

UNIDAD 212

“El Juego: Estrategia de Enseñanza
en Preescolar para Desarrollar
el Pensamiento Matemático”

Tesis

Que para obtener el Título de
Licenciada en Pedagogía

Presenta

Ana Irene Julián Juárez

Teziutlán, Pue; Junio de 2015.

UNIDAD 212

“El Juego: Estrategia de Enseñanza
en Preescolar para Desarrollar
el Pensamiento Matemático”

Tesis

Que para obtener el Título de
Licenciada en Pedagogía

Presenta

Ana Irene Julián Juárez

Tutor

Concepción Blanca Rosa Méndez González

Teziutlán, Pue; Junio de 2015.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-15/635.

Teziutlán, Pue., 10 de Junio de 2015.

C.

*Ana Irene Julián Juárez
Presente.*

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

Tesis

Titulada:

"El Juego: Estrategia de Enseñanza en Preescolar para Desarrollar 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.

SEP
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
Atentamente
"Educar para Transformar"
Mtra. Elisa Fernández Torres
Presidente de la Comisión
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

EFT/scc*

CALLE PRINCIPAL IGNACIO ZARAGOZA No. 19 Bo. DE MAXTACO, TEZIUTLÁN, PUE. TEL. Y FAX 01 (231)31 2 23 02

510-RG-16

Dedicatorias

A Dios:

Quien me ha guiado por buen camino, dándome fuerza para seguir adelante y no darme por vencida en los momentos difíciles que se me presentaron.

A mis padres:

Ramiro y Maximina por su amor, trabajo y sacrificios en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí ya que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder culminar mi licenciatura.

A mis hermanos:

Marco y Dana, así mismo a mí cuñada Pati por su apoyo que siempre me han brindado día a día en el transcurso de la carrera.

A mi amiga Fabi:

Porque eres de las personas que dan todo de sí mismas sin pedir nada a cambio, por tu amistad, cariño y apoyo en los momentos más difíciles, pero sobre todo por darme animo de seguir adelante siempre.

A mi esposo:

A ti Héctor por tu amor, sacrificio y esfuerzo en la culminación de este sueño, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre me has brindado tu apoyo y me das fuerza para seguir adelante.

A mis hijos:

Héctor y Diego a estos hermosos pequeñitos por ser mi fuente de motivación e inspiración para seguir superándome cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1	Planteamiento del problema.....	11
1.2	Justificación.....	19
1.3	Delimitación.....	21
1.4	Objetivos.....	27
1.5	Hipótesis.....	28
1.6	Variables.....	28

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Dimensión del campo.....	30
2.2	Revisión de la literatura.....	34
2.3	Teoría constructivista de Lev Vygotsky.....	37
2.4	Operacionalización de variables.....	46
2.5	Investigaciones actuales.....	48

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1	Enfoque de investigación.....	53
3.2	Tipo de diseño.....	59
3.3	Universo.....	60
3.4	Población.....	63
3.5	Muestra.....	63
3.6	Fuentes de información.....	65
3.7	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	66

CAPÍTULO IV

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

4.1 Descripción de la alternativa de solución.....	72
4.2 Estrategia metodológica.....	76
4.3 Planeaciones e instrumentos de evaluación.....	81
4.4 Evaluación.....	108
RESULTADOS.....	112
CONCLUSIONES.....	132
IMPLICACIONES.....	135
ANEXOS.....	138
APÉNDICE.....	145
BIBLIOGRAFÍA.....	156

INTRODUCCIÓN

En la presente tesis se aborda una temática, la cual se sitúa dentro del ámbito educativo y se detecta en nivel preescolar. La educación en este nivel es de suma importancia debido a que es en esta etapa en la que se consolida las primeras estructuras de conocimiento del niño en una edad aproximada de 5-6, es por esto que se puntualiza como prioridad la información acerca de lo que este proceso implica y del valor que tiene el rol del docente y de las funciones que este desempeña, así mismo es conveniente que este maneje las estrategias de enseñanza adecuadas que le ayuden a un eficiente desempeño dentro de sus clases, a fin de conseguir un desarrollo profesional de calidad y por ende construir junto a sus alumnos aprendizajes significativos.

En México en 1980 basándose en esa concepción de la pedagogía que fue difundida por Froebel quien la fundamentaba en el conocimiento de los niños de la educación en nivel preescolar, surge el primer acontecer histórico educativo a nivel preescolar pues se lleva a cabo la creación oficial de la primera escuela de párvulos, que de igual manera que en Europa la apertura de esta surge en virtud y beneficio de la clase obrera.

La importancia de la educación preescolar radica en que pretende favorecer la adquisición de conocimientos que permitan por su calidad, la incorporación gradual del alumno a la vida social y académica. En este proceso, la intervención de la educadora es de gran importancia puesto que su participación consiste en coordinar, dirigir y promover el proceso educativo.

Por ello las estrategias de enseñanza son las que el docente debe emplear con la intención de facilitar el aprendizaje en los alumnos, donde ellos construyen, diversifican y coordinan sus aprendizajes previos estableciendo de este modo un gran enriquecimiento en su conocimiento.

Sin dejar a un lado que la actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio

ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde en la vida y en el trabajo.

La problemática de dicho proyecto surge a partir de observaciones realizadas en el preescolar 5 de Mayo en el grupo de 3°B, pues se percibió que los pequeños no entienden lo que la docente explica a pesar de que ella repite las veces que sean necesarias esto se debe a que la docente no diversifica estrategias de enseñanza y por ende requiere apoyo para desarrollar otras estrategias adecuadas que le ayuden en la impartición de sus clases en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número debido a que los niños:

- No plantean ni resuelven problemas en situaciones de agregar, quitar, reunir, o al comparar.
- Enumerar objetos de uno en uno
- Repetir oralmente la serie numérica
- Construir colecciones.
- Repartir objetos

Y debido a lo mencionado surge la necesidad de dar solución a dicha problemática por ello se plantea la pregunta de investigación ¿Cómo mejorar la estrategia de enseñanza en preescolar para desarrollar el pensamiento matemático?

Por esta razón se tuvo que formular un objetivo general, en el cual se pretende dar solución a este problema y es implementar el juego de mesa por medio del acompañamiento pedagógico para que la docente del grupo de 3°B del preescolar 5 de Mayo tenga una mejora en sus estrategias de enseñanza en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número y lo desarrolle en sus alumnos.

La tesis está compuesta por cuatro capítulos, en el Capítulo I, donde se aborda el planteamiento del problema se explica el origen de la problemática, una justificación, en la cual se hace mención de la importancia que existe para abordar este problema, objetivo general lo que se pretende con este proyecto, objetivos específicos e hipótesis y variables.

Capítulo II, que es el marco teórico, donde se hace mención de las dimensiones del campo, que en este caso se habla de porque es importante que este proyecto se desarrolle en el campo de docencia, así como también se abordan algunas teorías que se retoman para apoyar el proyecto, en este capítulo también se describirán investigaciones actuales que tienen similitud con el presente con la problemática.

Capítulo III, marco metodológico, en este se encuentra el enfoque de investigación el cual es mixto, tipo de diseño que se retoma para esta investigación, universo que son todos los preescolares del municipio de Chignautla, población que es el preescolar 5 de Mayo, muestra es el grupo de tercero "B", fuentes de información como lo son primarias y secundarias por último se encuentran técnicas e instrumentos para la recolección de datos.

Capítulo IV la propuesta, está estructurada de la siguiente forma, en un principio se hace la descripción de la alternativa de solución es decir, fundamentación teórica del juego de mesa, en segundo momento la estrategia metodológica en donde se hace mención que se trabaja como medio al acompañamiento pedagógico, es importante hacer mención que dentro de las planeaciones se encuentran inmersos los juegos que se aplican y se coloca la bibliografía escrita en inglés ya que es así como se encontró y esta da sustento al juego y por último la descripción del sustento de evaluación.

Para finalizar y algo que también se encuentra inmerso en esta tesis son las conclusiones, implicaciones donde se redacta las facilidades y dificultades que se tuvieron durante la realización de esta tesis, anexos que son las cosas que nos proporciona la institución, apéndices que son de autoría propia y bibliografía que son los autores que se retomaron para la realización de dicho proyecto.

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1 Planteamiento del problema

A lo largo de la historia de la sociedad la educación representa un papel fundamental para su progreso y consolidación. Debido a esta afirmación se elige a la misma como unidad de análisis, es preciso señalar que dentro del desarrollo de esta, diversos factores intervienen para su afirmación, en este caso se trata con el quehacer docente en preescolar.

La educación preescolar en 1770, su importancia radicó en la incorporación de las mujeres en trabajos, en Francia se inician los primeros intentos de la educación preescolar cuando se forman una especie de guarderías llamadas “refugios” los cuales consistían en reunir en una habitación a más de 20 niños, hijos de madres obreras. En ellos no se planeaban actividades para los niños, de lo que se trataba era de proporcionarles los cuidados básicos y mantenerlos dormidos. (Alvarez, 1988, pág. 159).

Esta fue una forma de ayudar a las madres de familia que tenían que salir a trabajar y no había quien cuidara a sus pequeños, tiempo después dentro del país en el año de 1801 surgieron las “salas hospitalarias” el personal que laboraba era religioso, en la misma época, en Londres se establecen las “salas de asilo”, estas salas daban servicio a los hijos de madres trabajadoras de la zona industrial, por lo que fueron instaladas en los alrededores y al igual que los anteriores lo que se hacía era cuidar a estos pequeños.

Por otro lado, en años anteriores a la aparición de los refugios y basados en la filosofía de Rousseau, Pestalozzi había señalado la importancia de la instrucción formalizada a niños, el sentido revolucionado que le daba en ese entonces a la educación, fue la de desarrollar la personalidad de los niños a través de la ejercitación de la mano, la vista y la voz (Faure, 1997, citado en Álvarez).

Más adelante, la idea de “Pestalozzi promulgaba, fue perfeccionada por Froebel, quien fundamentaba su pedagogía en el conocimiento de los niños, sus actividades sus gustos. Entre las actividades más importantes que introduce se encuentra la observación y el contacto constante de los niños con aquellos objetos que les están cercanos, principalmente la naturaleza” (Álvarez1998, pág. 159).

Es importante señalar que Froebel en los inicios de la incorporación de los jardines de niños, se encontró con mucha resistencia, ya que al niño de preescolar no se le daban posibilidades de aprendizaje institucional; sin embargo a pesar de los obstáculos que enfrentó fue tomando fuerza, principalmente debido a la necesidad de transformar la educación de los pequeños y darles su lugar dentro de la práctica escolar. El triunfo de Froebel se ve plasmado en el momento en que su pedagogía se extendió por toda Europa y posteriormente en América.

En México en 1980 basándose en esa concepción de la pedagogía que fue difundida por Froebel quien la fundamentaba en el conocimiento de los niños de la educación en nivel preescolar, surge el primer acontecer histórico educativo a nivel preescolar pues se lleva a cabo la creación oficial de la primera escuela de párvulos, que de igual manera que en Europa la apertura de esta surge en virtud y beneficio de la clase obrera.

Zapata (1946, citada en Secretaría de Educación Pública, 1982) menciona que el sistema de enseñanza que se estableció en la escuela de párvulos, era de que los niños a través del juego comenzaran a recibir las lecciones instructivas preparatorias que más tarde pudieran perfeccionar en la escuela primaria.

La educación del alumno en preescolar es muy importante debido a que este es un paso decisivo pues los pequeños se ven inmersos en sus primeros años dentro del ámbito educativo por ello, esta tesis se enfoca en las estrategias de enseñanza ya que la educadora es el agente principal que guiará a los niños en la construcción de sus aprendizajes y debe contar con las estrategias adecuadas para impartir sus clases ya que la sociedad exige a niños preparados que puedan salir adelante en un futuro.

Durante mucho tiempo el sector preescolar no formaba parte del sector educativo, y no estaba considerada como una escuela, sino que era solamente una transición entre la vida del hogar y la escolar, donde se consideraba que las educadoras debían conducirse con los niños como una madre inteligente, sensata, cariñosa y energética se conduce con sus hijos (SEP, 1982). Es decir se perfilaba como prioridad la socialización del alumno y no se le proporcionaba mayor importancia a los conocimientos a desarrollar en este.

Cabe señalar que los lineamientos pedagógicos en los que se basaba la educación en México en ese entonces seguían trabajando sobre la línea Froebeliana la cual se fundamentaba en el conocimiento de los niños de la educación en nivel preescolar por tal motivo brinda un panorama acerca de las funciones de las educadoras y algunas de ellas son:

- La docente es la protagonista del hecho educativo, ya que es ella quien organizara el proceso de enseñanza para que los niños y las niñas aprendan.
- El papel de la educadora debe ser el de guía y orientadora del proceso educativo, tanto con relación a un niño como al grupo en su totalidad.
- La relación entre ella y los niños debe darse sobre una base de igualdad y respeto mutuo.
- Permitir al niño que haya oportunidad, escoger y decidir para que vaya creando sus propios esquemas de convicciones y avance en su seguridad personal.
- Proporcionar la cooperación entre los niños ya que esta es la forma más importante por medio de la cual avanza su proceso de descentración y por lo tanto su desarrollo intelectual y afectivo-social.
- Propiciar un ambiente favorable.

Se dice que enseñar a niños en edad preescolar es en gran parte repetitivo. Se tienen que establecer objetivos de aprendizaje simples para el año, y repetirlos tan a menudo como sea posible. Es probable que los estudiantes no recuerden nada la primera, segunda, e incluso la tercera vez. Los docentes deben estar preparados para explicar las mismas cosas una y otra vez. En realidad, los maestros de

preescolar llegan a la vida del niño en una etapa decisiva de su desarrollo. Lo que sucede en ese salón de clases, sentará las bases para el resto de la vida académica de los estudiantes.

El ejercicio de la profesión de educador requiere de un conocimiento firme de los propósitos y contenidos fundamentales de la educación preescolar, así como el dominio de las habilidades, los métodos y los recursos adecuados para favorecer el aprendizaje en los niños. El conocimiento de los campos de intervención educativa y el desarrollo de las competencias para la elaboración de estrategias didácticas se vinculan estrechamente en los programas de estudio. Todo ello constituye la base del conocimiento lógico matemático. Teniendo presente esta idea, diseñarán estrategias y situaciones didácticas en las que los niños utilicen las nociones adquiridas y las hagan evolucionar (Plan de Estudios, 1999, pág. 20).

La importancia de la educación preescolar radica en que pretende favorecer la adquisición de conocimientos que permitan por su calidad, la incorporación gradual del alumno a la vida social y académica. En este proceso, la intervención de la educadora es de gran valor puesto que su participación consiste en coordinar, dirigir y promover el proceso educativo sin dejar a un lado que debe tener claro que el juego toma un papel importante dentro del preescolar y necesita poseer una sólida fundamentación de los valores y propósitos del juego para defender su posición, en el sentido de que en la edad preescolar las actividades del juego son necesarias e importantes. Sobre lo cual se puede decir que en la práctica pedagógica se comporta actualmente de la misma forma pues el juego promueve el desarrollo físico, mediante este los niños aprenden control corporal, además de desarrollar los músculos grandes y pequeños. Proporciona una sensación de poder. “A medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza y sensación de poder y su iniciativa se fortalecen”. (M. E. Rasey y K.M. Bayles, (1975).

Estimula la solución de problemas. Por medio del juego ellos aprenden a formular juicios, a analizar, sintetizar y valorar problemas. Fortalece el desarrollo emocional. Les proporciona la posibilidad de recrear el juego, el miedo, la ansiedad, y la esperanza. Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos. Brinda un medio para el desempeño de roles. Estimula la autoexpresión, porque en su mundo de juegos el niño suele estar libre

de la interferencia del adulto, pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. Jugar y fantasear son para los niños una necesidad vital.

Es importante resaltar cómo en general, contribuye al bienestar emocional del niño, no sólo por el regocijo que le proporciona participar con sus compañeritos en una actividad en la que ellos mismos puedan crear múltiples situaciones, sino también porque cuando asumen un rol y se insertan en estos contextos imaginarios van descubriendo el mundo de los adultos, satisfacen la necesidad de ser como ellos y de actuar con los objetos que aún le son accesibles.

Para Jiménez E. (2006) "En la Educación Infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa separación entre juego y trabajo".

Según el autor citado la actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo íntegro del individuo.

El juego es importante para los niños. No solamente este es divertido, sino que también es importante para el desarrollo sano. Este es su trabajo y su manera de aprender lo referente al mundo, por lo tanto la educadora debe considerar entre las estrategias de enseñanza que esta maneje las más adecuadas y significativas, apoyándose como principal medio al juego.

Después de haber dado un panorama acerca de la evolución de la educación preescolar, del funcionamiento que tiene la educadora dentro de este y de la importancia que a su vez tiene el juego en este nivel preescolar siendo así determinante

que el docente consolide estrategias de enseñanza con un potencial significativo para sus alumnos.

Existe algunas estrategias clave que un maestro de preescolar debe comprender y utilizar.

Las estrategias de enseñanza se consideran como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar que se anhela que los alumnos comprendan y apliquen en su vida diaria.

Es indispensable, para el docente, poner atención no sólo en los temas que han de integrar los programas y que deben ser tratados en clase sino también y, simultáneamente, en la manera en que se puede considerar más conveniente que dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y forma de abordarlos es tan fuerte que se puede sostener que ambos, temas y estrategias de tratamiento didáctico. (Camilloni, 1998, pág. 186)

A partir de esta consideración, se puede afirmar que las estrategias de enseñanza que un docente elige y utiliza inciden en:

- Los contenidos que transmite a los alumnos;
- El trabajo intelectual que estos realizan;
- Los hábitos de trabajo, los valores que se ponen en juego en la situación de clase;
- El modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros.

Se puede agregar, además, que las estrategias tienen dos dimensiones:

- La dimensión reflexiva en la que el docente diseña su planificación. Esta dimensión involucra desde el proceso de pensamiento del docente, el análisis que hace del contenido disciplinar, la consideración de las variables situacionales en las que tiene

que enseñarlo y el diseño de alternativas de acción, hasta la toma de decisiones acerca de la propuesta de actividades que considera mejor en cada caso.

- La dimensión de la acción involucra la puesta en marcha de las decisiones tomadas.

Posteriormente de haber aclarado el proceso de enseñanza en la educación preescolar es importante plantear el problema detectado. Esta problemática se pudo detectar durante las observaciones realizadas en el preescolar 5 de Mayo de Calicapan, Chignautla.

Dentro de la institución mencionada se trabaja con el Programa de Educación Preescolar 2011; el cual está estructurado en seis campos formativos, los cuales son:

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

De los seis campos mencionados se retoma el pensamiento matemático este se organiza en dos aspectos relacionados con la construcción de nociones matemáticas básicas: Número, y Forma, espacio y medida.

La problemática que se detectó se fundamenta en con el apoyo de fichas de observación y mediante el cuestionario aplicado a los siete docentes (apéndice D) se logró diagnosticar que hay quienes no le toman interés a las estrategias de enseñanza, así mismo se notó que ciertos docentes no consideran importante manejar dichas estrategias para impartir su clase y la implementación del juego para retroalimentarla. Siendo que en el nivel preescolar es fundamental la implementación del juego ya que los niños aprenden por medio de este y aún más en el campo

formativo de pensamiento matemático ya que los pequeños están inmersos con las matemáticas desde que nacen.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes desde edades tempranas, ya que desde pequeños pueden establecer relaciones de equivalencia, igualdad y desigualdad (un ejemplo, donde hay más o menos objetos; se dan cuenta de que agregar hace más y quitar hace menos). La actividad de conteo es una de las herramientas básicas del pensamiento matemático puesto que por medio de esto el niño resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

El concepto de número es un proceso que el niño inicia empíricamente en el seno familiar, para continuar en la escuela, ya en forma sistemática.

Por los problemas detectados en el grupo de 3° "B", se realiza esta tesis para superar las dificultades que a continuación se mencionan:

- No plantean ni resuelven problemas en situaciones de agregar, quitar, reunir, o al comparar.
- Enumerar objetos de uno en uno
- Repetir oralmente la serie numérica
- Construir colecciones.
- Repartir objetos

Debido a que los alumnos están a un paso de concluir su educación preescolar, y llegar al nivel primaria, donde la docente se ha preocupado porque los alumnos adquieran conocimientos y herramientas para el desarrollo de las competencias en su desempeño educativo o en cualquier contexto de la vida, cuantas veces en el ejercicio de la tarea del docente se encuentra con problemas que surgen de las necesidades de aprendizaje de los alumnos.

El problema se detecta mediante el apoyo de fichas de observación (apéndice A,B Y C) y a observaciones realizadas en el preescolar 5 de mayo en el grupo de 3°B, pues se percibió que los pequeños no entienden lo que la docente explica a pesar de que ella

repite las veces que sean necesarias esto se debe a que la docente no diversifica las estrategias de enseñanza adecuadas para impartir sus clases, y aunque ella trata de implementar juegos para retroalimentar su clase, no tienen una coherencia con lo que se explica, motivo por el cual a los niños no les queda claro y por ende es esta la necesidad de analizar dicha problemática que se encuentra en favorecer el “concepto de número” y a su vez en uno de los campos formativos siendo este, el pensamiento matemático, que habla acerca de la conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de las niñas y los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento matemático, es el punto de partida de la intervención educativa en este campo formativo, estableciendo de la siguiente manera la pregunta de investigación:

¿Cómo mejorar la estrategia de enseñanza en preescolar para desarrollar el pensamiento matemático?

1.2 Justificación

Actualmente la educación generaliza se desarrolle en el alumno un sentido de competencias. Una competencia consta de un conjunto de reglas más o menos refinadas que permiten la generación de innumerables desempeños (Chomski, 1965). Aunque el alumno se encuentre en una educación básica es importante que comience a desarrollar estas competencias ya que la sociedad cada día le manda a que estos pequeños estén preparados para defenderse a lo largo de su vida y mediante las observaciones realizadas en el preescolar 5 de Mayo fue detectada una problemática en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número.

Las diversas situaciones en las que contar tiene sentido, son los problemas que involucran a una operación, que los niños de preescolar resuelven realizando el conteo de diversas maneras, en función de las relaciones semánticas entre los datos y no con las operaciones que la matemática ha establecido para solucionarlos (Fuenlambrada, 2004, pág. 25). Este campo no se refiere a desarrollar las matemáticas, sino niños con pensamiento matemático. Propiciar el desarrollo del razonamiento por medio de juicios

cuantitativos y la resolución de situaciones problemáticas a través de la comprensión de nociones elementales a otras más complejas.

El problema que se detectó es en el concepto de número ya que los niños muestran una dificultad puesto que no tienen un orden al realizar el conteo, tampoco plantean ni resuelven problemas en situaciones en donde agreguen, reúnan, quiten, igualen, comparen y repartan objetos a sus compañeros. Por ello se tiene la inquietud de resolver la problemática detectada ya que los niños entran en contacto con las matemáticas desde que nacen y puede haber una brecha entre ellos: los que en su hogar han sido muy estimulados hacia el conteo y otras nociones matemáticas, y los que no.

El beneficio de trabajar en el campo formativo de pensamiento matemático, se debe a que desde cuando estos pequeños llegan a preescolar se ven inmersos en el mundo de las matemáticas y en el mundo educativo pues empiezan a conocer y a relacionarse con el concepto de número pero no se debe dejar de lado que hacen uso de las matemáticas día tras día y a lo largo de toda su vida.

Pensar, reflexionar y en el aspecto matemático en el nivel preescolar es de mucha relevancia, puesto que la conexión entre las actividades matemáticas espontaneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de la intervención educativa de la educadora en el pensamiento matemático infantil, para desarrollar en el niño los principios de conteo; correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad, abstracción e irrelevancia del orden.

Enseñar a pensar no ha sido tarea fácil para los docentes, sin embargo hoy se traduce como todo un reto lograr dicho precepto, ya que las generaciones y las que acontecen, están cayendo en un círculo vicioso en el que la comodidad está en primer plano en todos los aspectos, y en ella inmersa la forma en que se prefiere lo realizado por otros de manera fácil. Esto ha generado una serie de problemas en los estudiantes de todos los niveles, por ello,

como docentes se han preocupado por acumular conocimientos en los alumnos más no se ha sembrado en ellos “el enseñar a estudiar, enseñar a pensar, enseñar a escribir y enseñar a hablar “en especial desde la edad preescolar el enseñar hábitos cognitivos iniciando con el campo formativo Pensamiento Matemático Infantil. (Fuenlabrada, PEP, 2011 pág.14).

Pero a quien más va a beneficiar este trabajo es a los pequeñitos de dicho preescolar mencionado y como ya se dijo anteriormente es de suma importancia que los niños manejen el uso del razonamiento para dar solución a los problemas que se le presenten en la vida cotidiana, ahora bien es importante mencionar que se le ayudara al niño mediante la implantación del juego ya que en esta etapa que se encuentran ellos relacionan los juegos con su aprendizaje.

1.3 Delimitación

El proyecto de tesis se desarrolla en el preescolar 5 de Mayo ubicado en la localidad de Calicapan, Chignautla, Puebla, por lo que se dará una breve descripción del estado y municipio hasta llegar al lugar preciso donde se detecta la problemática.

Puebla es una de las 32 entidades federativas de México. Se localiza en el centro oriente del territorio mexicano. Colinda al este con el estado de Veracruz, al poniente con los estados de Hidalgo, México, Tlaxcala y Morelos y al sur con los estados de Oaxaca y Guerrero. Puebla no tiene salida al mar y presenta un relieve sumamente accidentado. Su superficie es de 34.251 km², en la cual viven más de cinco millones de personas, que convierten a este estado en el quinto más poblado del país. La capital del estado es Puebla de Zaragoza, la cuarta ciudad mexicana por el número de sus habitantes.

El estado de Puebla ha sido de gran importancia en la historia de México. Dentro de él se han hallado los restos más antiguos del cultivo de maíz y camotes en la región de Tehuacán; fue el escenario de ciudades prehispánicas tan importantes como Cantona y Cholula. Durante la época virreinal, la ciudad de Puebla llegó a ser la segunda ciudad en importancia de la Nueva España, gracias a su ubicación estratégica entre la ciudad de México y el puerto de Veracruz. A finales del siglo XIX, el estado fue uno de los

primeros en industrializarse, gracias a la introducción de telares mecánicos que favorecieron el desarrollo de las actividades textiles. A pesar de todo ello, en fechas más recientes, municipios de las regiones mixteca, de la sierra norte y de la sierra negra se han convertido en expulsores netos de población, cuyos destinos principales son la ciudad de México, y desde hace dos décadas, los estados unidos.

Los climas dominantes en el territorio poblano son los climas templados, con diversos grados de humedad.

