

Obra pedagógica

**MANUAL DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS DE FORMA, ESPACIO Y MEDIDA DEL CAMPO
FORMATIVO DE PENSAMIENTO MATEMÁTICO PARA EL TERCER GRADO
DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

**La reforma integral a la educación y el enfoque de competencias aplicado
al currículo**

AUTOR: TULA ARELLANO ARELLANO

Tejupilco, Méx.; 12 de enero de 2012

Índice

	Pág.
INDICE	2
INTRODUCCIÓN	3
PRIMERA PARTE	
ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS DEL ASPECTO DE FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	
I. Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial	5
• Peter Pan	5
• Saltando el aro	6
• Cantando	7
• El gato, el ratón y el queso	8
• Vamos al parque	9
II. Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento	10
• El extraño	10
• ¿Qué sigue?	12
• Brochetas	14
III. Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características	15
• Tabla de figuras	15
• Rompecabezas 1	16
• Rompecabezas 2	17
• Rompecabezas 3	18
• Rompecabezas 4	19
• Mariposas 1	20
• Mariposas 2	21
• Mariposas 3	22
IV. Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición	23
Juego del stop	23
¿Quién va primero?	24
Mariposas 4	25
A ver dónde cabe	26
Vamos a medir nuestro cuerpo	27
Kilómetro del libro	28
REFERENCIAS	29

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la matemática en educación básica centra sus objetivos en el nivel de matemática natural, en el cual, se privilegia la manipulación de objetos y materiales diversos para introducir al alumno al descubrimiento de sus nociones básicas.

En el nivel preescolar se abordan sus dos ejes más elementales: número y forma, espacio y medida, en el campo formativo de pensamiento matemático. Y, precisamente por tratarse de los rudimentos de la matemática, es muy importante afianzar los conocimientos, habilidades y actitudes que faciliten al alumno su incursión gradual en la búsqueda de relaciones, significado de los elementos geométricos y su uso en la resolución de problemas.

Esta es una propuesta de actividades didácticas para fortalecer el trabajo del aspecto de forma, espacio y medida en el campo formativo de pensamiento matemático en el tercer grado de educación preescolar. En el producto final se incorporarán actividades extraídas de diversas fuentes y/o diseñadas por la autora con el fin de ofrecer un material de apoyo que permita a la educadora facilitar en los alumnos el desarrollo de las competencias correspondientes a este aspecto del campo formativo de pensamiento matemático.

La posibilidad de establecer condiciones favorables para el desarrollo de competencias en cada campo formativo a partir de un trabajo focalizado sin perder de vista el contexto global de la educación preescolar es una de las razones que han motivado para su elaboración, con el fin de sentar las bases para el desarrollo de las habilidades básicas y analíticas del pensamiento de los niños en la etapa más propicia para iniciar una formación integral que los lleve a lograr un mejor desempeño en diferentes ámbitos.

A partir del uso de los elementos del diagnóstico la educadora elegirá las que considere más adecuadas para el trabajo en el aula, ya sea como introducción, evaluación o reforzamiento de los contenidos, habilidades, valores y actitudes establecidos en el programa.




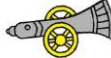








PRIMERA PARTE
ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS DEL ASPECTO
DE FORMA, ESPACIO Y MEDIDA

V. **Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial**

- **Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad, orientación, proximidad e interioridad.**

Peter Pan

En cada caso, colorea de verde la figura más cercana a Peter Pan y de azul la más lejana

- **Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones.**

Saltando el aro

Conocimientos previos	Identifica desplazamientos en diferentes direcciones
Aprendizaje esperado:	Utiliza referencias para ubicar lugares.
Material.	<ul style="list-style-type: none"> • Un aro de manguera para cada alumno

Desarrollo

- Colocar los aros en el patio formando figuras o en línea según se considere pertinente
- Ejecutar secuencias de movimientos como:
 - Saltar dentro – fuera
 - Pararse dentro del aro y saltar adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha siguiendo indicaciones de viva voz
 - Repetir esta operación asignando silbatazos a cada movimiento: un silbatazo largo, adelante; una palmada, hacia atrás; dos cortos, hacia la izquierda y, dos palmadas, a la derecha.

Evaluación:

El dominio de los ejercicios puede verificarse haciéndolo como una competencia por equipos o de manera individual.

- Describe desplazamientos y trayectorias de objetos y personas, utilizando referencias propias.

Cantando

PROPÓSITO: Que el alumno reconozca la dirección de un desplazamiento

Conocimientos previos	Identifica desplazamientos en diferentes direcciones
Aprendizaje esperado:	Utiliza referencias para ubicar lugares.
Material.	<ul style="list-style-type: none"> • Música marcada en compases de cuatro tiempos (“No rompas mi corazón”, “La del moño colorado” o algo parecido) • Reproductor de CD

Desarrollo:

1. Formar al grupo en filas
2. La educadora se para de espaldas al grupo
3. Indicar los movimientos hacia la izquierda, derecha, hacia atrás y adelante siguiendo el compás de la música. Se puede acompañar el movimiento con palmadas para controlar el ritmo.
4. Después de que avance un poco la melodía se detiene la música y la educadora se coloca de frente al grupo
5. Inicia nuevamente la melodía, la educadora hace el movimiento según su ubicación y los alumnos en relación a sí mismos. El efecto (casi generalizado) será que los niños choquen entre sí al no definir si la referencia es la educadora o son ellos mismos

Evaluación.

