan la lengua náhuatl se da a conocer que la cultura es el conjunto de rasgos distintivos que caracterizan a una sociedad o grupo social, comprendiendo las artes, los modos de vida, los sistemas de valores, las tradiciones y creencias (Méjico, 1982).

También en el capítulo I se encuentra el contexto interno donde se encuentran datos relevantes como , la forma de llegar a la escuela, cuantos salones hay, cuantos docentes, la población atendida, la infraestructura de la misma institución, ya que son datos de suma importancia, que en algunos casos pueden ser que influyan en el aprendizaje de los niños.

El capítulo II “Marco Teórico”, hace referencia a la teoría que sustenta el proyecto de intervención “el juego como estrategia didáctica para desarrollar un aprendizaje significativo en el pensamiento matemático”, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (Jean Piaget,1956).

De acuerdo al capítulo III “Marco Metodológico”, se hace mención a la metodología que se utilizó para llevar a cabo el proyecto de intervención, en este se trabajó con el enfoque cualitativo, dentro de este enfoque se encuentra el método de investigación acción, ya que este es el único método que cuenta con cinco fases que permiten problematización, diagnosticar, diseñar, aplicar y evaluar; mismas que ayudan a tener una resolución satisfactoria del problema de investigación.

De acuerdo al capítulo IV “Análisis de Resultados”, se hace referencia a los resultados y experiencias obtenidos durante el desarrollo e implementación del proyecto de desarrollo educativo, así como también hacer mención del impacto que tuvo para los niños, los padres y las trabajadoras de la estancia infantil, si se logró que se esperaba o no, como fue la participación de los estudiantes.

De este modo se puede encontrar la conclusión, aquí se da a conocer el impacto del proyecto, las fortalezas y debilidades, y el logro que se obtuvo en el proceso del proyecto de desarrollo educativo, asimismo se describe la experiencia que tuvo la interventora durante todo su trabajo de investigación.

Posteriormente se encuentran los apéndices que son las técnicas e instrumentos de evaluación que sirvieron de ayuda para la recolección de datos destacados durante el desarrollo de la investigación. Una vez realizado los apéndices siguen los anexos que son las evidencias que se obtuvieron al realizar la práctica dentro del salón desarrollando diversas estrategias.

Por último se localiza la bibliografía, en esta se describen las fuentes de donde se tomó la información para realizar y hacer valida esta investigación, tomando en cuenta diferentes fuentes, como libros en digital, libros impresos, alguna información sacada de internet y esto con la finalidad de enriquecer el proyecto de intervención.



CAPITULO I

MARCO CONTEXTUAL

CAPITULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1 Contexto externo

El pensamiento matemático permite a los alumnos a desarrollar las habilidades de conteo, estructura de operaciones lógicas a través de diversos procedimientos en donde los mismos alumnos vayan creándolos a través de las actividades que apliquen en un aula.

La importancia de conocer el contexto social y cultural de una población, permite conocer el cómo es que influye en el desarrollo del niño, la enseñanza y valores que se le transmite a los niños, debido a que las costumbres, tradiciones religiosas, creencias son un factor importante que intervienen en el desarrollo educativo en los niños.

Es importante describir el contexto de la comunidad de Sosa, perteneciente al municipio de Chignautla. Las características como tradiciones y costumbres configuran en su totalidad a la cultura, la cultura “es todo complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, ley, moral, costumbres y todas las otras capacidades, hábitos adquiridos por el hombre como miembros de la sociedad”, de acuerdo a lo anterior se puede determinar que las características culturales de una comunidad se puede determinar partiendo de su idioma, costumbres y tradiciones (Tylor, 1871).

Toda la diversidad cultural que existe en una comunidad es amplia partiendo de las festividades de lo que se realizan en un determinado momento, del idioma que se habla, la elaboración de comidas, la religión que profesan, los valores inculcados en la familia, todo esto engloba una serie de aspectos que repercuten directamente a la educación del niño y su comportamiento dentro de la sociedad y escuela, debido a que son los primeros agentes con el que el niño conviven diariamente y al participar en la escuela ya tiene un acercamiento de su cultura.

La diversidad hace referencia a que cada uno de nosotros es un ser original e irrepetible, en una sociedad hay grupos diferentes, hay personas diferentes, hay motivaciones, pensamientos y punto de vista diferente y es importante conocer esa diversidad (Gutiérrez, 2001).

Para llevar a cabo la descripción del contexto se realizan conversaciones con los miembros de la comunidad que permitieran conocer los rasgos naturales y culturales de la comunidad. Los instrumentos utilizados fueron la encuesta se aplicó para conocer los elementos sobre el contexto como la flora y la fauna, también se aplicó una entrevista a padres de familia para conocer algunos rasgos culturales de la comunidad en general se emplearon estos dos instrumentos para obtener los elementos esenciales del contexto.

La localidad de Sosa, se encuentra ubicada en el municipio de Chignautla perteneciente al Estado de Puebla. Esta localidad cuenta con aproximadamente 3,530 habitantes, así mismo la población se encuentra dividida en adultos mayores, adultos, jóvenes y menores de edad, de los cuales 1,210 son menores de edad, 1,120 jóvenes, 1026 adultos y aproximadamente 174 son adultos mayores, de acuerdo al (INEGI, 2010).

En esta localidad las actividades económicas giran en torno a la agricultura como principal fuente de ingresos algunos de los productos que se siembran son maíz, frijol, papa, manzanas, pera, ciruela. Algunas señoras se dedican a cultivar verduras y plantas medicinales como manzanilla, hierba buena, verduras como zanahoria, rábano, col, cilantro, espinacas y acelgas, estos productos los vende fuera del pueblo para obtener ingresos económicos.

Dentro de este mismo ámbito la ganadería es otro medio del cual las personas obtienen recursos económicos, animales que se crían son los puercos, pollos, algunos borregos y unas cuantas reces, estos son utilizados para la venta y de esta forma apoyarse económicamente.

Algo muy tradicional de la comunidad es que algunas personas se dedican a hacer escobetas, es un utensilio domestico que tiene la misma función de un cepillo, sirve para lavar el metate, ollas o cepillar la ropa, este artefacto es fabricado con raíces de los zacates y algunas persona salen a venderlos, también elaboran las cubiertas

de piel que sirven para guardar machetes, así como también algunos cinturones de piel.

Algunas señoras de la comunidad realizan trabajo doméstico en casas del municipio de Teziutlán, de los trabajos más frecuentes que realizan son lavar ropa, cocinar y hacer tortillas; otros se dedican a trabajar en maquilas de ropa, unos tienen negocios propios como tiendas de abarrotes, florerías, dulcerías y de esta manera obtienen recursos económico para sustentar los gastos familiares. Este dato se obtuvo después de haber entrevistado a personas de la comunidad.

El modo de producción es una forma particular de organización del proceso de producción para actuar sobre la naturaleza y obtener de ellas los elementos necesarios para la satisfacción de las necesidades de la sociedad, y en este sentido, las personas se organizan familiarmente para contribuir el ingreso económico de sus familias. Cultivando frutas y verduras y vendiéndolas fuera de la localidad.

Las actividades económicas y los ingresos derivados de ellos, definen la forma de vida de las personas quienes viven en hogares sencillos construidos con piedra, de madera y techos de cartón y algunos construidos con bloc, piso de cemento y ventanas de fierro, esta información se logró obtener a las recorridos que se realizaron en la comunidad con el fin de encontrar los elementos de infraestructura de las casas de la comunidad.

Por lo que respecta a la cultura, en esta localidad se hablan dos idiomas, el Náhuatl hablado solo por las personas adultas y el español, que es más frecuente en las personas jóvenes. El Náhuatl es la lengua que los antepasados dejaron como raíces, pero conforme van pasando los años esta lengua se va perdiendo debido a que ya no es hablado por las generaciones más jóvenes. Es decir el lenguaje es considerado como una herencia de los antepasados de la comunidad y por lo tanto está estrechamente ligado con la tradición (Rocher, 972).

La cultura es un componente de la sociedad que la distingue y caracteriza a lo largo de su historia, la cultura comprende los artefactos heredados, los bienes y los procesos tectónicos, las ideas, los hábitos, y los valores (Malinowski, 1925).

En este sentido la gente aun viste con faldas de colores muy vistosos o vestidos decorados y algunos de manta, su peinado tradicional son de dos trenzas apoyadas de un listón y los hombres usan pantalón de vestir con camisas y huaraches de piel, esto es para las personas mayores, pero las generaciones más jóvenes visten ropa de moda, pantalón de mezclilla, blusa, o playera y zapato o tenis, estas características se pueden observar cuando las señoras o señores asisten a dejar a sus hijos a la escuela.

La religión que predomina en la localidad es la católica además de que existen otras religiones, como cristianos, testigo de Jehová entre otras que realizan sus rituales en sus correspondientes templos. La mayor parte de la gente es de la religión católica quienes cuentan con una iglesia donde realizan misas, rosarios, adoración al santísimo que esto se realiza por la tarde, la mayoría de las festividades que se realizan son: la semana santa, a la Virgen de la Candelaria, san Juan Bautista, la Virgen del Carmen, la Virgen del Rosario, día de muertos, la Virgen de Guadalupe (patrona del pueblo) y el nacimiento de Jesús. Estas celebraciones son las más destacadas de la localidad y son llevadas a cabo por los mayordomos, la información fue obtenida por conversacion con los miembros de la comunidad.

La festividad patronal de la localidad de Sosa es la celebración a la Virgen de Guadalupe el 12 de diciembre realizando misas, rezos, procesiones, la quema de juegos pirotécnicos por la noche y danza tradicional de quetzales, tocotines, santiagueros, los negros y huehues.

En esta festividad la gente llamada mayordomos acostumbra a preparar mucha comida, buscando varias señoras para que las ayuden a matar pollos y destazarlos. Algunas se encargan de preparar la comida, a esas personas se les llama tacualeras porque son ellas las encargadas de la preparación de la comida, desde comprar los ingredientes que lleva el mole, tostarlo, molerlo y sazonar y mientras otras señoras se encargan de moler para que las personas invitadas cuando coman sean tortillas recién salidas del comal, invitan a mucha gente, realizan baile por la noche.

Las tradiciones más destacadas son el día de muertos que se lleva a cabo el 1 y 2 de noviembre donde las personas preparan atole de chocolate, tamales de mole,

calabaza dulce con piloncillo, realizan sus ofrendas con altares adornados con papel picado, ponen veladoras, flores y colocan una imagen religiosa, para los difuntos que vienen a visitar a sus familiares, esta celebración inicia desde el día 28 de octubre con la llegada de las almas de los accidentados quienes solo se les ponen flores y agua bendita, el día 29 se esperan a aquellas almas de los niños que no fueron bautizados también conocidos como “limbos” a estos se les recibe colocando solo incienso y agua bendita a partir del mediodía, el 30 se esperan a las almas de los angelitos niños que fueron bautizados pero fallecieron cuando todavía no llegaban a una edad adulta, para ellos ya se les coloca lo que más les gustaba cuando estaban en vida, por ejemplo dulces, frutas como naranjas, plátanos, mandarinas entre otras más. Así como los tamales de diferentes tipos y el tradicional dulce de calabaza.

Los días 31 de octubre y primero de noviembre son los días en los que se esperan a todos los santos y de ahí el nombre de esta tradición en este día se coloca la ofrenda en una mesa con una imagen en el fondo con la fotografía de los seres queridos que ya han partido de esta tierra y se colocan flores como la cresta de gallo, el cempaxúchitl y flores de diversos colores, así como el incienso que se utiliza para purificar las almas y toda la comida que les gustaban a las personas fallecidas todo esto se coloca en un altar.

Por último el día 2 de noviembre se inicia a recoger las cosas del altar para que se las lleven al panteón y ya estando ahí los familiares limpian la tumba y la adornan con las flores que habían colocado en el altar y se reparte la comida entre los familiares. Es así como culmina esta tradición en esta comunidad, esta información fue contada gracias a la participación de las señoras del preescolar “México”.

Otra de las festividades es navidad la gente realiza posadas en las casas y el día 24 de diciembre a las 12 de la noche el acostamiento del niño dios realizan rosarios, y cantan de acuerdo a la festividad y la gente que asiste le dan aguinaldo, ponche y también rompen piñata, se puede mencionar que en la comunidad es muy rica en tradiciones y costumbres ya que la hacen única y la diferencian de otras de acuerdo al portal de Wikipedia que la tradición es cada una de las pautas de convivencia que una

comunidad considera dignas de constituirse como una parte integral de sus usos y costumbre.

Como parte de la cultura, un efecto importante es la gastronomía, de estos destaca en primer lugar el mole picoso, arroz, salsas de huevo, longaniza, carne de puerco, sopa, frijoles, papas en caldo y tlayoyos que proveniente del náhuatl, el cual consiste en una empanada de maíz desgranado, hecho a partir de una tortilla, ovalada rellenándola con masa de frijol o chícharo, sazonada con hoja de aguacate y chile cera salsa de molcajete, tamales de mole, chícharo y frijol , y sobre todo las tortillas hechas a mano.

Una de las bebidas tradicionales de la localidad es el atole llamado xole, el cual lo preparan de maíz tostado, con canela y agua, esto se acostumbra preparar cuando las familias realizan un compromiso como bautizo, boda, primera comunión y confirmación esta bebida se la dan a las personas que acompañan a los padrinos.

Otra de las costumbres de la localidad es la entrega de ahijados ya sean de bautizo, primera comunión, confirmación e incluso del casamiento, en la que papás y padrinos se colocan un rosario de pan, flores y dulces y bailan la flor que es un baile tradicional en donde todos los familiares acompañan a los ahijados y padrinos haciendo un círculo al compás de la música, este ritual tarda aproximadamente una hora hasta que pasen todos los invitados para que les coloquen el rosario además en la fiestas ofrece mole de pollo con arroz y de bebida es refresco, aguardiente, y pulque.

La cultura es “todo complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, ley moral, costumbres y todas otras capacidades adquiridas por el hombre como miembro de la sociedad”, (Tylor, 1911),

Continuando con las características de la localidad y de sus habitantes es que hay necesidades que deben ser cubiertas con algunos servicios públicos como transportarse al municipio, para salir a comprar sus despensas, entre otras cosas. Para la atención medica solo cuentan con una clínica del IMSS que es atendida por una doctora y una enfermera, atiende a toda la población de sosa aunque no tengan el programa de PROSPERA, de acuerdo al programa del SEDESOL.

Como parte del desarrollo social de la localidad las personas cuentan con un sistema de drenaje, electrificación y alumbrado público, además de tener la mayoría de las calles pavimentadas y solo hay una fuente de agua que abastece las necesidades de las personas ya que ahí van a lavar, acarrear agua para la cocina, y trapear o algún otro uso, esto se debe que las personas no pueden pagar el agua potable, debido a que el servicio tiene un alto costo en comparación a sus ingresos, según el inspector de la comunidad que es el encargado de revisar y tener estos datos.

Otros de los servicios públicos que hay en la localidad de Sosa son 2 preescolares uno llamado "México" que pertenece al medio indígena con un total de 119 alumnos y el otro preescolar "Vicente Suarez" con una matrícula de 150 alumnos, también la escuela primaria "Maestro Justo Sierra", que cuenta con 312 alumnos, y la secundaria "Vicente Lombardo Toledo" con 128 alumnos, esto para que todos los alumnos cursen la educación básica en su localidad, esta información fue retomada de acuerdo a las matriculas de cada una de las escuelas.

Dentro de su organización la localidad se encuentra representada por un inspector quien se encarga de gestionar los recursos públicos y organizar a la comunidad para mejorar su presentación. También es el encargado de solucionar conflictos entre los vecinos, organizar faenas en la comunidad o realizar algún evento, al igual que el inspector es quien debe solicitar la seguridad para los habitantes solicitando que las patrullas den sus rondines por la comunidad.

En la solución de los problemas sociales comunes las personas participan poco, debido a las diferencias religiosas y políticas es por eso que no conviven entre ellos, y la mayoría de personas se dedican a trabajar dentro de la localidad o a municipios vecinos como Teziutlán, San Juan Xiutetelco, Teles y Atempan.

El ecosistema predominante en esta localidad es montañoso, por lo cual se caracteriza por tener arboles como pinos, oyameles, encinos, ilites, ocotes y variedad de arbustos. La localidad cuenta con zonas boscosas, que están constituidos por bosques de pinos, donde predominan las especies como ocote, escobilla, jarilla, zacatón, pino, oyamel, madroño, sauco, existen también zonas de pastizales. Dentro de la fauna que existe se tienen los conejos, ardillas, zorrillos, tlacuaches, mapaches,

víboras de diversos tipos, y aves de diferentes clases como los son el ruiseñor, gavilanes, zopilotes, palomas y algunos pájaros carpinteros, de acuerdo a el clima predominante en la localidad según (PROMEXICO, 2016).

Por otra parte la fauna se conforma con una variedad de animales como reptiles, como cascabel y espiguilla, conejo, liebre, coyote, zorrillo, gavilanes, lechuzas y variedad de aves, primavera, chauce, gorriones, pápanos, mariposas, animales domésticos, gatos, perros, patos, pollos, gansos, vacas, guajolotes.

El clima es uno de los factores importantes en la región, en esta comunidad predomina el templado, en la temporada de frío si es muy frecuente la llovizna ligera conocida como el “chipi chipi” y la neblina, en la temporada de verano la lluvia es abundante de julio a septiembre y primavera es mucho calor de marzo a julio.

En lo que respecta a la flora existe una variedad como árboles frutales, manzana, ciruela, pera, durazno, plantas medicinales como manzanilla, mirto, ruda, espinosilla, ruda, romero, orégano, hierba buena, jarilla, , plantas de jardín como alcatraz, rosas, camotes , dalias, aretillo, florifundio, noche buena, azucena, tulipán.

Las personas de esta comunidad emplean como fuente económica de los productos anteriores que estos a su vez les permite a los alumnos desarrollar el pensamiento matemático cuando los llevar a vender estos productos por ejemplo los duraznos porque deben hacer montoncitos de 5 a 10 de acuerdo al tamaño y de esta manera poder venderlos así mismo con los otros productos. Solo en el caso de las hierbas curativas se coleccionan por rollitos y esto permite a los alumnos para que clasifiquen los productos e inicien con ese proceso de asimilación de términos matemáticos.

1.1.1 Contexto interno

Una vez descrito el contexto externo se pasa a describir el contexto interno del preescolar “México” con C.C.T.21DCC0177R donde es atendido en el turno matutino, iniciando por su infraestructura, cuántas aulas tiene, con cuántas educadoras están

conformado, estos puntos son muy importantes debido a que todo esto influye en el desarrollo y aprendizaje del niño.

El preescolar “México“, es una institución que pertenece al sistema de educación indígena, se encuentra ubicado en la calle Benito Juárez # 2, de la localidad de Sosa perteneciente al municipio de Chignautla, Puebla, para llegar a dicha escuela se debe tomar transporte público como lo es la ruta 2 que proviene del municipio de Teziutlán y pasa por Chignautla en la parada “linda tarde”. También se puede tomar los taxis locales de la cabecera municipal hacia cualquier destino que lleven directo al preescolar, el tiempo aproximado para llegar a la escuela es de 10 minutos.