Flora: maguey, árboles frutales (ciruelo, chabacano, chirimoya, durazno, guayaba, higo, lima, limón, manzana, naranjo, nogal, pera, perón tejocote), uva y xoconostle.

Fauna doméstica: ganado vacuno, ovino, caprino, porcino, asnal, caballar, aves de corral, perros y gatos.

Fauna silvestre: ardillas, armadillos, cacomixtle, conejo, coyote, liebre, murciélago, onza, rata casera y de campo, ratón, tejón, tlacuache, tuza, zorra, zorrillo, lechuza, lagartija, víbora de cascabel, cenizote y zopilote.

Después de haber dado un panorama acerca del estado de Puebla, se hablará del municipio de Chignautla en donde se mencionará y se dará a conocer la ubicación, la flora, fauna, tradiciones, trajes típicos, centros turísticos, entre otras cuestiones de este municipio ya que es importante pues como se mencionó es en este municipio en donde se desarrolla la tesis.

El estado de Puebla cuenta con 217 municipios, ocupando el número 54 el municipio de Chignautla del cual se dará una breve descripción para conocer su significado, su ubicación, costumbres, vestimenta, flora, fauna, clima, etc.

Chignautla, procede de los vocablos "chiconahui", nueve; "atl", agua y "uhtla" sinónimo de "tla", abundancia, que quiere decir "Nueve Aguas Abundantes".

Hay otra versión, procedente de Chihuahua, gusano cubierto de pelos negros, alteración de "xocahuatl", y "tla", abundancia, significa "Donde abundan los

gusanos llamados Chinahuates".

El municipio se localiza en la parte Noreste del estado de Puebla, sus coordenadas geográficas son los paralelos 19° 39'18" y 19° 51'12" de latitud Norte, y los meridianos 97° 22'18" y 97° 29' 4" de Longitud Occidental.

Colindancias:

Al Norte con Hueyapan y Teziutlán,

Al Este con Atempan y Tlatlauquitepec,

Al Sur con Cuyoaco y Tepeyahualco y

Al Oeste con Xiutetelco y Teziutlán.

Su extensión: El municipio tiene una superficie de 104.61 kilómetros cuadrados la cual lo ubica en el 120 lugar con respecto a los demás municipios del estado.

Fiestas, danzas y tradiciones: El 20 de Septiembre fiesta patronal a San Mateo, con misas, rezos, procesiones, juegos pirotécnicos y danzas de Quetzalines, tocotines, Santiagos, los negritos y Huehues. Por último se menciona la Octava de Corpus Christi en el mes de junio.

Trajes Típicos: La mujer usa falda negra larga, blusa blanca y rebozo o chal; el hombre viste calzón y camisa de manta, sombrero de palma y huaraches de correa.

Centros turísticos: Balneario 9 manantiales, se encuentra a un costado cabecera municipal, el Cerro del Cristo se encuentra aproximadamente a 4.5 kilómetros de la cabecera municipal por camino de terracería, los humeros (aguas termales azufrados) se localizan a 2 kilómetros de la cabecera municipal.

Templo Parroquial de San Mateo, construido en el siglo XVI.

El municipio cuenta con 33 Localidades; destacando: Calicapan ya que es aquí

en donde se ubica el preescolar 5 de Mayo y se aterriza el problema.

La localidad de Calicapan (casa en lo alto), municipio de Chignautla Puebla, se encuentra ubicado en la parte sur del municipio, a tres cuadras del centro, su clima predominante es el templado húmedo. Esta localidad está asentada en un terreno en declive, su suelo es fértil, para el cultivo de semillas como: maíz, frijol, haba, chícharo, hortalizas, además de árboles frutales como durazno, manzana, capulín, pera, nuez, ciruela, higos y aguacates, etc. Todos estos productos son para consumo familiar y en ocasiones las personas tienden a practicar el trueque ese intercambio de unas cosas por otras.

También hay una gran variedad de plantas medicinales como: árnica, romero, manzanilla, sauco, hierba dulce, ruda, zabila, hierba de golpe, entre otras, que a su vez son utilizadas como remedios caseros.

La alimentación básica de la comunidad consiste en: frijol, huevo, maíz, lentejas, albrejon, habas, papas, tortillas de maquina o hechas a mano, leche y verduras, complementando, con pastas, harinas y pocas veces carne, para la preparación de estos alimentos se utiliza el gas para la estufa y en ocasiones leña para el llamado tecuile (se utiliza para hacer fuego con leña y poder cocinar).

En cuanto a bebidas se encuentra aguas de frutas naturales, café, atole, chocolate, vino de frutas, etc.

Dentro de la fauna comunitaria cuentan con algunos animales domésticos como: pollos, cerdos, caballos, borregos, perros, gatos, guajolotes, vacas, conejos, algunas aves, etc.

Y hablando de vestimenta el traje típico de los hombres: camisa, calzón o pantalón de manta, algodón de lana y guarache de pata de gallo o de correa, las mujeres: usan falda negra larga, blusa blanca de labor, guaraches, y en el pelo

listones de colores, aretes largos y sin faltar el rebozo o chal de hilo.

Por otra parte se tiene que la localidad de Calicapan se ubica a 2050 metros sobre el nivel del mar, se encuentra localizado al norte del municipio con las siguientes colindancias:

Al norte con la comunidad de Sosa, al sur con el municipio, al oriente con la calle 5 de mayo, al poniente con la comunidad de Tezhuatepec, inicia en la calle Venustiano Carranza y termina antes de llegar a la vía del tren; abarcando las secciones primera y segunda del municipio, cuenta con una población aproximadamente de 1,652 habitantes, (CENSO poblacional, 2005) la segunda lengua que se habla en la comunidad es el náhuatl, ya que predomina el español.

Cuenta con servicios básicos de transporte, comunicación y vivienda, agua potable, luz, drenaje, centros de salud, etc., En la actualidad se cuenta con familias numerosas ya que se oponen a utilizar métodos de planificación, su promedio es de cuatro a siete hijos, por lo que se ven obligados a trabajar tanto el hombre y la mujer, existiendo también madres solteras, aunado a esto surge el descuido y en ocasiones el maltrato a los menores, aún existe el machismo, y la pérdida de valores, ya que la juventud forma pandillas que se dedican a consumir alcohol, tabaco y drogas, rompiendo con el orden y la tranquilidad de la comunidad.

En cuanto a la religión se puede decir que la mayoría de la gente es católica, sus costumbres y tradiciones son: los bautizos, primera comunión y confirmación, casamiento por la iglesia, xv años para las mujeres, dentro de la religión mencionada y tienen un valor afectivo, ya que después de estos compromisos se convierten en compadres.

La fiesta patronal es dedicada a San Mateo el 20 de septiembre en la cabecera del municipio, en ella participan algunas danzas autóctonas como: los

negritos, los paxtes, los toreadores, y los tocotines, provenientes del municipio, el 2 de noviembre se recuerda a los seres queridos ya fallecidos, con ofrendas en los altares de sus casas que consisten en: tamales, atole, pan, frutas, ceras flores etc., en semana santa preparan la tradicional torta de camarón y el atole de maíz negro. Esta comunidad no fue fundada específicamente como tal, se fue conformando por una ampliación del centro del municipio.

Se cuenta con algunas microempresas como: maquiladoras, tortillerías, panaderías, herrerías y carpinterías. (Monografía del municipio, 2009: 09-14).

De esta manera se trata de dar un panorama general de las características costumbres, y tradiciones que distinguen a esta comunidad de Calicapan, Chignautla, Puebla.

En educación la localidad cuenta con preescolar y primaria, ya que secundaria y bachillerato se encuentran en el municipio.

Se profundizará en el objeto de estudio que es el centro de educación preescolar, indígena "5 de Mayo" con CCT.21DCC0221O, Zona Escolar 611, con dirección en calle Benito Juárez s/n, de la comunidad de Calicapan, Chignautla, Puebla (ver anexo 1).

Esta institución presenta una infraestructura física adecuada ya que cuenta con cuatro aulas para atender a los diferentes grupos, estas aulas son de concreto con dos o tres ventanas cada una, un salón de usos múltiples, y la oficina ocupada por la dirección de la escuela, sanitarios para maestros, y otros para los alumnos, así como una plaza cívica con techumbre, y una área de juegos.

Cuenta con un total de 125 alumnos, divididos en tres grados y cinco grupos, uno de primero, dos de segundo, y dos de tercero, la escuela ha progresado mucho en cuanto a su estado físico ya que año con año se ha participado en el programa de escuelas de calidad, en simulacros de protección

civil, en desfiles, así como también se ha contado con el apoyo de autoridades municipales y padres de familia (ver anexo 2). Los grupos son atendidos por cuatro docentes titulares de grupo, un docente que funge como director y dos docentes de apoyo en educación física y educación especial estos dos docentes solo asisten a la escuela martes y jueves y su sueldo es pagado por los padres de familia, de los cuales tres de ellas llevan laborando 28 y 30 años en la institución(ver anexo 3), lo cual ha favorecido notablemente en cuanto a relaciones sociales, ya que se conoce a fondo la comunidad, así como las costumbre y tradiciones de la gente, creando así un vínculo de confianza y amistad entre docentes y padres de familia. Las docentes están en constante actualización tomando cursos y talleres, para contribuir a aprendizaje significativo en los alumnos, y a las necesidades actuales.

El preescolar cuenta con área administrativa la cual manejan los padres de familia junto con el director y los docentes, en el área académica una de las docentes cubre el grupo de primero y segundo debido a que los grupos que atiende no son numerosos. Los demás grupos si son numerosos y están conformados entre 30 y 35 alumnos (ver anexo 4).

De lo mencionado el objeto de estudio se ubica en el tercer grado grupo “B”, este cuenta con 35 alumnos (20 niñas, 15 niños), la edad de estos pequeños es en su mayoría de cinco años y se encuentran en una etapa en la cual se empiezan a involucrar con una serie de conocimientos en donde ya relacionan sus experiencias con lo que ven en la escuela, en ocasiones las matemáticas se les hace complicado puesto que ya comienzan a contar, agrupar, quitar o comparar objetos, es decir el problema se centra en la dificultad del aprendizaje en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número.

1.4 Objetivo general

Implementar “el juego de mesa” por medio del acompañamiento pedagógico para que la docente del grupo de 3º”B” del preescolar 5 de Mayo tenga una

mejora en sus estrategias de enseñanza en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número y lo desarrolle en sus alumnos.

Objetivos específicos:

- Ayudar a la docente cuando retroalimente su clase por medio de los juegos.
- Favorecer a la educadora para que brinde a sus alumnos un aprendizaje significativo.
- Apoyar a la docente en la obtención de un mejoramiento en su clase y con sus alumnos.
- Implementar el juego para que la docente imparta su clase de manera amena en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto número

1.5 Hipótesis

Al Implementar el juego de mesa por medio del acompañamiento pedagógico, se mejoran las estrategias de enseñanza en la docente del grupo de 3°"B" del preescolar 5 de Mayo en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número.

1.6 Variables

- ❖ Variable dependiente: Las estrategias de enseñanza en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número.
- ❖ Variable independiente: La implementación del juego de mesa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Dimensión del campo

Antecedentes de la creación de la UPN:

La creación de la Universidad Pedagógica Nacional se establece a fines del año de 1970 cuando en la Segunda Conferencia Nacional de la Educación del Sindicato de Trabajadores de la Educación (SNTE) llevada a cabo en Oaxtepec, Morelos, se propuso la creación de una institución de estudios superiores para lograr la profesionalización del magisterio. Cinco años después, en octubre de 1975, el SNTE encomendó al profesor Víctor Bolaños elaborar y presentar el anteproyecto ante el candidato a la presidencia de la República Mexicana José López Portillo, en una gira de trabajo realizada en Guadalajara, Jalisco.

El 25 de agosto de 1978 se aprobó la creación de la Universidad por decreto presidencial y el día 30 de ese mes el licenciado Fernando Solana, secretario del ramo, puso en marcha la UPN en unas instalaciones provisionales ubicadas en Manuel Salazar 201, Ex Hacienda del Rosario, en la delegación Azcapotzalco, del Distrito Federal. Se ofrecía formación para maestros en cinco licenciaturas:

- Pedagogía
- Psicología educativa
- Sociología de la educación
- Administración educativa
- Educación indígena

De igual manera cursos de especialización, maestrías y doctorados. Asimismo, se abrieron más de 70 centros del Sistema de Educación a Distancia (SEAD) en todos los estados de la República Mexicana.

Todo esto se desarrolló durante el sexenio de José López Portillo (1976, 1982) era el presidente de México que destruyó el sistema bancario privado con la pretensión de crear un nuevo monopolio de Estado. La creación de la UPN fue una expresión más del plan surgido de la Revolución Mexicana y que consistía en que el Estado debía tener el control de la educación en todos los sentidos y niveles, puesto que en esos tiempos se decía que la educación era pésima.

La UPN se encuentra constituida por 77 unidades y 204 subsedes. La presente tesis se desarrolla en la unidad 212 correspondiente a la ciudad de Teziutlán Puebla. A cargo de la Universidad Pedagógica Nacional 212 se encuentra la directora Mtra. Elisa Fernández Torres. La ubicación: Calle Principal Ignacio Zaragoza No. 19, Barrio de Maxtaco. C.P. 73840. Teléfono y fax 01 (231) 31 2 23 02.

La filosofía de la Universidad se encuentra establecida de la siguiente manera:

- Misión: La Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Teziutlán, es una Institución Pública de Educación Superior que dirige sus funciones a la Formación, Actualización y Superación de Profesionales de la Educación, generando sinergia, para intervenir, bajo un enfoque humanista, incluyente y sustentable en los procesos educativos, dando respuesta a las necesidades sociales.
- Visión: Ser una Institución de calidad y reconocido prestigio Nacional e Internacional por la formación, actualización y superación de profesionales de la educación, con programas educativos de buena calidad, reconocimiento de sus cuerpos académicos y equipos de apoyo, que garanticen el desarrollo integral de sus estudiantes y su inserción exitosa en la sociedad.
- Valores:

Sinergia: del griego συνεργία, «cooperación». Acción y creación colectiva. Unión, cooperación y concurso de causas para lograr resultados y beneficios conjuntos. Concertación en pos de objetivos comunes.

Inclusión: La opción consciente y deliberada por la heterogeneidad, que acoge la diversidad general, sin exclusión alguna.

Sustentable: reúne dos líneas de pensamiento en torno a la gestión de las actividades humanas: la primera concentrada en las metas de desarrollo y calidad de vida; la segunda en el control de los impactos sobre el ambiente social y natural.

Política de Calidad: Los que integramos la UPN, Unidad Teziutlán, nos comprometemos a ofrecer servicios de calidad en la formación, capacitación y profesionalización integral de los usuarios a través de la mejora continua de sus funciones de docencia, investigación, difusión y extensión universitaria.

La universidad ofrece un amplio abanico de licenciaturas y maestrías con lo son:

- Licenciatura en Pedagogía
- Licenciatura en Intervención Educativa
- Licenciatura en Psicología Educativa
- Licenciatura en Administración Educativa
- Licenciatura en Educación Preescolar y Primaria para el Medio Indígena
- Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

La licenciatura en Pedagogía que se está cursando se encuentra inscrita en el plan 90, y de la cual se hará mención puesto que en ella se encuentra el desarrollo de la tesis y por ende se dará una perspectiva más amplia.

Esta licenciatura pretende formar a un pedagogo capaz de desarrollar su actividad profesional en instituciones del sistema educativo nacional, instituciones adscriptas a otros subsistemas, con funciones específicas en educación; y en centros de investigación y servicios educativos.

A continuación se explicaran los campos laborales o áreas específicas de trabajo, donde el pedagogo puede realizar su ejercicio profesional, desarrollando alguna de las actividades que sean de su pleno reconocimiento académico y social.

Los campos laborales son:

- Planeación, Administración y Evaluación de Proyectos y Programas Educativos.
- Docencia: Análisis, elaboración de propuestas y ejercicio de la docencia; desarrollo de programas de formación docente; análisis de la problemática grupal y elaboración de propuestas de enseñanza-aprendizaje con modalidades no tradicionales.
- Currículum: Programación de experiencias de aprendizaje, diseño y evaluación de programas y planes de estudio.
- Orientación Educativa: Elaboración y desarrollo de proyectos de organización y prestación de estos servicios; desempeño de tutorías en grupos escolares.
- Investigación Educativa: Colaboración en el desarrollo de estudios e investigaciones para explicar procesos educativos, como también en proyectos orientados a resolver problemas educativos.
- Comunicación y Educación: Elaboración, operación y evaluación de propuestas para la aplicación de las tecnologías de la comunicación en instituciones y campos educativos; análisis del proceso de comunicación en las prácticas educativas y de mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas. (UPN, Plan 1990).

De los 6 campos mencionados se elige el de docencia. El cual es de vital importancia mencionar debido a que dentro de él se encuentra la problemática detectada.

La docencia se encuentra dentro del campo educativo como actividad que promueve conocimientos, es decir significa enseñar, sitúa al docente como actor principal cuya dedicación principalmente es la realización de acciones referentes a la enseñanza aprendizaje. La docencia es, pues, parte importante de ese proceso de construcción de saberes en el educando y debe estar en constantes cambios de

innovación pues la sociedad demanda a gente más preparada, es decir que los pequeños estén preparados.

Se ha afirmado que las instituciones educativas consideran que la principal responsabilidad por el éxito de las innovaciones suele recaer en la tarea docente. Es bien cierto que el profesor, como principal agente mediador de los procesos que conducen a los estudiantes a la construcción del conocimiento y a la adquisición de capacidades complejas, tiene un papel protagónico. No en balde se espera que los profesores privilegien estrategias didácticas que conduzcan a sus alumnos a la adquisición de habilidades cognitivas de alto nivel, a la interiorización razonada de valores y actitudes, a la apropiación y puesta en práctica de aprendizajes complejos, resultado de su participación activa en ambientes educativos experienciales y situados en contextos reales. Pero lo que no se puede esperar es que los profesores realicen estos cambios en solitario y sin la debida formación y soporte. (Barriga, 2010, pág. 46)

La innovación docente se entiende como la traducción práctica de ideas nuevas de sistemas e interacciones sociales, la continua actualización de mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y en la calidad de una buena docencia ya que los docentes se ven obligados a reconstruir su método didáctico, por ende sus estrategias, herramientas, y demás.

La docencia es sumamente importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo así que surge la iniciativa acerca del desarrollo de este proyecto de investigación, situándose en concreto en un preescolar.

La elección de este nivel educativo se debe a que la docente del grupo del 3ºB no diversifica estrategias de enseñanza y por ende requiere apoyo para desarrollar otras estrategias adecuadas que le ayuden en la impartición de sus clases en el campo formativo de pensamiento matemático por tanto es indiscutible que en el campo de docencia se desarrolle esta tesis.

2.2 Revisión de la literatura

- ✓ El constructivismo

El constructivismo social de Lev Vygotsky considera que el hombre es un ser social por excelencia, que aprende por influencia del medio y de las personas que lo rodean; por lo tanto, el conocimiento mismo es un producto social. Se hace mención de la zona de desarrollo próximo que es uno de los conceptos principales. Se trata del espacio entre la zona de desarrollo real determinado por la capacidad de un niño de resolver independientemente un problema; y la zona de desarrollo potencial, determina por la resolución del problema bajo la guía de un adulto o de un compañero más aventajado. (Salcedo, 2009, pág. 4)

El constructivismo no es un enfoque homogéneo. De hecho, existen diferentes nociones sobre lo que es el constructivismo y uno de los principales representantes es Lev Vygotsky.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999 pág. 139).

Es decir; es una interpretación sobre la forma en que se conoce y aprende. A partir de esa interpretación, para el constructivismo, el sujeto adquiere un papel activo en el proceso de aprendizaje. El aprendizaje es, precisamente, una construcción del propio sujeto.

El constructivismo plantea que el verdadero aprendizaje humano se produce a partir de las construcciones que realiza cada alumno y contribuye al desarrollo de la persona por ello esta corriente ayudará a darle solución a la problemática mencionada y debido a que los pequeños deben de estar en una construcción de su conocimiento día con día y alcanzar un mayor aprendizaje.

✓ Humanismo

Carl Rogers afirma que el alumno promoverá su propio aprendizaje en cuanto éste llegue a ser significativo para él mismo. Esto sucede cuando en la experiencia se involucra a la persona como totalidad, cuando se incluyen sus procesos afectivos y cognitivos, y cuando, además, el aprendizaje tiene lugar en forma experimental. En este sentido, reviste gran importancia que el alumno considere el tema a tratar como algo relevante para sus objetivos personales y que el aprendizaje se promueva con técnicas participativas, a través de las cuales el alumno tome decisiones, movilice sus propios recursos y se responsabilice de lo que va a aprender. Simultáneamente, la creación de un ambiente de respeto, comprensión y apoyo para los alumnos es de igual manera sobresaliente. Por último, Carl Rogers sugiere que el profesor abandone las recetas estereotipadas, y se decida a actuar de manera innovadora, con base en su personalidad, en su auténtico modo de ser. (Fabela, 1987, pág. 4)

Para Rogers el ser humano nace con una tendencia realizadora que, si la infancia no la estropea, puede dar como resultado una persona plena: abierta a nuevas experiencias, reflexiva, espontánea y que valora a otros y a sí mismo. La persona inadaptada tendría rasgos opuestos: cerrada, rígida y despreciativa de sí mismo y de los demás.

Rogers insiste en la importancia que tienen las actitudes y cualidades para el buen resultado de la terapia: las tres principales son la empatía, la autenticidad y la congruencia.

Esta corriente se relaciona con el tema ya que lo que se pretende es resolver la mejora en las estrategias de enseñanza del docente y si se apoya de esta como dice Rogers se notará si los docentes son unas personas plenas y a la vez ayudará a que haga de los alumnos personas reflexivas, comprensivas y hará que sus alumnos se involucren con el tema que se tenga que ver, logrando que el pequeño se base en sus experiencias así implantará un ambiente promovedor de aprendizajes.

- ✓ Teoría del Aprendizaje Significativo.

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social (Ausubel, 1976 pág. 221).

Dado que lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen en la escuela sean significativos, Ausubel entiende que una teoría del aprendizaje escolar que sea realista y científicamente viable debe ocuparse del carácter complejo y significativo que tiene el aprendizaje verbal y simbólico. Así mismo, y con objeto de lograr esa significatividad, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para tal fin así mismo pone el énfasis en lo que sucede en el aula cuando los estudiantes aprenden; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, por último, en su evaluación. Se dice que una teoría de aprendizaje significativo porque ésta es su finalidad abordar todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiriera significado para el mismo y más en los pequeños de preescolar, donde los docentes tienen que buscar la manera o las estrategias para que lo enseñado sea aprendido de una manera significativa puesto que los pequeños están en una edad en la que empiezan a involucrarse con lo educativo y esto va a ser lo que les va a servir a futuro y más si se trata del campo formativo de pensamiento matemático, como ya se ha mencionado esto lo maneja a lo largo de la vida y diariamente fuera o dentro de la escuela por ello es de suma importancia que en los niños exista un aprendizaje significativo.

2.3 Teoría constructivista de Lev Vygotsky

Dentro de la revisión de literatura se tomaron en cuenta tres teorías que son el constructivismo de Lev Vygotsky, dice que el hombre es un ser social por excelencia que aprende por influencia del medio y de las personas que lo rodean, sostiene que el

aprendizaje es esencialmente activo y que se da a partir de las construcciones que realiza cada alumno.

Así mismo se tomó en cuenta el humanismo de Carl Rogers, disciplina basada centralmente en el hombre y para el hombre.

Y por último se retomó a la teoría del aprendizaje significativo David Ausubel, lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen en la escuela sean significativos para el alumno.

Siendo que será la primera teoría mencionada, es decir el constructivismo la que sustente esta tesis puesto que “es una postura que orienta nuestra visión de los fenómenos educativos, para ver no solamente el contenido disciplinario que se transmite, descalifica posturas memorísticas, fragmentarias y aisladas de su contexto de realización; permite ver al aprendizaje y a la enseñanza como procesos de construcción que relacionan el conocimiento escolar y los contenidos culturales a través del diálogo y la toma de conciencia de actores involucrados”. (Porlan, 1997, pág. 194).

Constructivismo	
Supuestos epistemológicos	Pragmatismo, racionalismo
Objeto de estudio	La construcción del conocimiento
Principales autores	Jean Piaget, Lev Vigotsky, Jerome Bruner, Howard Gardner.
Definición de aprendizaje	Cambio en los significados, construidos a partir de la experiencia

Descripción del proceso de aprendizaje	El aprendizaje se da a partir de la interacción entre el conocimiento previo, el contexto social y el problema por resolver.
Conceptos principales	Asimilación y acomodación, aprendizaje significativo, estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, andamiaje, construcción social de conocimientos, aprendizaje colaborativo.

El constructivismo plantea que el aprendizaje se produce a partir de una construcción que realiza cada alumno para lograr cambiar su estructura y conocimientos previos con la finalidad de lograr un mayor nivel de conocimiento e integración en la sociedad para poder enfrentar al mundo y a las diversas situaciones que se planteen en él. El constructivismo plantea como verdadero aprendizaje aquel que contribuye al desarrollo de la persona.

Según la posición constructivista el conocimiento no es una copia de la realidad sino una construcción del ser humano en relación a dos factores: el primero es la representación inicial que se tenga de la nueva información y la segunda es de la actividad externa o interna que desarrollen al respecto.

Vigotsky plantea acerca de la Zona de Desarrollo Próximo que si el aprendizaje es responsabilidad última del alumno, ¿qué delimita el margen de incidencia educativa o de la acción de adulto, en general?

Para ofrecer una respuesta a esta pregunta es necesario distinguir lo que un alumno puede aprender por sí mismo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de

otra persona; “La distancia entre los dos aprendizajes es lo que se considerará como Zona de Desarrollo Próximo. Este concepto, rescatado de la obra de Vigotsky, se aplicó originalmente al desarrollo, pero en este contexto se utiliza para el aprendizaje”. (Vigotsky, 1979; Coll, 1991a, 1992; Onrubia, 1993)

En este sentido cabe precisar que en el aprendizaje no se puede hablar de zona de desarrollo próximo en singular, sino en plural, ya que no existe una, sino múltiples que estarán en función del tipo de tarea a la que se enfrente el alumno y de las características del contenido de aprendizaje sujeto de la construcción. Esta concepción de la zona de desarrollo próximo le ofrece a César Coll la posibilidad de legitimar y justificar la existencia e intervención del maestro, hecho muy cuestionado por los piagetianos ortodoxos. Desafortunadamente esta pretensión, a todas luces evidente, impide que se explote la capacidad explicativa de la categoría, conformándose el autor con integrar el concepto de andamiaje de Bruner para darle mayor consistencia. La relación maestro-alumno a la que remite la zona de desarrollo próximo necesita un marco legitimador de mayor espectro por lo cual se recurre a la ley genética general del desarrollo cultural.