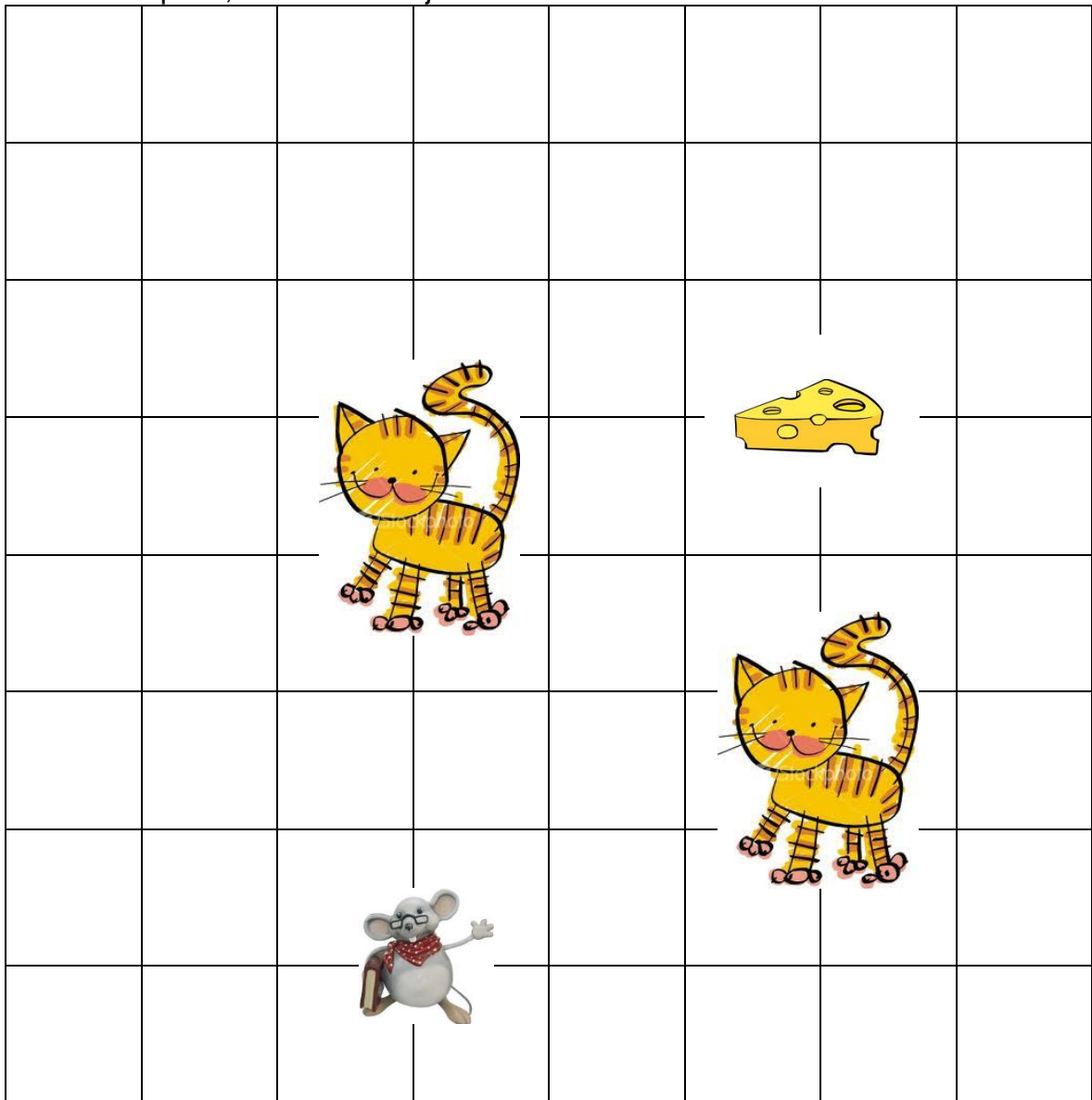
Los niños identificarán cuál debe ser la referencia y discutirán sobre el efecto del movimiento relativo

- Diseña y representa, tanto de manera gráfica como concreta, recorridos, laberintos y trayectorias, utilizando diferentes tipos de líneas y códigos.

El gato, el ratón y el queso

En la cuadrícula, el lado de cada cuadrado es un paso. Lleva al ratón hasta el queso con las siguientes instrucciones

1. Camina dos pasos a la izquierda
2. Ahora seis hacia arriba
3. Luego, cinco a la derecha
4. Después, dos hacia abajo



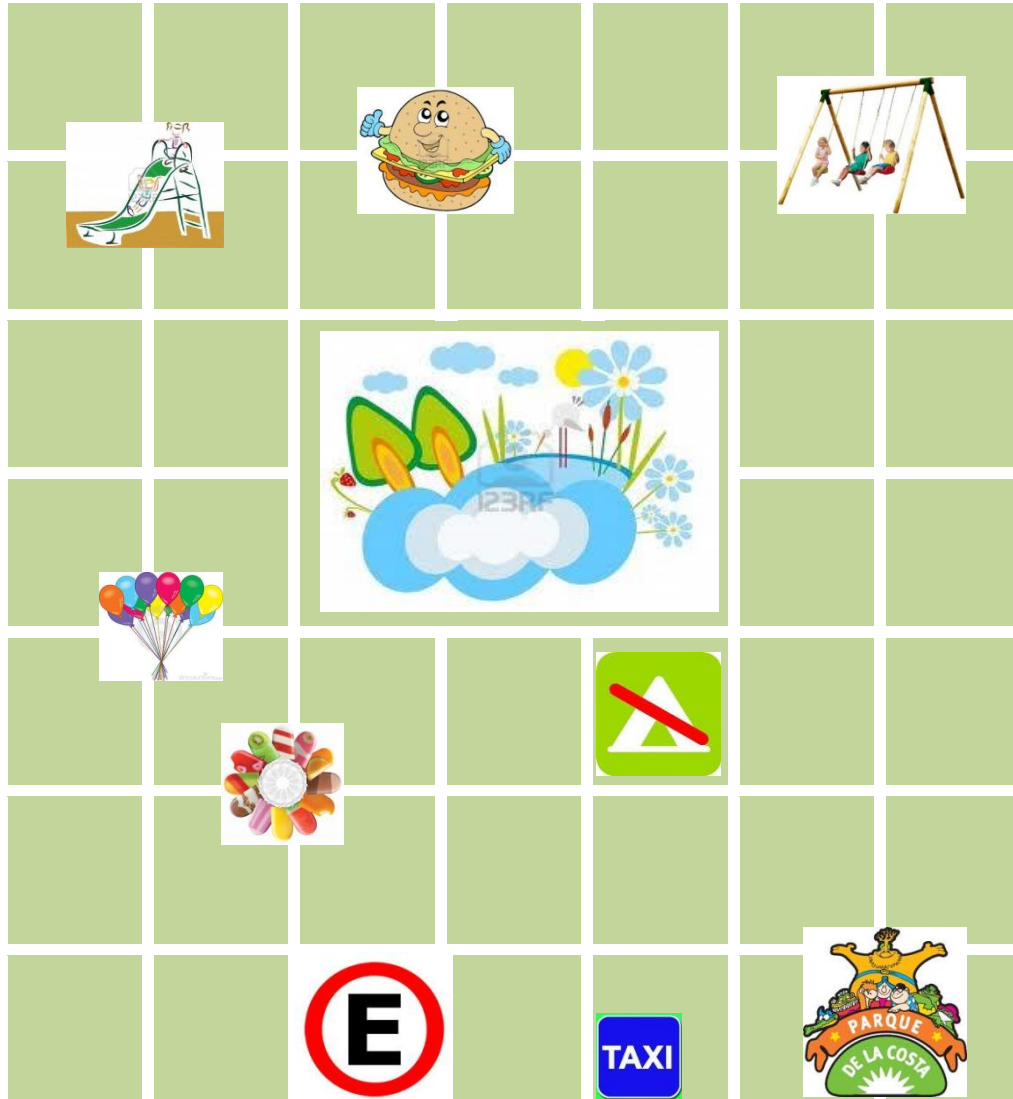
Busca y marca con colores distintos otras rutas para llegar al queso sin pasar por donde están los gatos porque...

- **Identifica la direccionalidad de un recorrido o trayectoria y establece puntos de referencia.**

Vamos al parque

Luis va al parque y en él hay lugares que le interesa visitar

1. Identifica los lugares de interés dentro del parque
2. Comenta con tus compañeros las formas diferentes que hay para llegar desde un lugar a otro dentro del parque



3. Discutan con tus compañeros sobre la forma más rápida de llegar de un lugar a otro dentro del parque y márquenlas con colores en el mapa.

VI. Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento

- **Distingue la regularidad en patrones.**

El extraño

Conocimientos previos	Características generales de diversos objetos y figuras.
Aprendizaje esperado:	Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí.