Para poder recabar la información del contexto interno se emplearon instrumentos como la observación directa que consiste en analizar el objeto de estudio y realizar notas que permitan incluirlas en la investigación, también la entrevista con la directora para identificar las características de las aulas, así como también a los padres de familia de la escuela. (Ver apéndice B)

El terreno donde se encuentra ubicada la escuela tiene una superficie aproximada de 500 m². La infraestructura de las aulas están construidas con block y cemento, y el techo es de concreto, las puertas y ventanas son de fierro, los salones cuentan con mesas y sillas de madera, cuentan con un pintarrón que se encuentra en estado regular ya que es difícil escribir en él, porque en algunas de sus partes ya no se distingue lo que se escribe o dibuja. De la misma manera cuenta con una biblioteca de aula, en la mayoría de los libros que contiene ya están deteriorados por el frecuente uso, también tiene un escritorio de fierro en condiciones buenas para la maestra y muebles de madera que sirven para guardar las cosas de los niños.

La institución cuenta con tres salones que están distribuidos de la siguiente manera: un salón para primero, otro para segundo y uno para tercero, cada salón cuentan con los siguientes materiales sillas y mesas para los alumnos, casilleros para guardar sus cosas, por ejemplo botes que tiene cada niño que le sirven para depositar colores, crayolas, tijeras, sacapuntas, también cuentan con un mueble donde colocan carpetas y libretas de todos los niños y pintarrón.

El ambiente del salón de clases es esencial en el favorecimiento del desarrollo físico, social y cognitivo de los niños y niñas. Creando de esta manera un ambiente de aprendizaje en donde el salón de clases sea un espacio donde se generen conocimientos y desarrollen habilidades psicomotoras (Jaramillo, 2007)

Un ambiente de aprendizaje es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas humanas, sociales y culturales propicias para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Se considera que el ambiente de aprendizaje dentro del salón de clases es esencial en el favorecimiento del desarrollo físico, físico, social y cognitivo de los niños y niñas acuerdo (Jaramillo, 2007).

Aparte de los salones que son para uso didáctico, la institución tiene un espacio para la dirección que se ubica a un lado del salón de segundo grado, que se utiliza para realizar las reuniones con el comité de padres de familia y las docentes, este salón cuenta con mobiliario como sillas para las maestras y directora, un escritorio, nicho para la bandera, 3 mesas para trabajar , aquí también se encuentran la documentación de los niños que están inscritos y archivo de resguardo de los ciclos anteriores, se puede mencionar que la directora es la que lleva todo el archivo y firma la documentación, además de organizar el trabajo y las reuniones de consejo técnico.

También hay una bodega que está aún lado del salón de tercer grado en este lugar se encuentra mobiliario que ya no se usa por ejemplo sillas de plástico de color amarillo, mesas viejitas, material de limpieza como escobas, jaladores, jabón, ahí mismo existe un bote donde se deposita la basura que se genera en los salones.

A un lado del salón de segundo grado se localiza el salón de usos múltiples, en esta área se llevan a cabo reuniones generales, actividades educativas como la proyección de videos educativos en esta área se sitúa sillas de plástico, pintarrón, libros de cuentos y aquí se encuentra la biblioteca escolar, un proyector y el equipo de sonido.

También cuenta con una cancha de básquet ball adaptada al tamaño de los niños, se utiliza para que los niños se diviertan en la hora del recreo, así mismo para

la realización de los honores a la Bandera y alguna festividad social como la colocación de ofrendas, el festejo del día del niño, el 10 de mayo y la graduación.

En el área de juegos existen tres columpios que son muy peligrosos para los niños que son de fierro y los niños pueden golpearse con dicho juego, por lo que se le pidió a cada docente que en su guardia vigilen la forma en como utilizan los columpios para que no se genere algún accidente. Otro juego de patio con el que cuentan es el mundo que está construido por fierro ya está un poco deteriorado se puede observar que nunca le han dado mantenimiento por lo que ya no es atractivo para los niños.

Las resbaladillas son 4 y están construidas con cemento donde todos los días los niños juegan subiendo y resbalando, esto es importante, ya que los niños desarrollan la psicomotricidad gruesa.

Los baños con los que se cuenta en la institución “México” son 5 que encuentra divididos de la siguiente manera, 2 para las niñas y 2 para los niños, que tienen un tamaño especial, pero solo cuenta con un lavamanos que ya está en malas condiciones debido a que cuando se lavan las manos el agua no tiene un tubo que la conecte al drenaje y esta ocasiona que se mojen los pies. El otro baño es para las docentes y es importante mencionar que se encuentra deteriorado el piso y las paredes porque ya presentan grietas muy grandes. La institución tiene un cercado en todo su perímetro, tiene un portón que está ubicado en la parte principal de la escuela que es el acceso de todos los niños.

Es de esta manera como se describe el precolar “México” cuáles son las condiciones que presenta dicha institución a continuación se dará a conocer cuál es la población atendida, la relación que existe entre compañeras, la función de cada docente, entre otras.

El contexto externo juega un papel indispensable en el desarrollo de las sociedades en particular en esta comunidad porque las familias no socializan unas con otras por la diversidad de religiones que existen dentro de ella y esto repercute al desarrollo social y emocional de los niños, ya que dentro del aula no conviven como compañeros si no que se juntan de acuerdo a la religión a la que pertenecen y eso

genera que al formar equipos los alumnos no interactúen. Esto se detectó a través de la hoja de derivación que consiste en identificar algunos de los posibles problemas que se presentan dentro de un salón de clases.

También se puede observar que los niños presentan dificultades en el campo formativo pensamiento matemático, en los aspectos que tienen mayor dificultad es en el de “número y forma, espacio y medida”, esto se logra identificar cuando los alumnos realizan colecciones, seleccionan, cuentan e incluso varios de ellos no saben identificar las figuras geométricas, esto se puede observar gracias a la entrevista que se le aplica a la docente encargada del grupo y las observaciones realizadas. (Ver apéndice G)

Para poder erradicar esta deficiencia en los niños se diseñan estrategias lúdicas, esto con la finalidad de tener la atención de los niños y que mediante el juego ellos vayan aprendiendo lo que se les dificulta y puedan sobresalir en los aspectos antes mencionados.

De esta manera a los niños les afecta no trabajar unos con otros porque el conocimiento que adquieren es difícil de crearlo entre compañeros, además de que la situación económica de la localidad propicia que los alumnos no lleven sus materiales completos al aula generando un atraso en las actividades académicas y en su adquisición del aprendizaje.

En torno al aprendizaje de los estudiantes, se puede decir que las instalaciones hablando particularmente de la infraestructura, el patio y los juegos no permiten que los alumnos los aprovechen al máximo por el deterioro ya que las resbaladillas se encuentran con un ángulo de inclinación que hacen que los alumnos se bajen muy rápido y salgan impactados hacia el suelo, la cancha de básquet presenta grietas y desniveles que ocasiona que los niños se tropiecen, el juego del mundo ya está oxidado por lo que se le dificulta a los niños girarlo, así mismo al no tener las instalaciones adecuadas es difícil realizar las actividades para desarrollar la psicomotricidad en los alumnos.

En relación a las aulas se puede mencionar que no tienen el tamaño adecuado para la cantidad de alumnos que están dentro de ellos, es difícil pasar entre la separación de las mesas y los niños se sienten incómodos al momento de estar trabajando pero ello no es una barrera para que aprendan lo esencial, debido a que los niños deben sentirse a gusto poder tener un espacio adecuado para trabajar, el mobiliario también es insuficiente ya que existen pocas mesas para poder trabajar, y algunos niños trabajan en las piernas cuando sus libro no cabe en la mesa.

1.2 Población atendida

En este apartado se da a conocer con cuántos alumnos cuentan la institución, y de qué edad. “Tradicionalmente que la población es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos etc.), que representan el objeto a estudiar” (Torre y Arnal, 2003).

El centro de educación preescolar indígena (CEPI) “México” cuenta con una directora comisionada encargada de organizar el trabajo de las 3 docentes para atender a toda la población estudiantil, identificando la relación que existe entre docentes y como parte medular del proceso enseñanza-aprendizaje.

La institución atiende a una matrícula de 119 alumnos en total, los cuales se encuentran distribuidos de la siguiente forma: en primer grado son 8 niños, 3 hombres y 5 mujeres con una edad de tres años, de segundo “A” son 28 niños, 16 hombres y 12 mujeres con edad de cuatro años, del grupo “B” son 26, 13 mujeres y 13 hombres, en tercer grado también son dos grupos en el grupo “A” son 12 niños y 13 niñas, y en el “B” son 29, 13 hombres y 16 mujeres.

La población estudiantil es atendida por tres docentes y una directora comisionada sin grupo, la institución quien su función planificar, organizar, dirigir, ejecutar, supervisar el servicio educativo. Conducir la elaboración y ejecución y evaluación del proyecto educativo institucional, plan anual de trabajo y reglamento interno. También llevar a cabo reuniones con el consejo técnico escolar para realizar las acciones de evaluación y seguimiento a los propósitos y contenidos del programa

anual de trabajo de la escuela a su cargo correspondiente al ciclo escolar en curso, promover y dirigir el trabajo colaborativo, comunicar y hacer cumplir, en tiempo y forma la personal de la escuela a su cargo , identificar las necesidades de formación continua y desarrollo profesional de los docentes y personal de apoyo para presentar al supervisor de la zona de su adscripción, el diagnostico correspondiente para su atención. También cuenta con un maestro de educación física que solo asiste los días martes, miércoles y viernes. La instrucción “México” es multigrado debido a que las maestra atienden a dos grupos debido a que no hay más maestras.

Las funciones de las maestras son planificando, ejecutando, coordinando y evaluando el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollar habilidades y destrezas del niño como son lectura, lenguaje, hábitos y valores, por medio de actividades que promuevan o desarrollen habilidades y valores.

Respecto al funcionamiento del grupo de segundo grado es favorable ya que la maestra platica con los niños, los trata de buena manera, e informa a los padres de familia, pero a la hora de realizar las actividades la maestra utiliza los materiales concretos para que los alumnos realicen las actividades y para reforzar su conocimiento, esto fue registrado en las observaciones realizadas al grupo cuando la docente se encontraba trabajando directamente con el grupo. (Ver apéndice C). Esto trae como consecuencia que algunos de los alumnos no hayan adquirido las habilidades del pensamiento matemático y que presenten dificultades en contar, coleccionar, sumar y restar, por citar algunas de las habilidades que deben desarrollar los alumnos de segundo grado de precolar.

La importancia de las funciones de las asistentes educativas es que deben constituir y proporcionar ambientes de aprendizajes enriquecedores a los infantes para facilitar el conocimiento, y promover en ellos la exploración, curiosidad y la conciencia de su proceso de descubrimiento.

Se puede observar que la docente no cumple con algunos elementos mencionados por el autor porque no crea un espacio armónico en los alumnos para desarrollar todas sus habilidades esto por la cantidad de alumnos con los que cuenta y el espacio del aula. Pero también tiene aciertos como lo son promover la curiosidad

entre los alumnos para promover el aprendizaje. La relación que existe en el salón de tercer grado es buena ya que a los niños son tratados acorde a su edad con actitud de paciencia, y a los padres de familia se les informa en los avances, o se les solicita apoyo cuando se requiera y responde de buena manera.

De acuerdo al ambiente escolar que existe con las docentes y directora que laboran en el preescolar “México” se describe como regular ya que algunas maestras se dividen y realizan las cosas por su lado, por parte de la directora muestra un poco de autoridad, no existe una comunicación entre las docentes, cada maestra realiza las actividades por su cuenta, en ocasiones la directora no les informa de algún problema o el requerimiento de alguna información según la docente del grupo esto trae consigo que de un momento a otro tengan que entregar la información y se descuide la educación de los alumnos en esos momentos.

Los alumnos de esta escuela oscilan entre los 3 a 5 años de edad por lo que algunos de sus movimientos todavía no son exactos, aun no logran desarrollar su psicomotricidad gruesa y fina, de acuerdo a Piaget (1969), se encuentran en el estadio pre operacional que abarca de los 2 hasta los 7 años de edad aproximadamente, en esta etapa los niños adquieren el lenguaje y aprenden que pueden manipular los que representan el ambiente.

La importancia de conocer el contexto social y cultural de una población, permite conocer el cómo es que influye en el desarrollo del niño, la enseñanza y valores que se le transmite a los niños, debido a que las costumbres, tradiciones religiones, creencias que son las que intervienen en el desarrollo educativo en los niños, desde la forma de vestir, convivir con las demás personas y a lo que se dedican, ya que son factores muy importante para el aprendizaje del niño. La importancia de considerar la relación entre la escuela y la comunidad de modo que la comunidad estética, la cultura y la organización de las escuelas están premiadas por la comunidad, aspectos que pueden obtenerse el espacio físico escolar fuera del horario y en actividades no estrictamente relacionadas con el centro educativo. (Reggio Children y Domus Academy Center, 2009),

1.2.1 Áreas de oportunidad

De acuerdo a las guías de observación, entrevistas a docente y padres de familia, la hoja de derivación y las encuestas realizadas se pudo conocer la problemática que enfrentan los alumnos del segundo año de preescolar, en el campo “pensamiento matemático”, a los alumnos les faltan desarrollar las habilidades del conteo, clasificación e identificación, además de la suma y resta con objetos, este es uno de los principales problemas que tienen mayor repercusión en el aprendizaje de los alumnos.

En el preescolar “México” existe un factor importante para el desarrollo cognitivo de los infantes ya que las docentes no toman interés por desarrollar actividades lúdicas, creativas y simbólicas para los niños, también existe poco interés por parte de los alumnos en la hora de las clases, para llegar a esto se aplican son guías de observación a la hora de realizar las actividades. Existe otro factor importante que se detecta, no hay hábitos de higiene a la hora de comer, o después de ir al baño, debido a que la maestra no les inculca los hábitos de higiene. También lo que se puede observar es que los alumnos no terminan los trabajos por que la maestra no le da tiempo atenderlo por la cantidad de alumnos que tiene y esto ocasiona que los alumnos de segundo grado se vaya rezagando esto se van rezagando.

Algunas de las problemáticas que existen es debido a que la maestra no prepara el material con tiempo para que trabajen y no exista desorden con los alumnos, si se preparará el material que se trabajara en clase los alumnos tendrán más tiempo para realizar las actividades que se planeen. Otro factor muy importante es el espacio donde se encuentran los alumnos es debido a que es muy pequeño para la cantidad de alumnos, por ser es multigrado.

De acuerdo a los problemas ya mencionados la interventora observa que los alumnos no utilizan material adecuado para las actividades: una porque no hay materiales educativos.

Esto se observa mediante por la interventora en prácticas I y II al apoyar a la maestra a trabajar con los alumnos de segundo grado, y se puede mencionar que es

un problema muy importante a abordar ya que los alumnos aprendan haciendo, aprenden jugando, no siempre estar sentados en un pupitre, lo que se pretende es que los alumnos exploren, jueguen con material didáctico, y de esta manera salgan adelante en el problema identificado que es el del desarrollo del pensamiento matemático en los niños de segundo año de preescolar y que a través de estas actividades se logre un aprendizaje significativo en los alumnos.



**CAPITULO
II
MARCO TEÓRICO**

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

En el capítulo anterior se dio a conocer la contextualización de la institución que se estudió en donde se lleva a cabo la investigación, lo primero que se realiza fue la descripción del contexto externo de la localidad de Sosa, Chignautla, Puebla. De acuerdo al contexto interno señala como se conforma el preescolar “México”, las condiciones de la infraestructura del preescolar, en la población atendida cuantos alumnos se atienden y por cuantas maestras, la relación que existe entre docentes – alumnos y padres de familia.

En este capítulo se describe la importancia de la educación en México y que modalidades de educación existen y porque es importante la intervención educativa en el ámbito educativo, se hace mención que en este apartado se describen teorías que son importantes en la ejecución de dicho proyecto.

2.1 La educación inicial en México

El término de educación inicial no es una tarea sencilla ya que requiere de mucha ayuda y no solo se basa en preescolares ya que incluye guarderías, jardines y que en esto se requiere de cuidado y educación en los primeros años de vida cuando el niño se encuentra fuera de su familia. La educación implica la existencia de un ambiente estimulante, de confianza e interés, donde sean compartidas las tareas que propician la exploración y la autonomía, se favorezca la salud física y emocional, con personas capacitadas.

La educación inicial en México es el servicio educativo que se brinda a niños y niñas menores a 6 años de edad, con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y efectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores así como desarrollar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social. (sep, educación inicial, 2001)

La educación en edad preescolar consiste en que los niños menores de 5 años deben de desarrollar habilidades, competencias tanto emocionales, psicomotoras, convivencia con los compañeros y así mismo los niños tienen mayor acercamiento con personas con las que no conviven frecuentemente, es muy importante recalcar que los niños deben asistir a la educación ya que también se le inculcan valores en esta etapa. De acuerdo al artículo 3° constitucional menciona que todo individuo tiene derecho a recibir educación. El estado–federación, estados y municipios impartirán educación preescolar, primaria y secundaria.

De acuerdo al Modelo de Atención con Enfoque Integral para la Educación Inicial es una realidad mundial, indispensable para garantizar el óptimo desarrollo de los niños y las niñas (MAEIEI, 2007). La importancia que tienen los primeros años de vida en la formación del individuo, requiere que los agentes educativos que trabajan en favor de la niñez cuenten con conocimientos, habilidades y actitudes adecuados para elevar la calidad del servicio que se ofrece. Para la atención de estas expectativas. Las funciones de las asistentes educativas en constituir y proporcionar ambientes enriquecedores a los infantes para facilitar el conocimiento, promover en ellos la curiosidad y la conciencia de su proceso de descubrimiento, de aquí la importancia que tiene la educación inicial para la vida futura de los infantes, (Donoff, Vicki, Barr 2008),.

De acuerdo a la educación en México existen dos tipos de educación en la edad temprana que es, educación inicial y preescolar. En cuanto a la educación inicial se refiere al proceso de enseñanza- aprendizaje; a través del cual los menores con edad de 4 años o menos pueden mejorar su desarrollo físico y capacidad de aprendizaje; sus hábitos de higiene, salud y alimentación; sus habilidades para la convivencia y participación social; sus valores ya actitudes de respeto y responsabilidad, todo esto con interacción de diversos agentes.

La Educación Inicial es el servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de seis años de edad, con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, así como desarrollar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social. (MAEIEI SEP, 2007).

En la etapa de educación inicial el niño fortalece los conocimientos, habilidades que ya tiene como las relaciones interpersonales, la confianza y la seguridad en sí mismo, porque ya trae conocimientos desde casa, también se favorecen las habilidades de lenguaje y comunicación, lingüística, emocional, motriz, cognitiva y el auto cuidado, ya que son parte fundamental para el niño en su desarrollo.