Dentro de la teoría de Vigotsky se encuentran varios conceptos y aplicaciones esenciales para el constructivismo actual:

- La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): Es la brecha que existe entre lo que el alumno puede hacer sin ayuda, y lo que puede llegar a hacer con la ayuda de un compañero más hábil (o el maestro). Vigotsky creía que los maestros debían trabajar en esa zona con el alumno, la cual representa el potencial por desarrollar. Trabajar en la ZDP implica alentar siempre al estudiante a dar un poco más de sí, pero tampoco exigiéndole tanto que no sea capaz de realizar la tarea.
- El “andamiaje”: Utilizando la metáfora de un andamio, Vigotsky planteó que el docente, en un principio, debe brindar ayuda al estudiante, pero después, conforme éste va adquiriendo pericia, el maestro debe ir poco a poco retirando el

apoyo, para que el estudiante logre realizar las tareas por sí mismo. El andamiaje tiene lugar, precisamente, en la Zona de Desarrollo Próximo.

Se debe destacar que el trabajo de Vigotsky toma en cuenta la importancia de conocer el potencial de cada alumno (su ZDP), con el fin de desarrollar al máximo su aprendizaje. En otras palabras, para Vigotsky, cada alumno es diferente y no podemos aplicar un método uniforme para todos. Hoy en día se diría que cada estudiante tiene estilos de aprendizaje distintos.

Así mismo se hace mención de algunos conceptos centrales en la obra de Vigotsky:

- El aprendizaje colaborativo: Vigotsky encontró que el aprendizaje se daba de una mejor forma cuando los estudiantes trabajaban juntos, en pos de un objetivo común, para lo cual debían cooperar mutuamente. Esta es una de las estrategias más utilizadas actualmente en los modelos educativos constructivistas.
- La enseñanza recíproca: consiste en que los alumnos también enseñen a sus pares. Este concepto es muy importante en el constructivismo, el cual plantea que no sólo el profesor enseña, sino que también aprende de los estudiantes. De la misma forma, el estudiante no sólo aprende, sino que puede también enseñar.

Algunas características del constructivismo que son importantes mencionar son:

- Una meta importante que define la orientación del salón de clases es la construcción del significado colaborativo.
- Los maestros “monitorean” de cerca las perspectivas, pensamientos y sentimientos de los alumnos.
- El maestro y los alumnos aprenden y enseñan.
- La interacción social permanece el salón de clases.

- El currículum y las características físicas del aula reflejan tanto los intereses de los estudiantes como sus culturas.(Santrock, 2001, p.349)

Estas características dicen que el maestro será solo un guía y orientador y que tanto maestro como alumnos aprenden a la misma vez y que juntos realicen la construcción de ese aprendizaje mediante la interacción que tengan.

Ocho principios constructivistas en la enseñanza

1. Vincular todas las actividades de aprendizaje a problemas o tareas mayores.
2. Ayudar a que el alumno se apropie de cualquier problema o tarea.
3. Diseñar tareas auténticas (con aplicación a la vida real).
4. Preparar el ambiente de aprendizaje y trabajo para que reflejen la complejidad del entorno donde los alumnos han de desenvolverse en el futuro.
5. Darle al alumno la propiedad del proceso seguido para establecer una situación.
6. Organizar el ambiente de aprendizaje de modo que sustente y estimule su capacidad para razonar.
7. Favorecer la comprobación de las ideas desde otros puntos de vista y en otros contextos.
8. Apoyar y permitir la reflexión sobre los contenidos aprendidos y el proceso de aprendizaje.

(Savery, J.R., y Duffy, T.M. (1996), citados en: Knowles, M.S., Holton, E.F., y Swanson, R.A. (2001), p.158.)

Por otra parte se encuentra a la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza. Una perspectiva psicoeducativa.

Este desarrollo teórico se presenta como un esquema integrador de dos fuentes de información principalmente: de los resultados del trabajo investigativo desde una perspectiva psicoeducativa, con independencia del paradigma teórico que los sustenta, y de los resultados de los análisis y aplicaciones desarrolladas en el ámbito escolar en sus diferentes dimensiones.

La información proveniente de estas fuentes se integra en un enfoque teórico-pedagógico desde la perspectiva constructivista que produce líneas de investigación psicoeducativas y prescripciones para la práctica educativa.

Desde esta perspectiva teórica, el constructivismo sigue siendo más una convergencia de principios explicativos, totalmente abierta por tanto a matizaciones, ampliaciones y correcciones, que una teoría en sentido estricto de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza, denominada en algunos medios académicos como pedagogía constructivista, conforma su núcleo teórico básico a partir de cuatro categorías de análisis: constructivismo, aprendizaje significativo, esquema de conocimiento e interactividad. Para que se realice la construcción del conocimiento en la escuela, es necesario considerar el triángulo interactivo conformado por la actividad mental constructiva del alumno, los contenidos de aprendizaje que representan los saberes culturales construidos socialmente y la función del maestro, orientada a vincular el aprendizaje del alumno con el conocimiento culturalmente establecido.

A partir del constructivismo, las estrategias están basadas en actividades auténticas (de la vida real), no artificiales. En este sentido, las estrategias constructivistas intentan desarrollar el pensamiento y la solución de problemas en ambientes complejos. Se le otorga una gran importancia a la construcción colectiva de conocimientos (el aprendizaje colaborativo), sobre todo en la vertiente del constructivismo dialéctico o socio constructivismo (a partir de las contribuciones de Vigotsky).

Se puede mencionar que el objetivo de las estrategias constructivistas es lograr la comprensión, no solamente la repetición de la información. Por ello, se intenta desarrollar la metacognición, es decir, hacer referencia a la acción y efecto de razonar

sobre el propio razonamiento o, dicho de otro modo, de desarrollar conciencia y control sobre los procesos de pensamiento y aprendizaje en el alumno acerca de sus propios métodos para pensar y solucionar problemas. De esta manera, se pretende que el estudiante vaya generando sus propias estrategias de auto-regulación para el aprendizaje.

Se puede encontrar algunas estrategias constructivistas de enseñanza tales como:

- ✓ Aprendizaje por indagación y basado en problemas
- ✓ Aprendizaje colaborativo
- ✓ Conversaciones instruccionales

Modelo de enseñanza según el constructivismo	
Objetivo	Lograr la comprensión
Estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje por indagación y basado en problemas. • Aprendizaje colaborativo. • Conversaciones instruccionales
Papel del docente	<ul style="list-style-type: none"> • Brindar a los estudiantes problemas complejos, que representen un reto y que estimulen el descubrimiento. • Generar actividades de aprendizaje colaborativo.

	<ul style="list-style-type: none">• Facilitar el proceso de construcción de los conocimientos por parte de los estudiantes
--	--

El constructivismo tiene como fin que el alumno construya su propio aprendizaje, por tanto, según Tama (1986), el profesor en su rol de mediador debe apoyar al alumno para:

- Enseñarle a pensar: Desarrollar en el alumno un conjunto de habilidades cognitivas que les permitan optimizar sus procesos de razonamiento.
- Enseñarle sobre el pensar: Animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales para poder controlarlos y modificarlos (autonomía), mejorando el rendimiento y la eficacia en el aprendizaje.
- Enseñarle sobre la base del pensar: Quiere decir incorporar objetivos de aprendizaje relativos a las habilidades cognitivas, dentro del curriculum escolar.

Lo que se busca en el niño de preescolar es que construya su propio aprendizaje mediante estrategias que la docente le brinde pero su rol será de mediador y debe enseñarle a pensar es decir, desarrollar en el alumno un conjunto de habilidades cognitivas.

La posición teórica constructivista, es más bien un marco explicativo de la consideración social y socializadora de la educación, que una teoría en su sentido más estricto. Su concepción integra diversas aportaciones, a fin de construir un conjunto articulado de principios desde los cuales es posible diagnosticar, establecer juicios y tomar decisiones fundamentadas en torno al problema de la educación (Cesar Coll y otros, 1995).

Con esto se puede decir que, el alumno debe ir construyendo su propio conocimiento en relación al contexto en que se encuentra y a los conocimientos previos

que él tiene y se deben de ir reforzando de acuerdo a los nuevos conocimientos que el docente le brinde y con la interacción que tenga con la sociedad. Ahora bien, para el profesor debe ser importante saber qué tanto de conocimiento tiene el alumno, ya que este debe implicar una enseñanza muy distinta a la que se ha realizado tradicionalmente.

De esta manera se puede decir que el constructivismo es una labor tanto para el docente como para los alumnos. Por medio de la docente, que es un guía dentro del grupo el alumno irá construyendo su propio aprendizaje, tanto en lo educativo, como en su contexto social y de esta manera se volverá un aprendizaje significativo.

Por ello se elige a la teoría del constructivismo ya que como se mencionó se trata de que el alumno construya sus aprendizajes a partir de los conocimientos previos que posee con el fin de que pueda salir adelante en diversos conflictos que se le presenten a lo largo de su vida. La docente será la que ayude y guíe la construcción de estos aprendizajes, por medio de estrategias de enseñanza y de la implementación del juego, que como ya se señaló en la edad preescolar el juego es sumamente importante para la construcción de su aprendizaje en donde se pretende que los pequeños sean los que construyan su conocimiento con la guía y orientación de la docente tal como lo plantea la teoría del constructivismo y claro sin dejar a un lado que también será la sociedad quien ayude a la construcción de estos.

2.4 Operacionalización de variables

Dentro de este punto se hablará acerca de la relación que existe entre las variables tanto dependiente como independiente y la vinculación que existe entre ellas. El proceso obliga a realizar una definición conceptual de la variables para romper el concepto difuso que ella engloba y así darle sentido concreto dentro de la investigación.

Una variable es una propiedad que puede variar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse, las variables constituyen una abstracción articulada en palabras para facilitar su comprensión y su adecuación a los requerimientos prácticos de la investigación.

De acuerdo al uso que se da a las variables, se clasifican en variables dependientes y en variables independientes. En un estudio experimental la variable dependiente es la característica que se investiga y que siempre debe ser evaluada, mientras que la variable independiente es la característica que se puede medir por separado y que puede ser causa de la variable dependiente (Baray, 2006 , pág. 31)

En la tesis que se efectúa se trabajan con variables de causa y efecto, es decir dependiente e independiente.

Variable dependiente: Es la variable que se presenta como consecuencia de una variable antecedente. Es decir, que es el efecto producido por la variable que se considera independiente, la cual es manejada por el investigador. Dentro de esta tesis la variable dependiente son las estrategias de enseñanza en el capo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número, estas vienen siendo lo que utiliza la docente para que promueva el aprendizaje del alumno y aprenda cierto contenido.

Las estrategias de enseñanza se consideran como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (Alicia Camilloni, 1998: 186)

Variable independiente: Es la que se presenta como causa y condición de la variable dependiente, es decir, son las condiciones manipuladas por el investigador a fin de producir ciertos efectos. Es decir que a esta variable se le utilizará para resolver el problema en este caso sería la implementación del juego que es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamenta en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social, a su vez permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. Este es indispensable que se maneje en la edad preescolar ya que una manera en la que el

alumno aprende y este se implementara para poder dar solución a la variable dependiente.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Siendo que lo que se quiere es mejorar la variable dependiente que son las estrategias de enseñanza por ello se encuentra la variable independiente que es el juego de mesa para dar solución a la primera. Por lo tanto si se aplica el juego de mesa se podrá dar una mejora a las estrategias de enseñanza de la docente.

Esta Operacionalización de variables como ya se dijo es de causa y efecto por ello:

Se brindará acompañamiento pedagógico a la docente para que imparta sus clases, precisamente se trabajara con ella para que implemente el juego de mesa y así tenga una mejora en sus estrategias de enseñanza en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número.

El acompañamiento pedagógico, un sistema y un servicio destinado a ofrecer asesoría planificada, continua, contextualizada, interactiva y respetuosa del saber adquirido por docentes y directores, orientado a la mejora de la calidad de los aprendizajes de los estudiantes, del desempeño docente y de la gestión de la escuela. (FONDEP, 2008).

Dentro de este se trabajará junto con la docente para que se dé solución a la problemática que se mencionó.

2.5 Investigaciones actuales

A continuación se presentan tres investigaciones actuales que se retoman tal como se encontraron ya que tienen relación con la temática que se está abordando y por lo tanto apoyan al sustento de esta tesis.

➤ EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Por Eduardo Crespillo Álvarez

Agosto - Octubre 2010

Uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

Esta investigación se elige debido a que el juego se ve inmerso como la actividad de enseñanza aprendizaje y da una amplia gama de información que se relaciona con el tema a tratar como lo es el valor del juego en el preescolar, el juego y la educación, el juego como un recurso educativo y cabe mencionar que también habla del rol del docente dentro del juego.

➤ ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Otra mirada al quehacer en el aula

Por: Rebeca Anijovich y Silvia Mora

Aique

Grupo Editor

Buenos Aires

Primera edición: 2009

¿Cómo enseñamos?

Las estrategias entre la teoría y la práctica

MOMENTO 1. APERTURA

Un pasaje del diario de Beatriz Diéguez, maestra y
Profesora de Literatura

MOMENTO 2. DESARROLLÓ

Entre la planificación y la acción

MOMENTO 3: CIERRE

Las estrategias entre la teoría y la práctica

La presente investigación se tomó en cuenta debido a que habla de las estrategias de enseñanza, es problema que se detecta y que se plantea al inicio de esta tesis y sobre todo porque brinda un panorama de lo que son estas y de los desafíos que implica en el alumno y lo que son las estrategias entre la teoría y la práctica que el docente debe manejar.

➤ ENCUENTRO REGIONAL DE EDUCACION INICIAL

“Intercambio para el fortalecimiento de políticas en educación inicial”

Ciudad de Buenos Aires, junio de 2006

Ponencia y debate:

“El juego en la infancia y en el nivel inicial”

A cargo de: Gabriela Valiño

El seguimiento de experiencias y el análisis de las prácticas educativas señalan que es escasa la presencia del juego en los jardines. Es este dato de la realidad el que orienta el sentido de este texto con la intención de recuperar y enriquecer el juego como

actividad social y cultural en el ámbito de las escuelas.

Este marco permite establecer dos tareas simultáneas. Por un lado reflexionar sobre la propia práctica para poder tomar conciencia del lugar que el juego ocupa en cada escuela. Poder rescatar información acerca del juego de un modo ordenado para reconocer las posibilidades y limitaciones de cada experiencia. En otros términos evaluar cuándo, cómo y a qué se juega en cada escuela. Por otro lado instalar una zona de construcción de consenso. Una manera de pensar acerca del juego que fundamente propuestas sobre el juego, el jugar y los materiales de juego compatible con la intencionalidad educativa del jardín de infantes.

Esta última investigación se elige ya que habla acerca del juego en la infancia y el nivel inicial, es decir, en preescolar lo interesante de este documento es que el juego lo maneja como un derecho del niño y una responsabilidad para la escuela, el juego lo maneja como instrumento de enseñanza y se va adentrando ya en algunos tipos de juegos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico es un “Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas”. (Arias, 2006). Parte del hecho de responder al cómo desarrollar el trabajo de investigación planteado, a fin de conseguir los resultados esperados. Referido al conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el problema dentro de una investigación, a través de instrumentos y herramientas, que ayuden en el estudio del problema de investigación.

Metodología “científicamente es un procedimiento general para lograr de una manera precisa el objetivo de la investigación; por lo cual se presentan los métodos y técnicas para la realización de la información”. (Tamayo, Mario Tamayo y, 2004, pág. 78).

Entendido de esta manera la descripción de acciones pertinentes destinadas al problema de investigación que atañe esta tesis, el cual es proporcionar las estrategias de enseñanza adecuadas para favorecer el concepto de número en el campo de pensamiento matemático, grupo tercero “B” del preescolar 5 de Mayo, Calicapan, Chignautla Puebla.

3.1 Enfoque de investigación.

La investigación es el proceso sistemático lógico y coherente mediante el cual se genera conocimiento de un fenómeno o problema determinado, con el propósito de explicar, comprender y transformarlo de acuerdo con las necesidades surgidas.

Hernández, Baptista y Fernández (2010) la definen como un “conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno”. En general es un proceso creativo que se rige por una serie de validez y aceptabilidad compartidas por la comunidad científica y que busca resolver problemas observados y sentidos produciendo conocimientos nuevos. Esas reglas son las que hacen parte del método científico y presentan sus particularidades y diferencias según los distintos enfoques.

Es importante que se mencione y se conozcan los tipos de enfoques que existen y que se describan a grandes rasgos para después poder dar paso al enfoque que sustentara esta tesis.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) en su obra Metodología de la Investigación, sostienen que todo trabajo de investigación se sustenta en dos enfoques principales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo, los cuales de manera conjunta forman un tercer enfoque: El enfoque mixto.

Es importante mencionar a los tres tipos de enfoques que existen y de los cuales se dará una explicación de manera general, profundizando en el enfoque mixto, como guía en el proceso de esta tesis.

- Enfoque cualitativo: Dentro de la investigación cualitativa se puede mencionar que esta, estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. (Roberto, 2006)

Cabe mencionar que a dicho enfoque le interesa más el porqué del problema y dentro de sus técnicas se encuentra la observación que a su vez se deriva en dos: la participante, dentro de esta se trabaja con el grupo al cual se está observando y la segunda es la observación no participante, como su nombre lo dice no se participa ni se obstaculiza el trabajo solo se observa.

Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, bitácora, diario de campo y guión de entrevista, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes

La investigación cualitativa se nutre epistemológicamente de la hermenéutica, el pensamiento hermenéutico interpreta se mueve en significados no en datos, da prioridad a la comprensión y al sentido, es un proceso que tiene en cuenta las intenciones, las motivaciones, las razones y creencias del individuo.

Dentro de este enfoque se encuentran cuatro fases en las cuales se incluyen distintas etapas:

- Preparatoria

Proyecto de investigación: reflexiva y diseño

- Trabajo en equipo

Datos acumulados: acceso al campo y recogida productiva de datos

- Analítica

Resultados: reducción de datos, disposición y transformación de datos y obtención de resultados y verificación de conclusiones.

- Informativa

Informe de investigación: elaboración de informe

- Enfoque cuantitativo: Los estudios de corte cuantitativo pretenden la explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa y objetiva.

Su intención es buscar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Trabajan fundamentalmente con el número, el dato cuantificable (Galeano, 2004:24).

Durante el proceso de cuantificación numérica, el instrumento de medición o de recolección de datos juega un papel central. Por lo que deben ser correctos, o que indiquen lo que interese medir con facilidad y eficiencia.

Realizar una investigación desde el enfoque cuantitativo juega un papel importante; ya que esta pretende acortar la información facilitando al investigador la recopilación de datos y con esto encontrar la resolución de su problema.

- Enfoque mixto: Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta-inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008)

Es decir es la integración de los métodos cuantitativos y cualitativos en uno sólo con el fin de obtener un análisis más completo del fenómeno. Estos dos métodos pueden unirse de manera que las aproximaciones cuantitativa o cualitativa no pierden la esencia de cada quien.

Representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación donde se ocupa la recolección y análisis de datos de los dos enfoques mencionados, así como la integración de los mismos para lograr un mayor entendimiento del fenómeno a estudiar. Johnson (2006) en un “sentido amplio” visualizan a la investigación mixta como un continuo en donde se mezclan los enfoques cuantitativo y cualitativo, centrándose más en uno de éstos o dándoles el mismo “peso” señalando que cuando se hable del método cuantitativo éste se abreviará como **CUAN** cuando se trate del método cualitativo como **QUAL**.

El enfoque mixto cuenta con ciertas características tales como las que se mencionan a continuación:

Que implican:

- Recolección
- Análisis
- Integración de los datos cuantitativos y cualitativos.

Generan:

- Inferencias cualitativas y cuantitativas
- Metainferencias (mixtas)

Sus diseños generales son:

- Concurrentes
- Secuenciales
- De conversión
- De integración

Utilizan con frecuencia de manera simultánea muestreo:

- Probabilístico
- Guiado por propósito

Algunas de sus bondades son:

- Perspectiva más amplia y profunda
- Mayor teorización
- Datos más ricos y variados
- Creatividad
- Indagaciones más dinámicas
- Mayor solidez y rigor
- Mejor exploración y explotación de los datos

Se recalca los tipos de diseños con los cuales trabaja este enfoque y se da un panorama acerca de cada uno de ellos, siendo que sólo uno será el que se ocupe para fundamentar esta tesis.

Diseño exploratorio secuencial: Este diseño está constituido por dos etapas, donde los hallazgos de la metodología utilizada en la primera etapa del estudio, en este caso la cualitativa, contribuye en el desarrollo a informar la segunda etapa cuantitativa. El supuesto en el cual se basa el uso de este diseño es que la exploración es un requisito necesario para la segunda fase del estudio, las etapas de un diseño mixto exploratorio son:

- a) Etapa cualitativa, en la cual se da la recolección, análisis y hallazgos para el desarrollo de un instrumento que formará parte de la
- b) Etapa cuantitativa, en donde se generará una recolección, análisis y hallazgos con los cuales se dará la interpretación del fenómeno. Dado que el diseño comienza cualitativamente, un mayor énfasis a menudo se coloca en los datos cualitativos

Diseño transformativo secuencial: Incluye dos etapas de recolección de datos. Se puede dar prioridad a una de las fases (cualitativa o cuantitativa) o darle la misma importancia a las dos y los resultados se integran al momento de interpretar.

Diseño de triangulación concurrente: El propósito de este diseño es combinar las fortalezas de ambas metodologías para obtener datos complementarios acerca de un mismo problema de investigación. El investigador desea comparar y contrastar los datos originados por estas distintas metodologías. Se realiza el estudio en una sola etapa con lo cual simultáneamente se recolecta, procesa y analiza la información obtenida. Lo más interesante de este modelo es triangular o recoger datos tanto cuantitativos como cualitativos, al mismo tiempo, y para integrar las dos formas de datos para comprender mejor un problema de investigación.

Diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante: Colecta la información cualitativa y cuantitativa al mismo tiempo pero uno de los métodos, el

predominante, guía la investigación y el otro sólo se encuentra “dentro” del principal. Los datos recolectados en ambos métodos se comparan en el análisis.

Diseño anidado concurrente de varios niveles: Se recaban datos cuantitativos y cualitativos en niveles diferentes y el análisis puede variar en cada uno de estos.

Diseño transformativo concurrente: Une varios elementos de los demás modelos, los datos cualitativos y cuantitativos se recolectan al mismo tiempo, pero la recolección y análisis son guiados por una teoría.

Diseño de integración múltiple: Se refiere a una mezcla completa entre los métodos cualitativo y cuantitativo.

Diseño explicativo secuencial (DEXPLIS): Es un diseño en dos etapas en el cual el dato cualitativo ayuda a explicar los resultados significativos, sorprendentes o “límites” de la primera etapa cuantitativa. El propósito de este diseño es que los datos cualitativos ayuden a explicar o construir sobre los resultados de la fase cuantitativa.

3.2 Tipo de diseño

El diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se requiera en una investigación. (Sampieri C. y., 2006 pp. 158)

Diseño explicativo secuencial (DEXPLIS): Es un diseño en dos etapas en el cual el dato cualitativo ayuda a explicar los resultados significativos, sorprendentes o “límites” de la primera etapa cuantitativa. El propósito de este diseño es que los datos cualitativos ayuden a explicar o construir sobre los resultados de la fase cuantitativa.

Desde de la perspectiva proporcionada, este diseño cumple con las necesidades de esta tesis las cuales son en reforzamiento, profundidad y claridad de datos en la búsqueda de los resultados esperados, se pretende utilizar un instrumento cualitativo analizar los datos obtenidos, para posterior realizar y aplicar un cuantitativo, en el objetivo que persigue este proyecto de investigación el cual es proporcionar las estrategias de enseñanza adecuadas para favorecer el concepto de número en el

campo de pensamiento matemático, grupo tercero "B" del preescolar 5 de Mayo, Calicapan, Chignautla Puebla.

Y para llevar a cabo este diseño se utilizaron instrumentos tales como fichas de observación, la cual se realizó durante las sesiones que la docente impartía en los horarios estipulados por la escuela y un cuestionario el cual fue aplicado a los docentes del preescolar.

Por lo que no se debe dejar de lado la definición de instrumento ya que es con lo que se trabajó:

Según Sabino (1996) expone que "un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información. Los datos secundarios, por otra parte son registros escritos que proceden también de un contacto con la práctica, pero que ya han sido recogidos, y muchas veces procesados, por otros investigadores suelen estar diseminados, ya que el material escrito corrientemente se dispersa en múltiples archivos y fuentes de información."

Los instrumentos de recolección de datos, son medulares en toda investigación, porque representa el camino certero hacia la comprobación del problema detectado, siendo así necesario para la justificación del problema que atiende esta tesis, el cual es proporcionar las estrategias de enseñanza adecuadas para favorecer el concepto de número en el campo formativo de pensamiento matemático, grupo tercero "B" del preescolar 5 de Mayo, Calicapan, Chignautla Puebla.

3.3 Universo

Una vez que se ha analizado, el camino que va a tomar el presente estudio se procede a mencionar al universo que va a hacer estudiado. (Carrasco, 2009, pág. 236) Señala que universo es el conjunto de elementos –personas, objetos, sistemas, sucesos, entre otras- finitos e infinitos, a los pertenece la población y la muestra de

estudio en estrecha relación con las variables y el fragmento problemático de la realidad, que es materia de investigación.