Material: Hojas con tablas de figuras

Desarrollo:

1. Los alumnos colorean las figuras de la tabla y tachan el recuadro de la que no corresponde al mismo conjunto que las demás en cada renglón
2. En la segunda tabla solo tachan el que no corresponde

Tabla 1

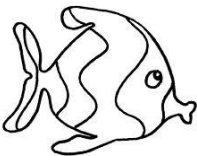
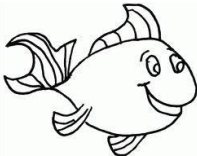
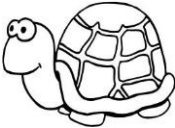
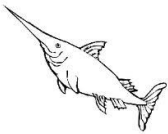

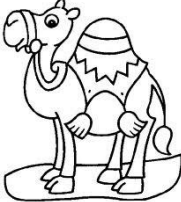
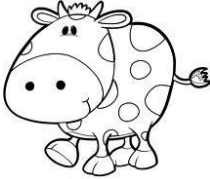
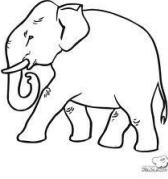
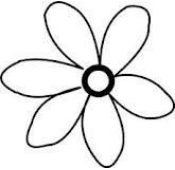
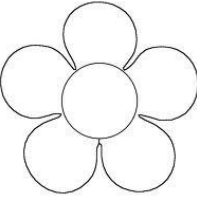
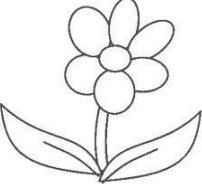





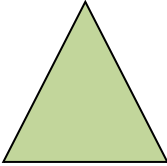
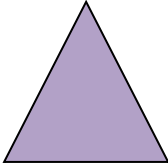
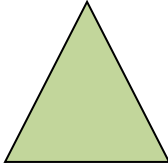
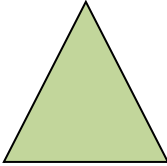
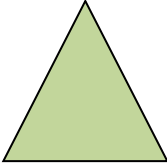
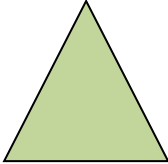
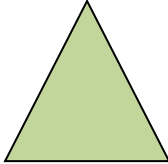

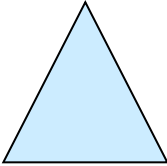
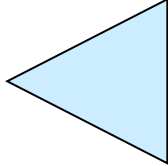
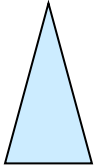
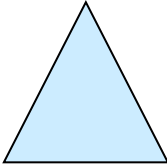

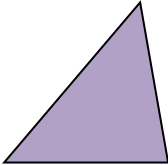
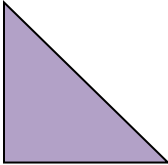
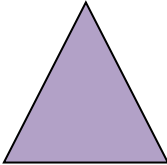

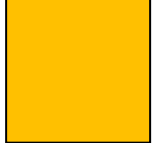
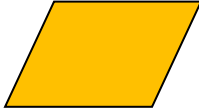
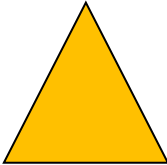
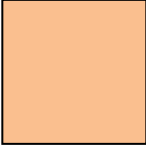

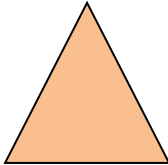
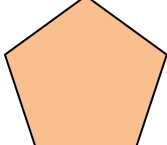
1				
2				
3				
4				

Tabla 2

1				
2				
3				
4				
5				
6				

- **Anticipa lo que sigue en patrones e identifica elementos faltantes en ellos, ya sean de tipo cualitativo o cuantitativo.**

¿Qué sigue?

Conocimientos previos	Identifica características de las figuras básicas
Aprendizaje esperado:	Anticipa lo que sigue en patrones e identifica elementos faltantes en ellos, ya sean de tipo cualitativo o cuantitativo.

Material. Hojas con tablas de figuras

Desarrollo:

1. La educadora pedirá a los alumnos que completen las siguientes secuencias dibujando el elemento que sigue en la lista en cada caso

Tabla1

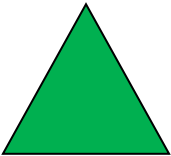
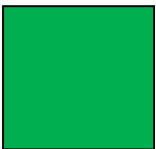
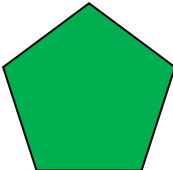
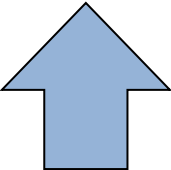
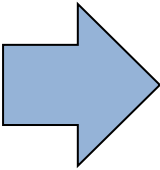
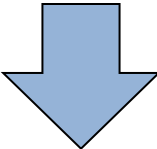

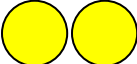

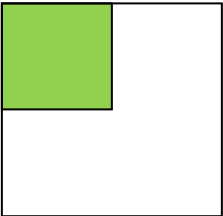
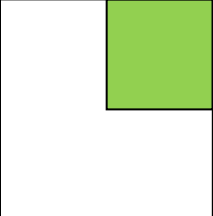
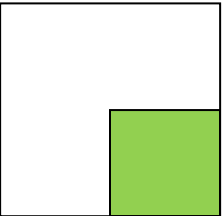

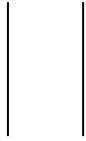
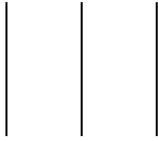
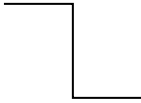
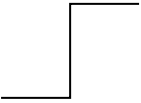
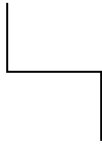
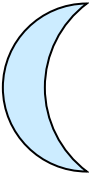
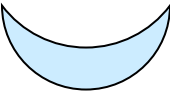
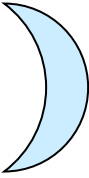
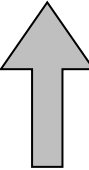
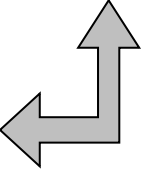
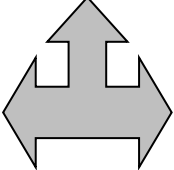


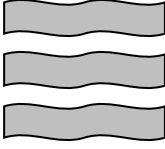
1				
2				
3				
4				

Tabla 2

1				
2				
3				
4				
5				

Evaluación:

El dominio puede verificarse directamente en las hojas a través de los valores y objetos completados.