Por otra parte la educación preescolar es proceso de enseñanza aprendizaje, a través del cual los menores con edad de 4 a 5 años 11 meses, logran la formación de su personalidad de manera armónica y un desarrollo equilibrado de su constitución psicomotriz, cognoscitiva y afectiva, también consiste en el fortalecimiento de las competencias que posee cada niño, de acuerdo a lo ya mencionado se fortalece mediante actividades que se realicen en la escuela.

Lo que pretende la educación preescolar es constituir un espacio donde los alumnos se familiaricen con materiales impresos, se relacionen con las demás personas, ya que los niños aprenden jugando, es por eso que la educación preescolar sirve que el niño desarrolle sus habilidades jugando, cantando y socializando.

Actualmente se considera a la Educación Inicial, como un derecho de los niños y niñas, una etapa fundamental en la vida de las personas (artículo 3° constitucional). En ella, se asientan las bases del aprendizaje y la formación de valores; así como las actitudes que favorecen la capacidad de diálogo y tolerancia en las relaciones interpersonales. La educación inicial constituye uno de los ejes sobresalientes que promueven la consolidación de la equidad social, entendida como la igualdad de oportunidades en el acceso a los servicios educativos; la permanencia en ellos y el logro de aprendizajes relevantes.

La educación inicial además de ser la base sustantiva del proceso de aprendizaje a largo plazo; siendo vital la estimulación y cuidados que reciben los infantes en ambientes propicios y organizados, como ocurre en los Centros de Desarrollo Infantil, los cuales pretenden ser verdaderos espacios de interacción que proporcionen a los pequeños los medios para una formación integral, implementado actividades que promuevan la socialización, la participación entre otras con juegos, canciones.

En el desarrollo histórico, de lo que actualmente se consideran como Centros de desarrollo infantil, se pueden distinguir tres períodos relevantes, de acuerdo al tipo de servicio ofrecido y a los programas educativos vigentes en cada uno de esos momentos: El primero se caracterizó como eminentemente asistencial, donde el servicio proporcionado consistió en el cuidado y guarda de los niños y las niñas atendidos, a estos establecimientos se les denominó “guarderías”. El segundo momento continuó con carácter asistencial y se enriqueció con procedimientos de estimulación al desarrollo de los infantes, a través de la aplicación de un Programa de Estimulación Temprana. El tercero se distingue por la creciente incorporación del aspecto educativo, tendiente a fortalecer la intervención pedagógica, dirigida a promover las interacciones entre las niñas, los niños, los adultos y el medio ambiente natural y social. (Bastteestini R, 1995)

El trabajo con infantes implica asumir retos, tomando en cuenta los elementos del desarrollo: psicológico, cognitivo, motor, emocional y afectivo, además de las necesidades sociales. Los (centros de desarrollo infantil) CENDIS responden como espacios educativos que poseen identidad propia y una vida caracterizada por la misión institucional y la de cada plantel, centrada en la atención integral del desarrollo, la formación y los aprendizajes del alumnado (SEP ,2000).

La estructura de los CENDI está planteada con el fin de responder a las necesidades educativas y asistenciales de cada infante, por lo que su organización toma en cuenta, las edades de los menores: lactantes, maternas y preescolares. En cada centro se integran profesionales de la salud y la educación; médicos, odontólogos, dietistas, psicólogos, educadoras, asistentes educativas y puericultistas, quienes se ocupan de que éstos sean espacios con un alto potencial educativo, asistencial y socializador, donde es posible seguir paso a paso el proceso de aprendizaje de las y los pequeños (SEP, 2001).

La metodología de trabajo tiene la intención de permitir el empleo creativo de distintos procedimientos didácticos, ya que el uso de estrategias, utilizando el juego como base primordial, actividades variadas que contribuye a valorar los diferentes

estilos de aprendizaje, tomarlos en cuenta y propiciar un mejor ambiente educativo dentro de un salón de clase.

La organización de actividades obliga a buscar un constante equilibrio entre las competencias específicas que figuran en los objetivos y estructura curricular, con la participación e iniciativa de las niñas, los niños y los adultos, al planear y desarrollar las actividades, de esta manera se favorece la presencia de espacios o momentos de autonomía y construcción individual, con los de trabajo colectivo el dirigido por el adulto, de acuerdo a las actividades planeadas se desarrollan habilidades y competencias, que le favorecerá al niño a lo largo de su vida. .

Así se tiene que en los CENDIS se combina: La diferencia y homogeneidad en un inter-juego que matiza la relación diaria entre las niñas y los niños, además de una atención individualizada, base de la cultura de la diversidad y trabajo con todo el grupo a la vez, donde se rescatan los aportes individuales para llegar a experiencias de integración, y esto favorece un aprendizaje que se construye con los de su misma edad.

Todas las acciones que se realizan, pretenden favorecer las potencialidades de los infantes, por lo que se promueve el trabajo con agrado, se provoca la exploración por lo desconocido, buscando que las actividades propuestas planteen problemas de la vida cotidiana y encuentren opciones para solucionarlos, esto se desarrolla mediante la comunicación que existe con los mismos compañeros, al plantear alguna solución, preguntas, indagaciones del porqué.

Así mismo existe una educación no formalizada creada para la atención a las comunidades más retiradas y marginadas del país esta educación se encuentra dirigida por el Consejo Nacional de Fomento Educativo, (CONAFE), desde esta perspectiva definen al niño como críticos no sólo para la formación de la inteligencia, sino también para el adecuado desarrollo afectivo y social de las personas; las brechas de la desigualdad social pueden reducirse si se invierte en opciones educativas de calidad desde el inicio de la vida, que construyan ciudadanía, base de una sociedad democrática (Sen, 1999, Torrado, 2009).

Por lo anterior, el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), aprovechando la característica particular de su servicio de educación inicial, dirige sus esfuerzos a promover el desarrollo integral y las competencias de infantes, madres, padres y cuidadores responsables de su crianza, y a orientar a mujeres embarazadas, diseñando estrategias que tengan como centro el derecho de la educación

La educación inicial como un factor determinante para ofrecer alternativas de acceso, permanencia y mejora de aprendizajes, contribuyendo así a la equidad educativa, se enfatizó la importancia del trabajo grupal para promover el intercambio de experiencias y conocimientos entre el grupo de padres, su organización curricular refiere a tres áreas básicas del desarrollo del niño: Desarrollo personal (psicomotricidad, razonamiento, lenguaje, socialización y juego y juguete); Desarrollo social (familia y comunidad), y Desarrollo ambiental (problemas ecológicos y salud comunitaria) estas áreas son fundamentales para el desarrollo del niño ya que por medio de esto el niño adquiere con mayor facilidad moverse, socializar con miembros que no son de su familia, aprende valores y así mismo desarrollo habilidades de cuidado de sí mismo, esto se logra mediante actividades dentro de clases..

Por otro lado, mientras tenía lugar la segunda etapa del Programa de Educación Inicial no Escolarizada, el consejo creó en 2002, el Proyecto de Educación Comunitaria en su modalidad semiescolarizada (CONAFE, 2008). Operó en comunidades rurales e indígenas con alto índice de marginalidad educativa y económica

Su propósito general fue estimular el desarrollo sensomotor, cognoscitivo y afectivo de los niños de 0 a 3 años. Fue atendido por un instructor comunitario y una madre de apoyo, quienes brindaban atención a mujeres embarazadas, niños menores de tres años y sus madres y padres. La fundamentación del programa se centró en el constructivismo, el cognoscitivismo. (Bruner J.1961)

En el ámbito mundial, la Educación Inicial es un derecho fundamental de todos los niños que, independientemente de su condición, deben recibir atención a su desarrollo integral. Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2002), se consideran Servicios de Educación y cuidado a la

infancia temprana todos aquellos que proveen cuidado y educación a niños que se encuentran por debajo de la edad de educación obligatoria, sin importar el contexto, el financiamiento, el horario del servicio o el contenido del programa. De acuerdo con el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (2010), en la infancia temprana se incluye a “todos los niños pequeños: desde el nacimiento y primer año de vida, pasando por el periodo preescolar hasta la transición al periodo escolar”. Aunque puede variar de país a país, usualmente la educación inicial se refiere a la atención a niños de 0 a 6 años, (OCDE, 2001).

Para el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), el concepto de educación inicial también parte de que la educación es un derecho de todos. Su objetivo principal es brindar atención educativa de calidad a comunidades rurales e indígenas con alta marginación o con mayor rezago educativo y social, para favorecer el desarrollo humano integral de niños, desde antes del nacimiento hasta los tres años once meses de edad, así como promover el desarrollo de las madres, padres y cuidadores.

2.2 La intervención educativa en la educación en México

La intervención educativa es un programa o una serie de pasos para apoyar a los alumnos a mejorar su aprendizaje, también se puede decir que son aquellas persona que están dirigidas a una deficiencia en particular, el emplear una intervención dura cierto tiempo y su revisión de aplicación es constante de tal manera que se puede emplear en diversos problemas que los alumnos en la edad preescolar estén presentando, tal es el caso de dislexia, problemas motrices de lenguaje entre otros, desarrollo de estrategias.

Sin embargo la intervención educativa se ha hecho famosa a partir de los resultados mostrados en el ámbito educativo ya que apoyan a la escuela para que sus estudiantes que tienen algunos problemas salgan adelante porque permiten trabajar de diferentes maneras de acuerdo a las necesidades de la población que se atiende, también para la intervención de algún problema que se presente durante alguna clase.

Intervenir proviene (del latín interventio) que quiere decir venir entre, es decir que la persona del exterior viene a la organización para ayudar a solucionar un conjunto de problemas, tensiones, dificultades. Plan de estudios de la Licenciatura en Intervención educativa (2002). Lo que posibilita buscar una mejoría y optimización de la manera en la que funciona una organización. De esta manera se define a la intervención como un proceso técnico, que obedece a una metodología, que pretende efectos de cambio solamente al nivel de las representaciones y que va a hacerse en la duración, entre un consultor y un grupo humano. (Ardoino, Jaques, 1993).

La intervención educativa se orienta a la atención directa a niños, jóvenes y adultos alternando diversas estrategias en pequeños grupos, individual y grupal, también se dirige a asesoría a profesionales de la educación de manera colegiada participativo en la educación de las personas con necesidades educativas específicas y por último se dirige a la Orientación a padres, incidiendo en el desarrollo psicosocial de las personas con necesidades.

Relacionado a la atención directa a niños los profesionales en intervención educativa deben tener la capacidad del desarrollo de estrategias que favorecen el desarrollo del niño y la niña, en lo social y familiar. De acuerdo al interventor educativo especializado en la línea de educación inicial de acuerdo al programa marcado en la antología de intervención educativa de la Universidad Pedagógica Nacional en su línea específica de educación inicial, se tiene estipulado el perfil de egreso correspondiente que debe cumplir el profesional en intervención educativa es el siguiente (Donoff, Vicki, Barr, 2008)

Por ello surge la licenciatura en intervención educativa, porque el profesional tiene la capacidad de intervenir en problemas sociales y educativos que perjudican el aprendizaje del niño y que plantea soluciones a las problemáticas sobre el desarrollo del pensamiento matemático en alumnos de segundo grado de preescolar. La intervención educativa es un programa que interviene en los pequeños si presentan algún problema, poniendo en práctica estrategias que son de mucha ayuda. También intervención educativa no solo se basa en niños de edad escolar sino que también puede intervenir en personas ya adultas.

Sus competencias profesionales le permiten diseñar y aplicar estrategias de intervención que favorecen el desarrollo del niño y la niña, atendiendo los factores individuales, familiares y sociales así como también las instancias que influyen en este proceso. El interventor educativo especializado en la línea de educación inicial de acuerdo al programa marcado en la antología intervención educativa de la Universidad Pedagógica Nacional en su línea específica de educación inicial, se tiene estipulado el perfil de un interventor correspondiente que debe cumplir el profesional en intervención educativa es el siguiente (Beltrán, 2000): El primer aspecto que debe de cumplir el profesional es saber identificar factores que influyen en el desarrollo del niño de 0 a 6 años mediante el conocimiento de este proceso, de sus pautas, crecientes y prácticas de crianza, de técnicas de atención básica y métodos de valoración, con la finalidad de que diseñe estrategias para brindar atención oportuna y pertinente mostrando una actitud de apertura a la diversidad.

Un segundo aspecto que el especialista debe de tomar en cuenta es, brindar asesoría a instituciones y agentes educativos para que faciliten su intervención en los procesos de formación y desarrollo de los niños de 0 a 6 años, a partir del conocimiento y adaptación de modelos y metodologías de Educación Inicial nacional e internacional, de contexto de las instituciones y su legislación, del contexto social de los padres o tutores y las leyes y reglamentos vigentes de educación inicial, siendo tolerante, creativo, empático y con disposición al dialogo.

El tercer aspecto se va a concretar a partir del estudio y análisis de las características, necesidades y contextos de los niños, agentes educativos y prácticas pedagógicas; diseña y evalúa proyectos, programas, estrategias y materiales didácticos mediante la utilización y adaptación de modelos de educación inicial desde una perspectiva crítica, innovadora y propositiva con la finalidad de resolver problemáticas pedagógicas que promuevan el desarrollo infantil.

Es por eso que los educadores deben organizar las condiciones para que sea posible la actividad autónoma de los niños, ya sea desarrollada en forma individual o en equipos de acuerdo a como se adapten y organicen estas actividades. Otro de los factores que se debe retomar es el juego que tiene un papel importante ya que los

alumnos de estas edades lo realizan de forma natural y constituye un importante motor del desarrollo, tanto en sus aspectos emocionales como intelectuales y sociales, debido a que el juego se toma en cuenta como un ambiente de aprendizaje por que promueve la interacción con los miembros del grupo.

En el cuarto aspecto el profesional en la materia deberá crear e innovar ambientes de aprendizaje formal y no formal a través del diagnóstico, planeación, desarrollo y evaluación, considerando las características y necesidades de los niños de 0 a 4 años con la finalidad de potenciar su desarrollo, manteniendo una relación empática con éstos y con los agentes educativos.

Un ambiente de aprendizaje de acuerdo a la antología creación de ambientes de aprendizaje se entiende como el clima propicio que se crea para atender a los sujetos que aprenden en él se consideran tanto los espacios físicos, virtuales, que estimulan las actividades de pensamiento, para la creación de ambiente de aprendizaje no solo consiste en el edificio si no a los materiales utilizados.

El quinto aspecto el especialista deberá gestionar procesos, servicios y apoyos en instituciones educativas, familias, comunidades y grupos a partir del análisis de los modelos de organización y administración, de la normatividad y legislación nacional, estatal y regional, para intervenir en el problema que se presenta.

El hecho de intervenir en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se planifican a través del programa de estudios 2011 guía para la educadora, implica tener una concepción determinada de cómo se aprende para orientar los cambios que hagan posible que dichos procesos se produzcan en las condiciones deseadas. El interventor debe de brindar apoyo a los alumnos este se debe realizar a partir de un diagnóstico, planeación, intervención y evaluación con estos elementos el interventor puede aplicar su proyecto teniendo claro la secuencia que se debe seguir para dar buenos resultados.

Existen tres niveles de intervención: el de la planificación que se debe realizar en conjunto, o sea, con los otros tres miembros del equipo multiprofesional, en este se diseñan y se planean las actividades que se realizaran; el de la ejecución, que

corresponde a la práctica de las actividades, debe considerarse acción grupal, estos niveles determinaran los objetivos que se propongan para la intervención educativa.

La intervención educativa se realiza mediante procesos de autoeducación y heteroeducación, ya sean estos formales, no formales o informales. La intervención educativa exige respetar la condición de agente en la educación. La acción del educador debe dar lugar a una acción del educando que no tiene que ser intencionalmente educativa y no sólo a un acontecimiento cambios de estado que carecen a un sujeto en una ocasión, tal como corresponde al análisis de procesos formales, no formales e informales de intervención.

Es muy importante resaltar que la intervención educativa como principio pedagógico y parte medular en el desempeño de los docentes, va desde la planificación y sobre todo la actuación en el grupo, para que a través de su enseñanza, el alumno desarrolle competencias, continua con la evaluación; y como es un proceso cíclico, vuelve a iniciar. En sí, es una parte medular de este proceso educativo basado en competencias, pues ella encierra la función de toda educadora o educador planear, organizar, ejecutar y evaluar; para hacerlo es necesario, romper paradigmas, gestionar, innovar; en otras palabras salir de hacer siempre lo mismo, dejar la rutina de lado y tener en mente que es necesario acrecentar los conocimientos.

Así mismo la intervención educativa debe de tener como objetivo principal el posibilitar que los niños o las niñas realicen aprendizajes significativos por sí solos. Es decir, cultivar constructivamente su memoria comprensiva ya que cuanto más rica sea la estructura cognitiva en donde se almacene la información, más fácil les será realizar aprendizajes por sí solos.

Por otra parte, la intervención educativa es un proceso de interactividad, educadores-educando o educandos entre sí. Se debe distinguir entre aquello que el niño o niña es capaz de hacer y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. La zona que se configura entre los dos niveles, delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El educador debe intervenir precisamente en aquellas actividades que un niño o niña no es capaz de realizar por sí mismo, pero que

puede llegar a solucionar si se recibe la ayuda pedagógica conveniente, habilidades y capacidades que poseen los alumnos.

Por último se puede decir que la tarea de los docentes no es nada fácil y sencilla, la intervención educativa representa una función esencial, y como se ha detectado a nivel nacional que en este principio para la licenciatura en intervención educativa representa una enorme área de oportunidad, para desarrollar proyectos, en instituciones donde se requiera la intervención.

2.3 Teorías psicopedagógicas en la intervención

Una teoría educativa se entiende como el discurso teórico de la educación, aquel que se recupera de la teorización del hecho educativo más genérico es decir el discurso de la teoría educativa sustenta las bases de la educación desde el análisis de sus fines y sus productos en relación a la idea general del hombre, como sujeto social, de sociedad, como realidad históricamente contextualizada y de la propia educación, como objeto de análisis., (Giroux, Henry,1999).

Se puede decir que una teoría educativa es un conjunto de ideas y conocimientos para identificar actividades para ser aplicado en cualquier campo de la investigación para solucionar un problema o simplemente para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños.

Algunas de las teorías que se emplearan en este proyecto son “el constructivismo, aprendizaje significativo, teorías del aprendizaje de Piaget”, estas servirán de base para identificar la maduración cognitiva, el ritmo de aprendizaje y la forma en que deben aprender los niños.

La teoría que sustenta el aprendizaje matemático es la teoría cognitiva de Piaget quien define que todos los alumnos construyen por igual estructuras lógico-matemáticas y espacios temporales. Distingue tres tipos de conocimiento relacionado entre sí: social, por transmisión oral, físico, por los sentidos y lógico matemático por abstracción reflexiva.

Según la teoría cognitiva el conocimiento se basa en la estructura entre conceptos. Se adquiere estableciendo relaciones entre dichos conceptos. Saber es tener capacidad de crear relaciones.