Siendo que el universo en esta tesis son los preescolares de Chignautla. En 2010, el municipio contaba con 26 escuelas preescolares, 0.5% del total estatal. (Coneval, 2010). A continuación se menciona cada uno de ellos:

NOMBRE DEL PREESCOLAR	UBICACIÓN
EL ENCANTO	ENCANTO
LA AGUARDIENTERA	LA AGUARDIENTERA
CARMEN SANSALVADOR	5 DE FEBRERO S/N, CHIGNAUTLA
ADOLFO LÓPEZ MATEOS	JOSE MARIA MORELOS Y PAVON S/N, CHIGNAUTLA
PREESCOLAR INDIGENA	PLAZA PRINCIPAL, CHIGNAUTLA
PREESCOLAR INDIGENA	PLAZA PRINCIPAL, CHIGNAUTLA
CUAUHTEMOC	AV. CUAUHTEMOC S/N., COAHUIXCO
IGNACIO ALLENDE	CONOCIDO CALLE PRINCIPAL S/N, SAN ISIDRO
MÉXICO	AV. JUAREZ S/N., SOSA
VICENTE SUÁREZ	PLAZA PRINCIPAL, SOSA
NETZAHUALCOYOTL	2 NORTE S/N, YOPI

CASTELLANIZACIÓN	LOS HUMEROS
NETZAHUALCOYOTL	CALLE CUAUHTEMOC S/N., LOS PARAJES
NIÑOS HEROES	LAZARO CARDENAS S/N., AZTECA
NETZAHUALCOYOTL	CALLE NINOS HEROES S/N., TEPEPAN
CARMEN SERDAN	AV. NORTE S/N., TEQUIMILA
NARCIZO MENDOZA	TALZINTAN
CASTELLANIZACIÓN	CALLE PRINCIPAL S/N, HUAPALTEPEC
CUAUHTEMOC	CUAUHTEMOC S/N., TEZHUATEPEC
5 DE MAYO	CALLE BENITO JUAREZ S/N, COL.CALICAPAN
JUAN ESCUTIA	ANALCO
LOMAS VERDES DEL PEDREGAL	LOMAS DEL PEDREGAL
ASERRADEROS	CALICANTO 2DA. SECCION
LUIS DONALDO COLOSIO MURRIETA	ENCINO RICO
EL PIPILA	LINDA VISTA
TRAVIESOS	A 100 MT.DE LA PARADA EL CAPULIN SECC. TERCERA

3.4 Población

Una vez planteado el universo se da paso a la población de la cual se da una breve definición.

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. Según (Tamayo, 1997) "La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación".

Entonces se dice que una población está determinada por sus características definitorias. Por lo tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo. Es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación.

La población de esta tesis se encuentra inmersa dentro del universo y esta es el preescolar 5 de Mayo ubicado en la localidad de Calicapan, Chignautla. En el cual se está llevando a cabo un proyecto de innovación docente, es decir, la continua actualización de mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, esto se realizara con los alumnos del grupo de 3^oB" y está conformado por 20 mujeres y 15 hombres dando un total de 35 alumnos. Por lo tanto esto se vincula en el proceso de enseñanza aprendizaje y está enfocada en el campo de docencia.

3.5 Muestra

A continuación se habla acerca de la muestra ya que como se puede observar todo esto es un proceso que va hilado y tiene que llevar un orden.

De acuerdo con Sabino (1992) señala que una muestra en el sentido más amplio no es más que eso: una parte del todo que se le llama universo y que sirve para representarlo, lo que se busca al emplear una muestra es que, observando una porción

relativamente reducida de unidades se obtengan conclusiones semejantes a las que lograrían si estudiara el universo total, si se cumple la condición de reflejar en sus unidades lo que ocurre con el universo a eso se le llama muestra representativa, sin embargo para saber con absoluta certeza que una muestra es representativa sería necesario investigar todo el universo y luego comparar ambos resultados, por lo anterior se recurre a utilizar procedimientos matemáticos que son capaces de decirnos con qué nivel de confianza trabajamos al escoger una muestra determinada.

Entonces se dice que la muestra es una representación significativa de las características de una población, es decir es la parte de la población de interés sobre la cual se recolectan datos y tiene las mismas características que se desea investigar en la población.

La muestra suele ser definida como un subgrupo de la población. La población debe situarse claramente en torno a sus características de contenido, lugar y en el tiempo. (Bunge, 2002, pág. 229).

Es decir, una vez obtenida la población cuantificada para dicha investigación se determina la muestra, cuando no es posible medir cada una de las entidades de población; esta muestra se considera es representativa una parte, una colección o subconjunto de la población.

Dentro de la muestra se encuentran inmersos dos tipos de muestreos:

Ahora bien “El muestreo es una herramienta de la investigación científica. Su función básica es determinar que parte de una realidad en estudio (población o universo) debe examinarse con la finalidad de hacer inferencias sobre dicha población”. (Salkind, 1999, pág. 89).

Muestreo probabilístico: todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser elegidos por medio de una selección aleatoria o mecánica. Y esto muestreo a su vez se divide en: aleatoria simple, estratificada y por racimos.

Muestreo no probabilístico o dirigido: es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra, es decir, la selección de los elementos no depende de la probabilidad, sino del criterio del investigador o de las características de la investigación. Este tipo de muestreo se encuentra dividido por el muestreo causal o accidental, intencional, por cuotas y por último de bola de nieve.

Por lo tanto se elige al último muestreo siendo el no probabilístico el cual será utilizado ya que es el más idóneo para trabajar esta investigación y por medio de él se le dará más peso al enfoque cualitativo.

La muestra se encuentra concentrada por el grupo tercero "B" del preescolar 5 de Mayo Calicapan, Chignautla Puebla, contando con 35 alumnos, 20 niñas, 15 niños en edades de 5-6 años.

3.6 Fuentes de información

Dentro de esta investigación se tomaron en cuenta a las fuentes de información, es decir a diversos tipos de documentos que contienen datos útiles para satisfacer una demanda de información o conocimiento de un determinado problema.

"Las fuentes de información tienen como objetivos principales buscar, localizar y difundir el origen de la información contenida en cualquier soporte físico, no exclusivamente en formato libro, aunque sus productos más elaborados y representativos sean los repertorios." (Vega, 1995, pág. 4)

Conocer, distinguir y seleccionar las fuentes de información adecuadas para el trabajo que se está realizando es parte del proceso de investigación por ello se elige a dos tipos, la primera es la primaria y la segunda la secundaria.

Bounocore (1980, 229 p.) Define a las fuentes primarias de información como "las que contienen información original no abreviada ni traducida: tesis, libros, monografías,

artículos de revista, manuscritos. Se les llama también fuentes de información de primera mano”

Es decir contienen información nueva y original, resultado de un trabajo intelectual. Son documentos primarios: libros, revistas científicas y de entretenimiento, periódicos, diarios, documentos oficiales de instituciones públicas, informes técnicos y de investigación de instituciones públicas o privadas, patentes, normas técnicas.

Las fuentes secundarias se define como aquellas que “contienen datos o informaciones reelaborados o sintetizados...” Bounocore (1980, 229p.)

Es decir contienen información organizada, elaborada, producto de análisis, extracción o reorganización que refiere a documentos primarios originales. Son fuentes secundarias: enciclopedias, antologías, directorios, libros o artículos que interpretan otros trabajos o investigaciones.

Dentro de esta investigación se retomaron a estos tipos de fuentes ya que se utilizó libros, revistas científicas, documentos oficiales etc. Así como también se retomaron artículos, antologías y otros trabajos.

3.7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Las técnicas son un conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se efectúa el método, por su parte los instrumentos de medición...” son los recursos que utiliza el investigador para poder registrar información o datos sobre variables que tiene en mente. (Sampieri 2010 (pág. 200)

Dentro de esta investigación los instrumentos utilizados fueron de manera cualitativa (fichas de observación) y cuantitativa (un cuestionario) aplicado a los docentes y fue de preguntas abiertas, estos dos instrumentos se utilizan debido a que se está trabajando bajo el enfoque mixto en el cual se recaba información de ambos enfoques cualitativo y cuantitativo.

A continuación se define a los instrumentos que se utilizaron en esta investigación para así poder dar pauta a la explicación del porque se utilizaron estos.

Ficha de observación: Son instrumentos donde se registra la descripción detallada de lugares, personas, etc., que forman parte de la investigación. En el caso de personas se deben realizar descripciones casi fotográficas de los sujetos observados. En lugares también se deben hacer descripciones precisas a detalle.

Según Hernández Sampieri: “La observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias”.

Es de suma importancia mencionar que las fichas de observación se realizaron durante las clases que impartió la docente del grupo y estas en un momento fueron para detectar la problemática que existe en el grupo. Y se trabajó con ciertas categorías que son de interés y de importancia.

Así mismo se aplicó un cuestionario a los docentes de dicho preescolar:

El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas. (Perez Juste, 1991, pág. 106)

El contenido de las preguntas de un cuestionario es tan variado como los aspectos que mide, dentro de este básicamente se consideran dos tipos de preguntas que son las cerradas y las abiertas. En este caso el instrumento aplicado fue de preguntas abiertas.

Este fue aplicado a los docentes del preescolar pero a quien realmente interesaba aplicar este cuestionario fue a la maestra del grupo el cual fue observado, este cuestionario consto de nueve reactivos en los cuales el fin fue saber datos

generales sobre los docentes, información sobre como imparte sus clases y por último la información acorde al tema de interés.

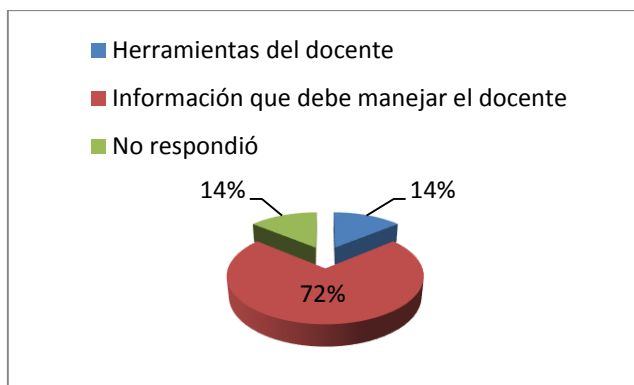
Análisis

El problema se detecta a partir de las de observaciones y de las fichas de observación ya que lo que se notó fue que la docente no diversifica estrategias de enseñanza y por ende requiere apoyo para desarrollar otras estrategias adecuadas que le ayuden en la impartición de sus clases, motivo por el cual los pequeños no prestan la atención a lo que se les explica y pues llega a ser tediosa la clase. Pues aún más cuando se habla del concepto de número y los pequeños tienen que agrupar objetos, contar agregar o quitar.

En un segundo momento se aplicó un cuestionario a los docentes del preescolar pero de manera indirecta se buscaba que la docente del grupo al cual se observó diera respuesta a este y verificar lo que en un primer momento ya se había detectado (ver apéndice D).

Mediante el cuestionario se afirmó que la docente no diversifica estrategias de enseñanza y por ende requiere apoyo para desarrollar otras estrategias adecuadas que le ayuden en la impartición de sus clases. Esto fue por medio de algunas preguntas tales como las siguientes:

Pregunta 6. ¿Qué es una estrategia?

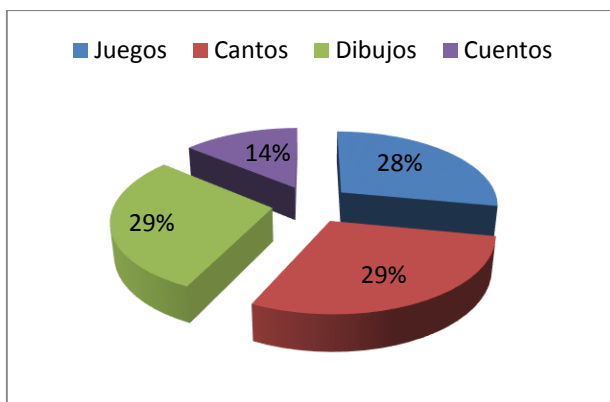


Categoría	Frecuencia	Frecuencia relativa
Herramientas del docente	5	0.72%
Información que debe manejar el docente	1	0.14%
No contestó	1	0.14%

Autor: Elaboración propia 2014

Interpretación: la definición acerca del conocimiento que tiene el docente con las estrategias es fundamental con base en esto un 72% respondió que estas, son la información que debe manejar el docente, y un 14% definió que son estrategias del docente y un 14% no respondió.

Pregunta 7. ¿Qué tipo de estrategia utiliza en sus clases?

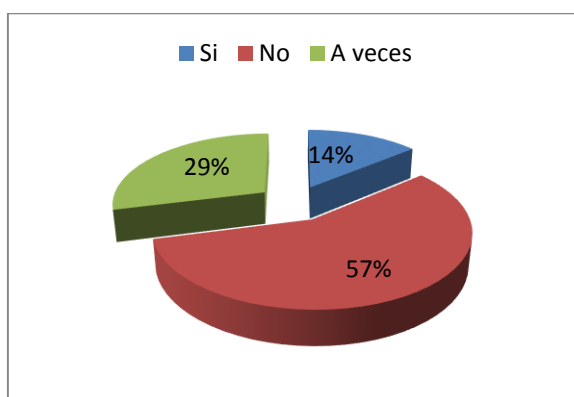


Categoría	Frecuencia	Frecuencia relativa
Juegos	2	0.28%
Cantos	2	0.29%
Dibujos	2	0.29%
Cuentos	1	0.14%

Autor: Elaboración propia 2014

Interpretación: es vital el conocimiento de las estrategias de enseñanza que utiliza el docente, de un total de 7 maestros, (100%) el 29% respondió que a través de cantos, 28% juegos, y un 14% cuentos, finalmente un 29% a través de dibujos.

Pregunta 8. ¿Considera importante manejar estrategias de enseñanza cuando imparte su clase?

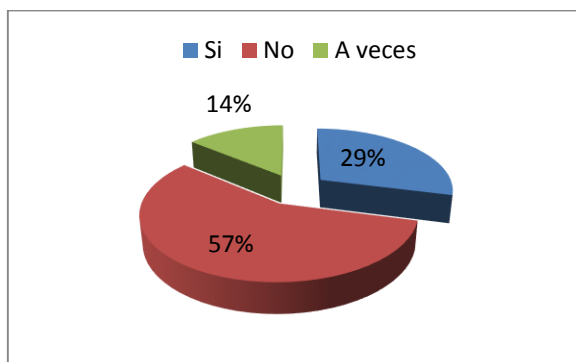


Categoría	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	4	0.57%
No	1	0.14%
A veces	2	0.29%

Autor: Elaboración propia 2014

Interpretación: la opinión acerca del conocimiento de si es provechoso utilizar estrategias de enseñanza. Un 57% respondió que No, y un 14% Si, mientras que un 29% a veces.

Pregunta 9. ¿Considera importante la implementación del juego para retroalimentar lo enseñado en su clase?



Categoría	Frecuencia	Frecuencia relativa
Si	2	0.29%
No	4	0.57%
A veces	1	0.14%

Autor: Elaboración propia 2014

Interpretación: en esta última pregunta se cuestionó al docente acerca de la importancia de la implementación del juego para la retroalimentación de clase y 29% respondió que Sí, un 57% No, y el 14% A veces. Es decir algunos de los maestros cuestionados, (100%), tienen una postura desigual a cerca de esta estrategia.

Como se había mencionado en el planteamiento del problema es muy importante que los docentes utilicen estrategias de enseñanza a la hora de impartir su clase y que implementen el juego, pero por medio del cuestionario aplicado se ha podido observar que algunos de los docentes de dicho preescolar no utilizan éstas, así mismo dentro de las observaciones se notó el problema que tienen los alumnos en el campo formativo de pensamiento matemático debido a que la docente no diversifica estrategias de enseñanza y por ende requiere apoyo para desarrollar otras estrategias adecuadas que le ayuden en la impartición de sus clases por ello la necesidad de resolver dicho problema.

CAPÍTULO IV

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

4.1 Descripción de la alternativa de solución

Tras la detección de la problemática que envuelve a esta tesis, se prosigue a la descripción e implementación de la alternativa de solución, priorizando el objetivo que se persigue el cual es el apoyo al quehacer docente en el manejo de las estrategias de enseñanza, para lograr una construcción de conocimientos significativos en los niños del preescolar 5 de Mayo, ya que esta etapa es de suma importancia, debido a que es en esta en donde los pequeños construyen conocimientos que perduran para toda su vida, siendo necesario desarrollar una labor docente de calidad.

Es importante que los niños tengan nociones de conocimientos matemáticos ya que realmente con o sin escuela los niños las aprenden y las incorporan. (Velázquez, 2004). Desde que nacen los niños van adquiriendo conocimientos pero es importante empezarlos a involucrar con las matemáticas ya que diariamente se utilizan en la vida cotidiana y aún más al llegar al preescolar puesto que se ven cosas nuevas para ellos y en ocasiones cosas que ya les son familiares pero que se necesitan retroalimentar, en este caso se puede mencionar al campo formativo de pensamiento matemático en específico cuando se habla del “concepto de número”.

Hablar de esto es un poco complicado pues los pequeños tienden a no prestar atención a la clase y más cuando la docente no diversifica estrategias de enseñanza y por ende requiere apoyo para desarrollar otras estrategias adecuadas que le ayuden en la impartición de sus clases como lo es este caso, pues se ha detectado que los niños tienen problemas tales como:

- No plantean ni resuelven problemas en situaciones de agregar, quitar, reunir, o al comparar.
- Enumerar objetos de uno en uno
- Repetir oralmente la serie numérica
- Construir colecciones.
- Repartir objetos

Es importante recordar que la actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego pues mientras juega adquiere conocimientos que tendrán gran valor en su actividad escolar, debido a esto esta tesis se enfatiza el trabajar con el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar el pensamiento matemático específicamente en el concepto de número.

Se dice que el principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la niñez que nadie cuestiona es ciertamente la importancia del juego por ello se considera al este como una actividad humana en general y particularmente infantil.

Este es uno de los motivos por el cual la docente debe manejar estrategias tal como lo es la implementación del juego para que los pequeños aprendan puesto que este es de suma importancia en los niños durante esta edad.

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Así mismo establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Es significativo destacar algunas de sus características tales como que es libre, espontáneo, es un modo de expresión, requiere de determinadas actitudes y escenarios y por último a la que se le puede considerar más importante y relacionada desde la perspectiva educativa es que el juego es actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente, debido a que el niño es un ser único y de manera integrada se dan actitudes, deseos, creencias, etc. Algunos criterios o requisitos que se debe tomar en cuenta para que el juego pueda considerarse como actividad de enseñanza, generadora de aprendizajes es que se requiere la participación activa de los jugadores,

combina la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimiento, que tengan finalidad a que los niños entienden y pueden tratar de conseguir, estimulen el razonamiento de los niños se juega mejor si se “piensa” como hacerlo y que se contribuye a establecer relaciones entre los elementos.

Dentro de estos juegos infantiles también se pueden encontrar diversas clasificaciones según su criterio, el número de jugadores, la duración, el material a utilizar, pero lo más importante su potencial contribución al desarrollo y al aprendizaje de los niños y niñas. Por mencionar algunas de estas tenemos:

- Juegos de contacto físico.
- Juegos de construcción-representación.
- Juegos socio-dramáticos.
- Juegos de mesa.
- Juegos de patio.

Todos estos juegos son interesantes para la actividad profesional en lo que se refiere a su funcionalidad educativa y a su potencial contribución al desarrollo y al aprendizaje de los pequeños. Claro que cada docente debe saber seleccionar los más adecuados a lo que pretende explicar y por supuesto al nivel educativo en el cual está laborando.

De acuerdo con lo señalado se brindara al docente el juego de mesa ya que es el más idóneo para dar solución a dicha problemática y con el cual se trabajará con los pequeños del preescolar para que desarrollen su pensamiento matemático.

Si la docente trabaja con el juego de mesa obtendrá un mejor aprovechamiento e interés de los niños, hará que la clase sea más atractiva y divertida dejará a un lado lo tradicional y podrá construir algo nuevo en sus alumnos.

Los juegos de mesa “contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de

normas o reglas que, si son adecuados a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo”. (Rodríguez, 2006)

Puesto que la docente debe implementar el juego de mesa para hacer que sus alumnos mejoren en la sesión se debe dejar en claro que este tipo de juego es practicado a menudo sobre una mesa o un soporte algo similar y es jugado por una o más personas. No conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta; en este caso estos serían juegos de mesa pero no limitados a la misma, es decir que se les sigue llamando igual aunque no precisamente se juegue sobre la mesa.

Según (Guirles, 2002) los juegos de mesa además de potenciar el gusto por las Matemáticas, pueden ser un contexto adecuado para: aprendizajes numéricos básicos, cálculo mental, dominio de operaciones básicas y trabajar la resolución de problemas, buscando y analizando estrategias ganadoras y perdedoras. Dentro de estos juegos se hace mención de cartas, cifras, dominós, ábacos, tableros, construcciones, tiendas de contar, medir, pesar, de cálculos aproximados, reparto, clasificaciones, etc.

A continuación se indican algunos juegos de mesa de los cuales se retomaran algunos para aplicarlos dentro del grupo de tercero “B” del preescolar 5 de Mayo:

- ✓ Serpientes y escaleras
- ✓ Ve a pescar
- ✓ Par
- ✓ Diez en fila
- ✓ Compare
- ✓ Juego del árbol
- ✓ Tragabolas

- ✓ Juguemos con botones
- ✓ Cartones de huevo
- ✓ Domino
- ✓ Las colecciones enseñan matemáticas

4.2 Estrategia Metodológica

Después de haber dado un panorama de la alternativa de solución siendo esta el juego de mesa se debe dar pauta a dejar claro en que consiste este punto el cual se va a tratar a continuación.

Las estrategias metodológicas son las formas de lograr nuestros objetivos en menos tiempo, con menos esfuerzo y mejores resultados. En éstas, el investigador amplía sus horizontes de visión de la realidad que desea conocer analizar, valorar, significar o potenciar (Quiros, 2003, pág. 66).

Esto es parte de la enseñanza aprendizaje y dentro de estas se debe dar la explicación de cómo se va a llevar a cabo la implementación de la alternativa de solución. La cual se efectuará por medio del acompañamiento pedagógico.

De acuerdo con (Sabana, 2011) El acompañamiento es para que los maestros que se desempeñan en el nivel de educación básica, comprendan y transformen su trabajo de manera que incidan positivamente en el aprendizaje de los niños, niñas y jóvenes, y para las autoridades locales y nacionales, es que la formación que se brinde a los educadores, esté “en relación con las dificultades que encuentra un maestro diariamente en el aula”.

Es por ello que se quiere trabajar con la docente por medio de este acompañamiento para trabajar junto con ella, estar al lado apoyándola y guiarla en el proceso. Por tal motivo se cita:

El acompañamiento pedagógico, un sistema y un servicio destinado a ofrecer asesoría planificada, continua, contextualizada, interactiva y respetuosa del saber adquirido por docentes y directores, orientado a la mejora de la calidad de los aprendizajes de los estudiantes, del desempeño docente y de la gestión de la escuela. (FONDEP, 2008, pág. 3).

Esto se llevara a cabo en cuatro clases una por día, las tres primeras constaran de 3 horas, la cuarta y última se llevara a cabo en 2 horas dando un total de once horas a cubrir, estas se dividirán acorde a las actividades las cuales se harán en equipos que los niños formaran por afinidad y de acuerdo a lo que se indique en las secuencias didácticas que se le presentaran a la docente y junto con ella se pondrán en marcha con el propósito de que los alumnos del grupo de tercero “B” por medio del juego de mesa desarrollen su pensamiento matemático en específico el concepto de número.

Las secuencias didácticas son también llamadas planeaciones y sirven para diseñar o estructurar el trabajo que se llevara a cabo dentro del aula en la relación estudiante, docente, saber y entorno. También es entendida como el plan de actuación del maestro y la cual contiene tres momentos importantes referidos a actividades de:

- Inicio: las cuales identifican y recuperan saberes y conocimientos previos.
- Desarrollo: relacionan los saberes, los conocimientos previos con las preconcepciones con el conocimiento científico.
- Cierre: utilizan eficazmente los conocimientos científicos construidos durante la secuencia.

Cabe señalar que en el proceso de elaboración de las secuencias didácticas se parte de situaciones problemáticas, que estén vinculadas a un tema integrador y que consideran contenidos:

- Facticos: se refiere ¿qué conocimientos? ¿qué va a aprender?

- Procedimentales: ¿Qué va a aprender a hacer? y ¿Cómo lo va a hacer?
- Actitudinales: ¿Qué va a aprender cómo persona? y ¿Qué va a aprender para convivir con los demás?

Algunos otros aspectos que las situaciones didácticas contienen son de manera general: nombre del coordinador o responsable, asignatura, competencia, aprendizajes esperados, objetivo, recursos, tiempos, actividades, evaluación y observación.

La primera secuencia didáctica se llevara a cabo en tres horas dando como preámbulo la bienvenida a los pequeños, realizar un bosquejo de sus conocimientos previos, trabajar acerca del tema, realizar una actividad y aplicar el juego “las colecciones” para retroalimentar la clase, por último la evaluación que se llevara a cabo será una lista de cotejo.

La segunda secuencia didáctica se impartirá en tres horas las cuales serán abordadas por tiempos de acuerdo a cada actividad, dentro de esta se trabajara el juego “diez en fila” para que los alumnos retroalimenten lo que la docente les halla enseñado y el instrumento de evaluación será una rúbrica.

La tercera secuencia didáctica se dará en tres horas en las que cada actividad a realizar tendrá un tiempo destinado para así poder trabajar con los niños dentro de esta se abordara el juego “compare” para poder retroalimentar lo que se pretende que el niño aprenda y el instrumento de evaluación aplicado será una lista de cotejo.

Por último se trabajara con la cuarta sesión que constara de dos horas la cual será para retroalimentar lo que en clases pasadas se vio y se trabajó por ello se aplicara el juego “Tragabolas” ya que es el más idóneo para cerrar dichas actividades y el instrumento a utilizar será una rúbrica.

De esta forma es como se quiere que la docente obtenga una mejora en sus estrategias de enseñanza en el campo formativo de pensamiento matemático concepto

de número para que de esta manera la docente retroalimente lo enseñado en sus alumnos.

Una vez mencionadas las secuencias didácticas o planeaciones que se van a manejar es de suma importancia diseñarlas para plasmar en ellas lo que se quiere llevar a cabo o bien lo que se trabajara en cada una, el juego que se implementara y para dar sustento a estos la bibliografía se encuentra escrita en inglés ya que es así como se encontró y por ello se retomó de esa manera. Por otro lado se tiene el tiempo destinado a cada actividad, así mismo los recursos que se utilizaran y se especificara de manera precisa lo que contendrá el inicio, desarrollo y cierre, una vez creada la planeación enseguida vendrá de manera adjunta la explicación de en qué consiste dicho juego y por último se presentara el instrumento con el cual se evaluara al alumno.