- **Distingue, reproduce y continúa patrones en forma concreta y gráfica.**

Brochetas

Conocimientos previos	Cuentan objetos en diferentes situaciones Identifican los colores Conocen el significado de la estimación Identifican algunas especies animales
Aprendizajes esperados	Identifican patrones

Recursos:

- Palillos para brocheta
- Cereal *froot loops*

Desarrollo:

1. Dar un palillo a cada niño
2. Repartir tazones con cereal
3. Explicar el uso de los palillos
4. Preguntar si todo el cereal es igual
5. Introducir un aro de cereal de cada color al palillo
6. Pedir a los niños que repitan la serie
7. Pedir a los niños que elaboren sus propias series con patrones diferentes y presenten su trabajo al grupo
8. Una vez que se haya introducido una cantidad considerable de cereal se les pide que se coman la brocheta por partes (uno, dos, tres o cuatro aros según indique el/la docente)

Evaluación:

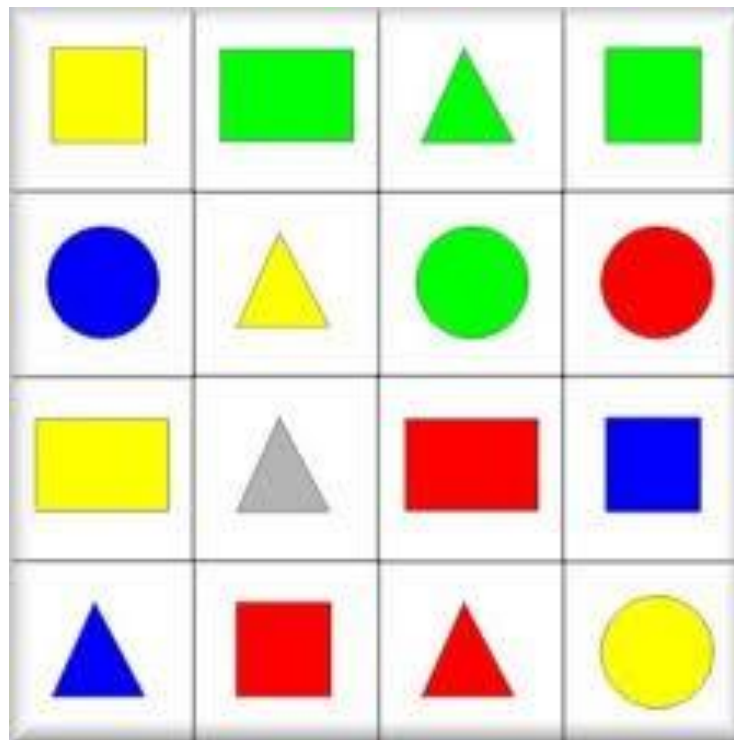
La educadora observará si los niños logran continuar y terminar con la seriación, si presentaron dificultades durante la realización y la actitud mostrada al inicio, durante y termino de la actividad.

- VII. Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características**
- **Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras.**
 - **Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí.**
 - **Reconoce, dibuja –con uso de retículas– y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones**

Tabla de figuras

En la siguiente tabla:

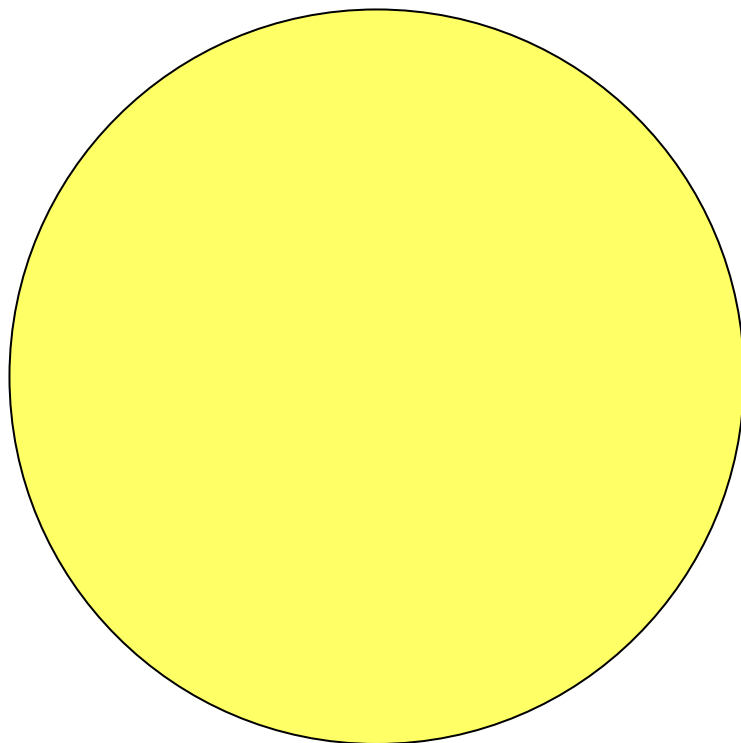
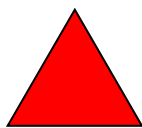
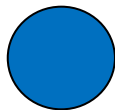
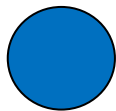
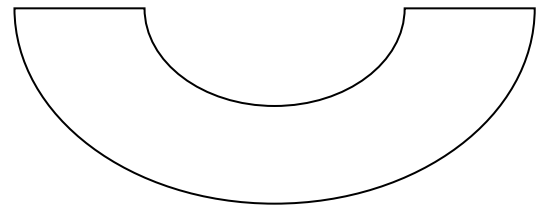
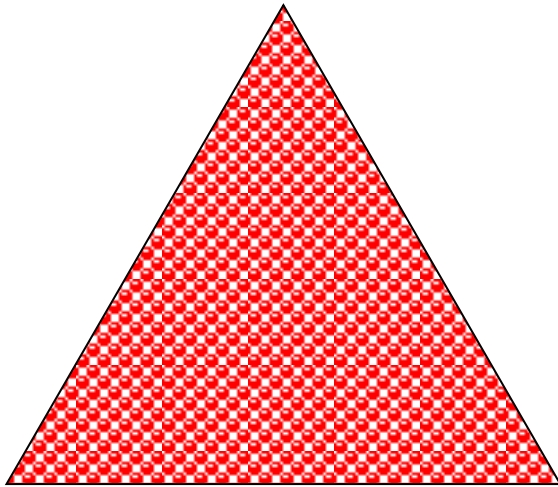
1. Tacha los círculos
2. Coloca el número 1 a los cuadrados
3. Encierra con color naranja los triángulos
4. Coloca el número 2 a los rectángulos
5. Dibuja en el recuadro la figura que aparece más veces



Usa y combina formas geométricas para formar otras.