Los principios de la teoría cognitiva se debe estimular la formación de relaciones, deben establecerse conexiones entre los conocimientos ya adquiridos y aquellos que están por aprender y hay que estimular y aprovechar la matemática inventada por los niños. La enseñanza en esta teoría es de comprensión, el alumno es un sujeto activo y el papel del maestro es ser un mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.3.1 Constructivismo social

La teoría del constructivismo es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo. Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio.

El aprendizaje se construye mediante la interacción con las demás personas, con el contexto en el que se desarrolla, mediante el juego, música, la socialización con demás personas, es muy importante mencionar que la construcción se da por estos agentes que son de mucha ayuda para desarrollar un aprendizaje significativo.

El Constructivismo Social, en su teoría expone que el ambiente de aprendizaje más óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los alumnos y las actividades que proveen oportunidades para los alumnos de crear su propia verdad, gracias a la interacción con los otros. (Vigotsky, 1978).

Esta teoría enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimientos. Lo que pretende el constructivismo es trata de responder como se

adquiere el conocimiento considerando a este en su acepción estrecha; información, sino también en cuanto capacidades, habilidades y hábitos, métodos, procedimientos, técnicas y porque no actitudes, valores y convicciones. El constructivismo desarrolla la capacidad de realizar un aprendizaje significativo por sí mismo.

El constructivismo se basa en el aprendizaje sociocultural de cada individuo, se basa en afirmar que el desarrollo es por procesos aprendidos durante la interacción social y esto se sustenta principalmente en que primero está el aprendizaje y luego el desarrollo, y el segundo no es más que el resultado del primero, el mediador de este proceso es la cultura y utiliza el lenguaje como principal elemento para traspasar el conocimiento". (Vygotski, 1924).

El Constructivismo sostiene que "el aprender no es un proceso de "todo o nada", los estudiantes aprenden la nueva información que se les presenta, construyendo nuevas ideas sobre el conocimiento que ya poseen, esto se da mediante la socialización con los demás compañeros de clase, con personas externas, porque el aprendizaje se forma construyendo el conocimiento desde la propia experiencia"

La teoría del constructivismo da a entender que el individuo construye su conocimiento, a través de su propia experiencia, y lo mejor es que en su experiencia y práctica aprende en su interacción a la luz de la sociedad. Lo vive y lo aprende en el contacto con las actividades implementadas, ya que el niño asimila lo que ya sabe con lo que observa. (Vygotsky, (1978)

Es por eso que se toma en cuenta la teoría del constructivismo ya que es multidisciplinario, integrador y coherente y toma en cuenta al maestro como un mediador, que debe estar pendiente de lo que los niños realicen, crear actividades que permiten la colaboración, porque él docente es quien plantea situaciones de aprendizaje, colaborativo, para que el alumno construya su aprendizaje mediante la colaboración de otras personas, en este caso los niños e interactúan con compañeros de su misma edad lo que permite que construyan sus conocimiento, jugando, cantando, también utilizando diversos materiales que le permiten la exploración, la indagación del porque y así mismo en conjunto crean hipótesis, para llegar a una construcción.

2.3.2 Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Los niños tienen un papel activo a la hora de aprender, el aprendizaje existe gracias a los cambios y a las situaciones novedosas. Nuestra percepción del mundo se renueva a medida que crecemos. Este proceso está compuesto por esquemas que nosotros ordenamos mentalmente. La adaptación tiene lugar mediante un proceso de asimilación, que modifica la realidad externa, y otro de acomodación, que cambia nuestras estructuras mentales.

Es por eso que el juego, tiene un papel importante en el desarrollo cognitivo del niño, por que entre más activo se encuentre, explore, observe, socialice con personas de su misma edad el adquiere un conocimiento más amplio, ya que el niño aprende a coordinar su cuerpo, a seguir reglas, buscar estrategias cuando se presenta un conflicto, también desarrollan sus sentidos utilizando diversos materiales, y así mismo jugando los niños expresan sus sentimientos e ideas, estados de ánimo si les gusta o no algún juego.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Para Piaget, en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. El juego está dominado por la asimilación, un

proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno. (Jean Piaget, 1956),

Para Piaget el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales como lo es la asimilación y acomodación, la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo.

El juego de acuerdo a la función de ciertos períodos del desarrollo intelectual: primero menciona el Juego de ejercicio (sensorial y motriz). Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos. Segundo el Juego simbólico. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos, es propio de los dos a los cuatro años. Tercero: Juego de reglas, proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años, (Piaget, 1951),

Los alumnos de segundo grado de preescolar se encuentran ubicados en el estadio según Piaget en la etapa pre-operacional que abarca de 2-7 años, en esta etapa el niño empieza a relacionarse con los demás, en especial con sus iguales, ya que antes de este período, las relaciones eran únicamente con la familia. Aunque entre los 3 y los 7 años se produce un enorme aumento de vocabulario, los niños durante la primera infancia, se rigen por un “pensamiento egocéntrico”, esto quiere decir, que el niño piensa de acuerdo a sus experiencias individuales, lo que hace que su pensamiento aún sea estático, intuitivo y carente de lógica. Por ello, es frecuente que hasta los 6 años, puedan cometer errores tanto para interpretar un suceso, como para expresarlo. (Piaget, 1956).

Los niños aprenden a través del juego, uno de los juegos es la dramatización o juego de roles (jugar a ser), juego de construcción (uso de materiales para hacer algo),

juego exploratorio (explorar las posibilidades de diversos materiales y procesos) y por ultimo uso de juegos de mesa, cartas; juegos activos como avión, y juegos de reglas.

El juego fuera del salón es muy rico ya que se fortalece el desarrollo físico, cognitivo y social del alumno, por que el alumno socializa con más personas, tanto de su misma edad como con padres y que esto le favorece en lo cognitivo y tener un aprendizaje activo y significativo, porque esta al contacto con materiales apegados a la realidad. Los niños al jugar fuera del aula se encuentran más activos, muestran interés en las actividades que se les plantean actividades que requieran de trabajar fuera del salón.

De acuerdo a la encuesta que se les realizo a algunos niños del salón correspondía a las siguientes cuestiones ¿te gusta realizar juegos?, donde los niños contestaron que sí, otra de las cuestiones que se realizaron fue que si dentro del aula se realizan juegos cuando realizas algunas actividades, y algunos niños contestaron que no.

Es por eso que se retomó como parte fundamental el juego como una de las estrategias del proyecto de intervención, para trabajar con el campo formativo pensamiento matemático donde se detecta que los niños de segundo grado presentan algunas dificultades para trabajar con lo que es números, sumas y restas, al igual que la identificación de figuras geométricas. (Ver apéndice D)

2.3.3 Aprendizaje significativo

Por otra parte las actividades que realizan los niños deben de generar un aprendizaje significativo es por eso que a continuación se da a conocer en que está basado el aprendizaje significativo, y como es que se construye, puesto que el aprendizaje no es solo el conocimiento que se adquiere, sino también a las habilidades, conductas y actitudes.

El ambiente de aprendizaje es el conocimiento que integra el alumno y se ubica en la memoria permanentemente ya sea información, conductas actitudes o habilidades. Lo

que construye, modifica, diversifica y coordina sus esquemas, atribuye significados a la realidad, de acuerdo (Ausubel, 1970)

El aprendizaje significativo consiste en la combinación de los conocimientos previos que tiene el individuo con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión. Por ejemplo, los procesos de reflexión y construcción de ideas permiten contrastar las ideas propias expuestas con las de otros y revisar, al mismo tiempo, su coherencia y lógica, cuestionando su adecuación para explicar los fenómenos. Estos procesos fomentan el cambio conceptual y permiten el desarrollo en el sujeto, esto es, el aprendizaje significativo.

Para Ausubel considera que hay distintos tipos de aprendizajes significativos. Las representaciones, es decir, la adquisición del vocabulario que se da previo a la formación de conceptos y posteriormente a ella. El aprendizaje de representaciones ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes ayudan.

También existe el aprendizaje por conceptos: para construirlos se necesita examinar y diferenciar los estímulos reales o verbales, abstracción y formulación de hipótesis, probar la hipótesis en situaciones concretas, elegir y nominar una característica común que sea representativa del concepto, relacionar esa característica con la estructura cognoscitiva que posee el sujeto y diferenciar este concepto con relación a otro aprendido con anterioridad, identificar este concepto con todos los objetos de su clase y atribuirle un significante lingüístico.

Se toma en cuenta el aprendizaje significativo en el desarrollo de este proyecto debido a que las actividades que se realizarán, son lúdicas, creativas, colaborativas y que son fundamentales para el conocimiento del niño, se puede mencionar que las actividades son parte de uso diario del niño y esto es para reforzar sus conocimientos. Como ya se mencionó el aprendizaje significativo es algo que ya conocen, pero lo refuerzan con actividades que se llevarán a la práctica.

De acuerdo a las observaciones que se realizaron dentro del salón se muestra que algunos niños muestra desinterés por realizar las actividades ya que algunos de ellos se las pasan acostados en la banca, muestran algunos de ellos sueño para realizar las actividades, y cuando se realiza un juego o canto los niños muestran más atención por realizar las actividades.

2.4 Estrategia de intervención

Una vez identificado las deficiencias relacionadas al pensamiento matemático: lo que se les enseña a los niños no lo llevan a la práctica, no se realizan actividades lúdicas para desarrollar lo aprendido y desmotiva al niño ya que algunas veces no trabaja por que la necesidad de diseñar estrategias de intervención que aporte elementos para jugar y aprender, tomando en cuenta estrategia de aprendizaje, es un “procesos de toma de decisiones, conscientes e intencionales en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objeto, dependiendo de Las características de la situación educativa.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades muy tempranas, como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno, los niños y las niñas desarrollan nociones numéricas, espaciales, temporales, que le permitan avanzar en la construcción de nociones matemáticas complejas.

La estrategia de intervención que se lleva acabo son actividades con el juego para despertar en el niño el interés de realizar las estrategias que ya se tienen planeadas y que el estudiar no consiste en solo estar sentado, si no que explorando y jugando se aprenden muchas cosas de manera divertida. La estrategia como ya se mencionó son actividades lúdicas, retomando el juego pero en realidad existen diferentes en este proyecto se llevaran a cabo los juegos de construcción donde el niño debe de construye mediante el material que se le proporcione, otro de los tipos

que se pondrá en práctica son los de mesa ya que se proporcionarían materiales, objetos donde el niño va a poner en práctica.

A continuación se define lo que es un juego de construcción este tipo de juegos son los que acompañan la actividad lúdica en los niños durante más tiempo, se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes con las que se pueden hacer múltiples combinaciones.

Algunos de los beneficios que presentan este tipo de juegos en el pensamiento matemático en las primeras etapas son adquirir las nociones básicas para la comprensión del mundo que le rodea, además de desarrollar habilidades motrices manipulando piezas, les ayuda a adquirir conceptos espaciales como el volumen, grande-pequeño, alto-bajo, corto-largo y formas geométricas. También adquieren algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia.

Pero no solamente son beneficios para su desarrollo motriz e intelectual, sino también para su desarrollo cognoscitivo y emocional e incluso algún estudio que contribuye a la rapidez en la adquisición del pensamiento matemático. Este tipo de juego ayuda a que el niño acepte que existen ciertas reglas físicas que deben acatar que no todo es como él quisiera.

Los juegos de construcción toman un valor pedagógico ya que se incluyeron como material didáctico en las escuelas, esto se debió Friedrich Froebel al creador de la educación infantil, que consideró que para el niño era fundamental el juego como forma básica para la adquisición del aprendizaje y conocimiento del mundo que lo rodea, también consideraba muy importante los juguetes y por eso diseñó “cajas de arquitectura”, armando rompecabezas Friedrich Froebel, (1837).

Otra de las estrategias que se aplicará son los juegos de mesa, son aquellos que se juegan sobre un tablero o superficie plana, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas. Para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual, el razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar. Generalmente los juegos de mesa se juegan a través

de la utilización de figuras, fichas o símbolos sobre una mesa, sin embargo en algunos juegos se usan cartas, fichas, el cuaderno para realizar trabajos.

Dentro de los juegos de mesa, de reglas o de construcción el niño debe desarrollar el pensamiento matemático, contando con fichas, a la hora de realizar la actividad de la tiendita el niño pone en práctica el conteo, suma y resta, dentro de la actividad de la pesca el niño pone en práctica el conteo, la clasificación por medio de los peces de colores, estas actividades el niño desarrolla el pensamiento matemático.

En la actualidad los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos o pedagógicos por que se pueden adaptar de acuerdo a lo que se pretende trabajar en este caso la lotería es un juego de mesa, pero se adapta a las figuras geométricas con la finalidad de que por medio del juego el niño identifique las figuras geométricas cuando se nombran.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego proporciona el desarrollo de competencias sociales y autorreguladas por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y adultos, porque por medio del juego los niños exploran, y ejercitan sus competencias físicas, reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, ejercen su capacidad imaginativa, una realidad simbólica, de acuerdo al (Programa de estudios 2011).

Relacionado a todo esta selección de recursos se requiere realizar una planeación por lo que se refiere a la forma en que organizamos las actividades, ya que se organizan por tiempo, que es inicio desarrollo y cierre, la planeación es la acción de la elaboración de estrategias que permiten alcanzar una meta ya establecida y es llevada a cabo por el maestro quien es el que se encarga de planear y ejecutar las actividades.

El Modelo de Atención con Enfoque Integral para la Educación Inicial un ambiente de aprendizaje es aquel que ha sido planificado por el agente educativo, considerando el sostenimiento afectivo, la interacción con otros niños con el agente educativo y con diversos materiales que son de gran utilidad para el acompañamiento de los niños.

De acuerdo al de programas de estudios 2011, guía para la educadora Se denomina ambiente de aprendizaje al espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje, realmente un ambiente de aprendizaje es un sistema complejo que involucra múltiples elementos de diferentes tipos y niveles, que si bien no se puede controlar por completo.

La estrategia utilizada en la elaboración del proyecto es la metodología de enseñanza basada en proyecto, ya que se tienen que dar resultados, lo que implica el interventor planifique, implementa y evalúa proyectos que tienen aplicación en el mundo real.

En este caso el problema es la falta de estrategias lúdicas dentro del salón de clases, para lo que el interventor debe planificar las actividades de acuerdo a un tema que se quiere abordar, posteriormente ejecutar las actividades y evaluar los resultados que se obtuvieron en la aplicación de las actividades.

El siguiente capítulo describe que tipo de investigación que es utilizado en este proyecto de intervención y cuál es el diseño que se utilizó, la investigación se describe como una búsqueda de información que se realiza para saber la causa de algún problema, en ese mismo apartado se describe que tipos de técnicas son utilizados.



CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

La investigación es esencial y riguroso para conocer acerca del tema que se quiere abordar, que por medio de este se obtienen datos que ayudan al investigador a conocer acerca del tema que se quiere abordar, por que orienta en su razonamiento y. aproximación, esto permite a la resolución del mismo. Para ello el investigador debe asumir un carácter crítico, analítico, reflexivo, en todo el proyecto de investigación

La Real Academia Española (RAE) sobre la palabra investigar (vocablo que tiene su origen en el latín *investigare*), este verbo se refiere al acto de llevar a cabo estrategias para descubrir algo, utilizando diferentes estrategias.

El enfoque cualitativo tiene un objetivo y según este, contextualizado se puede tener una investigación con enfoque cuantitativo, cualitativo, mixto. Es determinante esta categorización ya que a partir del enfoque se emplean las metodologías apropiadas y se busca alcanzar las pertinentes comprobaciones, recomendaciones y conclusiones de un fenómeno particular. Para seleccionar la investigación cualitativa se toma en cuenta los instrumentos realizados como lo son las guías de observación, encuestas, que proporcionan información.

El enfoque cualitativo lo que nos modela es un método científico que elabora conclusiones generales contextualizado en un ambiente natural, a partir de enunciados observados esto se debe a que en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías en un instrumento de medición predeterminado, que permite saber ¿Qué es lo que está pasando? Con el grupo que se está observando.

La investigación cualitativa es considerada “como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida, en la que se toman decisiones sobre lo investigable en tanto se está en el campo de estudio. Se subraya en este caso, que el foco de atención de los investigadores cualitativos radica en la realización de descripciones detalladas

de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observables, incorporando la voz de los participantes, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal y como son expresadas por ellos mismos (Sampieri 2006).

De acuerdo a los instrumentos utilizados se determinó que el método que se utiliza es el enfoque cualitativo por las características que presenta, por todo a aquello que el investigador puede observar alrededor de su campo de estudio y así obtener el problema que posteriormente se dará solución con estrategias.

Algunos rasgos para este método son que emplea palabras como propósito, objetivo o intención, para destacar su importancia en la comprensión y desarrollo de estudio. Es por esta razón que se empleó este método para la investigación y análisis del contexto externo e interno.

Dentro de este mismo enfoque la investigación cualitativa es una actividad que localiza al observador en el mundo. Consiste en un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible. Estas prácticas transforman el mundo, lo convierten en una serie de representaciones, que incluyen las notas de campo, las entrevistas, conversaciones, fotografías, registros y memorias. Implica una aproximación interpretativa y naturalista del mundo que significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en su contexto natural, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en función de los significados que las personas le dan.

Hablar de métodos cualitativos, es hablar de un estilo de investigar los fenómenos sociales en el que se persiguen determinados objetivos para dar respuesta adecuada a los problemas en que se encuentra la investigación. Para llevar a cabo la investigación del contexto externo se empleó el método etnográfico, la etnografía según su etimología es el estudio de las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupos de individuos, mediante la observación y descripción de lo que hacen, como se comportan y cómo interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, es decir que describen las múltiples formas de los seres humanos.

Existe otro método de investigación y que forma parte prescindible de la recopilación de la información es la investigación cuantitativa que permite enumerar o

contar la información obtenida de dicha investigación a través de encuestas, tablas, entre otras.

Cuando se habla de una investigación cuantitativa se da por mencionado al ámbito estadístico, es en esto en lo que se fundamenta dicho enfoque, en analizar una realidad objetiva a partir de mediciones numéricas y análisis estadísticos para determinar predicciones o patrones de comportamiento del fenómeno o problema planteado. Este enfoque utiliza la recolección de datos para comprobar hipótesis, que es importante señalar, se han planteado con antelación al proceso metodológico; con un enfoque cuantitativo se plantea un problema y preguntas concretas de lo cual se derivan las hipótesis.

Otra de las características del enfoque cuantitativo es que se emplean experimentaciones y análisis de causa-efecto, también se debe resaltar que este tipo de investigación conlleva a un proceso secuencial y deductivo. Al término de la investigación se debe lograr una generalización de resultados, predicciones, control de fenómenos y la posibilidad de elaborar réplicas con dicha investigación.

A diferencia del enfoque cualitativo que se interesa por captar la realidad social a través de los ojos de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto. El investigador induce las propiedades del problema estudiado a partir de la forma en como orientan e interpretan su mundo los individuos que se desenvuelven en la realidad que se examina y busca conceptualizar sobre la realidad con base en el comportamiento, los conocimientos, las actitudes y los valores que guían el comportamiento de las personas estudiadas (Bonilla y Rodríguez, 1997).