PLANEACIONES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
PREESCOLAR 5 DE MAYO
 CCT.21DCC02210, ZONA ESCOLAR 611
 CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

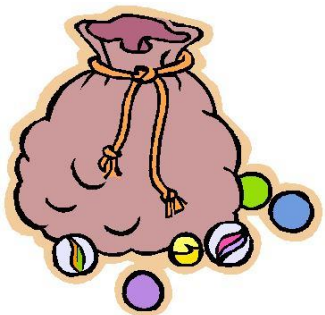
Planeación No.1

Responsable: Elizabeth Herrera Soto		Fecha:23 de marzo de 2015		
Apoyo: Ana Irene Julián Juárez		Aspecto: Número		
Campo Formativo: Pensamiento Matemático				
Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Las colecciones” para que sus alumnos logren identificar el tipo de clasificación al que pertenecen los objetos y la cantidad que hay en cada caso ya sea mayor o menor mediante el conteo.				
Situación de aprendizaje	Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
Las semillas	<p>INICIO:</p> <p>La docente del grupo deberá pasar lista y dar la bienvenida a los alumnos, enseguida formara 7 equipos de 5 personas por afinidad, enseguida realizara preguntas sobre sus conocimientos previos acerca del tema tales como:</p> <p>¿Que entienden por una colección? ¿Tienen colecciones en su casa? y ¿Cómo de que tipo?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>La docente le pide a los</p>	<p>45 min</p> <p>40 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diferente tipos de semillas ✓ Sillas ✓ Mesas ✓ Palillos ✓ Pinzas ✓ Hoja de actividad ✓ Resistol 	<p>Se llevará a cabo mediante una lista de cotejo</p>

Bibliografía: UW-Extension provides equal opportunities in employment and programming, including Title IX and ADA. Call 261-5077 to access this document in a different format or for additional information. Developed by Joan Lauren in collaboration with Launching into Literacy and Math team members. http://www.mathatplay.org/spanish/resources_gta.html

Las Colecciones Enseñan Matemáticas

¿Recuerda cuando era niña(o) y jugaba con objetos que coleccionaba? ¿Formaba una fila con los objetos y los dividía en grupos? ¿Recuerda cómo trataba de dividirlos con un amigo? Estas son experiencias matemáticas positivas de la infancia temprana. Cuando las niñas y los niños combinan, clasifican y ordenan objetos de distintas maneras, aprenden conceptos fundamentales de matemáticas y álgebra por medio del juego y la experiencia directa.



Haga preguntas a sus niños como estas:

- ¿Puedes encontrar un(a) que sea exactamente igual?
- ¿Podemos ponerlos(as) en orden?
- ¿En qué grupo está este(a)?
- ¿Podría estar en este grupo también?

Colecciones Enseñan:

Combinar Observar objetos que son iguales

Clasificar Agrupar objetos similares

Poner en Secuencia Ordenar objetos

Poner unos objetos dentro de otros

Darse cuenta que algunos objetos forman parte de distintos grupos al mismo tiempo

Si quiere brindarle a su niña(o) algunas de las mejores experiencias matemáticas de la infancia temprana, saque las colecciones que tiene guardadas y vea las que tiene a su alrededor con un nuevo "ojo matemático".

Mas Recursos:

<http://extensionenespanol.net/index.cfm>

UW-Extension provides equal opportunities in employment and programming, including Title IX and ADA. Call 261-5077 to access this document in a different format or for additional information. Developed by Joan Laurion in collaboration with Launching into Literacy and Math team members.
<http://oldweb.madison.k12.wi.us/tnl/lilm/>

Objetos que les gusta coleccionar a los niños:

Carritos

Piedras

Barajas Sartenes y ollas Conos de árboles

Conchas de mar

Muñequitos Botones

Monedas

Animales de peluche

****Asegúrese de proteger a su niña(o) de ahogarse. Escoja objetos coleccionables apropiados para su edad.**

9												
Alumno 10												
Alumno 11												
Alumno 12												
Alumno 13												
Alumno 14												
Alumno 15												
Alumno 16												
Alumno 17												
Alumno 18												
Alumno 19												
Alumno 20												
Alumno 21												
Alumno 22												
Alumno 23												
Alumno 24												
Alumno 25												
Alumno 26												
Alumno 27												
Alumno 28												
Alumno 29												
Alumno 30												
Alumno 31												
Alumno												

32												
Alumno 33												
Alumno 34												
Alumno 35												
Total												
Porcent aje												

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
PREESCOLAR 5 DE MAYO**

CCT.21DCC02210, ZONA ESCOLAR 611
CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

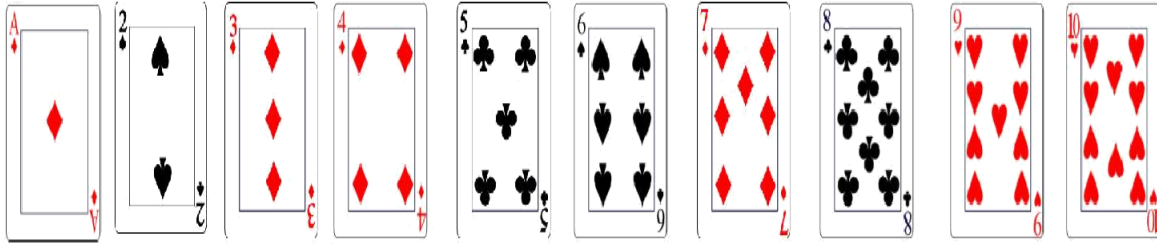
Planeación No.2

Responsable: Elizabeth Herrera Soto		Fecha:24 de marzo de 2015		
Apoyo: Ana Irene Julián Juárez		Aspecto: Número		
Campo Formativo: Pensamiento Matemático				
Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Diez en fila” para que sus alumnos logren identificar la numeración del 1 al 10 dentro de la siembra de frijol que se hará en surcos y puedan expresarla oralmente				
Situación de aprendizaje	Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
La siembra de frijol	<p>INICIO:</p> <p>La docente pasara lista a los alumnos, enseguida les dará la bienvenida y posterior a ello deberá preguntarles sobre sus conocimientos previos acerca del tema realizando preguntas tales como:</p> <p>¿Saben cómo se realiza la siembra de frijol?, ¿Han visto que se hacen surcos en la tierra?, ¿Saben cuántos surcos se hacen?</p> <p>Una vez que la docente ya entro en contacto con los números deberá ponerles la numeración en el pizarrón para que realice preguntas como:</p> <p>¿Qué números conocen? ¿Dónde los han visto?</p>	35 min	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Semilla de frijol ✓ Pizarrón ✓ Sillas ✓ Mesas ✓ Plumón ✓ Cartas de juego ✓ Tabla de madera ✓ Plastilina 	Se llevará a cabo mediante una rúbrica

	<p>DESARROLLO:</p> <p>La docente les explicara a los niños como se lleva a cabo la siembra de frijol, los pasos que se siguen, que beneficios tiene para la comunidad, etc. Enseguida pide a los alumnos que salgan al terreno para que se les enseñe como se siembra y se hacen los surcos, conforme se realicen los niños irán contando de forma oral los surcos.</p> <p>Pasaran al salón y se formaran 7 equipos de 5 integrantes, se agruparan por afinidad y se retroalimentara la clase con el juego “Diez en fila” (archivo adjunto) en el cual permitirá que los pequeños organicen las cartas en secuencia del 1 al 10 y después repetirán la numeración de manera oral.</p> <p>La docente pedirá como actividad que los alumnos saquen su plastilina y su tabla de madera para que realicen los números que se vieron durante la clase</p> <p style="text-align: center;">Receso</p> <p>CIERRE:</p> <p>Para culminar la clase</p>	<p>25 min</p> <p>35 min</p> <p>25 min</p> <p>30 min</p>		
--	---	--	--	--

	serán escogidos de manera aleatoria 8 alumnos los cuales comentaran que les pareció la clase y les recordaran a sus compañeros como se lleva a cabo la siembra de frijol.	30 min		
Observaciones:				

Bibliografía: Compiled by Judy Ballweg, Preschool Resource Teacher, Madison Metropolitan School District, 2011



Ten in a Row – Diez en fila

Objetivo: Organizar las cartas en secuencia del 1 al 10

Instrucciones:

1. Cada jugador recibe 10 cartas y las coloca boca abajo en una fila. El resto de las cartas se coloca boca abajo en un montón en el centro de la mesa.
2. El Jugador 1 toma una carta del montón y reemplaza una carta de su fila de diez colocando la carta boca arriba en la posición correcta en la fila. Voltea la carta reemplazada y la usa, si es posible, para reemplazar otra de las cartas que están boca abajo. El juego continúa hasta que no haya un lugar disponible. La carta que no se pudo ubicar se coloca boca arriba y se usa para comenzar un montón de cartas de desecho.
3. Los jugadores toman turnos ya sea tomando una carta nueva o utilizando la carta de arriba del montón de desecho para reemplazar cartas en sus filas.
4. El primer jugador que reemplace todas sus cartas es el ganador.

Compiled by Judy Balweg preschool Resource Teacher, Madison Metropolitan School District, 2011

RÚBRICA

PREESCOLAR 5 DE MAYO
CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

Nombre de la docente: Elizabeth Herrera Soto

Apoyo pedagógico: Ana Irene Julián Juárez

Fecha: 24 de marzo de 2015

Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Diez en fila” para que sus alumnos logren identificar la numeración del 1 al 10 dentro de la siembra de frijol que se hará en surcos y puedan expresarla oralmente.

Rango Criterios	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Disposición	Tiene disposición para trabajar lo que se le pide y siempre está listo para trabajar.	Siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide y en ocasiones está listo para trabajar.	Casi siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide pero algunas veces no está listo para trabajar.	No tiene disposición para trabajar lo que se le pide y a menudo no está listo para trabajar.
Atención	Presta atención a la consigna que se le da y entiende lo que se le pide	Siempre presta atención a la consigna que se le da y en ocasiones entiende lo que se le pide.	Casi siempre presta atención a la consigna que se le da y algunas veces entiende lo que se le pide.	No presta atención a la consigna que se le da y no entiende lo que se le pide.
Manejo del tiempo	Utiliza bien el manejo del tiempo acorde al que se le da y no tiene demora.	Siempre maneja bien el tiempo acorde al que se le da y en ocasiones tiene demora.	Casi siempre maneja el tiempo acorde al que se le da y algunas veces tiene demora.	No maneja el tiempo acorde al que se le da y tiene demora.
Aplica el juego	Aplica el juego en sus actividades y retroalimenta por medio de él.	Siempre aplica el juego en sus actividades y en ocasiones retroalimenta por medio de él.	Casi siempre aplica el juego en sus actividades y algunas veces retroalimenta por medio de él.	No aplica el juego sus actividades y no retroalimenta por medio de él.

Aspectos	Disposición				Atención				Manejo del tiempo				Aplica el juego			
	Ni v el 4	Ni v el 3	Ni v el 2	Ni v el 1	Ni v el 4	Ni v el 3	Ni n el 2	Ni v el 1	Ni v el 4	Ni v el 3	Ni v el 2	Ni v el 1	Ni v el 4	Ni v el 3	Ni v el 2	Ni v el 1
Alumno 1																
Alumno 2																
Alumno 3																
Alumno 4																
Alumno 5																
Alumno 6																
Alumno 7																
Alumno 8																
Alumno 9																
Alumno 10																
Alumno 11																
Alumno 12																
Alumno 13																
Alumno 14																
Alumno 15																
Alumno 16																
Alumno 17																
Alumno 18																
Alumno 19																
Alumno 20																
Alumno 21																
Alumno 22																
Alumno 23																
Alumno 24																
Alumno 25																
Alumno 26																
Alumno 27																
Alumno 28																
Alumno 29																
Alumno 30																

Alumno 31																	
Alumno 32																	
Alumno 33																	
Alumno 34																	
Alumno 35																	

Aspectos Niveles	Disposición	%	Atención	%	Manejo del tiempo	%	Aplicación del juego	%
(4) Excelente								
(3) Bueno								
(2) Suficiente								
(1) Insuficiente								
TOTAL								

Niveles	Total	Porcentaje
Excelente		
Bueno		
Suficiente		
Insuficiente		
Total		

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
PREESCOLAR 5 DE MAYO
 CCT.21DCC02210, ZONA ESCOLAR 611
 CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

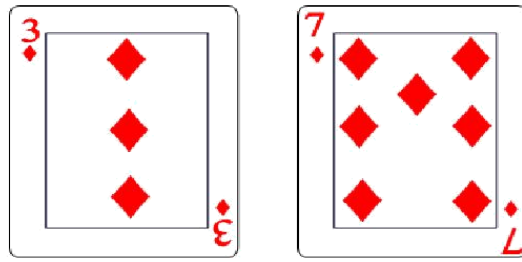
Planeación No.3

Responsable: Elizabeth Herrera Soto		Fecha:25 de marzo de 2015		
Apoyo: Ana Irene Julián Juárez		Aspecto: Número		
Campo Formativo: Pensamiento Matemático				
Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego "Compare" para que sus alumnos logren hacer la comparación o igualar los números en el surcado.				
Situación de aprendizaje	Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
El surcado	<p>INICIO:</p> <p>La docente pasara lista a los alumnos, enseguida les dará la bienvenida y deberá propiciar un dialogo sobre el proceso del surcado de manera que les realice preguntas como: ¿Quién lo hace? ¿Para qué se hace? ¿Que se utiliza?</p>	35 min	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mesas ✓ Sillas ✓ Cartas de juego ✓ Cuaderno ✓ Revistas ✓ Periódicos ✓ Resistol ✓ Tijeras ✓ Lápiz 	Se llevará a cabo mediante una lista de cotejo
	<p>DESARROLLO:</p> <p>La docente les pide a los pequeños que salgan al terreno para les explique y les muestre como se hacen los surcos para la siembra y en seguida dos niños realizaran la cantidad de orificios que</p>	25 min		

	<p>se les indique conforme lo vayan haciendo podrán ir comparando o igualando la cantidad que tiene cada surco. Los demás compañeros podrán apoyar y aportaran su opinión.</p> <p>Posteriormente pasaran al salón y se formaran en equipos de 4 niños para que realicen una actividad mediante la implementación del juego "compare" (archivo adjunto) el cual consiste en que el alumno decida cuál de las cartas muestra el número más grande, más pequeño y compararan los números. De los equipos que se formen solo dos niños jugaran a modo de hacer parejas y los que no jueguen apoyaran a sus compañeros</p> <p>Por último trabajaran con una actividad la cual consiste en que ellos recorten números y luego los peguen en un su cuaderno para que puedan compararlos y ellos tendrán que unir con una línea los números que se repitan.</p> <p style="text-align: center;">Receso</p> <p>CIERRE:</p>	<p>35 min</p> <p>25 min</p> <p>30 min</p>		
--	--	---	--	--

	Para concluir la clase se les pedirá a cinco niños que platicuen que les llamo la atención de esa clase, que les gusto y muestren su cuaderno a sus compañeros y a la docente para que dialogue sobre lo que se hizo y terminaran con un canto que la docente crea conveniente.	30 min		
Observaciones:				

Bibliografía: Compiled by Judy Ballweg, Preschool Resource Teacher, Madison Metropolitan School District, 2011



Compare – Compare

Objetivo: Decida cual de las cartas muestra el número más grande.

Instrucciones:

1. Reparta la misma cantidad de cartas para cada jugador. Ambos jugadores colocan su montón de cartas boca abajo en frente de ellos.
2. Ambos jugadores voltean, a la vez, la primera carta de su montón.
3. Miren las cartas. Decidan cual número es más grande. El jugador con el número más grande toma las dos cartas.
4. El juego continúa hasta que ambos jugadores hayan volteado todas las cartas de sus montones.

Variaciones:

- El jugador con el número más *pequeño* toma las dos cartas.
- Agregue cuatro comodines a la baraja. Si el jugador voltear un comodín, puede decidir que número darle.
- Juegue hasta que uno de los jugadores haya reunido todas las cartas de la baraja.

Alumno 13												
Alumno 14												
Alumno 15												
Alumno 16												
Alumno 17												
Alumno 18												
Alumno 19												
Alumno 20												
Alumno 21												
Alumno 22												
Alumno 23												
Alumno 24												
Alumno 25												
Alumno 26												
Alumno 27												
Alumno 28												
Alumno 29												
Alumno 30												
Alumno 31												
Alumno 32												
Alumno 33												
Alumno 34												
Alumno 35												
Total												
Porcent aje												

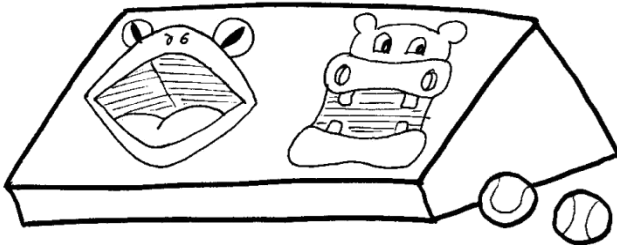
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
PREESCOLAR 5 DE MAYO
 CCT.21DCC02210, ZONA ESCOLAR 611
 CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

Planeación No.4

Responsable: Elizabeth Herrera Soto		Fecha:26 de marzo de 2015		
Apoyo: Ana Irene Julián Juárez		Aspecto: Número		
Campo Formativo: Pensamiento Matemático				
Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Tragabolas” para retroalimentar el conteo de suma y resta en pequeños números así como la repartición o agrupamiento de objetos.				
Situación de aprendizaje	Actividad	Tiempo	Recursos	Evaluación
El surcado	INICIO: La docente pasara lista a los alumnos y les dará la bienvenida	15 min	✓ Mesas ✓ Sillas ✓ Base del juego ✓ Pelotas	Se llevará a cabo mediante una rúbrica
	DESARROLLO: La docente deberá propiciar un dialogo sobre lo aprendido en clases anteriores, realizara preguntas tales como: ¿Recuerdan cómo clasificamos objetos? ¿Qué tipo de colecciones formamos? ¿Qué números conocimos? ¿Qué les pareció más interesante?	30 min		
	La docente expresara que para retroalimentar lo visto en clases anteriores jugaran “el tragabolas”	35 min		

	<p>(archivo adjunto) y explicara en que consiste este juego y les dirá que consiste en arrojar y tratar de introducir una pelota en el orificio y que le tendrán que ir diciendo cuantas pelotas metió, cuantos se quedaron fuera, etc.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Para concluir la clase la docente agradecerá la atención de los alumnos y se pedirá a los niños que realicen el canto que más les agrade.</p>	20 min		
Observaciones:				

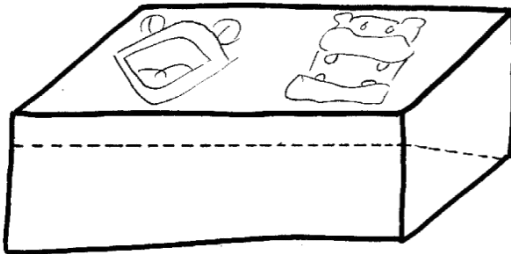
Bibliografía: Miguel Santos Arévalo, JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA EDUCACION INFANTIL



El tragabolas

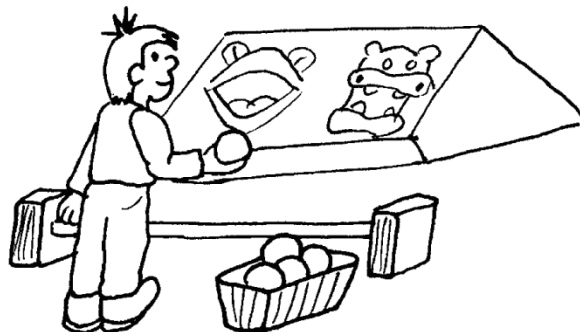
El tragabolas es un conocido juego tradicional de tiro, que tan solo consiste en arrojar y tratar de introducir una pelota u otro objeto pequeño en un hueco más o menos grande que hay en una caja o recipiente.

Para su construcción en el aula de Infantil hemos aprovechado una caja de cartón de grandes dimensiones (100 x 50 x 35) bajo el pretexto de hacer juguetes nuevos con cosas viejas. En la base de esta caja dibujamos dos grandes caras de animales con sus bocas abiertas (en este caso una rana y un hipopótamo).



Después las pintamos con pintura plástica y con un *cutter* recortamos las bocas y la caja tal y como indica el dibujo, con la idea de facilitarles a los niños/as un ángulo adecuado (aproximadamente 45°) para encestar con cierta facilidad.

Una vez terminado sólo queda jugar. Colocándolo en el suelo, señalamos una distancia de disparo (con una marca en el suelo o con una pica) y colocamos una caja llena de pelotas de tenis.



Al margen de tratarse de un juego, y por tanto una actividad lúdica y atractiva para los pequeños, es un juego muy interesante para trabajar la numeración de forma divertida. Mediante el juego y la manipulación ponemos a los niños y niñas ante situaciones problemáticas que resolver: pueden contar, segmentar, anotar, sumar, comparar...

A modo de ejemplo, vamos a señalar a continuación algunas variaciones que podemos emplear cuando recurramos a este juego:

A nivel individual, pedimos a cada niño/a que coja un número determinado de pelotas de la caja y las tire (el número de pelotas variará lógicamente dependiendo de la edad). Después de contarlas y tirarlas le pedimos que nos diga cuantas ha metido y/o cuantas se han quedado fuera. Si es necesario vamos prestando ayudas pero rápidamente cogen la dinámica.

Podemos también pedirles que anoten sus tantos en una tabla de doble entrada y al finalizar observar quién ha metido más, quien menos, quien todas, quién ninguna... Esta tabla puede servir de registro para ir anotando los tantos de cada alumno/a en sesiones sucesivas, lo que también nos sirve para comparar y verbalizar lo que hace un mismo niño/a en diferentes momentos.

Formando parejas, alternativamente uno tira y el otro anota o señala en un ábaco. Formando pequeños grupos o equipos de forma aleatoria irán tirando sucesivamente un mismo número de pelotas (por ejemplo, un equipo de 5 miembros que tiran 2 pelotas cada uno en 5 años). Los tantos los podemos sumar al final recordando que ha anotado cada uno o bien vamos señalando los aciertos en un ábaco para contarlos al final entre todos. Al finalizar el juego podemos comparar (quién más, quién menos...) y ordenar las anotaciones (de menor a mayor, de mayor a menor...)

También podemos aprovechar que en nuestro tragabolas tenemos dos huecos donde tirar para pedirle a los pequeños que “repartan” el número de pelotas entre los dos animales (por supuesto, usando números pares). Después podemos verbalizar qué animal se ha “comido” más, cual se ha comido menos, cuánto se han comido entre los dos...

Estas y otras posibilidades nos dan cuenta de que se trata de un juego muy flexible que nos permite adaptarlo a los diferentes niveles.

También podemos emplearlo como recurso para un rincón y dejar que los chicos/as jueguen libremente. Os sorprenderá como acaban estableciendo turnos, competiciones y empleando de forma espontánea los números.

RÚBRICA

PREESCOLAR 5 DE MAYO
CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

Nombre de la docente: Elizabeth Herrera Soto

Apoyo pedagógico: Ana Irene Julián Juárez

Fecha: 26 de marzo de 2015

Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Tragabolas” para retroalimentar el conteo de suma y resta en pequeños números así como la repartición o agrupamiento de objetos.

Rango Criterios	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Disposición	Tiene disposición para trabajar lo que se le pide y siempre está listo para trabajar.	Siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide y en ocasiones está listo para trabajar.	Casi siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide pero algunas veces no está listo para trabajar.	No tiene disposición para trabajar lo que se le pide y a menudo no está listo para trabajar.
Atención	Presta atención a la consigna que se le da y entiende lo que se le pide	Siempre presta atención a la consigna que se le da y en ocasiones entiende lo que se le pide.	Casi siempre presta atención a la consigna que se le da y algunas veces entiende lo que se le pide.	No presta atención a la consigna que se le da y no entiende lo que se le pide.
Manejo del tiempo	Utiliza bien el manejo del tiempo acorde al que se le da y no tiene demora.	Siempre maneja bien el tiempo acorde al que se le da y en ocasiones tiene demora.	Casi siempre maneja el tiempo acorde al que se le da y algunas veces tiene demora.	No maneja el tiempo acorde al que se le da y tiene demora.
Aplica el juego	Aplica el juego en sus actividades y retroalimenta por medio de él.	Siempre aplica el juego en sus actividades y en ocasiones retroalimenta por medio de él.	Casi siempre aplica el juego en sus actividades y algunas veces retroalimenta por medio de él.	No aplica el juego sus actividades y no retroalimenta por medio de él.

Aspectos	Disposición				Atención				Manejo del tiempo				Aplica el juego			
	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni n el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el
Alumnos	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno 1																
Alumno 2																
Alumno 3																
Alumno 4																
Alumno 5																
Alumno 6																
Alumno 7																
Alumno 8																
Alumno 9																
Alumno 10																
Alumno 11																
Alumno 12																
Alumno 13																
Alumno 14																
Alumno 15																
Alumno 16																
Alumno 17																
Alumno 18																
Alumno 19																
Alumno 20																
Alumno 21																
Alumno 22																
Alumno 23																
Alumno 24																
Alumno 25																
Alumno 26																
Alumno 27																
Alumno 28																
Alumno 29																
Alumno 30																
Alumno 31																
Alumno 32																
Alumno 33																
Alumno 34																
Alumno 35																

Aspectos Niveles	Disposición	%	Atención	%	Manejo del tiempo	%	Aplicación del juego	%
(4) Excelente								
(3) Bueno								
(2) Suficiente								
(1) Insuficiente								
TOTAL								

Niveles	Total	Porcentaje
Excelente		
Bueno		
Suficiente		
Insuficiente		
Total		

4.4 Evaluación

Todo el proceso que se ha venido tratando acerca de las estrategias de enseñanza en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número y lo que se quiere lograr con la implementación del juego de mesa debe tener una evaluación para poder verificar los resultados y poder aceptar o bien rechazar la hipótesis de este proyecto de investigación. Para la validación de la conjetura aprobar es de suma importancia establecer porcentajes, en este caso se necesita un 65% de datos positivos, para la validación de la misma, por tal motivo se debe dar un panorama acerca de los instrumentos que se utilizaran para llevar a cabo dicha evaluación, no sin antes dar una definición de lo que está implica.

La evaluación, es un proceso continuo, que valora todos los aspectos del proceso de aprendizaje de un alumno, y con ella te permite ver, si los objetivos propuestos son los adecuados, o si es necesario, cambiar la metodología, los contenidos... para que esto mejore. (Hoffmann, 1999)

Este autor dice algo muy cierto debido a que la evaluación debe dejar de ser un momento terminal del proceso educativo para transformarse en una búsqueda continua de comprensión de las dificultades del educando y en la dinamización de nuevas oportunidades de conocimiento.

Así mismo la evaluación en la perspectiva de la construcción del conocimiento, parte de dos premisas básicas: confianza en la posibilidad de los educandos para construir sus propias verdades y valorización de sus manifestaciones e intereses.

En educación preescolar, los referentes para la evaluación son los aprendizajes esperados establecidos en cada campo formativo, que constituyen la expresión concreta de las competencias; los aprendizajes esperados orientan a

las educadoras para saber en qué centrar su observación y qué registrar en relación con lo que los niños hacen. (Plan de estudios, 2011).

La importancia de la evaluación se caracteriza por la valoración de los niveles de logro de las competencias agrupadas en los distintos campos formativos que están contenidos en el programa, es decir, se hace una comparación de lo que los niños saben o pueden hacer con referencia a los propósitos educativos del mismo. Tiene un carácter formativo ya que se realiza de forma continua a través de todo el ciclo escolar, se utiliza prioritariamente la observación para la obtención de los datos ya que ésta es cualitativa.