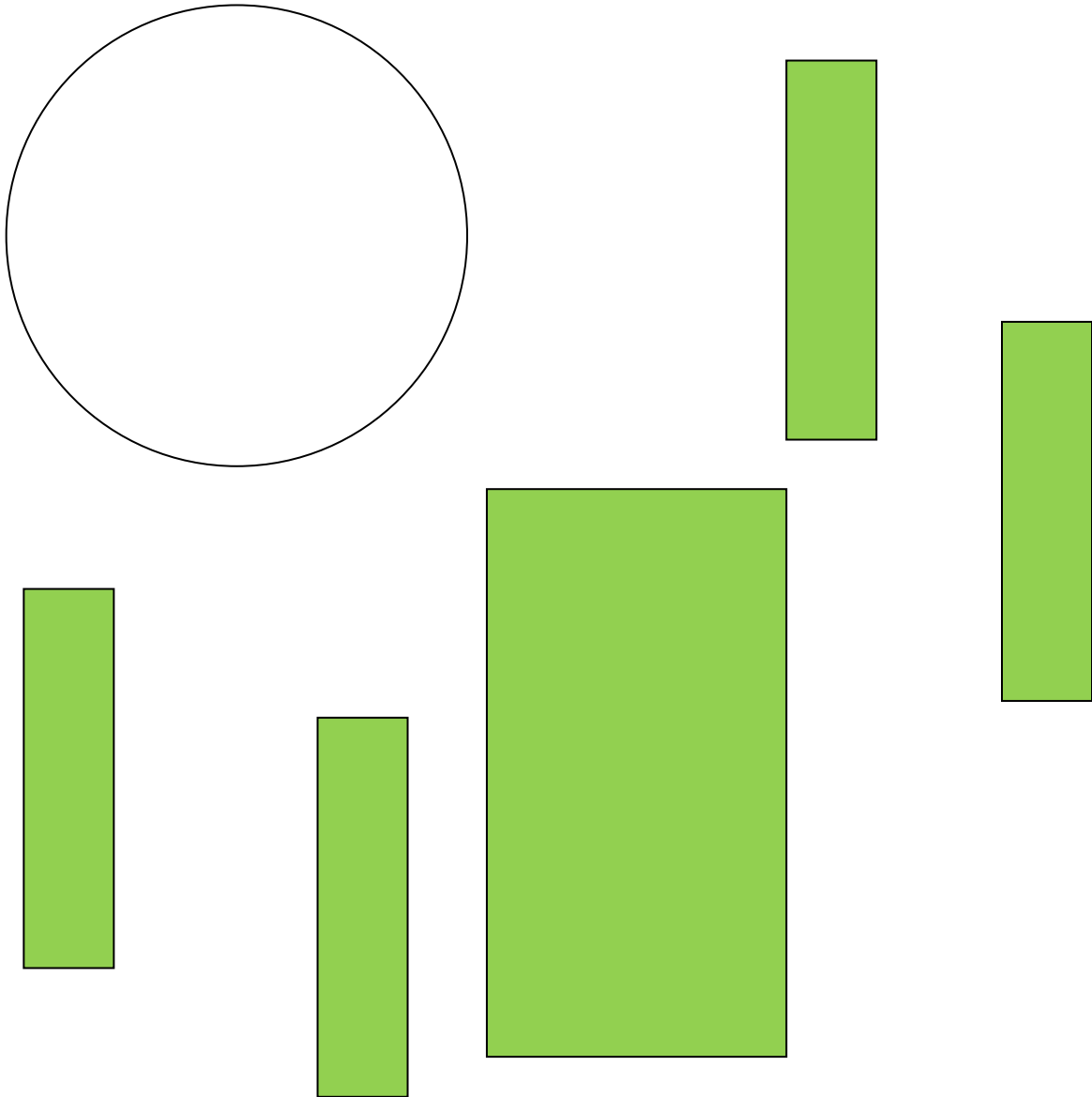
Rompecabezas 1

Recorta las piezas y arma la cara de un payaso



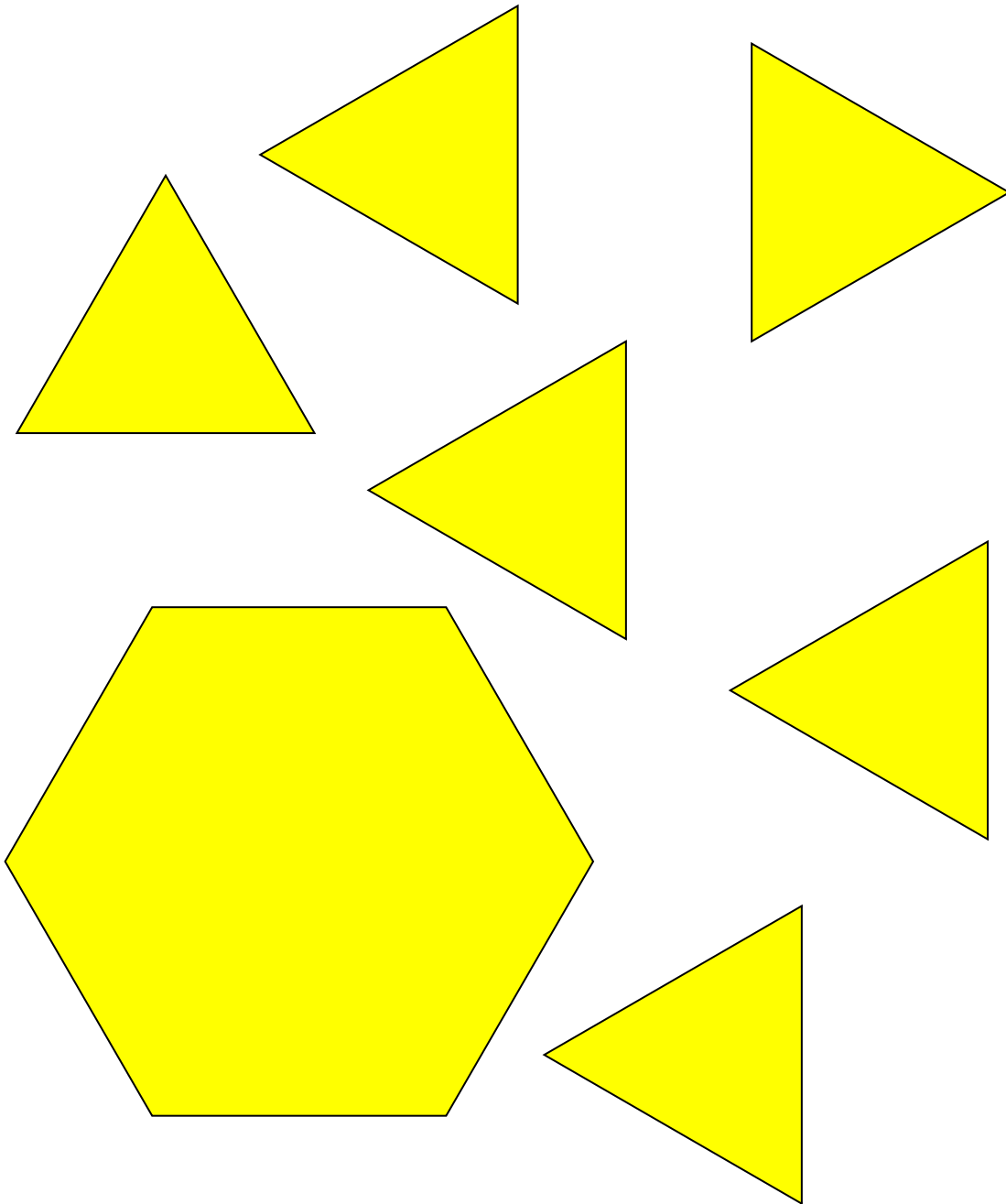
Rompecabezas 2

Recorta las piezas y arma un niño. Dibújale la carita como más te guste, triste o contento.