Algunas de las características que emplea el método cuantitativo es utilizar las palabras como objetivo, propósito, entre otras palabras para destacar el objetivo principal del estudio, además de identificar las variables implicadas en el estudio haciendo referencia a los elementos implicados, como las unidades de análisis y contextos en el que se desarrolla el estudio.

El enfoque cuantitativo parte de cuerpos teóricos aceptados por la comunidad científica con base en los cuales formula hipótesis sobre relaciones esperadas entre las variables que hacen parte del problema que se estudia. Su constatación se realiza mediante la recolección de información cuantitativa orientada por conceptos empíricos medibles, derivados de los conceptos teóricos con los que se construyen las hipótesis conceptuales. El procedimiento que se sigue en este enfoque es el hipotético-deductivo el cual inicia con la formulación de las hipótesis derivadas de la teoría, continua con la operacionalización de las variables, la recolección, el procesamiento de los datos y la interpretación. Los datos empíricos constituyen la base para la prueba de las hipótesis y los modelos teóricos formulados por el investigador (Gómez, 2000).

Para la elaboración del proyecto de intervención el tipo de investigación a utilizar es la investigación cualitativa debido a que la información solo se basa en describir cualidades, comportamiento de objetos observados esto se lleva a cabo mediante la observación, encuestas que arroja datos que son importantes para el proyecto de intervención.

El método utilizado es el etnográfico que consiste en que el investigador se centra en dar y aportar una comprensión detallada acerca de los distintos puntos de vista de las personas o grupos, de los cuales es importante recabar información para que se pueda ir construyendo la investigación, de esta manera los datos que se recaben la volverán rica en lo que respecta al contenido, es importante que el investigador haya observado principalmente su contexto para que de ahí se obtengan los agentes principales que darán puntos clave para que la información se vaya interiorizando.

Otra de la metodología utilizada en la investigación cualitativa es el estudio de casos, es un método que incluye un proceso de indagación sumamente detallada a profundidad, la cual debe de ser comprendida y analizada cuidadosamente por el investigador referente a lo que es el problema de investigación. Este método se puede utilizar en la investigación cualitativa como cuantitativa por lo que las principales estrategias utilizadas para la recogida y registro de los datos son las entrevistas, observaciones y cualquier tipo de documento, incluidos los audiovisuales.

Otro de los métodos de la investigación cualitativa es la investigación acción que se orienta hacia la resolución de problemas mediante la reflexión, transformación y/o mejora del problema de investigación, en esta el investigador tendrá que tener relaciones cordiales con los sujetos de estudio que le permitan una mejor interpretación de la información que haya adquirido en su proceso de estudio.

Algunas de las características de lo que se denomina investigación acción y de acuerdo a (Kemmis y McTaggart, 2005): Proceso social: estudia la relación entre la esfera individual y la social, Participativa: promueve que las personas examinen su conocimiento y la forma en la que se interpretan a ellas mismas y su acción en el contexto social y material. Es participativa en el sentido de que sólo podemos hacer I-A sobre nosotros mismos, ya seamos un individuo o un colectivo. Otra de sus características es práctica y colaborativa: promueve que las personas examinen las prácticas sociales (comunicación, producción y organización social) que las enlazan con otras personas en interacciones sociales.

A continuación se da a conocer el método utilizado en la investigación cualitativa, es importante hacer mención que el método tiene su propia secuencia y fines de acuerdo al objeto de estudio interés del investigador.

De acuerdo al método de investigación acción cabe aclarar que es el que se utiliza en el presente trabajo y a continuación se describe su diseño, todas estas características son implementadas en el proyecto de desarrollo educativo.

3.2 Diseño de la investigación

Uno de los elementos esenciales que se deben tomar en cuenta para el diseño y aplicación del proyecto es el diseño de una investigación la cual permita tener un orden y una estructura clara de lo que es el proyecto y como se va a ejecutar, para ello se inicia definiendo lo que es el diseño, se define como un conjunto de estrategias

procedimentales y metodologías elaboradas previamente para desarrollar el proceso de investigación.

El principal objetivo de la investigación acción es transformar la realidad, es decir se centra deliberadamente en el cambio educativo y la transformación social, para ello se orienta hacia la resolución de problemas mediante un proceso cíclico que va desde la "actividad reflexiva" a la actividad transformadora (Kurt Lewin, 2005),

Entonces el diseño de investigación es un elemento más de la metodología de la investigación, un diseño de investigación como "un procedimiento de asignación de sujetos a las condiciones experimentales, así como la selección de las técnicas estadística de análisis adecuadas". El diseño se debe adaptar a los intereses de la investigación, pues esto facilita una recogida de datos empíricos que ofrecen descripciones complejas de acontecimientos, interacciones, comportamientos y pensamientos que conducen al desarrollo o aplicaciones de categorías y relaciones que permiten la interpretación de los datos (Arnau, 1986).

Dentro de la investigación existen dos tipos de diseños uno es flexible y el otro estructurado, el diseño estructurado es un plan o protocolo lineal riguroso, con una secuencia unidireccional, y esto parte de objetivos finales precisos, un marco teórico que delimita y define conceptualmente su campo de estudio y una metodología rigurosa para obtener datos confiables.

El diseño de investigación constituye el plan general del investigador para obtener respuestas a sus interrogantes o comprobar la hipótesis de investigación. El diseño de investigación desglosa las estrategias básicas que el investigador adopta para generar información exacta e interpretable. Los diseños son estrategias con las que se intenta obtener respuestas a preguntas, bajo esto argumentos es importante mencionar que el diseño debe ser flexible debido a que se encuentra basada en la investigación cualitativa.

El diseño de investigación estipula la estructura fundamental y específica, la naturaleza global de la intervención y el investigador cuando se plantea realizar un

estudio suele tratar de desarrollar algún tipo de comparación. El diseño de investigación supone, especificar la naturaleza de las comparaciones que habrían de efectuarse, éstas pueden ser: Entre dos o más grupos y de un grupo en dos o más ocasiones, también de un grupo en diferentes circunstancias y con muestras de otros estudios.

El diseño también debe especificar los pasos que habrán de tomarse para controlar las variables extrañas y señala cuándo, en relación con otros acontecimientos, se van a recabar los datos y debe precisar el ambiente en que se realizará el estudio. Esto quiere decir que el investigador debe decir dónde habrán de llevarse a cabo las intervenciones y la recolección de datos, esta puede ser en un ambiente natural, como el hogar o el centro laboral de los sujetos, o en un ambiente de laboratorio, con todas las variables controladas.

La investigación-acción como ciclos de acción reflexiva. Cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación de la acción. Comienza con una idea general sobre un tema de interés sobre el que se elabora un plan de acción. Se hace un reconocimiento del plan, sus posibilidades y limitaciones, se lleva a cabo el primer paso de acción y se evalúa su resultado. El plan general es revisado a la luz de la información y se planifica el segundo paso de acción sobre la base del primero (Lewin, 1946).

Por último se puede decir que el diseño de investigación es un plan, estructura y estrategia de la investigación acción que se lleva a cabo para la elaboración del proyecto de intervención educativa para preescolar, existen 5 fases que se deben realizar, estas son: el problema, diagnóstico, diseño de una propuesta, práctica y evaluación.

En base a la investigación se toman en cuenta algunas técnicas que ayudan a tener y obtener los resultados necesarios para la resolución e intervención de la indagación que se lleva a cabo en el preescolar "México". En un primer momento fue la observación no participativa, con la finalidad conocer el conjunto de problemas existentes en el interior de la escuela, y como es que se encuentra conformada.

3.3 investigación-acción

Se ha mencionado que el enfoque cualitativo y su metodología de la investigación acción es la que ayuda a recabar y obtener datos importantes para que se pueda realizar con éxito el presente proyecto, la investigación acción, es un elemento que permite en un primer momento identificar como se encuentra el grupo o la comunidad e identificar cual es la problemática a la que se va a enfrentar y se debe de dar solución.

Es aquí donde la investigación acción juega un papel primordial ya que antes de aplicar una estrategia o un plan es necesario que se conozca el contexto en el cual se debe de emplear y ejecutar el proyecto. Se hace mención que este método se realiza en Prácticas Profesionales I, con la observación no participativa y concretando con las técnicas de recopilación de información que se llevan a cabo en Prácticas profesionales II, donde se detecta la problemática, la falta de actividades lúdicas en el preescolar "México".

La investigación acción es el proceso de reflexión por el cual en un área de problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio, en primer lugar, para definir con claridad el problema, que se realiza por medio de la observación no participativa, registrando los datos para así mismo identificar el problema para posteriormente diseñar estrategias, en este caso el diagnostico muestra que dentro del salón no se presentan actividades lúdicas para abordar algún tema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción, en este caso es planear las actividades que son necesarias para abordar lo que se ha diagnosticado, en esta parte el interventor busca las actividades que son necesarias para abordar lo que se ha diagnosticado; luego se emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada, si, las actividades favorecieron; por último, los participantes reflexionan, explican los progresos, los resultados que se obtuvieron en la intervención.

Es por ello que la investigación acción es considerada como un método fundamental para la elaboración del proyecto debido a que se rige por la participación y el compromiso que tiene el investigador para la recolección de datos y la resolución

del problema que consiste en la construcción de estrategias adecuadas para la intervención de la problemática detectada.

La “Investigación Acción”, desde la perspectiva educativa, es una forma de estudiar y de explorar una situación social en nuestro caso educativa, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como “indagadores” los implicados en la realidad investigada”. Es así como la investigación acción se presenta en este estudio, no solo como un método de investigación, sino como una herramienta epistémica orientada hacia el cambio educativo. Una postura que parte del enfoque lógico, dinámico, interactivo, complejo de una realidad, construcción y reconstrucción por los actores sociales, en donde el docente investigador es sujeto activo en y de su propia práctica indagadora. (Suarez Pazos, sf).

Los actores sociales dentro del proyecto de indagación son aquellos sujetos activos o grupos de personas que asume la representación de la investigación que tiene como propósito conseguir ciertos logros consecutivos dentro del proyecto de investigación, para así mismo obtener un resultado favorable, en este caso el interventor es el actor social, que está a cargo del proyecto de intervención con el fin de poner en práctica actividades lúdicas y obtener un aprendizaje significativo en los niños de preescolar.

De esta manera la investigación acción constituye una opción metodológica de mucha riqueza ya que por una parte permite la expansión del conocimiento y por la otra va dando respuestas concretas a problemáticas, la detección del problema el preescolar “Mexico” se dio en base a guías de observación, entrevista realizadas a algunos niños del salón de 2°, estas herramientas son de mucha ayuda ya que gracias a la opinión de los niños y niñas y a las guías de observación se llega a la conclusión que dentro del salón no se realizan actividades lúdicas. (Ver apéndice F)

Para obtener buenos resultados en la investigación acción deben realizarse ciertas fases y así mismo obtener buenos resultados, para la elaboración de estrategias que serán puestas en práctica en el proyecto de indagación y así obtener resultados favorables de acuerdo a la problematización que se presenta.

La primera fase de la investigación acción es la problematización, que se realizó con la observación no participante, esto se da cuando el interventor empieza a involucrarse en un campo de estudio educativo, cuando se observan los actos educativos, desde la maestra que esta frente a grupo, estudiantes y las actitudes que

hay dentro y fuera del salón, interés por los alumnos en las actividades, interés por que aprendan por parte de la maestra.

La problematización del campo de estudio se llevó a cabo en el preescolar “México” donde se identificaron algunos aspectos como: falta de interés por parte de los alumnos a la hora de realizar las actividades dentro del salón, se llevó a cabo mediante la guía de observación no participante, algunos de los aspectos a observar fueron, se realizan dentro del salón actividades lúdicas, los alumnos realizan las actividades que se implementa etc.

La segunda fase a considerar es el “Diagnostico”, el cual lleva a la recolección de información que ayudará a obtener datos importantes y precisos acerca del problema diagnosticado, la hoja de derivación es el instrumento para concretar y centrar el problema por parte del maestro y al mismo tiempo representa el compromiso de la intervención que va a llevar a cabo en el campo de estudio, la hoja de derivación establece indicadores en relación con aquellos elementos sobre los que interesa que reflexione el maestro es decir; aspectos relacionales, aspectos de comprensión general, razonamiento y valoración de áreas específicas (Bassedas 1987), (Ver apéndice A).

La hoja de derivación se llevó a cabo por, medio de la interventora donde le proporciona a la educadora para que en este instrumento ella de conocer en qué área se requiere apoyo o intervención por parte de la practicante. (Ver apéndice A)

Otras técnicas de recopilación de información que se aplicaron son la guía de observación, entrevista a los niños y docente que esta frente a grupo, directora que se encuentra en el preescolar, con la finalidad de obtener suficientes datos que son de gran ayuda para diagnosticar el objeto de estudio. El diagnóstico es un proceso en el que se analizan la situación del alumno con dificultades en el marco de la escuela y del aula, a fin de proporcionar a los maestros orientaciones e instrumentos que permitan modificar el conflicto manifestado en el área o campo de estudio. (Ver apéndice G)

La tercera fase es considerada como el “El diseño de una propuesta de cambio” en esta fase se hace mención que procede al diseño de la solución, es decir, se genera el plan de acción señalando cuales son los objetivos, fines y metas que tiene el llevar a cabo las propuestas y como el investigador va a intervenir al beneficio de la población estudiada. Para diseñar la propuesta de intervención se realizaron diversas estrategias para diagnosticar el problema y en este caso el problema detectado fue la falta de estrategias lúdicas dentro del salón. De acuerdo al diseño de propuesta lo que se pretende solucionar es, la implementación de actividades lúdicas, en el pensamiento matemático, trabajando números, sumas y restas, clasificación, y de acuerdo a las figuras geométricas su forma y ¿Cómo se llaman?

La cuarta fase es la “Aplicación de la Propuesta” señala que una vez diseñada la propuesta de acción, ésta es llevada a cabo por las personas interesadas. Esta fase es considerada como la ejecución de las estrategias que se realizan para la mejora de las acciones y la intervención que se llevara a cabo en la aplicación de la propuesta (Lewin, 1944)

Por último la quinta fase que es la “Evaluación” que tiene como finalidad de dar a conocer los resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta que se ha llevado a cabo en la población estudiantil, para la evaluación es considerada el enfoque es el referente a la Evaluación Formativa, la cual tiene como finalidad lograr un proceso de comprensión y reflexión sobre la enseñanza en donde participan los docentes, quienes deciden a través de la reflexión y del autoconocimiento de su práctica realizar los cambios o mejoras deseados. (Rosales, 2000).

Asimismo el objetivo de la evaluación formativa, es lograr un progresivo perfeccionamiento del profesor como persona, como docente y por consiguiente del resto de los componentes y funciones del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los instrumentos de evaluación que se realizaron para evaluar las actividades fueron las listas de cotejo, donde se dan aspectos de la actividades realizadas, si el niño logro realizar alguna actividad, sí o no. La lista de cotejo es un instrumento que permite identificar comportamientos, habilidades y destrezas a la hora de realizar las actividades solicitadas. (Ver anexos)

3.4 Técnicas de recopilación de información

En este apartado se describen, instrumentos y las técnicas que son utilizados para recabar la información que son de gran utilidad para desarrollar un proyecto de intervención, cual fue el proceso que se utilizó, y por último la evaluación si los resultados fueron favorables o no. En el apartado técnico de recopilación de información se describió primero el concepto de “técnica”, para continuar con los instrumentos que fueron utilizados.

La técnica es un conjunto de reglas o protocolos que se siguen para llevar un objetivo determinado o algún resultado favorable, siempre y cuando se lleve la práctica. La técnica consiste en la descripción narrativa de paso a paso, de lo que el observador ve hacer a las personas observadas y proporciona instrumentos de medición, clasificación, observación, que permite acercar el objeto de estudio.

De acuerdo al proyecto de intervención las técnicas que se utilizan en la investigación cualitativa, son técnicas que aportan datos descriptivos, por ejemplo lo que dicen las personas, sea hablada o escrita y conductas observables, la observación, la entrevista y la encuesta, que se les realiza a la población estudiantil, a la maestra de grupo para obtener mayor número de datos para sí poder buscar la posible solución al problema.

Lo primero que se realiza en el preescolar “México” fue en primer momento la observación no participativa, que consiste en observar al grupo, del centro de trabajo y docente, de acuerdo a las actitudes que hay que toman al realizar las actividades, comportamientos, también se realizó la observación participante, donde la interventora se involucró en las actividades y de la misma manera obtener datos que son de gran utilidad, el primer instrumento que se llevó a cabo fue la “guía de observación” que consiste en aspectos que van de lo general a lo particular, como lo es el contexto donde se ubica la institución, cultura, tradiciones, religiones y que son aspectos que influyen en el aprendizaje de los infantes.(Ver apéndice B)

Posteriormente se realizó la hoja de derivación, donde la maestra es la que apoya con llenarla debido a que ella tiene que anotar algunos posibles problemas que

presentan los alumnos en el salón, o en que quiere que la interventora los apoye en la realización de las actividades para mejorar en lo que se presentan, desarrollando diversas actividades. (Véase apéndice A).

Por consiguiente se describió el contexto interno en el cual se registra datos como el nombre de la institución, cuantos salones cuenta, áreas de juego, mobiliario, el personal con el que cuenta dicha institución, con cuántos alumnos se cuentan, que grupos son los que se atienden (población atendida) y por ultimo las problemáticas que se presentan en el preescolar, dentro de la guía de observación también se observaron rasgos del contexto externo. (Véase apéndice B).

Hay que dejar en claro que una guía de observación es un instrumento de registro que evalúa desempeños, en ella se establecen categorías con rangos más amplios que la lista de cotejo. Permite al docente mirar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral. Para ello es, necesario presenciar el evento o actividad y registrar los detalles observados.

La observación es un modo de recoger información mediante la aplicación de una estrategia perfectamente estudiada y planificada en función de objetivos previamente establecidos. La tradición de esta técnica es muy abundante ya que desde siempre ha realizado grandes aportaciones porque pretende captar, aquellos aspectos que son más significativos de cara al fenómeno o hecho a investigar y recopilar los datos que se estimen pertinentes, para que la observación tenga validez desde el punto de vista metodológico, es decir para que pueda ser sistemática y controlada. (Sobrado y Ocampo, 1997).

De la misma manera se realizó una guía de observación con aspectos relacionados a las actividades dentro del salón, como lo es preparación de material, se elaboró planeación, las actitudes que presento el niño cuando realiza actividades, si les gusto, enojo, alegría, aburrimiento. De acuerdo a lo observado se pudo detectar que los alumnos no muestran interés por realizar actividades debido a que no existen juegos educativos, estrategias lúdicas, como loterías, memoramas, canciones para abordar algún tema y así mismo diseñar material de acuerdo al tema que se trabajar, el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. Y no solo estar sentados en una banca si no que el niño aprende explorando, jugando (zapata, 1990). (Ver apéndice C).