La evaluación formativa es el proceso de obtener, sintetizar e interpretar información para facilitar la toma de decisiones orientadas a ofrecer retroalimentación al alumno, es decir, para modificar y mejorar el aprendizaje durante el período de enseñanza.

Por lo mencionado, para evaluar a los alumnos del preescolar 5 de Mayo del grupo tercero "B" y debido a que son cuatro situaciones didácticas y este proyecto se basa en el diseño explicativo secuencial (DEXPLIS) se utilizan instrumentos tales como, dos listas de cotejo y dos rubricas.

De acuerdo con el documento de herramientas de evaluación en el aula, una lista de cotejo consiste en una lista de indicadores de logro o de aspectos que conforman un indicador de logro determinados y seleccionados por él y la docente, en conjunto con los alumnos y las alumnas para establecer su presencia o ausencia en el aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes.

En cuando a la rúbrica es una tabla que presenta en el eje vertical los criterios que se van a evaluar y en el eje horizontal los rangos de calificación a aplicar en cada criterio. Los criterios representan lo que se espera que los alumnos hayan dominado y sirve para tener una idea clara de lo que representa

cada nivel en la escala de calificación. Por eso se describe el criterio en cada nivel. Así mismo, el alumno puede saber lo que ha alcanzado y le falta por desarrollar. Los rangos deben representar los grados de logro, por medio de grados o números.

Dentro de la primera planeación o secuencia didáctica se utiliza una lista de cotejo este instrumento es cualitativo y se pudo manejar por aspectos, lo cual permitió poder detectar el logro de cada niño y se alcanzó lo que en el objetivo se planteó.

La segunda planeación se utilizó una rúbrica, es un instrumento cuantitativo la cual se manejó individualmente y que contiene aspectos que son de interés para verificar si se cumple lo que se pretende dentro del objetivo a cada aspecto se le da un valor considerado de acuerdo a la relevancia que este tenga.

En la tercera planeación se utiliza una lista de cotejo, esta es de corte cualitativa y permite mostrar lo que los pequeños logran.

Por último en la cuarta planeación se utilizó una rúbrica la cual es llevada por cada alumno y debido a que son 35 alumnos sólo se muestra el machote de esta, y enseguida se hace el concentrado por medio de una lista de cotejo con el fin de poder observar lo que cada alumno alcanzo.

Para poder llegar a verificar los resultados finales se hará el concentrado de las listas de cotejo y las rubricas, en seguida se graficarán para poder mostrar el porcentaje obtenido y ver si se acepta o se rechaza la hipótesis que se estableció dentro de este proyecto.

RESULTADOS

Planeación No. 1

LISTA DE COTEJO

PREESCOLAR 5 DE MAYO
CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

Nombre de la docente: Elizabeth Herrera Soto

Apoyo pedagógico: Ana Irene Julián Juárez

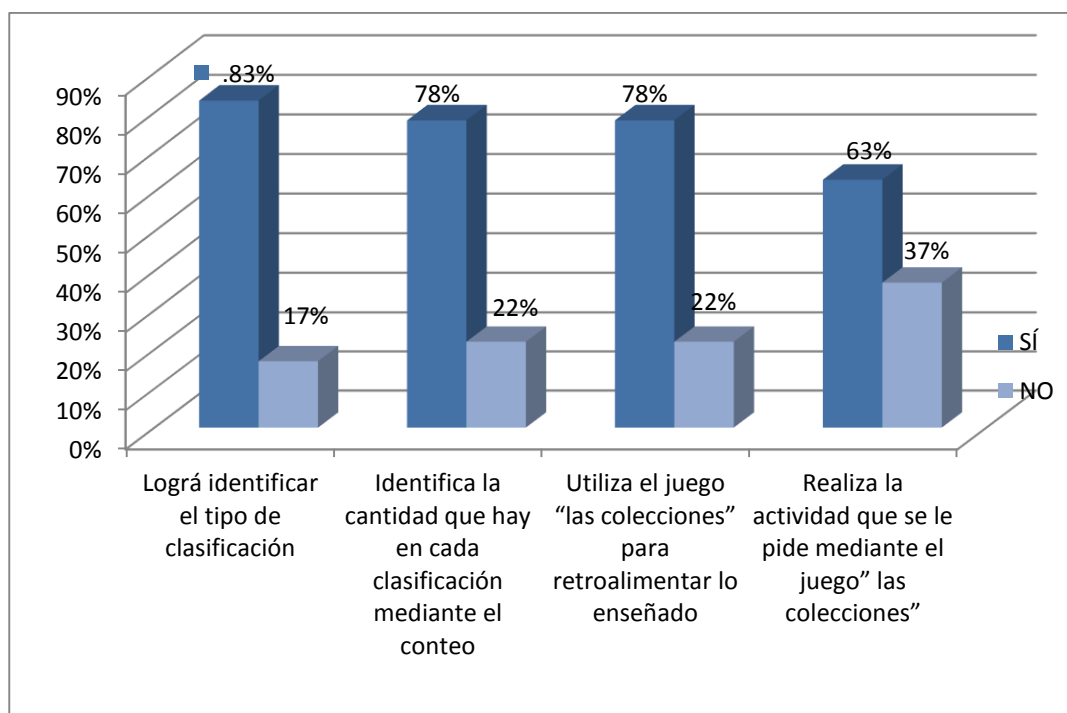
Fecha: 23 de marzo de 2015

Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Las colecciones” para que sus alumnos logren identificar el tipo de clasificación al que pertenecen los objetos y la cantidad que hay en cada caso ya sea mayor o menor mediante el conteo

Aspectos	Logra identificar el tipo de clasificación		Identifica la cantidad que hay en cada clasificación mediante el conteo		Utiliza el juego “las colecciones” para retroalimentar lo enseñado		Realiza la actividad que se le pide mediante el juego” las colecciones”		Total		Porcentaje de Sí	Porcentaje de No
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
Alumnos												
Alumno 1	x			x	x		x		3	1	75%	25%
Alumno 2	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 3	x		x			x	x		3	1	75%	25%
Alumno 4		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 5	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 6	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 7	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 8	x			x	x		x		3	1	75%	25%

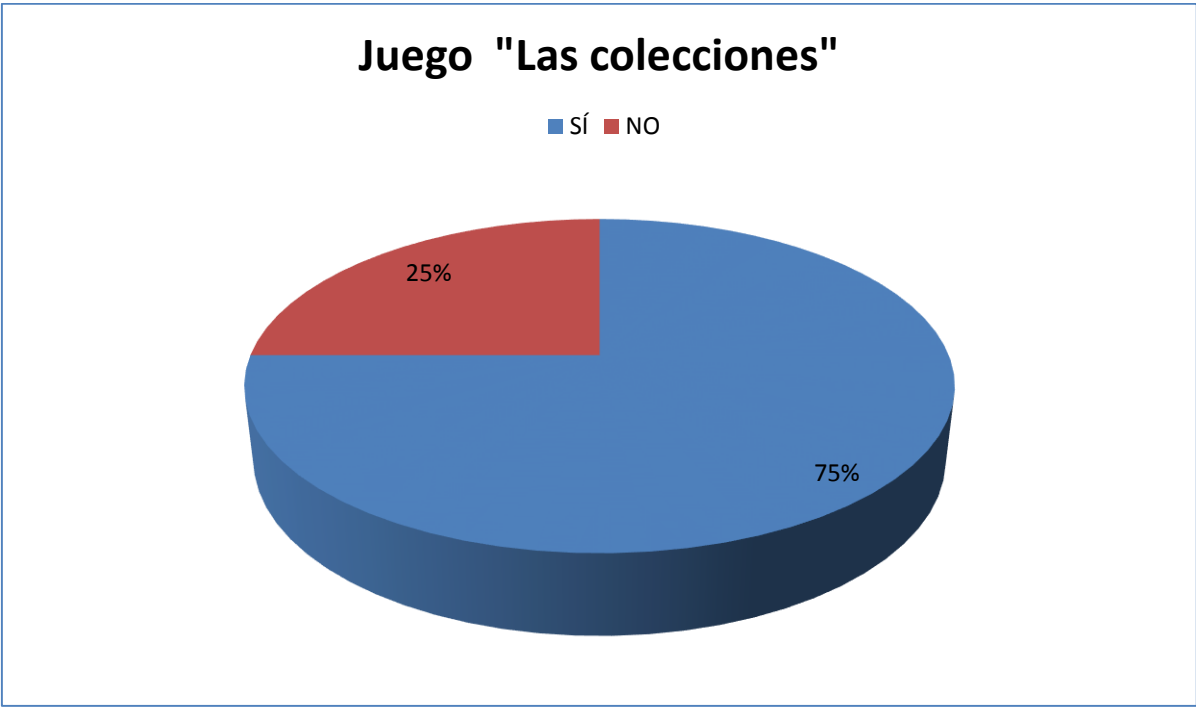
Alumno 9	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 10		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 11	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 12		x	x		x		x		2	2	50%	50%
Alumno 13	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 14	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 15		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 16	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 17	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 18	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 19	x			x	x			x	2	2	50%	50%
Alumno 20	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 21	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 22	x		x			x	x		3	1	75%	25%
Alumno 23	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 24	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 25	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 26		x	x		x		x		2	2	50%	50%
Alumno 27	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 28	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 29		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 30	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 31	x		x		x		x		4	0	100%	

Alumno 32	x			x	x		x		3	1	75%	25%
Alumno 33	x		X		x		x		4	0	100%	
Alumno 34	x		X			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 35	x		X		x		x		4	0	100%	
Total	29	6	27	8	27	8	22	13	105	35	2625	875
Porcentaje	63	37	78	22	78	22	83	17	75%	25%		



Fuente: Elaboración propia 2015

Interpretación: Dentro de esta gráfica lo que se puede observar es que dentro del primer aspecto que es logra identificar el tipo de clasificación el 83% si lo hace y el 17% no, en el segundo aspecto el 78% si lo logra y el 22% no, en el tercero el 78% si y el 22% no, por ultimo en el cuarto aspecto el 63% si lo logra y el 37% no.



Fuente: Elaboración propia 2015

Y de acuerdo a lo que se plantea en la hipótesis de este proyecto se puede observar en los resultados y mediante esta gráfica que al Implementar el juego de mesa se mejoraron las estrategias de enseñanza en la docente del grupo de 3° "B", obteniendo valores del 75% positivo y del 25% negativo.

Planeación No.2

RÚBRICA

PREESCOLAR 5 DE MAYO
CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

Nombre de la docente: Elizabeth Herrera Soto

Apoyo pedagógico: Ana Irene Julián Juárez

Fecha: 24 de marzo de 2015

Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Diez en fila” para que sus alumnos logren identificar la numeración del 1 al 10 dentro de la siembra de frijol que se hará en surcos y puedan expresarla oralmente

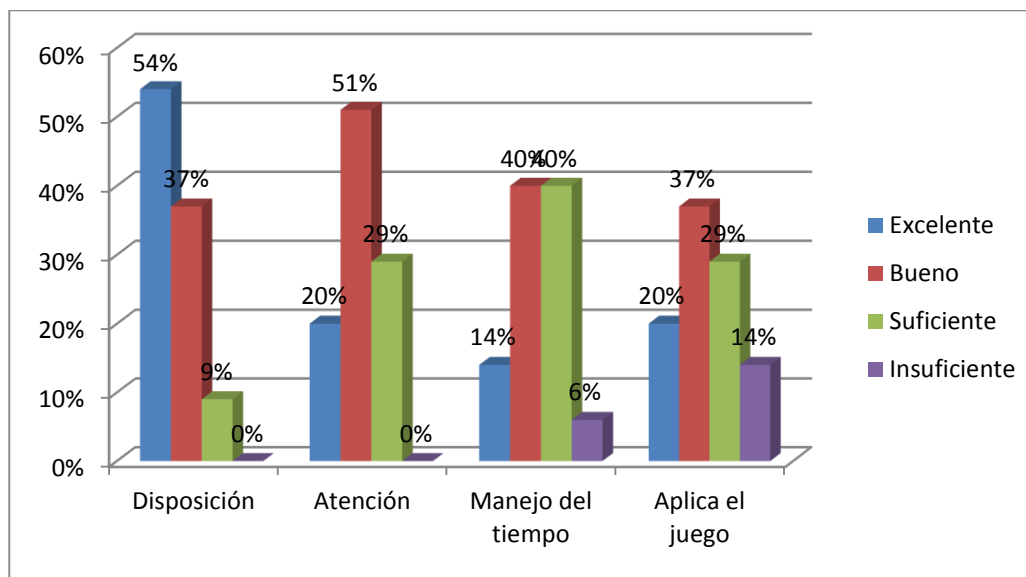
Rango Criterios	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Disposición	Tiene disposición para trabajar lo que se le pide y siempre está listo para trabajar.	Siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide y está listo para trabajar.	Casi siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide pero algunas veces no está listo para trabajar.	No tiene disposición para trabajar lo que se le pide y a menudo no está listo para trabajar.
Atención	Presta atención a la consigna que se le da y entiende lo que se le pide	Siempre presta atención a la consigna que se le da y en ocasiones entiende lo que se le pide.	Casi siempre presta atención a la consigna que se le da y algunas veces entiende lo que se le pide.	No presta atención a la consigna que se le da y no entiende lo que se le pide.
Manejo del tiempo	Utiliza bien el manejo del tiempo acorde al que se le da para y no tiene demora.	Siempre maneja bien el tiempo acorde al que se le da y en ocasiones tiene demora.	Casi siempre maneja el tiempo acorde al que se le da y algunas veces tiene demora.	No maneja el tiempo acorde al que se le da y tiene demora.
Aplica el juego	Aplica el juego en sus actividades y retroalimenta por medio de él.	Siempre aplica el juego en sus actividades y en ocasiones retroalimenta por medio de él.	Casi siempre aplica el juego en sus actividades y algunas veces retroalimenta por medio de él.	No aplica el juego sus actividades y no retroalimenta por medio de él.

Aspectos	Disposición				Atención				Manejo del tiempo				Aplica el juego			
	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni n el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el
Alumnos	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno 1	x					X				x			x			
Alumno 2	x				x				x				x			
Alumno 3	x						x				x			X		
Alumno 4		x				X				x				X		
Alumno 5		X				X				x					x	
Alumno 6	x						x				x				x	
Alumno 7		X				X					x					x
Alumno 8			x				x				x				x	
Alumno 9	x				x				x				x			
Alumno 10		X			x						x			X		
Alumno 11	x					X				x			x			
Alumno 12	x						x				x			X		
Alumno 13		X				X				x				X		
Alumno 14		X				X				x					x	
Alumno 15	x				x							x			x	
Alumno 16	x					x				x				x		
Alumno 17	x						x				x					x
Alumno 18		x				x				x				x		
Alumno 19		x				x				x				x		
Alumno 20	x						x				x				x	
Alumno 21		x				x					x					x
Alumno 22	x				x				x				x			
Alumno 23	x					x				x				x		
Alumno 24		x					x					x				x
Alumno 25			x				x				x				x	
Alumno 26	x				x				x				x			
Alumno 27	x						x				x					x
Alumno 28		x				x				x				x		
Alumno 29			x			x					x				x	
Alumno 30	x					x				x				x		
Alumno 31	x				x				x				x			
Alumno 32	x					x				x				x		
Alumno 33		x					x				x				x	
Alumno 34		x				x				x				x		

Alumno 35	x				X				x				x
-----------	---	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	---

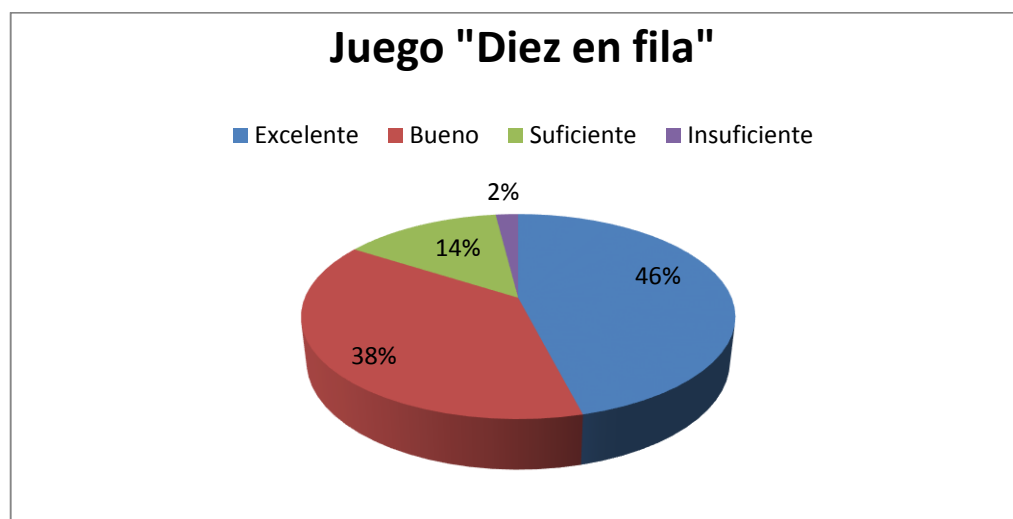
Aspectos Niveles	Disposición	%	Atención	%	Manejo del tiempo	%	Aplicación del juego	%
(4) Excelente	19	54	7	20	5	14	7	20
(3) Bueno	13	37	18	51	14	40	13	37
(2) Suficiente	3	9	10	29	14	40	10	29
(1) Insuficiente	0	0	0	0	2	6	5	14
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100

Niveles	Total	Porcentaje
Excelente	38	27%
Bueno	58	42%
Suficiente	37	26%
Insuficiente	7	5%
Total	140	100%



Fuente: Elaboración propia 2015

Interpretación: Por medio de esta gráfica se puede observar en el primer aspecto que es disposición el 54% fue excelente, el 37% bueno, 9% suficiente y el 0% insuficiente, afirmando de esta manera que existió una disposición favorable por parte de los educandos para la realización de las actividades propuestas, otro aspecto a evaluar es la atención y esta se encuentra con 20% excelente, el 51% bueno, 29% suficiente y 0% insuficiente, es necesario para lograr construir un nuevo conocimiento que exista atención de los alumnos a fin de realizar las actividades propuestas, el manejo de tiempo se encuentra un 14% en excelente, 40% en bueno, 40% en suficiente y un 6% en insuficiente, el último aspecto a evaluar corresponde a la aplicación del juego se perciben valores del 20% en excelente, 37% bueno, 29% suficiente y el 14% insuficiente, es aquí en donde se llega a uno de los criterios con mayor relevancia pues se evalúa parte de la propuesta de solución, definiendo así que se consigue de manera favorable su aplicación.



Fuente: Elaboración propia 2015

Y de acuerdo a lo que se plantea en la hipótesis de este proyecto se puede observar en los resultados y mediante esta gráfica que al implementar el juego de mesa se mejoraron las estrategias de enseñanza en la docente del grupo de 3^oB y por ende se lograron buenos resultados en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número.

Planeación No.3

LISTA DE COTEJO PREESCOLAR 5 DE MAYO CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

Nombre de la docente: Elizabeth Herrera Soto

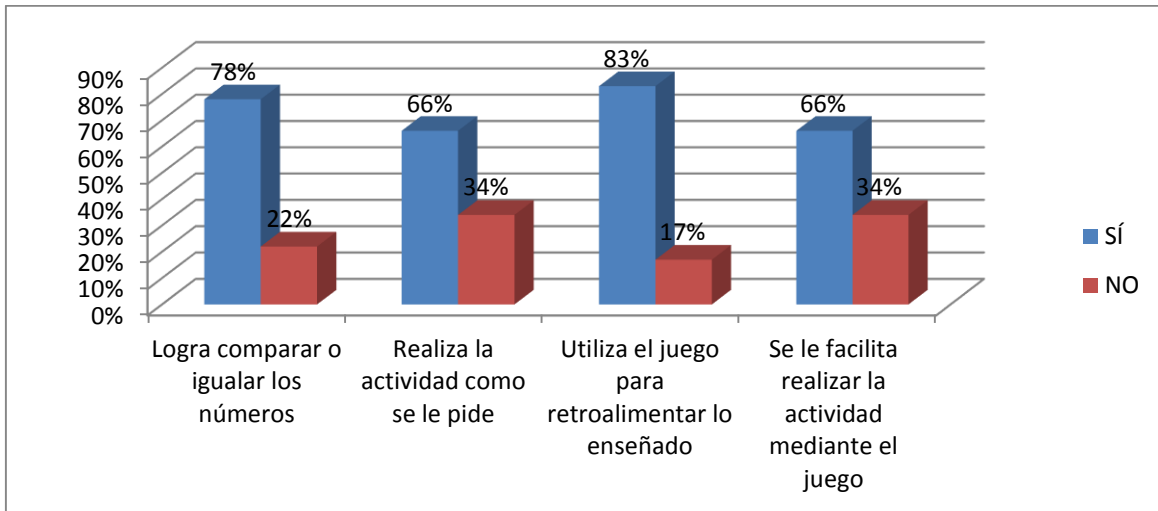
Apoyo pedagógico: Ana Irene Julián Juárez

Fecha: 25 de marzo de 2015

Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Compare” para que sus alumnos logren hacer la comparación o igualar los números en el surcado.

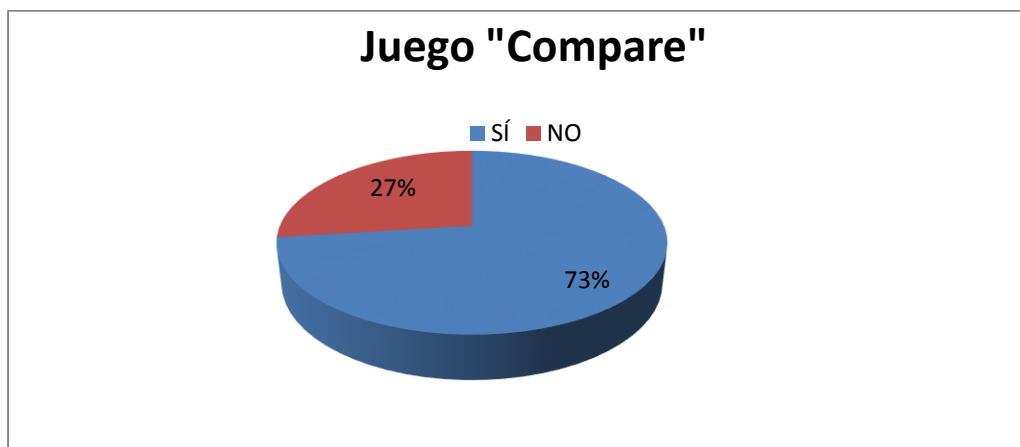
Aspectos	Logra comparar o igualar los números		Realiza la actividad como se le pide		Utiliza el juego para retroalimentar lo enseñado		Se le facilita realizar la actividad mediante el juego		Total		Porcentaje de Sí	Porcentaje de No
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
Alumnos												
Alumno 1	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 2	x			x	x		x		3	1	75%	25%
Alumno 3		x	x		x		x		3	1	75%	25%
Alumno 4	x			x		x		x	1	3	25%	75%
Alumno 5		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 6		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 7	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 8	x		x				x	x	2	2	50%	50%
Alumno 9	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 10	x			x	x		x		3	1	75%	25%
Alumno 11	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 12	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 13	x			x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 14		x	x		x		x		3	1	75%	25%

Alumno 15	x			x		x		x	1	3	25%	75%
Alumno 16		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 17	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 18	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 19	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 20		x	x		x		x		2	2	50%	50%
Alumno 21	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 22	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 23		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 24	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 25	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 26	x			x	x		x		3	1	75%	25%
Alumno 27	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 28	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 29	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 30		x		x	x		x		2	2	50%	50%
Alumno 31	x		x		x			x	3	1	75%	25%
Alumno 32	x		x			x		x	2	2	50%	50%
Alumno 33	x		x		x		x		4	0	100%	
Alumno 34	X			x	x		x		3	1	75%	25%
Alumno 35	X		x		x			x	3	1	75%	25%
Total	27	8	23	12	29	6	23	12	10 2	38	2550	950
Porcentaje	78	22	66	34	83	17	66	34	73 %	27%	73%	27%



Fuente: Elaboración propia 2015

Interpretación: En esta gráfica dentro del primer aspecto a evaluar se establece el logro de comparación o igualar los números, y este arroja datos del 78% en si lo logra y el 22% no lo logra, afirmar mando que se aprueba la factibilidad de este criterio, el segundo aspecto el 66% si lo realiza y el 34% no, este punto se retoma como necesario pues se evalúa la realización de actividades por parte del alumno. En el tercer aspecto el 83% si y el 17% no y por último en el cuarto aspecto se estableció la facilitación de la actividad propuesta mediante el uso del juego, es decir que si las encomiendas por parte de la educadora hacia los alumno, son de mejor manejo mediante el juego arrojando un 66% en si se le facilita realizar la actividad mediante el juego y el 34% no.



Fuente: Elaboración propia 2015

Y de acuerdo a lo que se plantea en la hipótesis de este proyecto se puede observar en los resultados y mediante esta gráfica que al implementar el juego de mesa se mejoraron las estrategias de enseñanza en la docente del grupo de 3°"B" y por ende se lograron buenos resultados en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número con un porcentaje del 93% positivo y tan sólo un 7% negativo.