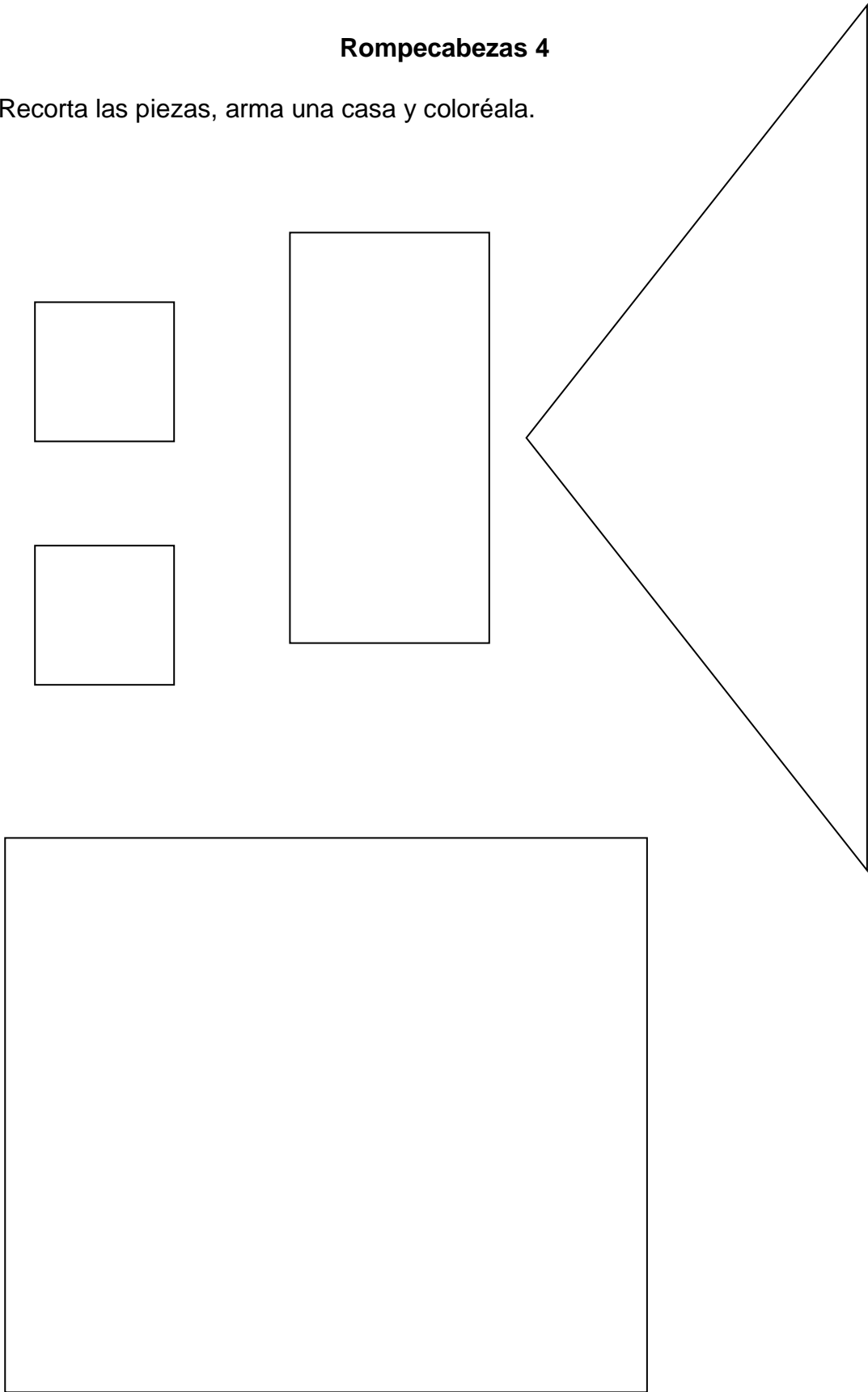
Rompecabezas 3

Recorta las piezas y arma una estrella



Rompecabezas 4

Recorta las piezas, arma una casa y coloréala.



- **Crea figuras simétricas mediante doblado, recortado y uso de retículas.**

Mariposas 1

Conocimientos previos	Características generales de diversos objetos y figuras.
Aprendizaje esperado:	Crea figuras simétricas mediante doblado, recortado y uso de retículas.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel • Colores

Desarrollo:

1. La educadora da a cada niño una hoja de papel
2. Se dobla la hoja de papel por la mitad y se marca con un color la línea que se formó en el doblado
3. En uno de los lados del doblado se dibuja una figura cuya silueta inicie y termine sobre la línea del doblado
4. Se vuelve a doblar la hoja quedando a la mitad y por la parte de atrás del dibujo éste se remarca para que se calque en la otra parte de la hoja
5. Se pueden agregar más figuras y repetir el proceso hasta formar lo que parecería una mariposa

Evaluación

La educadora observará la habilidad para manipular el material y el sentido estético de los niños. Se hará una reflexión sobre las incidencias del juego: estados de ánimo, acciones motrices y la identificación de las figuras

Mariposas 2

Conocimientos previos	Características generales de diversos objetos y figuras.
Aprendizaje esperado:	Crea figuras simétricas mediante doblado, recortado y uso de retículas.
Material:	<ul style="list-style-type: none">• Hojas de papel o cartoncillo• Estambre• Pinturas

Desarrollo:

1. La educadora da a cada niño una hoja de papel
2. Se dobla la hoja de papel por la mitad
3. Se introduce un pedazo de estambre en la pintura y se pasa por el doblado
4. Se introduce otro pedazo de estambre en la pintura y se coloca dentro de la hoja doblada pero ahora se mueve arbitrariamente
5. Se abre la hoja para ver el resultado
6. Se pueden agregar más figuras con diferentes colores y pedazos nuevos de estambre

Evaluación

La educadora observará la habilidad para manipular el material, la creatividad y el sentido estético de los niños. Se hará una reflexión sobre las incidencias del juego: estados de ánimo, acciones motrices y la identificación de las propiedades de la simetría

Mariposas 3

Conocimientos previos	Características generales de diversos objetos y figuras.
Aprendizaje esperado:	Crea figuras simétricas mediante doblado, recortado y uso de retículas.
Material:	<ul style="list-style-type: none">• Hojas de papel o cartoncillo• Pinturas• Canicas

Desarrollo:

1. La educadora da a cada niño una hoja de papel
2. Se dobla la hoja de papel por la mitad y se pegan los extremos con cinta adhesiva para crear una especie de bolsa
3. Se introduce una canica en la pintura y se mete a la bolsa
4. Se pueden utilizar más canicas con diferentes colores
5. Abrir la hoja para ver el resultado

Evaluación

La educadora observará la habilidad para manipular el material, la creatividad y el sentido estético de los niños. Se hará una reflexión sobre las incidencias del juego: estados de ánimo, acciones motrices y la identificación de las propiedades de la simetría

VIII. **Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición**

- **Ordena, de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad, peso.**

Juego del stop

Conocimientos previos	Hacen conteo en diferentes situaciones
Aprendizajes esperados	Realizarán estimaciones de distancias medidas por pasos

Recursos:

- Números adheribles

Desarrollo

- Asignar un numeral a cada niño y pegarlo sobre su espalda o pecho
- Dibujar un círculo dividido en sectores en el centro del patio, un sector para cada jugador y un círculo central con la palabra stop (alto).
- La educadora iniciará el juego con la frase: “declaro la guerra en contra de....:” (menciona el número de un jugador al azar) y todos corren excepto el jugador nombrado que separa en el centro y grita “stop” para que los demás detengan su carrera.
- El jugador del centro elegirá alguno de los jugadores y estimará la cantidad de pasos que lo separan del centro del círculo. Si lo hace correctamente le corresponderá reiniciar el juego; si no lo hace, el primer jugador en declarar la guerra lo hará de nuevo.