Al estar en un contacto directo en la institución México se realizaron diversas guías de observación que permiten observar aspectos que son fundamentales para la intervención y desarrollar estrategias, en este caso fue durante las actividades realizadas en clase, las actividades implementadas, la planeación, las actitudes de los niños dentro del salón a la hora de trabajar. Con respecto a esto se pudo observar que los alumnos muestran desinterés por trabajar las actividades que se le piden, en algunas ocasiones se encuentran aburridos, con ganas de dormir en el salón. Una de las guías de observación está dirigida hacia la maestra y otra dirigida a los alumnos. (Ver apéndice D).

Otra de las guías de observación está relacionada con la actitud que tiene el niño durante el recreo, los aspectos que se observaron fueron cuáles son sus estados de ánimo, si presenta un gusto por realizar algún juego típico, esta información se toma en cuenta para así mismo poder realizar estrategias para la intervención dentro del salón. (Véase apéndice E).

Otro de los instrumentos utilizados fue la entrevista que es un término que está vinculado al verbo entrevistar (la acción de desarrollar una charla con una o más personas con el objetivo de hablar sobre ciertos temas y con un fin determinado. La entrevista se encuentra en que se trata de una conversación confidencial y de una relación oral entre una o varias personas, de las que una transmite a otras información determinada. (Rodríguez, Gómez, 1996).

Dentro de la entrevista tres tipos de entrevista que es la estructurada, semiestructurada y no estructurada. De las cuales la que más se adecuaba al trabajo de investigación, fue la entrevista semiestructurada porque de acuerdo con (Heinemann sf), este tipo de entrevista presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos.

En la entrevista se plantean preguntas de acuerdo a las actividades que se realizan en el salón, y de las que no se llevan a cabo por ejemplo ¿Les gusta jugar?,

¿Cómo les gustaría que fueran sus clases? La entrevista da buenos resultados debido a que algunos alumnos comentaron que les gusta usar otros materiales, juegos, que les gusta mucho cantar, y es una buena estrategia planear actividades lúdicas, creativas de acuerdo al tema que se va a trabajar. (Véase apéndice F).

Otra de las técnicas es una encuesta para la docente que tiene aspectos como se prepara para impartir clases, los materiales son pertinentes para trabajar en el salón y de la misma manera saber si se realizan planeaciones, si la docente realiza actividades lúdicas para trabajar alguna actividad o un tema. (Ver apéndice G).

Una vez aplicadas las técnicas de recopilación de información se pudo llegar a la conclusión de que la docente en ocasiones no prepara con anticipación el material que se utilizara en la clase, de la misma manera se pudo diagnosticar que las actividades que se realizan con los niños les aburre porque todo el tiempo se la pasan sentados y no realizan otras actividades de juego, o alguna actividad lúdica relacionada al tema que se trabaja, que esto favorece el aprendizaje significativo, por que el niño cuando tiene algún material explora e investiga y esto le sirve para llevarlo a la práctica.

3.5 Proyecto de desarrollo educativo: el juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático.

Una vez descrito las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de la información que fue de gran utilidad para el desarrollo del proyecto de intervención, ya que las técnicas y los instrumentos son elemento fundamental para la investigación ya que la información acerca más al objeto de estudio, y así mismo la interventora busca la estrategia adecuada para la resolución o la intervención de cierto problema. A continuación se describe un objetivo, ya que en el proyecto se tiene que tener un fin o algo que se espera que sea favorable con la implementación de estrategias, la competencia que se quiere desarrollar con el proyecto de intervención.

El objetivo general de este proyecto es desarrollar el aprendizaje significativo para mejorar el pensamiento matemático en los alumnos de segundo año de

preescolar, utilizando como estrategia primordial el juego. “, lo que permitirá desarrollar en el niño un aprendizaje activo. Todas las actividades son evaluadas por lista de cotejo, donde la información o aspectos a observar se lograron o no.

La competencia en la cual se basa este proyecto es: utiliza el número en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo, ya que por medio de las actividades que se realizaran con los niños contarán. El concepto de competencia se refiere a la capacidad con diferentes conocimientos. Las competencias son los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla un apersona para comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve, de acuerdo al (SEP, 2011)

Una vez descrito el objetivo general y la competencia, se da a conocer las cartas descriptivas donde se llevan a cabo las actividades implementadas en el desarrollo del proyecto, se hace mención que las cartas descriptivas se basan en el campo formativo “pensamiento matemático”.

A continuación se darán a conocer las estrategias y propósitos que se llevaran a cabo para desarrollar en el niño el campo formativo pensamiento matemático, donde se da a conocer las figuras geométricas, números, sumas y restas, clasificación.

La primera estrategia se llama ¿Qué es lo que se?, tiene como propósito que los niños observen, nombre, compare objetos y figuras geométricas: describe atributos con su propio lenguaje. Que ayuda a potencializar el aprendizaje en los niños de acuerdo al campo formativo pensamiento matemático y que tiene como propósito primero indagar con los niños si saben ¿cuáles son las figuras geométricas?, ¿saben cómo son?, ¿Dónde las han visto? Una vez que se cuestionó a los niños se les pedirá que en su cuaderno dibuje las figuras geométricas. (Véase apéndice H)

La segunda actividad se llama “dibujando mis figuras, que tiene como propósito reconocer figuras geométricas, tanto sus lados como forma, la actividad consiste en realizar las figuras geométricas en una tabla de triplay, con plastilina, cuando terminen los niños deben de explicar cuáles son las figuras”. (Véase apéndice I).

La tercera actividad tiene por nombre el “Twister de figuras geométricas” su propósito consiste en que, observan, nombra, compara objetos y figuras geométricas: La actividad consiste en que un niño es el encargado de girar la ruleta y cuatro alumnos quienes se colocarán en los extremos opuestos del juego. Se explican las reglas del juego, el niño gira la ruleta y donde apunte la flecha menciona la figura, el color y la parte de cuerpo que deben mover todos los participantes al mismo tiempo, buscando una figura que este vacía sin moverse ni pisar lo blanco, tratando de no caerse a pesar de las posturas incómodas. En cada ronda del juego se seleccionará a un ganador quien participará en la siguiente ronda incluyendo consecutivamente a otro grupo de cinco alumnos para participar de nuevo. (Vease apéndice J)

La cuarta actividad tiene por nombre “lotería de figuras geométricas” su aprendizaje esperado consiste en describir semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí. La actividad consiste en mostrar en el pizarrón las figuras geométricas cuadrado, triángulo, rectángulo círculo y rombo. Pedir a los niños que recorten en libro cosas que se parecen al cuadrado y pegarlos en su cuaderno. La actividad se denomina “lotería de figuras geométricas” su propósito es que los niños identifiquen las figuras geométricas mediante el juego, se jugara con los niños, para desarrollar en el niño un aprendizaje activo, ya que el niño aprende mediante lo que ve, su propósito es reconocer las figuras. (Véase apéndice K).

La quinta actividad es llamada “uniendo figuras, su propósito es identificar las figuras geométricas por sus lados, forma, la actividad consiste en que los niños se les proporcionara una hoja donde ellos con colores tienen que unir las figuras geométricas por ejemplo, cuadrado con cuadrado. (Véase apéndice L).

Antes de iniciar la actividad a los niños se les pedirá que canten la canción de los elefantes contando los niños que fueron a la escuela, con la finalidad de que utilicen el conteo dentro del salón.

De acuerdo a la actividad seis tienen como propósito que los alumnos utilicen el conteo utilizando objetos para representar la cantidad de los números solicitados. La actividad tiene por nombre “brincando aprendo solito” y consiste en formar a los

alumnos en un círculo, se les dará la indicación de que se lanzara el dado y de acuerdo al número que caiga, serán las veces que deben brincar, por ejemplo 6 brinca seis veces, 9 veces brincara, se repite la actividad varias veces. Después se les dará la indicación que a todos se les darán varia tapas, de igual manera se lanzara el dado y tienen que representar la cantidad del número que caiga, por ejemplo si cae el 7 deben de contar 7 tapas. (Véase apéndice M).

La séptima actividad se denomina “el mini súper” su propósito es implementar en los niños sumas y restas con números pequeños, la actividad consiste en pedir con anticipación a los alumnos, materiales como son envolturas de sobritas, algunas envolturas que hay en casa como de jabón, sopa, cerillos, café, etc. Se comisionaran dos alumnos que serán los cajeros los cuales darán cambio a los niños que compren, para esto a cada niño se le proporcionaran monedas para comprar. Salir al patio y acomodar el súper mercado acomodando las envolturas con el precio que le corresponda. Todos los niños saldrán hacer las respectivas compras, y cuando pague deben ver si les dieron bien el cambio o no, ver cuánto les sobra de dinero. (Véase apéndice N).

De acuerdo a la actividad ocho es la “pesca” el propósito identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo. La actividad consiste en adecuar el salón con 4 recipientes grandes con agua y en ellos meter los peces, se realiza la actividad del barco se hunde, el cual consiste en que los niños imaginen que el barco se está hundiendo y tienen que formar equipos, de 3, 1, 6, 5,2, 4 niños. Cada equipo se colocara en el recipiente adecuado. Se pondrá una canción para que lo niños pesquen, cuando se termine dejaran de pescar y contar cuantos peces obtuvieron y ver cuál es el equipo ganador. Se cuestionara a los niños ¿Quién obtuvo más peces?, ¿cuantos peces rojos obtuvieron?, ¿cuantos peces amarillos?, ¿cuantos verdes obtuvieron? (Véase apéndice Ñ).

La actividad nueve tiene por nombre “identifico los números” que tiene como propósito identificar los numero mediante una canción, y consiste en que la interventora les canta la canción de los números y cada niño realizara el número de

acuerdo a como se mencione la canción, por ejemplo la canción consiste en el uno es un palito, ellos dibujan el uno en su cuaderno. (Véase apéndice O).

Por último la actividad 10 se llama “mi evaluación” tiene como propósito que los niños identifique los números en diferentes dibujos, se les proporcionara un dibujo de un oso donde lo van decorar, por ejemplo todos los números 1 pintados de un solo color y así sucesivamente. (Véase apéndice P).

Con base a la aplicación de estrategias cabe mencionar que en lagunas de las actividades los niños obtuvieron un mayor interés por trabajar con material elaborado por parte de la interventora, a la hora de contar los niños demuestran interés por realizar la actividad, lo que favoreció esto fue el material que se elaboró para llevar acabo las actividades, de acuerdo a los juegos de mesa, se realizaron materiales para que el niño explore, indague y así mismo construir un conocimiento.

Un factor que limita al aprendizaje de algunos niños es que en ocasiones no asisten a clases y esto se ve reflejado cuando se realiza una pequeña evaluación por medio de juegos. Otro de los factores que limita el aprendizaje de los niños, el salón es multigrado y cuando se realizaron las actividades los demás niños de tercer grado querían participar y esto provocaba en los alumnos una distracción al ver los demás cerca de ellos.



**CAPITULO
IV
ANÁLISIS DE
RESULTADOS**

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el desarrollo de este capítulo se analizan los resultados obtenidos tanto los positivos como los negativos, partiendo desde la contextualización, el diagnóstico de grupo, el sustento teórico, la estrategia empleada, el diseño de las actividades, la implementación de las mismas, la evaluación en cada una de las sesiones impartidas y también se realiza una autoevaluación para identificar cuáles son las habilidades que se lograron desarrollar por parte de la interventora y cuales hacen falta por terminar de desarrollar.

Así mismo se analiza el impacto que tuvo la ejecución de las actividades en el desarrollo de aprendizaje de los alumnos y como estos respondieron a dichas actividades, esto se visualizó a través de las rubricas que se emplearon para analizar el avance que tuvieron los alumnos así como en las actitudes que presentaban para lograr el desarrollo del pensamiento matemático al ir realizando las actividades.

En un primer momento se determinó que tipo de investigación era conveniente llevar a cabo para el proyecto, para la elaboración y concreción de este trabajo la investigación cualitativa, misma que cuenta con cuatro tipos de métodos que son: método etnográfico, estudio de casos, teoría fundamentada e investigación-acción; de estos cuatro métodos el método de investigación-acción es el que se utilizó para dar seguimiento y desarrollo, puesto que es este el único método que proporciona cinco fases importantes que son: el problematizar, diagnosticar, diseñar, aplicar y evaluar, las cuales sirven de guía para dar solución al problema de investigación.

4.1 Evaluación de los ejes

Enseguida se dan a conocer los resultados de los ejes (objetivo, competencia, temas y contenidos, metodología y evaluación), estos son los ejes que se trabajaron en el

desarrollo del proyecto de los cuales se realiza su análisis de resultados que se tuvo de cada uno de ellos.

El objetivo general del proyecto es: desarrollar el aprendizaje significativo para mejorar el pensamiento matemático en los alumnos de segundo año de preescolar, utilizando como estrategia primordial el juego. Mientras que las competencias que las competencias que se trabajaron fueron: “utiliza los números en situaciones variadas que implica poner en práctica los principios de conteo”. “resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implica agregar, reunir, quitar, igualar comparaciones y repartir objetos”, “construye objetos y figuras tomando en cuenta sus características”.

Los avances que se obtuvieron al aplicar las diversas actividades en el transcurso del proyecto permitieron facilitar el desarrollo del objetivo y de las competencias enmarcadas, la utilización de materiales concretos en donde los alumnos pudieron manipularlo y jugar con ellos, logro que se alcanzara el objetivo planteado y que las competencias tuvieran gran avance, como se sabe que una competencia no se desarrolla completamente ya que requiere de mayor tiempo y maduración cognitiva del niño para que se pueda lograr.

Por medio de diversas actividades utilizando materiales concretos, actividades lúdicas como loterías, twistter, monedas para jugar, decorando, se logró desarrollar en los alumnos un aprendizaje significativo en el que pusieron en práctica varias habilidades para lograr las actividades que estaban planteadas y de la misma forma se vio un avance en su desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Con la implementación del proyecto, “El juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático”, está diseñado para desarrollar en los niños de 4 años su pensamiento matemático a través del juego como estrategia principal. De este último punto trata el siguiente apartado.

De esta manera con la implementación del proyecto, el juego como estrategia didáctica, para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático, brindó beneficios de los que se pueden mencionar que los alumnos lograron

desarrollar el conteo, la suma con ayuda de recursos didácticos, la resta y a identificar las figuras geométricas así como también a clasificarlas. Estos avances se pudieron identificar u observar gracias a una lista de cotejo que es un instrumento donde se evalúan a cada uno de los niños para identificar si las actividades realizadas mostraban avance en el pensamiento lógico matemática de los niños o no, el avance que tuvo la población atendida a la hora de realizar las actividades de conteo y reconocer las figuras geométricas fue muy bueno porque la mayoría de los alumnos logró consolidar este aprendizaje. Entonces se puede decir que las actividades planteadas, la elaboración de material y los juegos realizados dieron resultados favorables en las figuras geométricas (Ver apéndice Q).

La lista de cotejo consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc. al lado de los cuales se puede calificar ("O" visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda, un puntaje, una nota o un concepto.

De acuerdo a los temas propuestos en las cartas descriptivas resultaron ser agradables para la mayoría de los niños y los niños, ya que los niños mostraron interés por realizar las actividades y mostraban una participación adecuada. En la ejecución de dichas actividades se pudo apreciar que los niños obtenían un conocimiento tanto de las figuras geométricas, números y colores, y por medio del juego el niño aprende con mayor facilidad y de la misma manera adquiere mayor conocimiento interactuando con sus compañeros.

También se pudo observar que algunos alumnos no lograron consolidar el aprendizaje esto porque las actividades no les permitieron interactuar con los compañeros que ya estaban más avanzados en cuestión a estos temas, pues como se señala de la teoría cognitiva de Vigotsky que el constructivismo parte de la interacción social entre compañeros de la misma edad en este caso no se pudo realizar por las diferencias entre las religiones, porque algunos alumnos no se juntan con otros por estas diferencias. Esto generó que algunos de ellos no desarrollaran el aprendizaje como se había planeado.

Aunque se trabajó de manera personalizada con ellos solo dos de los 5 alumnos pudieron sobresalir y avanzar un poco esto se logró realizando adaptaciones a las actividades para estar al nivel del alumno y de esta manera lograr su aprendizaje.

En este momento es cuando el interventor tuvo que poner en juego sus conocimientos tanto teóricos como prácticos para que los alumnos salieran adelante, el papel del interventor que es el de apoyar a aquellos alumnos que presentan mayor dificultad con diversas actividades permitió que estos dos niños pudieran lograr consolidar su aprendizaje, así mismo se tuvo que preparar más material con estos alumnos aunque fue un poco complicado se lograron los resultados.

También se volvió a revisar cómo se podía emplear la estrategia del juego con estos alumnos para mejorar su aprendizaje para esto fue necesario volver a leer los fundamentos teóricos del proyecto.

La metodología utilizada en dicho proyecto fue el “aprendizaje basado en proyectos” porque permitió a los alumnos a adquirir conocimientos y competencias a través de la elaboración de actividades que dan respuesta a los problemas actuales, además de desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación.

Esta metodología fue la correcta porque permitió que los alumnos preguntaran, interactuaran y resolvieran los problemas que se les iban planteando en cada secuencia de actividades y de esta formase fue conduciendo el aprendizaje lógico matemático de los alumnos.

La investigación acción cuenta con una serie de fases (problematización, diagnóstico, diseño, aplicación evaluación), esta estructuración permite el manejo de información muy bien estructurada y así mismo detectar el problema, obtener información adecuada con la aplicación de técnicas como la guía de observación, entrevista y cuestionario, ya que la información proporcionada es de gran ayuda para buscar estrategias que sirven para ponerlas en marcha y así mismo tener mayores resultados en el problema que se presenta, la falta de juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático.

En relación a la evaluación se tomó en cuenta la evaluación formativa que consiste en identificar todas las características y habilidades que el alumno pone en juego para desarrollar el aprendizaje y así mismo mejorar aquellas habilidades que aún le falta por desarrollar, para esto se tomó en cuenta la lista de cotejo para identificar los avances y dificultades de acuerdo a los números (Ver apéndice V).

Gracias a la evaluación con la lista de cotejo se pudo observar que un niño no realizaba las actividades correspondientes, no había avance al realizar dichas actividades, lo que se propuso fue poner en práctica la retroalimentación y el trabajo personalizado con aquellos alumnos que mostraron dificultades estas fueron algunas de las estrategias puestas en marcha para la mejora de los aprendizajes de los alumnos con más dificultades.

Para la evaluación de las actividades se utilizó el instrumento que fue la guía de observación tomando en cuenta criterios como la participación de los niños y niñas, el interés que le tomaban a la hora de realizar las actividades, les gusto sí o no. Si les aburría, le entendían o no, el segundo instrumento utilizado fue la lista de cotejo donde se obtuvieron resultados precisos de cada uno de los participantes como las dificultades a la hora de realizar las actividades.

También se utilizó la entrevista que fue dirigida a la maestra de grupo para evaluar el desempeño de la interventora, también evaluar las actividades que se llevaron a cabo, el material utilizado era pertinente para los niños, los juegos que se llevaron a cabo fueron de agrado para los niños.