Planeación No.4

RÚBRICA

PREESCOLAR 5 DE MAYO
CALICAPAN, CHIGNAUTLA PUEBLA

Nombre de la docente: Elizabeth Herrera Soto

Apoyo pedagógico: Ana Irene Julián Juárez

Fecha: 26 de marzo de 2015

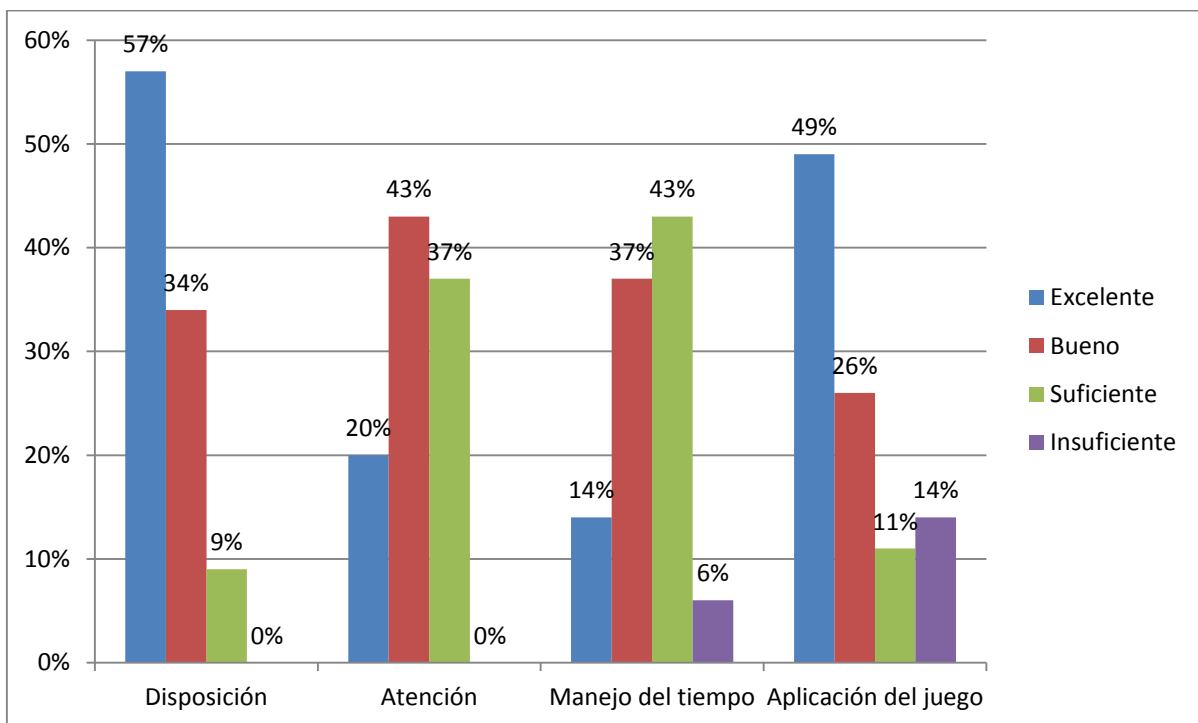
Objetivo: Apoyar a la docente mediante la implementación del juego “Tragabolas” para retroalimentar el conteo de suma y resta en pequeños números así como la repartición o agrupamiento de objetos.

Rango	Nivel 4 Excelente	Nivel 3 Bueno	Nivel 2 Suficiente	Nivel 1 Insuficiente
Disposición	Tiene disposición para trabajar lo que se le pide y siempre está listo para trabajar.	Siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide y está listo para trabajar.	Casi siempre tiene disposición para trabajar lo que se le pide pero algunas veces no está listo para trabajar.	No tiene disposición para trabajar lo que se le pide y a menudo no está listo para trabajar.
Atención	Presta atención a la consigna que se le da y entiende lo que se le pide	Siempre presta atención a la consigna que se le da y en ocasiones entiende lo que se le pide.	Casi siempre presta atención a la consigna que se le da y algunas veces entiende lo que se le pide.	No presta atención a la consigna que se le da y no entiende lo que se le pide.
Manejo del tiempo	Utiliza bien el manejo del tiempo acorde al que se le da para y no tiene demora.	Siempre maneja bien el tiempo acorde al que se le da y en ocasiones tiene demora.	Casi siempre maneja el tiempo acorde al que se le da y algunas veces tiene demora.	No maneja el tiempo acorde al que se le da y tiene demora.
Aplica el juego	Aplica el juego en sus actividades y retroalimenta por medio de él.	Siempre aplica el juego en sus actividades y en ocasiones retroalimenta por medio de él.	Casi siempre aplica el juego en sus actividades y algunas veces retroalimenta por medio de él.	No aplica el juego sus actividades y no retroalimenta por medio de él.

Aspectos	Disposición				Atención				Manejo del tiempo				Aplica el juego			
	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni n el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el	Ni v el
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno 1	x					X				x			x			
Alumno 2	x				x				x				x			
Alumno 3	x						x				x			X		
Alumno 4		x				X				x				X		
Alumno 5		X				X				x					x	
Alumno 6	x						x				x				x	
Alumno 7		X				X					x					x
Alumno 8			x				x				x				x	
Alumno 9	x				x				x				x			
Alumno 10		X			x						x			X		
Alumno 11	x					X				x			x			
Alumno 12	x						x				x			X		
Alumno 13		X				X				x				X		
Alumno 14		X				X				x					x	
Alumno 15	x				x							x			x	
Alumno 16	x					x				x				x		
Alumno 17	x						x				x					x
Alumno 18		x				x				x				x		
Alumno 19		x				x				x				x		
Alumno 20	x						x				x				x	
Alumno 21		x				x					x					x
Alumno 22	x				x				x				x			
Alumno 23	x					x				x				x		
Alumno 24		x					x					x				x
Alumno 25			x				x				x				x	
Alumno 26	x				x				x				x			
Alumno 27	x						x				x					x
Alumno 28		x				x				x				x		
Alumno 29			x			x					x				x	
Alumno 30	x					x				x				x		
Alumno 31	x				x				x				x			
Alumno 32	x					x				x				x		
Alumno 33		x					x				x				x	
Alumno 34		x				x				x				x		
Alumno 35	x					X					x				x	

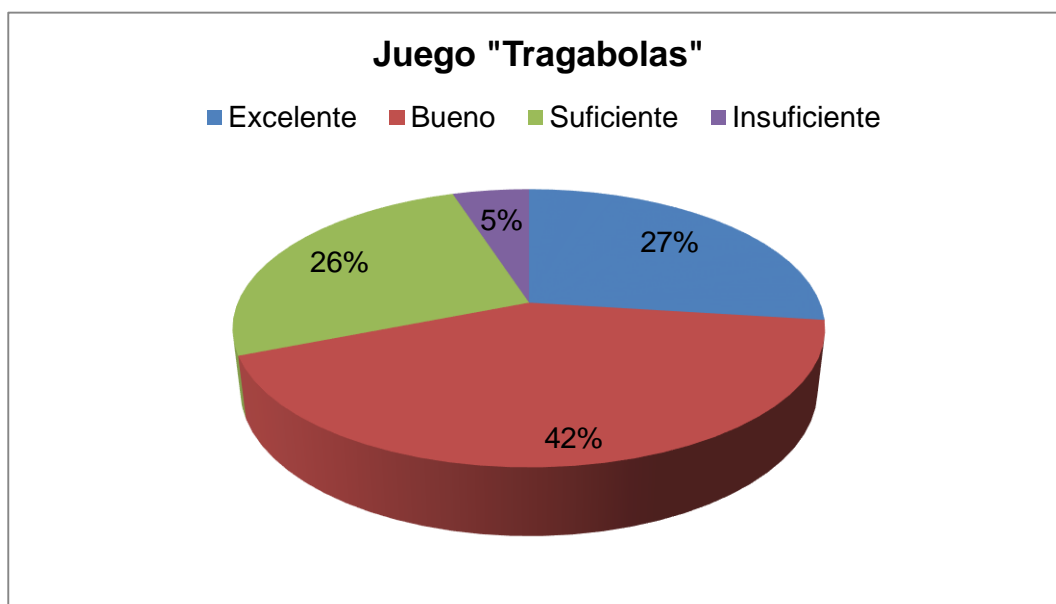
Aspectos Niveles	Disposición	%	Atención	%	Manejo del tiempo	%	Aplicación del juego	%
(4) Excelente	19	54	7	20	5	14	7	20
(3) Bueno	13	37	18	51	14	40	13	37
(2) Suficiente	3	9	10	29	14	40	10	29
(1) Insuficiente	0	0	0	0	2	6	5	14
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100

Niveles	Total	Porcentaje
Excelente	38	27%
Bueno	58	42%
Suficiente	37	26%
Insuficiente	7	5%
Total	140	100%



Fuente: Elaboración propia 2015

Interpretación: por medio de esta gráfica se puede observar que en el primer aspecto el 57% es excelente, 34% bueno, 9% suficiente y 0% insuficiente, afirmando así que existió una muy buena disposición, en el segundo aspecto se obtiene el 20% excelente, 43% bueno, 37% suficiente y el 0% insuficiente, la atención es punto relevante debido a que con base en esta se realizan las actividades planteadas, obteniendo un valor favorable, en el tercer aspecto el 14% es excelente, 37% bueno, 43% suficiente y el 6% insuficiente, el cuarto aspecto se encuentra el 49% excelente, 26% bueno, 11% suficiente y 14% insuficiente, este último criterio a evaluar se encontró aprobado por valores favorables de esta.



Fuente: Elaboración propia 2015

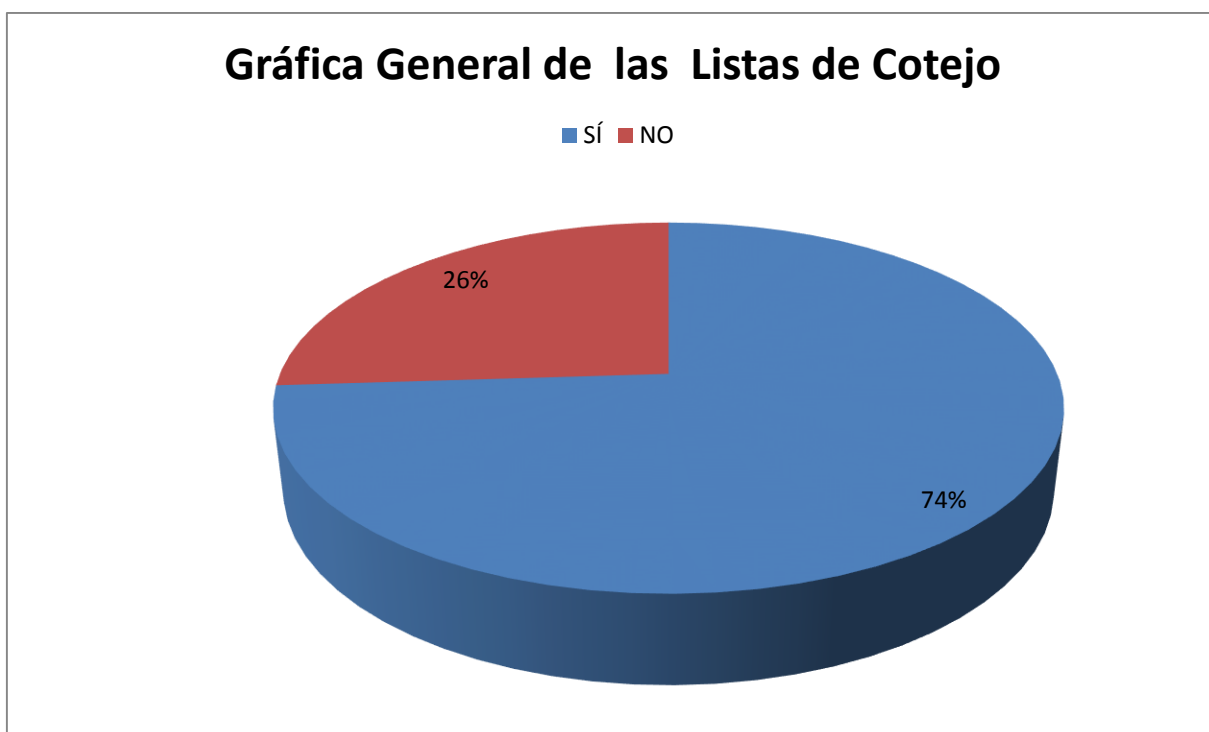
Y de acuerdo a lo que se plantea en la hipótesis de este proyecto se puede observar en los resultados y mediante esta gráfica que al implementar el juego de mesa se mejoraron las estrategias de enseñanza en la docente del grupo de 3°B y por ende se lograron buenos resultados en el campo formativo de pensamiento matemático en el concepto de número.

Validación de la Hipótesis:

Dentro de esta tesis llevada a cabo se realizara el análisis de los instrumentos utilizados los cuales son: La lista de Cotejo y Rubrica que consistirá en sacar los datos duros en general de cada una de ellas. A continuación se presentan los resultados.

Lista de Cotejo:

Indicadores	Lista de Cotejo (1)	Lista de Cotejo (2)	Total	%
Si	105	102	207	74%
No	35	38	73	26%

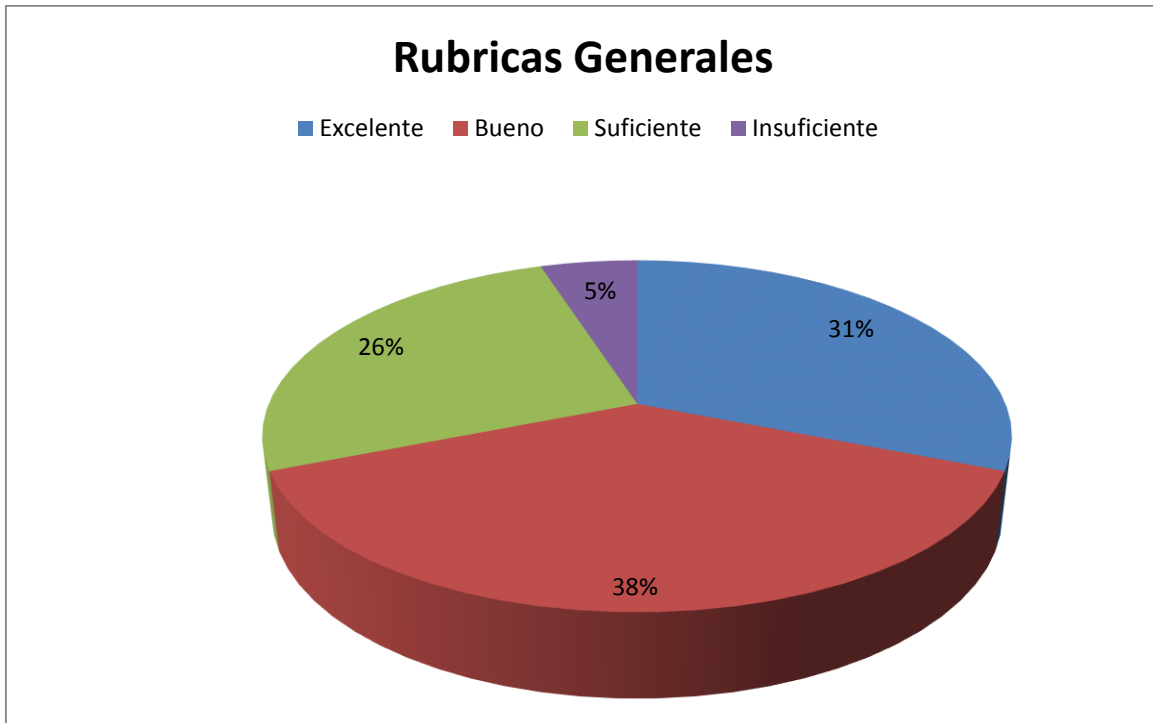


Fuente: Elaboración Propia 2015

De acuerdo a esta grafica general se logra percibir que el 74 % de los educandos lograron el objetivo propuesto el cual era implementar por medio de la educadora estrategias de enseñanza que permitan desarrollar en el campo formativo un pensamiento matemático adecuado, haciendo énfasis en el “concepto de número”. De manera total se nota que la propuesta desarrollada a lo largo de este proyecto de investigación se ve reflejada en datos favorables, y no sólo en datos cuantitativos, sino también de manera cualitativa se logró un resultado favorable pues los niños y la educadora fomentan aún más un ambiente de aprendizaje armónico, libre, y que este a su vez permite construir junto a los educandos un conocimiento significativo, y a la maestra elevar su quehacer laboral de manera más fácil, concreta y contextualizada. Existieron algunos factores que intervinieron para que algunos alumnos no lograran los objetivos propuestos en tan sólo un 26% de los niños.

Rubricas:

Indicadores	Total (1)	Total (2)	Total General	%
Excelente	38	49	87	31
Bueno	58	49	107	38
Suficiente	37	35	72	26
Insuficiente	7	7	14	5
			Total	100%



Fuente: Elaboración Propia 2015

A lo largo de este proyecto de investigación se conceptualizaron términos que posteriormente se retomaron para concretar las planeaciones a utilizar, es decir las rúbricas a utilizar manejaron aspectos que en el proceso y culminación del proyecto de investigación proporcionan una perspectiva acerca de la aprobación o no de la propuesta de solución, de acuerdo a la escala de valoración en una rubricas se estructuran por criterios de valor en este caso Excelente, Bueno, Suficiente e Insuficiente, el resultado final proporciona una puntuación de 31% en excelente, 38% bueno, 26% en suficiente y tan sólo un 5% en insuficiente. Al realizar la suma de los dos principales criterios se llega a un total de 69% concluyendo de esta manera que la hipótesis establecida al inicio de esta tesis se aprueba con base en datos de confiabilidad registrados anteriormente.

CONCLUSIONES

La sociedad actualmente se encuentra ante nuevos retos que demandan una mayor preparación académica, debido a esto se realizan una gran diversidad de cambios específicamente en el ámbito educativo, y no sólo se busca evaluar a esta, sino también a los actores que en ella intervienen principalmente a maestros y alumnos en cualquier de los niveles a fin de elevar la calidad educativa.

Este es uno de los motivos por el cual se elige como proyecto de investigación a la educación preescolar, desde un inicio se perfilo en específico el quehacer del docente. El transcurso de los días mostro que tratar este tema era necesario y relevante, debido a que en la edad preescolar 5-6 años se unifican los conocimientos más relevantes para el menor, a lo largo de su vida. Pero existía un factor elemental que moldea y determina el proceso de aprendizaje, este es el maestro. En este caso la educadora, siendo esta pieza medular en el cumplimiento de los objetivos a construir en conjunto con el menor.

La educación preescolar se encuentra agrupada por campos formativos, y este proyecto de investigación giro en torno al de pensamiento matemático, en específico el concepto de número. Las bases de las matemáticas son primordiales para el desarrollo de las habilidades lógicas posteriores. La decisión de apoyar a la educadora en estrategias que le permitieran concretar en los niños conocimientos nuevos y significativos se miró como primordial para la consolidación de nuevos y mejores aprendizajes. No dejando de lado que el juego se convierte en la herramienta principal con la que cuenta la educadora, pues se concibe a este el medio idóneo para el aprendizaje de los educandos.

La hipótesis planteada desde un principio es aprobada con valores de confiabilidad en datos cuantitativos y cualitativos. Con esto se logra afirmar que efectivamente si la educadora utiliza juegos de mesa logra desarrollar el pensamiento matemático en sus alumnos, así mantiene el interés y disposición en los menores al momento de trabajar. Dicha afirmación se sustenta en valores de un 74% en la lista de cotejo y en las rubricas se obtiene de la suma de 95% con base en los tres principales valores es decir: 31% en excelente, 38% bueno, 26% en suficiente y tan sólo un 5% en insuficiente.

Dejando en claro que la propuesta que giro en torno a todo el proyecto de investigación se aprueba de manera confiable.

IMPLICACIONES

Es importante señalar que esta investigación tiene un impacto institucional ya que en la actualidad se lucha día con día con el rezago educativo y puesto que este proyecto de investigación está enfocado a que la docente tenga una mejora en sus estrategias de enseñanza y los niños en un futuro puedan superarse y salir adelante. Cabe hacer mención de las facilidades y las dificultades que se tuvieron dentro del preescolar 5 de Mayo ubicado en la localidad de Calicapan Chignautla, Puebla al realizar este proyecto de investigación.

En primera instancia se plantearán las facilidades y una de ellas es que el director maestro Esteban Onofre Santos se portó amable y aceptó que hiciera el servicio social dentro de la institución.

La maestra Elizabeth Herrera Soto quien está a cargo del grupo de tercero "B" y en donde se detectó la problemática, en todo momento se portó respetuosa, cordial y siempre brindó su apoyo en lo que fuera necesario, permitió el tiempo para aplicar las planeaciones y disposición para trabajar las mismas.

La ventaja de esto fue que la maestra dio las cuatro clases seguidas para aplicar y pues así fue más fácil ya que se hizo un trabajo continuo y tanto la docente como los pequeños hicieron que esos días se trabajaran de una manera amena.

Los niños mostraron entusiasmo, respeto, obediencia y participativos para trabajar lo que se les indicaba, claro que no faltó el niño que quisiera hacer el desorden motivo por el cual en ocasiones fue un poco complicado controlar al grupo.

Por parte de los padres de familia hay responsabilidad para llevar a sus hijos a la escuela y para cumplir con lo que se les indique.

Otra facilidad que se encontró es que dentro de las aulas hay suficiente material para trabajar tales como pinzas, plastilina, semillas, resistol, hojas blancas, etc. Y cada niño cuenta con su tabla de trabajo.

En segundo lugar se retoman las dificultades que se tienen al aplicar la alternativa de solución y una de ellas es que a pesar de que en el salón existe el mobiliario suficiente para el alumnado, las mesas son pequeñas para aplicar los juegos que se manejaron dentro de las planeaciones motivo por el cual se obstruyo un poco en trabajo.

Por otra parte se obstaculizo la aplicación de las planeaciones debido a que el día que se tenía previsto no se pudo aplicar ya que el director convoco a reunión de carácter urgente a docentes y padres de familia. Eso es algo que dificulta el trabajo y todo este tipo de incidentes se debe prever.

Una de las desventajas es que las maestras de los demás grupos en ocasiones se portaron apáticas debido a que existen diferencias entre ellas por decisiones que se toman.

Por último la dificultad que se encontró es que en ocasiones el tiempo que se tiene contemplado no es suficiente para que los pequeños realizan las actividades o bien los niños terminan antes de lo previsto.

ANEXOS

Anexo No.1



Anexo No. 2

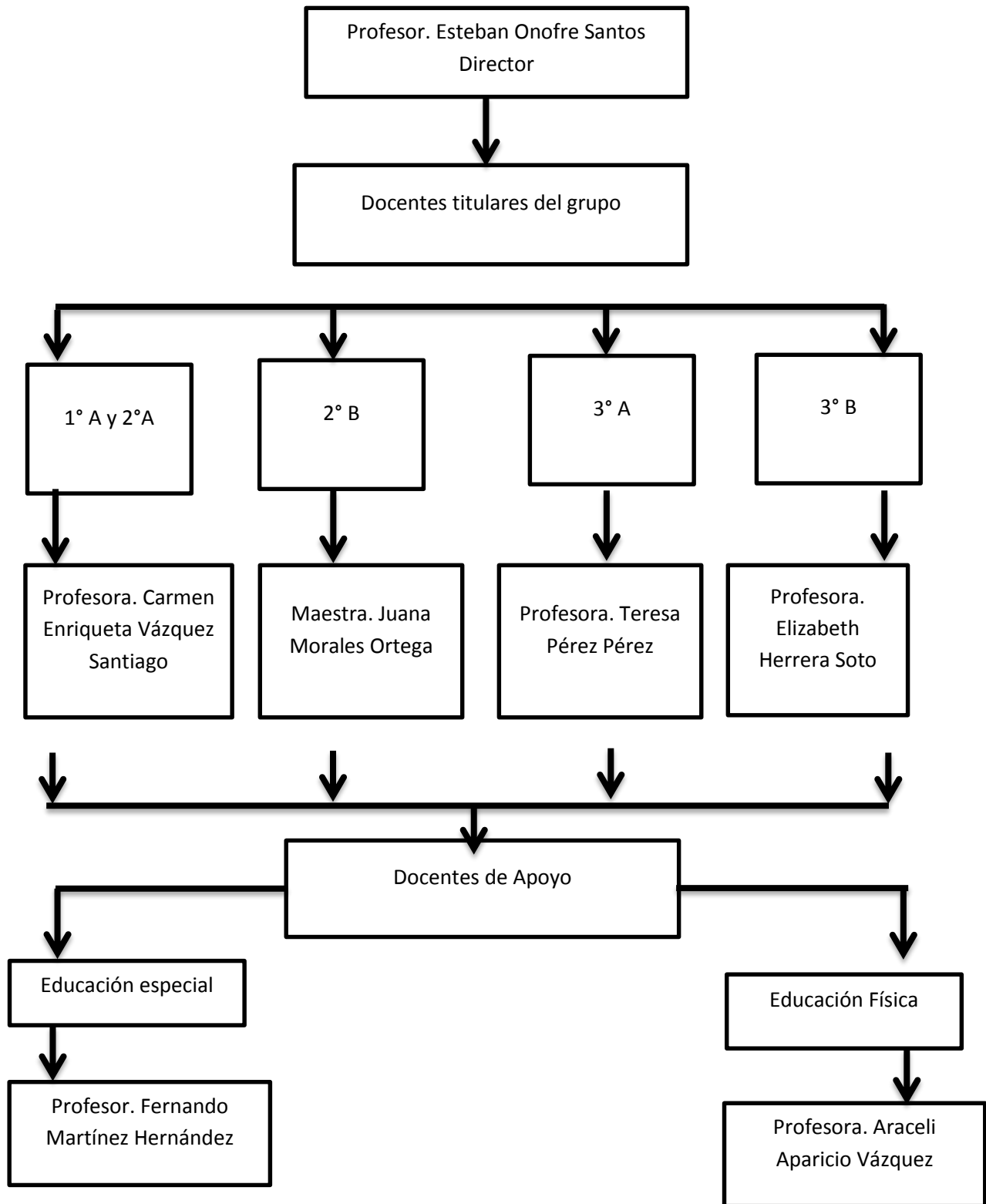






Anexo No. 3

Organigrama



Anexo No. 4



APÉNDICE

Apéndice A

FICHA DE OBSERVACIÓN

4 de septiembre del 2014
Ana Irene Julián Juárez
9:00am –

12:00pm

Objetivo: Observar la clase que impartirá el docente, como lo hará y si utiliza algunas estrategias de enseñanza para impartir su clase.

Categoría	Observación
<p>1.- Las condiciones físicas del aula son las acordes para tomar clase</p> <p>2.- La docente le presta la atención adecuada al grupo</p> <p>3.-Cómo trata a sus alumnos cuando imparte su clase</p> <p>4.- Mantiene al grupo atento a lo que ella está explicando o haciendo respecto a la clase.</p> <p>5.-Retroalimenta su clase con algún juego o estrategia, menciona cual.</p> <p>6.-Qué tan coherente es con el manejo de la estrategia o juego que aplica con lo que explicó en su clase.</p>	<p>No, ya que el salón es muy pequeño y hace falta mobiliario.</p> <p>No, ya que tiene mucho trabajo que le pidieron en dirección y no les presta la atención adecuada.</p> <p>Les puso a colorear unas hojas que tienen dibujos de frutas, en la cual tienen que agrupar las frutas de tres en tres y ya no les explico más que eso.</p> <p>Cada niño hace lo que quiere y están muy inquietos</p> <p>No con ninguno, solo explico que van a colorear y a agrupar las frutas y ya.</p> <p>No hubo ninguna coherencia de la clase, ni manejo de alguna estrategia.</p>

Interpretación: fue un día pesado y llegó a ser hasta tedioso ya que los niños estuvieron inquietos debido a que la maestra no preparó su clase, pues aunque tuviera otro trabajo pudo haber explicado cierto tema de su clase y en seguida poner a trabajar a los pequeños.