Evaluación:

- La educadora observará que los niños identifiquen los números, estimen distancias, relacionen correctamente el numeral con la cantidad de pasos y hagan el conteo de éstos durante el juego

¿Quién va primero?

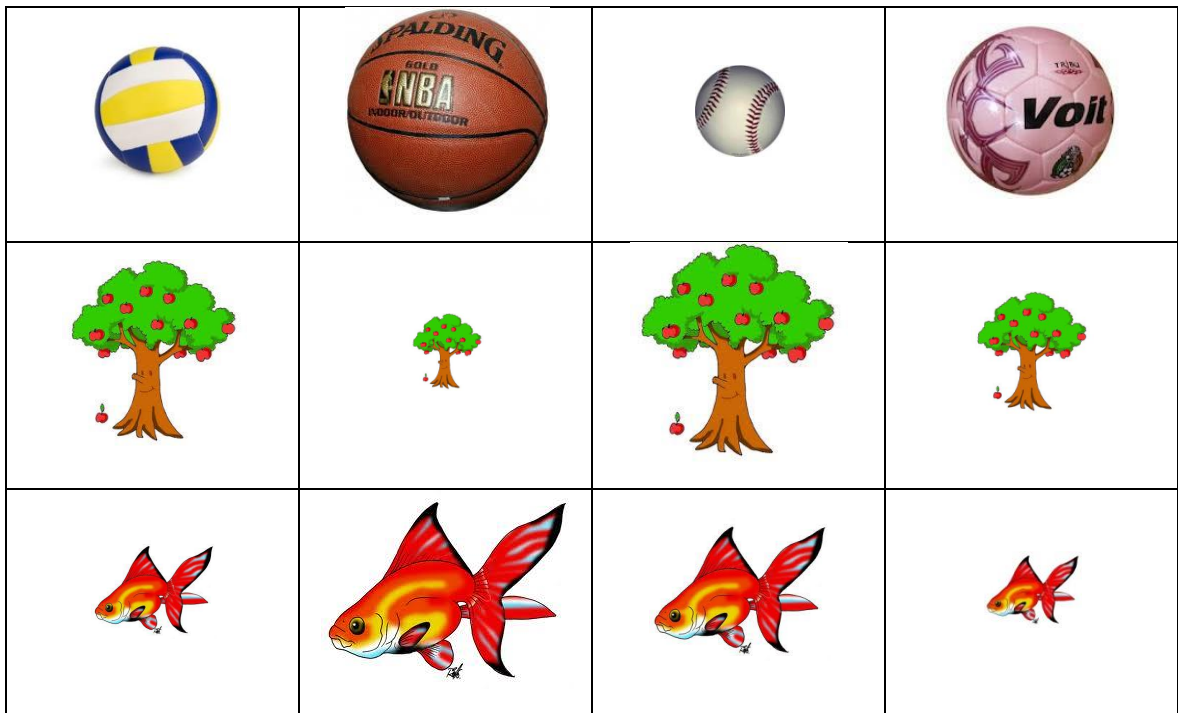
Conocimientos previos	Identifican cuantificadores como grande o pequeño
Aprendizajes esperados	Ordena, de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad, peso.

Recursos:

- Hojas de papel con tablas de figuras

Desarrollo

1. Recortar cada renglón
2. Comparar el tamaño de las figuras
3. Pegarlos ordenándolos de menor a mayor y escribiendo los números del 1 al 4 en cada caso



Evaluación.

Será determinada por la cantidad de renglones que sean ordenados correctamente

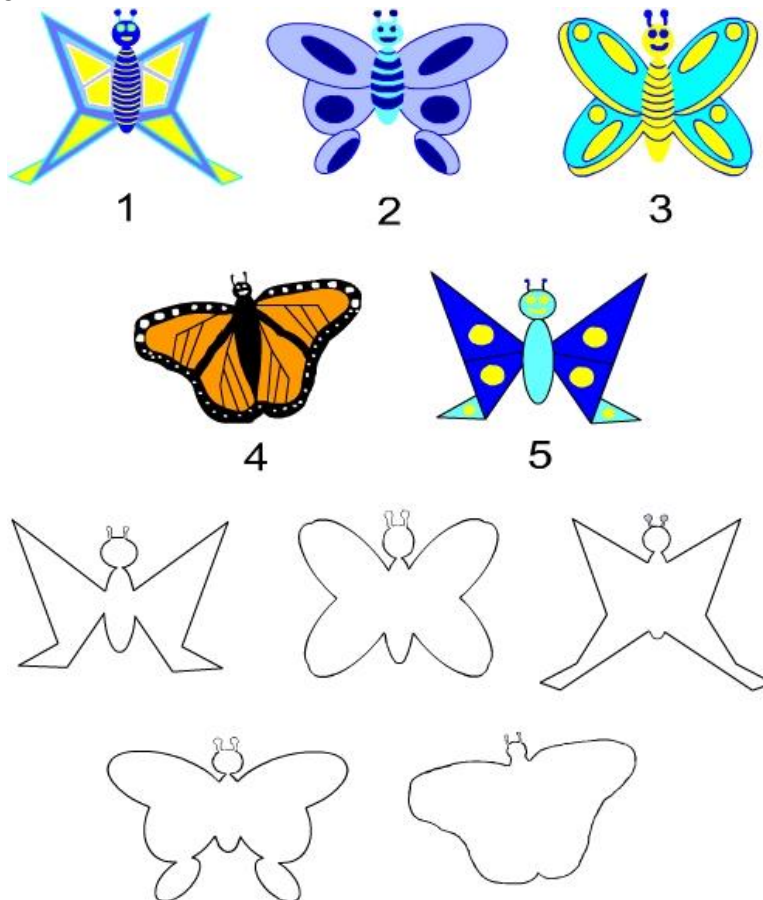
- Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios.

Mariposas 4

Conocimientos previos	Características generales de diversos objetos y figuras.
Aprendizaje esperado:	Reconoce, dibuja –con uso de retículas– y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja impresa con figuras

Desarrollo:

1. La educadora da a cada niño una hoja de papel con las figuras como la siguiente



2. El niño debe colocar a cada silueta el número de la mariposa que le corresponde
3. Al terminar, intercambian la hoja y verifican las respuestas del compañero.