4.2 Impacto del proyecto

En este apartado del proyecto se da a conocer cómo funcionaron las actividades a la hora de implementarlas, si tuvieron resultados buenos o malos, beneficios en la ejecución de la estrategia y la metodología aplicada. También se puede decir que los padres de familia juegan un papel importante para la ejecución de las actividades ya que algunas actividades las trabajaban en su casa con el apoyo de los padres de cada niño.

El impacto que se tuvo en la ejecución del proyecto, en los niños de preescolar fue que tuvieron un mayor rendimiento en cuanto al aprendizaje, lograron reconocer las figuras y números, esto fue posible con la puesta en práctica de las actividades relacionadas a la solución de los problemas planteados en las cartas descriptivas. De las actividades planteadas a los alumnos les llamo más la atención aquellas en donde se relacionaba más con juegos, este tipo de actividades permitieron consolidar el aprendizaje de los niños y para que tuvieran mayor concentración en las actividades que se estaban ejecutando.

Otro de los impactos en la ejecución del proyecto se observó que los alumnos mostraron satisfacción, mayor interés por trabajar con actividades de juego, aunque dos niños no reconocían los números se implementó la canción de los números para sí mismo obtener un logro en los niños de preescolar.

El jugar cantar, son actividades educativas como los son lotería de figuras geométricas, twister de figuras, la pesca con números del 1- 10 también se llevó el decorado, estas actividades fueron realizadas con éxito en la mayoría de los niños, ya que mostraron gusto y satisfacción por la ejecución de las actividades.

Así mismo otro de los impactos que se tuvo con la puesta en práctica fue que los padres de familia también se veían involucrados en las actividades que se realizaban dentro del salón, ya que también se les pidió la participación para trabajar con los niños en casa, porque en cada una de las sesiones se dejaba un trabajo relacionado con lo visto en clase, en donde el padre de familia apoyaba a su hijo para sacar adelante el trabajo, los padres de familia reconocieron el trabajo realizado por la interventora por las actividades novedosas que implemento.

4.3 Balance General

En este apartado se dan a conocer las fortalezas y debilidades que se tuvieron en la ejecución del proyecto con la implementación de las actividades desarrolladas por la interventora, ya que existen varios factores que en ocasiones intervienen dentro y fuera del salón a continuación se describen más a fondo las fortalezas y debilidades que se

presentaron, durante la realización del proyecto el juego como estrategia didáctica para el desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático.

Una de las principales fortalezas que se obtuvo fue el permiso por parte de la directora para llevar dicho procesos en la institución, el horario para la ejecución de las actividades fue flexible, la colaboración de los niños para la realización de las actividades, esto se logró gracias a la intervención de la docente que tiene buen apoyo por parte de los padres de familia además de que es un grupo participativo.

El papel de la interventora fue bueno porque después de haber observado al grupo detalladamente en clases anteriores supo qué estrategia emplear para que los alumnos pudieran desarrollar un aprendizaje significativo a través del juego y de las dinámicas para generar un ambiente de confianza y respeto entre los alumnos, se considera una de las fortalezas más importantes que tuvo la interventora, porque pudo sacar adelante el grupo del problema del desarrollo del pensamiento matemático que estaban presentando.

Así mismo la elaboración e implementación de material concreto permitió que el aprendizaje que adquirieran los alumnos sea significativo y que estos conocimientos los pueda aplicar en su contexto.

Una de las debilidades que se presentaron en la hora de llevar acabo las actividades fue el espacio que hay en el salón, porque es pequeño ya que es multigrado y se comparte con los alumnos de 3°, y esto perjudica en los alumnos ya que en algunas ocasiones no todos escuchaban las indicaciones por los mismo que había mucho ruido en el salón, en algunos casos la distracción de los niños de 2° por jugar con los alumnos de 3°. Otra de las debilidades presentadas es la falta de mobiliario debido a que por la cantidad de a alumnos que hay en el salón algunos trabajan muy juntos y esto no permite la visibilidad de todos cuando se pide alguna actividad en el pizarrón.

Dentro de la ejecución de las actividades también se pudo percibir que hace falta conocer más métodos de la enseñanza para generar la movilización de los conocimientos de los alumnos y que en ocasiones no hay mucha relación ente las

teorías y la práctica esto se debe a la diversidad de aprendizajes que existen dentro de un salón de clases, porque las actividades se plantean para todos de igual manera sin embargo no todos los alumnos aprenden al mismo ritmo.

También se pudo percibir que faltó plantear actividades para aquellos alumnos que presentan más dificultades esto realizando algunas adecuaciones al desarrollo del tema, porque esta situación generó que en lapsos de tiempo existiera desesperación para aquellos alumnos que no aprendían entonces es necesario mejorar esos aspectos para que el desarrollo de las actividades sea el mejor.

Otra de las debilidades encontradas es el control del grupo cuando se encontraba trabajando con los dos grados al mismo tiempo, por la cantidad de alumnos es difícil poder controlarlos y que todos pongan atención al mismo tiempo además de que se debe moderar la voz al momento de estar trabajando con ellos.

4.4 Retos y perspectivas

Para la realización del proyecto se presentaron retos que fueron inesperados por parte de la interventora ya que puede ser un obstáculo para la realización del proyecto. Algunos retos de los que se enfrentaron fueron, la confusión de las teorías que iban a guiar el desarrollo del proyecto en este sentido se tuvo que realizar una investigación sistemática sobre las diferentes teorías de investigación además de un análisis para poder elegir la más adecuada.

Otro fue la investigación de la estrategia que se iba a implementar para desarrollar el pensamiento matemático en los alumnos de segundo grado de preescolar, para ello fue necesario buscar y analizar las diferentes estrategias que se pueden implementar para lograr un aprendizaje significativo.

Así mismo la metodología de la enseñanza también fue uno de los grandes retos porque no se había considerado dentro del proyecto, entonces fue necesario buscar la metodología más pertinente para desarrollar el proyecto educativo y mejorar el

pensamiento matemático. También fue un gran reto el haber aplicado algunas actividades como la del “minisúper” con los 45 alumnos que conforman al grupo.

Mientras que las perspectivas se refieren a lo que se esperaba del proyecto y como se visualizaba en la elaboración y en la práctica, para esto siempre se tuvo una actitud positiva aunque se fueran encontrando los retos, de las perspectivas más importantes fueron: el tener un conocimiento sobre la investigación del contexto, la realización del diseño del proyecto, así como en el momento de la implementación de las actividades que fue una de las principales perspectiva que se tenía para que todo saliera de la mejor manera, pero sin embargo todo fue un gran reto ya que no es como lo que se había planteado en un inicio.



CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

El investigar el contexto externo de la localidad permite conocer aspectos como lo son las costumbres y tradiciones, la gastronomía, participación con los miembros de la comunidad, las principales fuentes de trabajo para los padres de familia, las condiciones de vida de los habitantes de la comunidad. Todos estos aspectos proporcionan información pertinente, también para conocer los niveles educativos con los que cuenta la localidad, y si alguno de ellos tiene algún problema en cuanto a la educación de los niños para poder desarrollar algunas habilidades en los educandos.

También es necesario conocer el contexto interno donde se encuentra la institución desde la participación de las maestras, como está conformada la institución, la población atendida y de la misma manera conocer los posibles problemas que presenta la institución y así mismo la interventora diseñar estrategias para la solución de lo diagnosticado.

Algunos de los alcances que se logró en la investigación del contexto fue reconocer como se relaciona el contexto externo con el aprendizaje de los alumnos, de esta manera mientras se reconozca esta parte se puede plantear actividades que le permitan al alumno manejar adecuadamente a los alumnos dentro del salón.

Además de tener un contacto directo con los padres de familia y así conocer sus actividades principales para que a partir de este conocimiento se puedan dejar los trabajos extraescolares y que de esta manera el padre de familia no ponga pretextos para apoyar a su hijo.

También existieron algunas limitaciones en la investigación esto se debió principalmente porque en la comunidad no existe una persona que conozca realmente el pasado de la comunidad ni mucho menos una monografía en la que se pueda basar y tener datos más precisos sobre el contexto externo. En lo que respecta al contexto interno la limitación más importante fue el reconocimiento de los alumnos en todos los ámbitos esto debido a que varios de ellos al inicio de ciclo escolar faltaban mucho.

La intervención educativa es una serie de pasos para ayudar a niños en alguna área que a él se le facilite. La línea específica con la que se trabaja es referente a la

educación inicial la cual está especializada en ofrecer un servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de seis años de edad, con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, así como desarrollar su autonomía, lenguaje, creatividad y otras actitudes necesarias en su desempeño personal y social, esto se puede lograr diseñando actividades para la intervención, es diseñado por la licenciada en intervención educativa.

La licenciada en intervención educativa está capacitada para trabajar en la línea de educación inicial que se conforma de la edad de 0- 6 años de edad, diseñando actividades, proyectos para la solución de los problemas que se presenten en alguna área de trabajo.

De acuerdo a lo mencionado con anterioridad las principales bases para llevar a cabo el proyecto “el juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático” el cual fue elaborado por la interventora en educación preescolar, dicho proyecto se determinó desde el primer momento que la interventora educativo realizo prácticas profesionales en el preescolar “México” debido a que dentro del salón a la hora de impartir clases no se realizaban actividades lúdicas para trabajar alguna actividad, el juego es parte fundamental para desarrollar en el niño interés, un aprendizaje significativo y no solo por jugar, si no que existen actividades que se pueden diseñar de acuerdo al juego.

Algunos alcances que se tuvieron al aplicar el proyecto de desarrollo educativo fue centrar la atención del alumno en las actividades que se desarrollaban como los juegos implementados, actividades de colorear , entre otras y esto a su vez permito que los alumnos salieran adelante en el problema que presenta en las sesiones trabajadas se puede mencionar que en la mayoría los alumnos estuvieron activos, participaban en lo que se les preguntaba, así como también tuvieron un aprendizaje significativo al ver implementado al juego como estrategia y la utilización de materiales concretos.

Algunas de las limitaciones que se presentaron en la intervención fue la distracción del grupo de tercer grado ya que siempre se encontraban presentes y esto

género que algunos de los alumnos se distrajeran y que se perdiera el control de los alumnos por algunos lapsos de tiempo, además del espacio para realizar los juegos no fue el adecuado como se tenía planteado, más sin embargo se llevaron a cabo aun con esas limitaciones.

Para la realización de este trabajo de investigación la metodología que se utilizó, es la del enfoque cualitativo y a el método de investigación acción que se deriva de dicho enfoque, cabe destacar que este método que cuenta con una serie de fases (problematizar, diagnosticar, diseñar, aplicar y evaluar), las cuales permiten un trabajo riguroso y lleva una secuencia por parte del investigador desde el momento en el que se involucra en el campo de estudio y que permite detectar el problema y hasta el final que es la resolución del problema detectado, en este caso fue en prácticas profesionales, en donde se realizó por parte de la interventora una observación no participativa y fue así como se comenzó a detectar posibles problemas que estuvieran afectando el desarrollo del aprendizaje de la institución preescolar. Para la obtención de datos confiables y concretar el problema de investigación se realizaron varios instrumentos que proporcionan información como lo es la guía de observación.

Es importante señalar que las actividades que se realizaron dentro del proyecto de intervención El juego como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en el pensamiento matemático, en este proyecto se implementaron actividades como: lotería de figuras, twistter con figuras geométricas, monedas para jugar, decorando de números, el lanzamiento de dado entre otras, que ayuda a reforzar en el niño su aprendizaje de lo que él ya sabía, utilizando el juego por ejemplo la lotería de figuras geométricas, el cuestionamiento de las figuras que cuantos lados tienen, a que se parecen de acuerdo a los objetos que los rodean, también otra de las implementaciones es el conteo donde los niños ponen en práctica el conteo, utilizando cantos, juegos donde se implementa el juego del conteo.

La metodología empleada para el desarrollo de aprendizaje significativo fue “el aprendizaje basado en proyectos” que permite que los alumnos analicen y descubran el aprendizaje a través de diversas actividades y estas los lleven a la creación de aprendizajes significativos que le permita enfrentar los problemas actuales.

Algunas de las sugerencias para la aplicación del proyecto son: retomar siempre el juego como medio de aprendizaje, además de la elaboración de materiales que le permitan al alumno poder adquirir el aprendizaje a través de la manipulación, observación es decir que ponga en juego todos sus sentidos.

También se recomienda que se hagan adecuaciones a las actividades para que todos los alumnos se puedan involucrar en el proceso de aprendizaje y esto permita tener mayores logros por parte de los interventores, conocer al grupo es también una de las recomendaciones principales porque el conocimiento del grupo es la base para poder diseñar y ejecutar las acciones que se planean y así lograr todos los objetivos que nos planteemos con el grupo y los padres de familia además de que el trabajo que se realice se lleve a cabo de la mejor manera y se logren aprendizajes significativos.



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, (1970), teoría del aprendizaje significativo. México
- Ardoino, Jaques (1993), Intervención e investigación.
- Arnau, (1986). Diseño de la investigación.
- Arti, 3º constitucional SEP/ Conafe (1993), SEP. México.
- Bassedas Eulàlia (1987) " El Diagnóstico Psicopedagógico.
- Bastteetini R, 1995
- Bonilla y E.P. Rodríguez, (1997). Más allá del dilema de los métodos, en la investigación de ciencias sociales.
- Children y domus academy center 2009
- Brunner J. (1961) The cognitive consecuencias of sensorydepatrion. Universidad de Harvard.
- CONAFE (2006), plan formativo educación inicial, México, Conafe.
- Friedrich Froebel (1837), La educación infantil.
- Giroux, Henry, (1999), teoría y resistencia en educación. 4ta ed. Siglo XXI: México
- Hernández Sampieri- R- Fernández callado, (2003), metodología de la investigación.
- Hernández Sampieri (2006), metodología de la investigación. Ed mc. México.
- INEGI, (2010), Sistemas Nacionales Estadístico y de Información Geográfica. México
- Jaramillo, (2007), los ambientes del aula que promueven el aprendizaje.
- Jean Piaget (1956)
- Kemmis y mc Taggart, (2005) investigación acción.
- Kurt Lewin (2005), diseño de la investigación.
- Malinoswki, (1925), la cultura.
- Méjico (1982) Animación Sociocultural.
- OCDE (2001), Starting Strong Early chid Hood, educación conoce.
- Piaget Jean, (1973) teoría psicopedagógica.
- Plan de estudios, (2002) intervención educativa.
- Revista educación, (2001) el juego en los niños enfoque teórico.

Revista electrónica, (2015) (educare electronic).

Rocher, (1972)

SEP (2001), Competencias de los niños y las niñas en México.

SEP, (2007), Modelo de Atención con Enfoque Integral para la Educación Inicial.

SEP, (2011), programa preescolar. México.

SEP. Programa de educación inicial, México, SEP, 1992 “La educación inicial en México (1992).

Tylor, (1911), cultura

Tylor, (1987), cultura primitiva, orígenes de la cultura. Madrid Ayuso

Vygotsky, (1978) teoría del constructivismo.

Vygotsky, (1994), pensamiento y lenguaje, Madrid Paidós.

Zabalza Miguel, (1998) programa de la educación infantil en Madrid

Zapata, (1990) Zapata, O. (1990) El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.



APÉNDICE

APÉNDICE A



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

**Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
Instrumento de Recopilación de Datos.
Hoja De Derivación.**



Objetivo. Permite a la educadora identificar algunos de los posibles problemas que se presentan dentro de un salón de clases, y así mismo intervenir y buscar estrategias para la solución del problema.

Antes de iniciar la exploración del grupo, necesito de su información para obtener datos confiables. Le pido de la manera más atenta y respetuosa que sea lo más sincera posible al momento de proporcionar la información acerca de su centro educativo a cargo.

DATOS GENERALES DE LA ESCUELA

Nombre	
C.C.T	
Nombre de la docente	
Horario de atención	

Áreas de oportunidad:

- 1) Sicomotricidad fina y gruesa
- 2) Tecnología en la educación inicial
- 3) Conducta
- 4) Creación de actividades lúdica
- 5) Lenguaje
- 6) Pensamiento matemático
- 7) Valores
- 8) Conducta

Áreas de intervención



APÉNDICE B

**Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
Instrumento de Recopilación de Datos.**



Guía de observación		
Aspecto	Indicador	Registro
Contexto externo.	Ubicación. Rutas. Zonas de riesgo. Actividades económicas. Población. Lugares de interés	
Contexto interno.	Infraestructura. Color. Mobiliario. Señaléticas. Áreas de peligro. Población atendida Recursos humanos.	
Dirección	El espacio es el adecuado. . Tiene decoraciones. Escritorio. Plan de trabajo.	

APÉNDICE C



Universidad Pedagógica Nacional.
 Unidad-212.
 Licenciatura en Intervención Educativa.
 Guía de Observación de Entrada.
 Recolección de datos.



Actividad	Aspecto a observar	Observación de la observación		
		Siempre	Algunas veces	Nunca
	La maestra usa material impreso en el aula.			
Hora de clase hacia la maestra	La maestra cuenta con material didáctico.			
	La maestra da indicaciones antes de llevar a cabo una actividad.			
	Las estrategias son las adecuadas para los niños.			
	Existe comunicación con sus alumnos.			
	Existe socialización con todo el grupo.			
	La maestra prepara material para las actividades.			
	Utiliza estrategias lúdicas para el manejo de temas en el salón.			
	Los alumnos realizan las actividades que se emplean en el salón.			
	El tiempo de las actividades es adecuado.			

APENDICE D



**Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
Guía de Observación de Entrada.**



Recolección de datos

Actividad	Aspecto a observar	Observación de la observación		
		Siempre	Algunas veces	Nunca
En hora de clases	Muestran interés por aprender otras actividades			
	Participa y colabora con las actividades que el profesor propone			
	Siente motivación por parte del profesor en todo momento			
	Expresa sus conocimientos adquiridos frente a sus compañeros			
	El ánimo es favorable en las actividades que se realizan			
	Respetan a sus compañeros			
	De acuerdo al pensamiento matemático el niño reconoce los números.			
	Realiza colecciones utilizando objetos			
	Reconoce figuras geométricas.			

APÉNDICE E



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

**Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
Guía de Observación de Entrada.
Recolección de datos**



Actividad	Aspecto a observar	Observación de la observación		
		Siempre	Algunas veces	Nunca
	Existe comunicación con todo el grupo			
	Realizan juegos típicos			
	Existe respeto entre compañeras y compañeros			
	Utilizan números para realizar algún juego típico			
	Existe motivación por parte de los alumnos al llegar a la escuela.			

APÉNDICE F



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

**Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
Guía de Observación de Entrada.**



Encuesta para los alumnos

Contesta cuidadosamente cada pregunta que se solicite

1. ¿Te gusta ir a la escuela?

Si no

2. ¿Te gusta jugar?