Apéndice B

FICHA DE OBSERVACIÓN	
5 de septiembre del 2014 Ana Irene Julián Juárez 9:00am –	
12:00pm	
Objetivo: Observar la clase que impartirá el docente, como lo hará y si utiliza algunas estrategias de enseñanza para impartir su clase.	
Categoría	Observación
1.- Las condiciones físicas del aula son las acordes para tomar clase 2.- La docente le presta la atención adecuada al grupo 3.-Como trata a sus alumnos cuando imparte su clase 4.- Mantiene al grupo atento a lo que ella está explicando o haciendo respecto a la clase. 5.-Refuerza su clase con algún juego o estrategia, menciona cual. 6.-Que tan coherente es con el manejo de la estrategia o juego que aplica con lo que explico en su clase.	No, el salón es muy pequeño y falta mobiliario Si, trabajó con ubicación espacial (arriba, abajo, derecha, izquierda) Es pasiva, les explicó hasta que los niños le entendieron Si, los pequeños estuvieron atentos y preguntaron sus dudas. Si, la retroalimentación jugando en el patio y los niños tenían que pasar un cubo a sus compañeros de acuerdo a la indicación que diera la maestra. Fue coherente entro lo que explicó y el juego que aplico.
Interpretación: fue un día divertido para los niños pues se cumplió lo que la maestra se propuso y pues con el juego lo retroalimentó, pero cree que a la maestra le hace falta conocer algún otro tipo de estrategias para que puede manejar su tema sin ninguna dificultad ya que no sabía cómo retroalimentar su clase y si aplico el juego fue porque el director llegó al salón y le preguntó qué tema estaba abordando ella contestó que la ubicación espacial y le dijo que los iba a poner a colorear y a ubicar lo que habían visto en la clase, ahí fue cuando el director le dijo que sería bueno que salieran a la cancha a jugar con el cubo.	

Apéndice C

FICHA DE OBSERVACIÓN

8 de septiembre del 2014
Ana Irene Julián Juárez
9:00am – 12:00pm

Objetivo: Observar la clase que impartirá el docente, como lo hará y si utiliza algunas estrategias de enseñanza para impartir su clase.

Categoría	Observación
1.- Las condiciones físicas del aula son las acordes para tomar clase	No, el salón es muy pequeño y falta mobiliario
2.- La docente le presta la atención adecuada al grupo	Si, pues atendió a todos a su debido momento
3.-Cómo trata a sus alumnos cuando imparte su clase	Cada vez que un niño preguntaba ella respondía y lo atendía, su tono de voz fue un poco fuerte
4.- Mantiene al grupo atento a lo que ella está explicando o haciendo respecto a la clase.	no a todo el grupo ya que algunos pequeños no prestan atención
5.-Retroalimenta su clase con algún juego o estrategia, menciona cual.	No utilizó ninguna estrategia solo explico su tema los niños repitieron algunas sílabas y dejó trabajo en el cuaderno
6.-Qué tan coherente es con el manejo de la estrategia o juego que aplica con lo que explicó en su clase.	Debido a que no manejó estrategia, no fue nada coherente con su tema visto en clase.

Interpretación: creo que de acuerdo a lo que vieron en la clase la maestra pudo haber implementado algún tipo de estrategia como lo es un canto, un juego, etc. Y no solo algo memorístico o ponerles trabajo en el cuaderno.

Apéndice D



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212



LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
ALUMNA: ANA IRENE JULIÁN JUÁREZ

Nombre del docente:

Edad:

Instrucciones: Conteste las siguientes preguntas según su criterio.

1.- ¿Cuál es su perfil académico?

R=

2.- ¿Cuántos años lleva en servicio?

R=

3.- ¿Cómo atrae la atención de sus alumnos?

R=

4.- ¿Cómo hace para que sus alumnos participen en clase?

R=

5.- ¿Cuál es la importancia de que los niños cuenten con un aprendizaje previo?

R=

6.- ¿Qué es una estrategia?

R=

7.- ¿Qué tipo de estrategia utiliza en sus clases?

R=

8.- ¿Considera importante manejar estrategias de enseñanza cuando imparte su clase?

R=

9.- ¿Considera importante la implementación del juego para retroalimentar lo enseñado en su clase?

R=

¿Por qué?

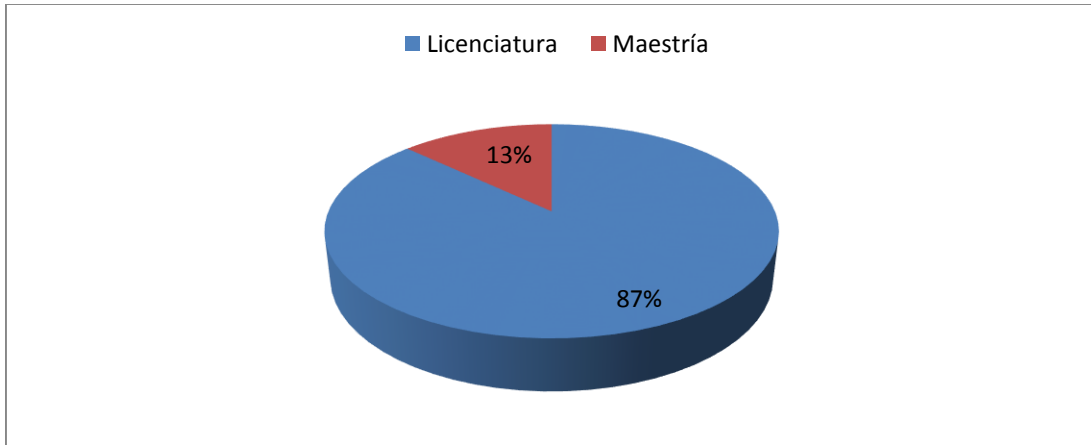
R=

GRACIAS POR SU APOYO...

Apéndice E

Categoría 1.- Datos del docente

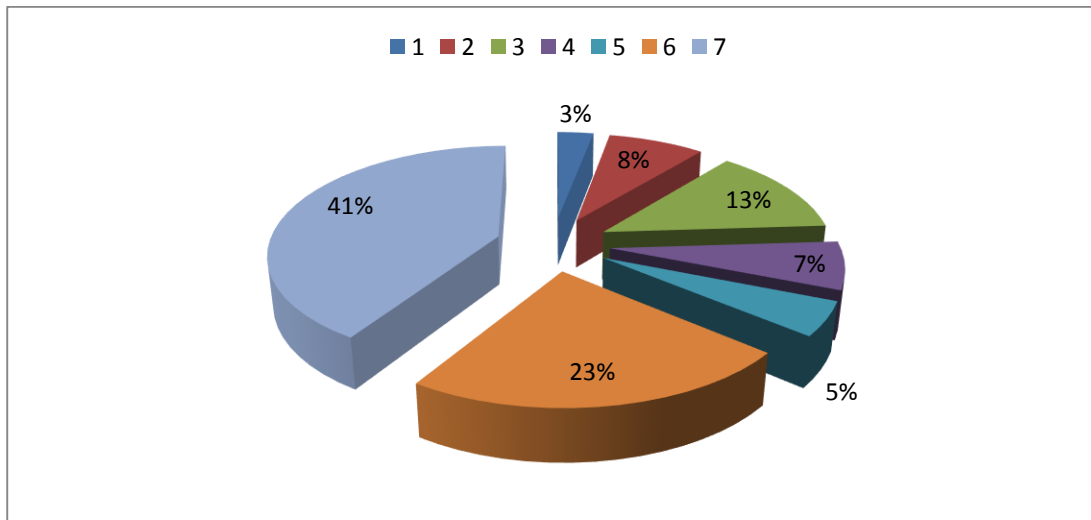
Pregunta 1.- ¿Cuál es su perfil académico?



Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: de acuerdo al cuestionario aplicado, una de las preguntas claves era conocer su perfil académico, de un total (100%) las respuestas son un 87% cuenta con el perfil de licenciatura, y un 13% maestría.

Pregunta 2.- ¿Cuántos años lleva en servicio?

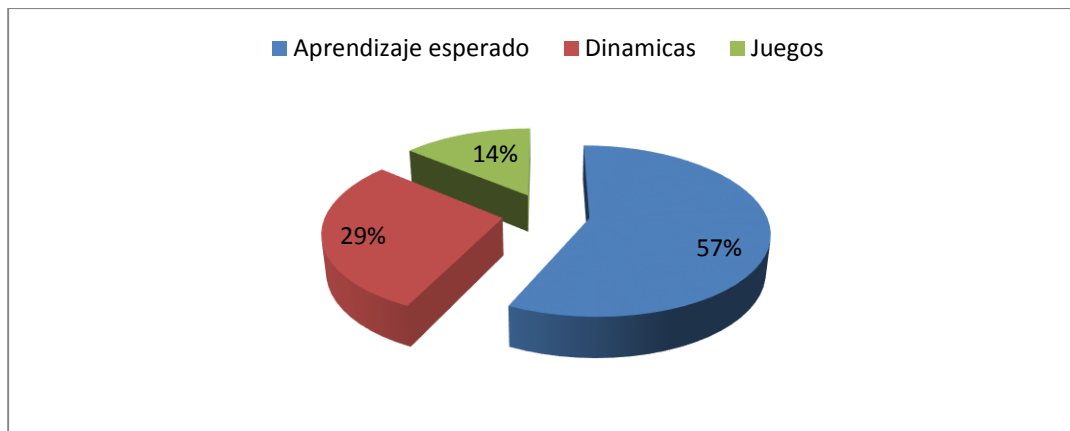


Fuente: Elaboración Propia 2014

Interpretación: se realizó la pregunta anterior a fin de conocer el trayecto laboral de todos los maestros, pues es fundamental conocer que tan familiarizados están con la estrategia de enseñanza. De un total de 7 maestros (100%), se puede notar que hay quien ya lleva un buen tiempo trabajando y quien aún lleva poco tiempo.

Categoría 2.- Información general del tema

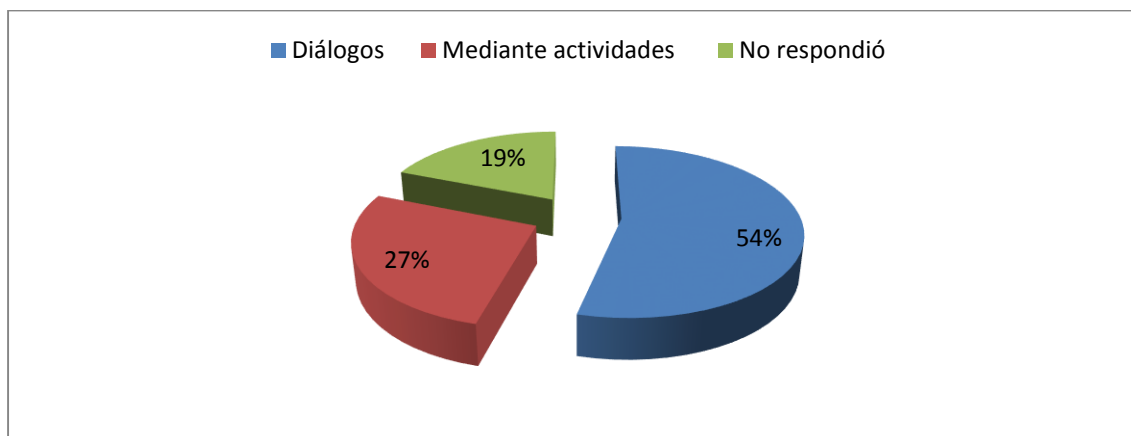
Pregunta 3 ¿Cómo atrae la atención de sus alumnos?



Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: uno de los objetivos primordiales era conocer, las estrategias que utiliza el docente tal y como lo cuestiona la pregunta número 4, de un total de 7 maestros (100%) un 14% respondió que a través del juego, y un 29% por medio de dinámicas, y por último el 57% respondieron que a través de aprendizajes esperados.

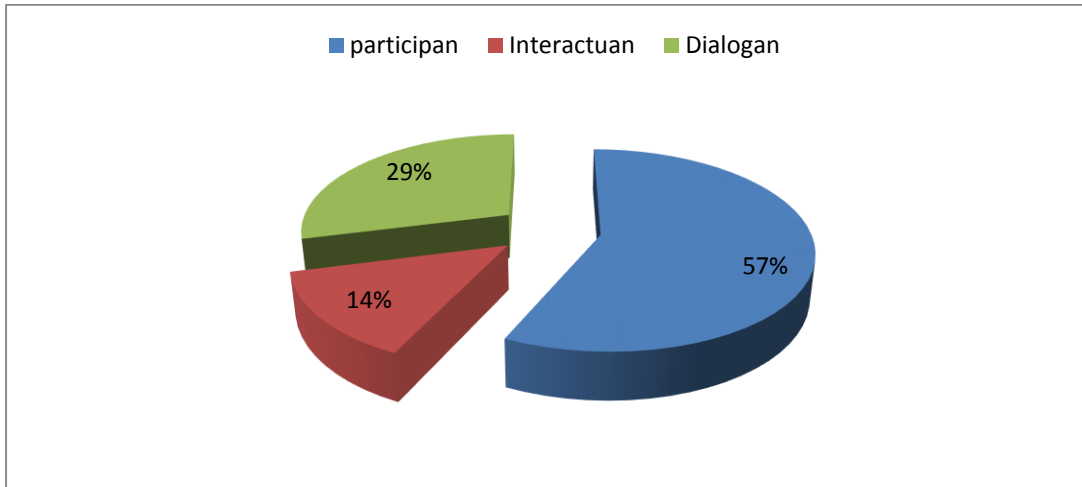
Pregunta 4.- ¿Cómo hace para que sus alumnos participen en clase?



Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: la manera de como los maestros logran hacer que sus alumnos participen, es fundamental de conocer, un 54% respondió que a través del diálogo, un 27% mediante actividades y un 19% simplemente no respondió.

Pregunta 5.- ¿Cuál es la importancia de que los niños cuentan con un aprendizaje previo?

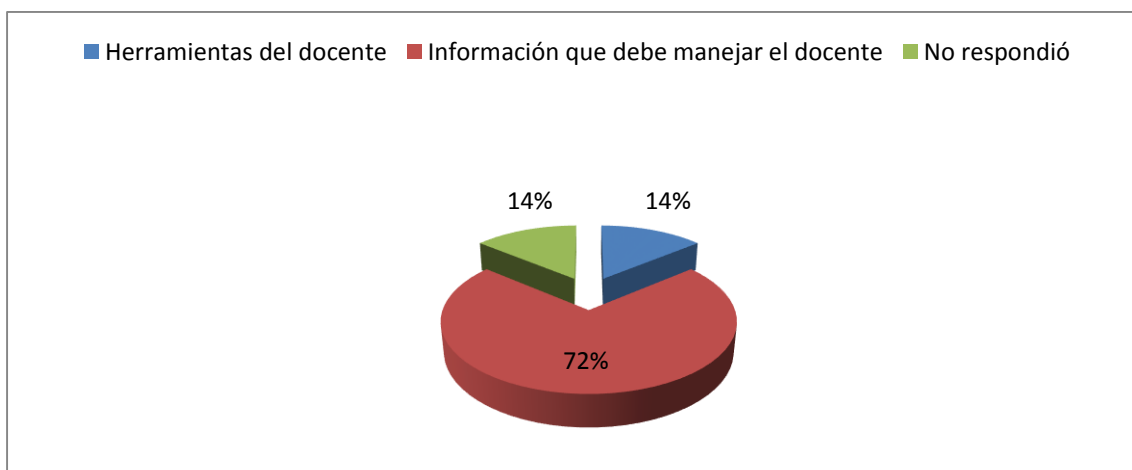


Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: del total de los maestros (100%), a los que se les cuestionó a cerca de la importancia de los aprendizajes previos, un 57% respondió que les permite participar, y un 29% dialogar con base a pequeñas ideas, y un 14% interactuar con los temas planteados.

Categoría 3.- información de interés sobre el problema.

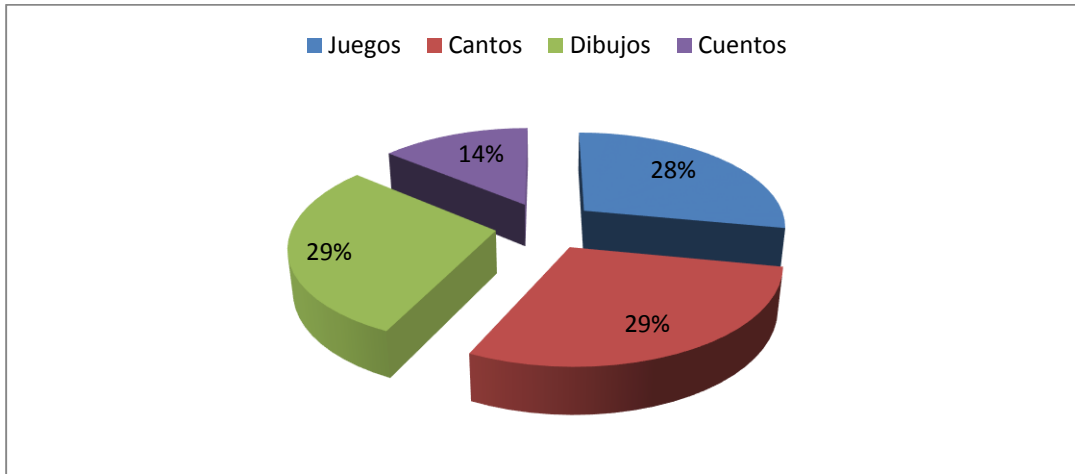
Pregunta 6.- ¿Qué es una estrategia?



Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: la definición a cerca del conocimiento que tiene el docente con las estrategias es fundamental con base en esto un 72% respondió que estas, son la información que debe manejar el docente, y un 14% definió que son estrategias del docente y un 14% no respondió.

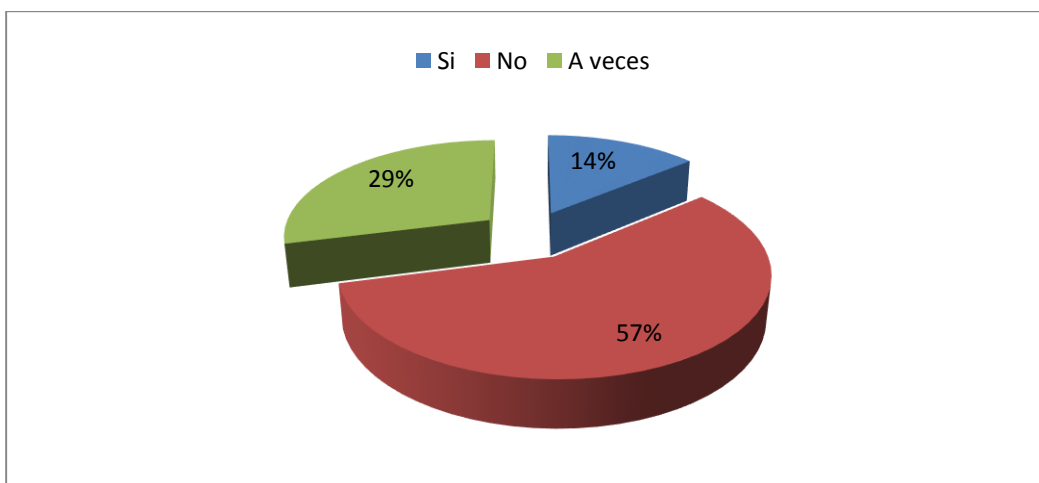
Pregunta 7.- ¿Qué tipo de estrategia utiliza en su clase



Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: es vital el conocimiento de las estrategias de enseñanza que utiliza el docente, de un total de 7 maestros, (100%) el 29% respondió que a través de cantos, 28% juegos, y un 14% cuentos, finalmente un 29% a través de dibujos.

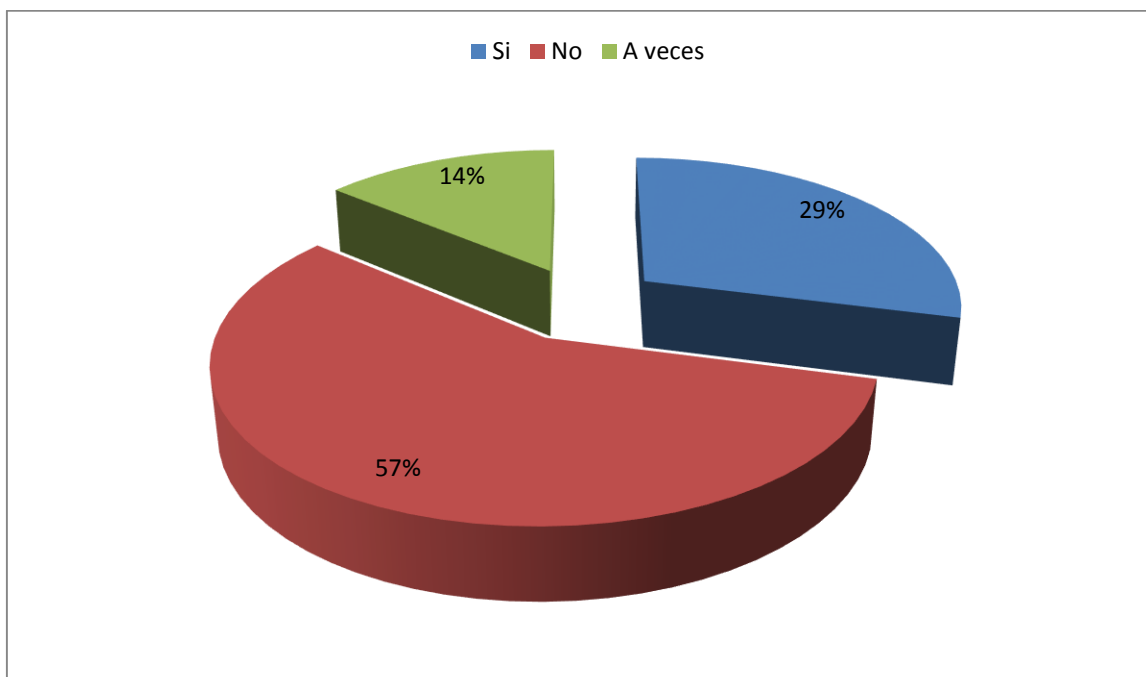
Pregunta 8.- ¿Considera importante manejar estrategias de enseñanza cuando imparta su clase?



Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: la opinión acerca del conocimiento de si es provechoso utilizar estrategias de enseñanza. Un 57% respondió que no, y un 14% si, mientras que un 29% a veces.

Pregunta 9.- ¿Considera importante la implementación del juego para retroalimentar lo enseñado en su clase?



Fuente: Elaboración propia 2014

Interpretación: en esta última pregunta se cuestionó al docente acerca de la implementación del juego para la retroalimentación de clase y 29% respondió que Sí, un 57% No, y el 14% A veces. Es decir algunos de los maestros cuestionados, (100%), tienen una postura desigual a cerca de esta estrategia.

Como se había mencionado en el planteamiento del problema es muy importante que los docentes utilicen estrategias de enseñanza a la hora de impartir su clase y que implementen el juego, pero por medio del cuestionario aplicado se ha podido observar que algunos de los docentes de dicho preescolar no utilizan éstas, así mismo dentro de las observaciones se notó el problema que tienen los alumnos en el campo formativo de pensamiento matemático debido a que la docente no diversifica estrategias de enseñanza y por ende requiere apoyo para desarrollar otras estrategias adecuadas que le ayuden en la impartición de sus clases en el campo formativo de pensamiento por ello la necesidad de resolver dicho problema.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez. (1988). Importancia de la educadora en el desarrollo del niño en preescolar. México.
- Arias, F. (2006). Proyecto de investigación: introducción a la metodología científica (5° ed.). Caracas .
- Baray, H. L. (2006). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. México .
- Barriga, f. d. (2010). los profesores ante las innovaciones curriculares. *Revista iberoamericana de educación superior (RIES)*, PP 37-57.
- Bunge, S. y. (2002). Metodología de la investigación científica. Altillo.
- Camilloni, A. (1998). Estrategias de enseñanza . En R. Anijovich.
- Carrasco, S. (2009). Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. En *Metodología de la investigación científica* (pág. 236). México: lima .
- Chomski, N. (1965). *"MODELO SISTÉMICO BASADO EN COMPETENCIAS PARA INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS"*.
- Coneval. (2010). *Informe anual sobre la situación de pobreza y rezago social*. Chignautla, Puebla .
- Fabela, J. L. (1987). ¿Qué es el paradigma humanista? En J. L. Fabela, *¿Qué es el paradigma humanista?* Escuela de Diseño de la Universidad de Guanajuato.
- FONDEP. (2008). En F. N. Peruana, *Guía para el acompañamiento pedagógico de proyectos de innovación en las regiones*. Lima-Perú.
- Fuenlambrada, I. (2004). ¿Cómo desarrollar el pensamiento matemático en los niños de preescolar? la importancia de la presentación de una actividad . México.
- Guirles, J. R. (2002). EL CONSTRUCTIVISMO Y LAS MATEMÁTICAS. urria.
- Hoffmann, J. (1999). LA EVALUACIÓN, Mito y desafío- Una perspectiva constructivista. Editorial Mediação.
- Perez Juste, R. (1991). Pedagogía Experimental. En *La Medida en Educación* (pág. 106). Uned.
- Plan de Estudios. (1999). Licenciatura en Educación Preescolar.

- Plan de estudios. (2011).
- Porlan, R. (1997). *Constructivismo y enseñanza de las ciencias*. Sevilla:Diada Editores(tercera edicion).
- Quiros, M. E. (2003). *Hacia una didáctica de la investigación* . México: Castillo.
- Roberto, S. H. (2006). *Guía de estudio* .
- Rodríguez, E. J. (2006). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO . "*INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN*", 11.
- Sabana, L. U. (2011). Estrategia de Acompañamiento . En *EDUCACIÓN DE CALIDAD* .
- Salcedo, J. P. (2009). El Constructivismo Social:la lección de Lev Vigotsky. *Fundamentos* .
- Salkind, N. J. (1999). *Métodos de investigación*.
- Sampieri, C. y. (2006 pp. 158). *Metodología de la Investigación*. México: Interamericana.
- Sampieri, R. H. (2010). Metodología de la investigación. Bets seller.
- Tamayo, M. T. (1997). El Proceso de la Investigación científica. México: Liimusa.
- Tamayo, Mario Tamayo y. (2004). *El proceso de investigación científica*. México: Limusa.
- Vega, A. M. (1995). Fuentes de información: tipos y características. En L. V. Marga.
- Velázquez, I. F. (2004). Nociones de las matemáticas en niños de preescolar.