Evaluación. Se observará la cantidad de aciertos que tenga el niño en la hoja

A ver dónde cabe

Conocimientos previos	Características generales de diversos objetos y figuras.
Aprendizaje esperado:	Reconoce, dibuja –con uso de retículas– y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones.
Material:	<ul style="list-style-type: none">• Resaques

Desarrollo:

1. Los niños se integran en equipos de cuatro integrantes
2. La educadora da a cada equipo una cubeta con resaques y un tablero
3. El niño debe extraer cada figura de la cubeta y colocarla cada en el lugar del tablero que le corresponde en el menor tiempo posible.
4. Los demás integrantes del equipo cuentan de uno en uno para tomar el tiempo de su compañero
5. Se puede variar la competencia intercambiando integrantes de los equipos, el tipo de figura que se va a insertar o bien, haciéndolo como eliminatoria agrupando a los ganadores de cada etapa

Evaluación. Se observará la habilidad de los niños para identificar y acomodar las figuras en el tablero y las actitudes que manifiestan los niños frente a los resultados de la competencia

- **Utiliza los términos adecuados para describir y comparar características medibles de sujetos y objetos.**
- **Verifica sus estimaciones de longitud, capacidad y peso, por medio de un intermediario.**

Vamos a medir nuestro cuerpo

Conocimientos previos	Conocen las partes de su cuerpo
Aprendizajes esperados	Realizarán estimaciones de distancias medidas por pasos

Material:

- Cuerda
- Gis o carbón
- Hojas de papel
- Colores

Desarrollo

1. Formarse por estaturas y hacer parejas en el patio escolar
2. Uno de los integrantes de la pareja se recuesta en el piso y el otro dibujará su silueta con el carbón o gis
3. Se invierten los papeles. El segundo alumno se recuesta junto a la silueta de su compañero para que éste delinee la suya.
4. Medir utilizando un cordón el perímetro del cráneo, tórax, cintura, muñecas y tobillos, muslos y comparar las medidas entre sí
5. En una hoja de papel los alumnos de cada pareja colocarán sus manos como se indica en la figura y delinearán la silueta
6. Intercambian hojas con su pareja y junto a ella delinear nuevamente la mano

Evaluación:

Los alumnos intercambiarán opiniones sobre la actividad. La educadora guiará los comentarios hacia la identificación de atributos relacionados con la medición en cada caso

- **Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.**

Kilómetro del libro

Conocimientos previos	Nociones de distancia y tamaño
Aprendizajes esperados	Ordena, de manera creciente y decreciente, objetos por tamaño, capacidad, peso.

Material:

- Libros de la biblioteca

Desarrollo

1. Dividir el grupo en tres equipos y formarlos en el patio escolar
2. Colocar los libros de biblioteca en una mesa al fondo del patio
3. Formar a los equipos en el otro extremo en filas y marcar una línea de salida
4. Hacer una carrera de relevos en la que la estafeta será un libro
5. Al traer el libro será tocado por el siguiente integrante y se colocará formando una fila a partir de la línea de salida hasta que se agoten los libros de la mesa
6. La educadora cuestionará a los niños sobre los criterios para designar al ganador. Se pretende inducir a los niños a la necesidad de utilizar algún instrumento de medición.

Evaluación.

Se analizará por qué resultó ganador un equipo haciendo hincapié en el efecto que pudieran tener las magnitudes que se manifiestan (el tamaño de los libros, la velocidad del acarreo, etc.)

REFERENCIAS

- ALONSO M. Catalino; Gallego J. Domingo; Honey, Peter. Los estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora. Ediciones Mensajero. Bilbao
- ANDERE, Eduardo. (2007), ¿Cómo es la mejor educación en el mundo? Políticas educativas y escuelas en 19 países. Aula XXI. Santillana. México.
- BASSEDAS, Eulália; Huguet, Teresa; Solé, Isabel. (1998) Aprender y enseñar en educación infantil. GRAO. Barcelona.
- DE CLOSETS, Francois. (2003) Cómo se aniquila la alegría de aprender. Océano, México.
- DE PUIG, Irene; Sátiro, Angélica. (2006) Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil. Edit. EUMO - Octaedro. Barcelona, 2000.
- DELINE, J. (1991). Why can't they get along? JOPERD, January, 21-26.
- FULLAN, M. y Hargraves, A. (2001), La escuela que queremos, los objetivos por los que vale la pena luchar. Biblioteca para la actualización del maestro. México.
- GUEVARA, G. (2000), *Draft 1, Habilidades Básicas [Paráfrasis]*, (Manuscrito no publicado). México: Facultad de Filosofía, U. V.
- GALLEGO Codes, Julio. (2003) Enseñar a pensar en la escuela. Pirámide. Madrid.
- GIRY, Marcel. (2003) Aprender a razonar, aprender a pensar. Siglo XXI, México.
- GONZÁLEZ, Adriana; Weinstein, Edith. (2006) Cómo enseñar matemática en el jardín. Número – media- espacio. COLIHUE.
- IBÁÑEZ Sandín, Carmen. (2002) El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula. Ediciones La Muralla. Madrid.
- KAMII, Constance. (2002). El número en la educación preescolar. Antonio Machado
- MIDDLETON, M., & Cartledge, G. (1995). The effects of social skills instruction and parental involvement on the aggressive behaviors of African-American males. Behavior Modification, 19, 192-210.
- ORMROD, J. E. (2003) *Educational Psychology: Developing Learners*, Fourth
- POLYA, G, (1978). Cómo plantear y resolver problemas. Trillas. México.
- SECyBS. Departamento de educación preescolar (2004), Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Compendio
- CHEVALLAR, Y., (2004) estudiar matemáticas. El eslabón perdido entre enseñanza y aprendizaje. Biblioteca para la actualización del maestro. México
- SCHILLER, Pam; Peterson Lynne. (2005) Actividades para jugar con las matemáticas 1 y 2. Ediciones CEAC.
- GOLEMAN, D., (1997), *Inteligencia emocional*, Bantam.
- De Sánchez, M. A. (1995), *Desarrollo de Habilidades de Pensamiento; procesos básicos del pensamiento*, (p. 29). México: 2ª Ed. Trillas, ITESM.

PÁGINAS WEB

<http://cm2801mante.blogspot.com/2009/05/educacion-preescolar.html>
<http://educamadrid.com>
<http://infoymate.net>
<http://miayudante.upn.com.mx>
http://normalista.ilce.edu.mx/normalista/r_n_plan_prog/plan_prees_99/rasgos.htm
<http://www.aibarra.org/investig/tema0.htm>
<http://www.angelfire.com/emo/tomaustin/Met/metinacap.htm>
<http://www.cimat.mx>
<http://www.cimat.mx>
<http://www.inee.edu.mx/explorador>
<http://www.inee.edu.mx/explorador>
<http://www.redescolar.ilce.edu.mx>
http://www.salonhogar.com/matemat/geometria/def_contenido.html

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

NP	ACTIVIDADES	PERÍODO DE REALIZACIÓN											
		JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
1.	Elaboración del proyecto	X											
2.	Selección de bibliografía	X											
3.	Análisis de bibliografía	X											
4.	Actividades de actualización		X								x		
5.	Selección y recopilación de materiales y recursos del proyecto		X	X	X								
6.	Desarrollo de la primera parte			X	X	X	X						
7.	Informe de actividades							X					
8.	Desarrollo de la segunda parte								X	X	X	X	
9.	Aplicación de actividades didácticas								X	X	X	X	
10.	Análisis e interpretación final de resultados											X	
11.	Informe final de actividades												X

**Esta hoja es parte del proyecto titulado:
MANUAL DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS DE FORMA, ESPACIO
Y MEDIDA DEL CAMPO FORMATIVO DE PENSAMIENTO
MATEMÁTICO PARA EL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR.**

Avalado por:

**Ma. Guadalupe Flores Domínguez
Licenciada en educación preescolar**

Quien labora en:

Jardín de Niños “Manuel M. Ponce”
Rincón de Ugarte, Municipio de Tejupilco, Estado de México.
Correo electrónico: lupitaflo@live.com.mx

Lugar y fecha: Tejupilco, Méx.; 12 de enero de 2012