Si no

3. Las actividades son divertida en clase

a) Siempre b) Algunas veces c) En ocasiones

4. Utilizas otros materiales para trabajar, por ejemplo dados, loterías, tapas

a) Siempre b) Algunas veces c) En ocasiones

5. Existe comunicación entre maestra y alumnos

a) Siempre b) Algunas veces c) En ocasiones

6. La maestra te explica las actividades

a) Siempre b) Algunas veces c) En ocasiones

7. Tu papa o mama te ayuda en la tarea que te deja la maestra

a) Siempre b) Algunas veces c) En ocasiones

APÉNDICE G



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
Guía de Observación de Entrada.



Entrevista para la docente

El objetivo de la encuesta es conocer el funcionamiento de estrategias, la relación que existe entre el maestro – alumno y como es el desempeño en el campo laboral.

Favor de leer cuidadosamente cada pregunta y subrayar la respuesta que usted considere adecuada. Le solicitamos que responda lo más objetivamente posible.

1. Las actividades que se imparten en el salón son las adecuadas
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones
2. Prepara el material con anticipación antes de iniciar la jornada
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones
3. Realiza planeaciones
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones
4. Motiva a los alumnos en cualquier momento de su clase
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones
5. Utiliza estrategias lúdicas en la jornada diaria
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones
6. La participación de los niños es activa
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones
8. De acuerdo al pensamiento matemático los alumnos identifican los números
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones
9. Identifica figuras geométricas
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) En ocasiones

APÉNDICE H



ESCUELA PREESCOLAR INDIGENA
"MEXICO"
C.C.T. 21DCC0177R
GRUPO: B 2GRADO



PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Observa, nombra compara objetos y figuras geométricas: describe atributos con su propio lenguaje convencional (caras, curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos.)	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	Dibujo de figuras geométricas		
ACTIVIDADES		RECURSOS	
INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Con la dinámica de la papa caliente se realizan las siguientes cuestiones ¿Cuáles son las figuras geométricas?, ¿Saben cómo son?, ¿Dónde las han visto? DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una vez que se cuestionó a los niños se les pedirá que en su cuaderno dibuje las figuras geométricas. El cuadrado, rectángulo, círculo, rombo. ➤ Una vez que ya las dibujaron las pintaran del color que más les gusta. CIERRE: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Por medio de la dinámica de los enanos gigantes la cual consiste en que los alumnos permanecerán sentados cuando se les diga enanos, y de pie cuando se diga gigantes, el niño que pierda dirá el nombre de las figuras geométricas y cuantas son. 		Una pelota Cuaderno Colores Lápiz	
Observación			
Evaluación: lista de cotejo			

APÉNDICE I



ESCUELA PREESCOLAR INDIGENA "MEXICO" C.C.T. C.C.T. 21DCC0177R



GRUPO: B 2ºGRADO

PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Observa, nombra compara objetos y figuras geométricas: describe atributos con su propio lenguaje convencional (caras, curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos.)	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDADES		RECURSOS	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ preguntar a los alumnos mediante la dinámica de enanos gigantes ¿Qué figuras geométricas trabajamos?, ¿cuántos lados el triángulo?, ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?, ¿Cuántos lados tiene el rectángulo? El niño que pierda tiene que responder a las cuestiones que se le hagan. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ la actividad consiste en realizar las figuras geométricas en una tabla de triplay, con plastilina, cuando terminen los niños deben de explicar cuáles son las figuras” <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les proporcionara a los niños libros para recortar, tienen que buscar en los libros las figuras geométricas, recortarlas y pegarlas en su cuaderno 			
Observación			
Evaluación: lista de cotejo			



APÉNDICE J
ESCUELA PREESCOLAR INDIGENA
"MEXICO"
C.C.T. 21DCC0177R
GRUPO: B 2º GRADO



PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR	
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático
APRENDIZAJE ESPERADO	Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas, describe atributos con su propio lenguaje convencional (caras, curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos.)
COMPETENCIA.	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	Juego del Twister
ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO: ➤ se les dará indicaciones de que consiste la actividad. DESARROLLO: el twister ➤ La actividad consiste en que un niño es el encargado de girar la ruleta y cuatro alumnos quienes se colocarán en los extremos opuestos del juego. Se explican las reglas del juego, el niño gira la ruleta y donde apunte la flecha menciona la figura, el color y la parte de cuerpo que deben mover todos los participantes al mismo tiempo, buscando una figura que este vacía sin moverse ni pisar lo blanco, tratando de no caerse a pesar de las posturas incómodas CIERRE: ➤ En cada ronda del juego se seleccionará a un ganador quien participará en la siguiente ronda incluyendo consecutivamente a otro grupo de cinco alumnos para participar de nuevo. Cuestionar a los niños que si les gusto la actividad.	Una pelota Cuaderno Colores Lápiz
Observación.	
Evaluación: lista de cotejo	

APÉNDICE K



**ESCUELA PREESCOLAR INDIGENA
"MEXICO"**

C.C.T. _____
GRUPO: B 2GRADO



PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Observa, nombra compara objetos y figuras geométricas: describe atributos con su propio lenguaje convencional (caras, curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos.)	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	Juego de la lotería		
ACTIVIDADES		RECURSOS	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La actividad consiste en mostrar en el pizarrón las figuras geométricas cuadrado, triángulo, rectángulo círculo y rombo y nombrarlas. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La actividad se denomina "lotería de figuras geométricas" se jugará con los niños, la actividad consiste en darle a cada niño un rectángulo que contiene las figuras geométricas. Un niño dirá una de las figuras geométricas y cada niño que tenga la figura geométrica tiene que poner una ficha, el niño que gana dice lotería <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para reforzar lo antes visto pedir a los niños que recorten en libro cosas que se parecen al cuadrado y pegarlos en su cuaderno 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lotería ➤ Fichas ➤ Mesas ➤ Tijeras ➤ Resistol ➤ Cuaderno 	

APÉNDICE L



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

ESCUELA PREESCOLAR INDIGENA "MEXICO"

C.C.T. _____

GRUPO: B 2GRADO



PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Observa, nombra compara objetos y figuras geométricas: describe atributos con su propio lenguaje convencional (caras, curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos.)	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	Unión de figuras geométricas		
ACTIVIDADES		RECURSOS	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La interventora les dará la indicación de que es lo que van a trabajar, recordando que ya se trabajaron las figuras geométricas <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La actividad consiste en que los niños se les proporcionara una hoja donde ellos con colores tienen que unir las figuras geométricas por ejemplo, cuadrado con cuadrado. ➤ Cuenta los lados de cada figura <p>CIERRE: por medio de la dinámica de la papa caliente se cuestionara a los niños si les gusto la actividad o no.</p>		Cuadernos Colores	
Observación			
Evaluación: lista de cotejo			



APÉNDICE M PREESCOLAR INDIGENA



C.C.T. _____
GRUPO: B 2GRADO

PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Comprende problema numéricos que se le plantean, estiman su resultado y lo representa usando dibujos, símbolos o números.	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Resuelve problemas en situaciones o que son familiares y que implica agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repetir objetos.		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	Representación la cantidad de números con fichas		
ACTIVIDADES		RECURSOS	
INICIO: ➤ se les dará la indicación que los alumnos deben salir al patio, que se lanzara un dado y el número que caiga tienen que brincar DESARROLLO: ➤ Se le proporciona a cada niño tapas, para realizar la actividad si se lanza el dado y cae 6 tienen que contar rápidamente y poner 6 fichas. ➤ Se repite la actividad unas 8 veces ➤ Realizan los números en su cuaderno del 1-10 CIERRE ➤ Se cuestionara si les gusto la actividad, por medio de la papa caliente		Fichas Dados Cuaderno Lápiz	
Observación			
Evaluación: lista de cotejo			



APÉNDICE N PREESCOLAR INDIGENA



C.C.T. _____

GRUPO: B 2º GRADO

PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Comprende problema numéricos que se le plantean, estiman su resultado y lo representa usando dibujos, símbolos o números.	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Resuelve problemas en situaciones o que son familiares y que implica agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repetir objetos.		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	La realización del mini súper.		
ACTIVIDADES		RECURSOS	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La actividad consiste en pedir con anticipación a los alumnos, materiales como son envolturas de sobritas, algunas envolturas que hay en casa como de jabón, sopa, cerillos, café, etc. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se comisionaran dos alumnos que serán los cajeros los cuales darán cambio a los niños que compren, para esto a cada niño se le proporcionaran monedas para comprar. <p>Se le proporciona a cada niño monedas para comprar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Todos los niños saldrán hacer las respectivas compras, y cuando pague deben ver si les dieron bien el cambio o no, ver cuánto les sobra de dinero <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se cuestionara si les gusto la actividad. 		<p>Envolturas de jabón, sopa, nescafe, jabón en polvo. Botellas de cloro, coca pinol Cajetillas de serillo, pasta de dientes. Pinturas vinci. Monedas de a \$1,\$10, \$5 etc</p>	
Observación			
Evaluación: lista de cotejo			

PÉNDICE Ñ



**PREESCOLAR INDIGENA
"MEXICO"**

C.C.T. _____
GRUPO: B 2 GRADO



PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO			
Pensamiento matemático			
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	La pesca		
ACTIVIDADES		RECURSOS	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza la actividad del barco se hunde, el cual consiste en que los niños imaginen que el barco se está hundiendo y tienen que formar equipos, de 3, 1, 6, 5,2, 4 niños. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada equipo se colocara en el recipiente adecuado. Se pondrá una canción para que lo niños pesquen, cuando se termine dejaran de pescar y contar cuantos peces obtuvieron y ver cuál es el equipo ganador. Se cuestionara a los niños ¿Quién obtuvo más peces?, ¿cuantos peces rojos obtuvieron?, ¿cuantos peces amarillos?, ¿cuantos verdes obtuvieron? <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntar a los niños si les gusto o no la actividad. 		<p>Tinas o cubetas, peces de foamy, cañas de pescar Agua.</p>	
Observación			
Evaluación: lista de cotejo			



APÉNDICE O PREESCOLAR INDIGENA



C.C.T. _____
GRUPO: **B 2GRADO**

PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE	Hoja con la representación de números		
ACTIVIDADES		RECURSOS	
INICIO: ➤ Se les dará la indicación de que se cantara la canción de los números y se repetirá 2 o 3 veces. DESARROLLO: ➤ Cuando se cante la canción de los números, pasaran al pizarrón los niños y dibujaran el número que se mencione. ➤ Se les proporcionara una hoja a los niños con los números del 1- 10 y ellos en el respectivo numero tienen que realizar por ejemplo 1= un círculo. CIERRE : ➤ Por último se les pedirá a los niños que salgan al patio y hacer un círculo, se lanzara un dado y cuando caiga dos veces brincarán 2 veces, así sucesivamente.		Dado Hoja Lápiz colores	
Observación			
Lista de cotejo			



APÉNDICE P
PREESCOLAR INDIGENA



C.C.T. _____
GRUPO: B 2GRADO

PLANIFICACIÓN DIARIA DEL CICLO ESCOLAR 2017-2018

UBICACIÓN CURRICULAR			
CAMPO FORMATIVO	Pensamiento matemático		
APRENDIZAJE ESPERADO	Identifica los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.	DURACIÓN	
COMPETENCIA.	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.		
PRODUCTO(S) O EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDADES		RECURSOS	
INICIO: ➤ Se les dará la indicación de que se cantara la canción de los Números y se repetirá 2 o 3 veces. DESARROLLO: ➤ se les proporcionara un dibujo de un oso donde lo van decorar, por ejemplo todos los números 1 pintados de un solo color y así sucesivamente. CIERRE : ➤ se cantara la canción de los elefantes hasta el numero 12		Hoja Lápiz colores	
Observación			
Evaluación: lista de cotejo			



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

APÉNDICE Q

**Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.**



LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
Nombre de la actividad: "lo que yo sé"

Nombre del alumno/ alumna		Sabe de qué estamos hablando		Sabe los nombres de las figuras geométricas		Tiene noción de cómo son las figuras geométricas		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE R



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "dibujando mis figuras"

Nombre del alumno/ alumna		Manipula diverso material para trabajar		Sabe cuántos lados tienen las figuras geométricas		Sabe el nombre del triangulo		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE S



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "juego del twister"

Nombre del alumno/ alumna		Sabe cuál es mano derecha, mano izquierda		Identifica la figura que se pide		Se mueve con facilidad		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE T



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "lotería de figuras geométricas"

Nombre del alumno/ alumna		Identifica figuras no teniendo un orden		Sabe cuánto lados tiene el cuadrado		Reconoce como es el círculo		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE U



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "uniendo figuras"

Nombre del alumno/ alumna		Tiene dominio de las formas de las figuras geométricas		Conoce objetos que se parezcan a las figuras		Identifica cuantos lado tiene cada una		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE V



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "brincando aprendo solito"

Nombre del alumno/ alumna		Sabe el orden de los numero		Identifica números		Reconoce l cantidad de un numero		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE W



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "el mini súper"

Nombre del alumno/ alumna		Reconoce el valor de las monedas		Sabe para que se usan las monedas		Reconoce cuánto cuestan las cosas		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

APÉNDICE X

**Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.**



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL
TEZIUTLÁN 212

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
Nombre de la actividad: "La pesca"

Nombre del alumno/ alumna		Clasifica por colores		Realiza el conteo guiándose de objetos		Reconoce el número mayor que otro		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE Y



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "identificando los números"

Nombre del alumno/ alumna		Identifica los números		Reconoce la cantidad de un numero		Sabe la secuencia de los números.		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							



APÉNDICE Z



Universidad Pedagógica Nacional.
Unidad-212.
Licenciatura en Intervención Educativa.
LISTA DE COTEJO.

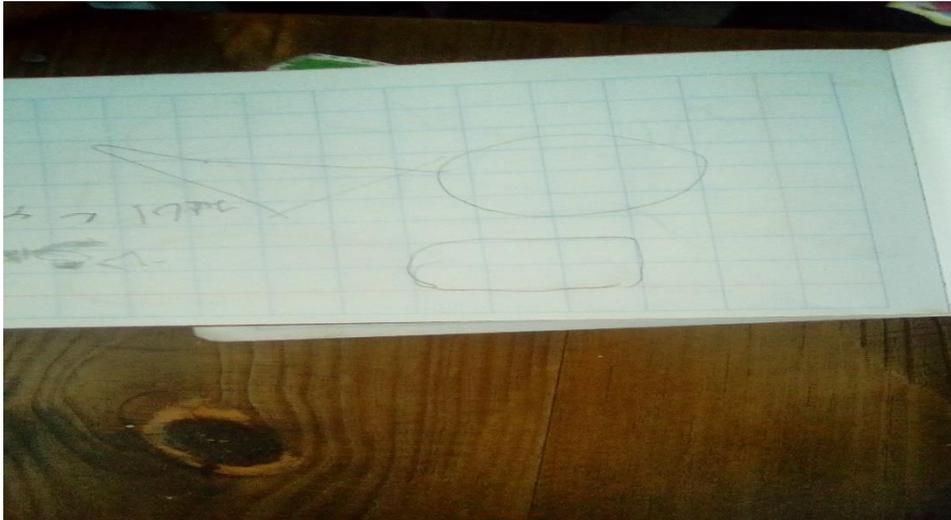
Nombre del maestro: Marina Pimentel Colorado
 Nombre de la actividad: "mi evaluación"

Nombre del alumno/ alumna		Reconoce todos los números		Sabe la secuencia de los números		Reconoce el color que se pide		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Ximena							
2	Montserrat							
3	Ximena Ramírez							
4	Carolina							
5	Yulisa							
6	Alan							
7	Jonathan							
8	Constantino							
9	Mateo							
10	Ángel Daniel							
11	Edgar							
12	Diego Armando							

ANEXOS

Anexos 1

Los niños dibujan las figuras geométricas como propósito de identificar que figuras geométricas conocen.



Anexo 2

Realizan las figuras geométricas para saber cuántas figuras geométricas conocen.



Anexo 3

El juego del twsiter consiste en que los niños deben de identificar las figuras geométricas, cuando se mencionan e identificar las manos o pie que se mencione ya sea derecho o izquierdo.



Anexo 4

Los niños juegan a la lotería, e identificando las figuras geométricas que se mencionen y así mismo ponerles una tapa la figura geométrica que se mencionó.



Anexo 5

Los niños representando los números y su cantidad con tapa roscas y contar cuantos son.



Anexo 6

El mini súper consiste en que los niños compran y deben de pagar con monedas y billetes así mismo deben de verificar si pagaron bien o el cambio esta correcto.



Anexo 7

La actividad de la pesca consiste en que niños deben de pescar y contar cuantos peces pescaron, clasificándolos por color.



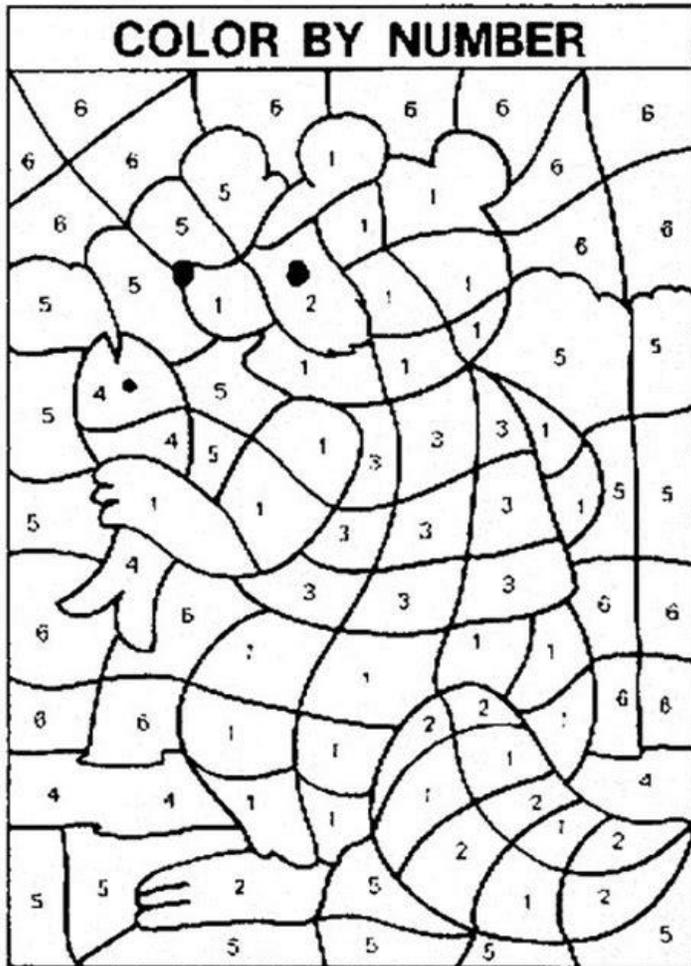
Anexo 8

Los niños cuentan cuanto punto cayeron del dado, y representan la cantidad con tapas, poniendo en práctica el principio del conteo.



Anexo 9

Se decora el dibujo, donde los niños tienen que pintar de acuerdo al número que corresponde, verificando si en verdad los niños aprendieron los números.



VISTO EN 1-gray 2-brown 3-red 4-purple 5-green
QUIERODIBUJOS.COM blue