



ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



TESIS DE INVESTIGACIÓN

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ADQUISICIÓN DE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A TRAVÉS DEL CONTEO EN EDUCACIÓN INFANTIL.

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

ANA KAREN MENDOZA ORTEGA

ASESOR

ALONSO SOLARES MEDINA

TOLUCA, MÉXICO

JULIO DE 2023

INDICE

DEDICATORIA.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
JUSTIFICACIÓN	6
OBJETIVOS.....	7
Objetivo general:.....	7
Objetivos específicos:.....	7
CAPÍTULO I	8
1.1 Planteamiento del problema	8
1.2 Diagnostico.....	10
1.3 Pregunta de investigación	12
1.4 Supuesto de investigación.....	13
1.5 Contextualización de la práctica docente.....	14
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA-METODOLÓGICA.....	19
2.1 Marco Teórico	19
2.2 Aprendizaje Significativo	20
2.3 Tipos de Aprendizajes Significativos	21
2.4 Principios de Conteo	22
2.5 Marco Referencial	29
2.6 Metodología de la investigación	32
CAPITULO III PLAN DE INTERVENCIÓN DOCENTE.....	35
3.1 Planeaciones	36
3.2 Resultados	47
3.3 Conclusiones.....	52
3.4 Anexos.....	54
3.5 Referencias.....	62

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haber dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan especial de mi formación profesional.

A MI MADRE:

Por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional que me ha acompañado durante todo mi trayecto estudiantil y de vida para lograr una de mis grandes metas.

A MI PADRE

Por los buenos y malos momentos de cada una de las etapas.

A MIS HERMNOS:

Por estar presente en cada uno de los momentos más importantes y consejos que me brindaron durante esta formación académica.

A MI NOVIO:

Por formar parte de este camino de aprendizaje, apoyo incondicional e impulsarme a seguir adelante y poder concluir esta profesión

A MIS MAESTROS

A quienes se han tomado un momento de transmitirme de sus diversos conocimientos de temas que corresponder a mi profesión, pero además a quienes me han encaminado por el camino correcto y quienes me han ofrecido sabios conocimientos para poder lograr, mis metas y de lo que me propongan cada uno de los días.

INTRODUCCIÓN

El preescolar es un espacio socializado donde los NN desarrollan: habilidades, conexiones con compañeros y maestros que entrelazan, se convierte en un espacio donde cada día se aprende algo nuevo. Debido a esto, surgió el tema principal del juego como estrategia pedagógica para desarrollar el aprendizaje cooperativo en la educación. El juego es muy importante porque contribuye significativamente a la vida. porque a través de esto: nace la amistad, se aprende la ciencia y muchos elementos más en beneficio de los alumnos para que tengan un desempeño y así se motiva, refuerzan reglas, normas, y se establece un hábito propicio para la convivencia mejorando en un ambiente escolar.

El presente trabajo de investigación se selecciona para demostrar la importancia y lo primordial que es el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje como una estrategia para lograr un aprendizaje significativo en relación al conteo en educación infantil. La importancia de dicho tema es para que puedan construir sus propios conocimientos en actividades relacionadas con el conteo y día a día sea de mayor facilidad el desarrollo de las mismas ya que para los niños son más interesantes las actividades desarrolladas en base al juego, es una manera divertida en donde se pueden desenvolver y pueden desarrollar ciertas habilidades en ese espacio para aprender nuevos conocimientos.

Hoy en día, cuando hablamos de un juego, nos referimos a uno de los mejores en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas de una manera significativa porque contiene un elemento dinámico y creativo que ayuda a entender que la alegría es parte de ella realidad educativa.

Por esta razón Piaget (1995) afirma. “El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia. Al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de “lectura de la realidad” a partir de su propio y personal sistema de significados” (p.28).

A lo dicho por el autor, podemos concluir que la estrategia didáctica, el juego como una herramienta importante para la estimulación y el desarrollo de habilidades y las habilidades de los alumnos de una manera divertida y significativa, por eso es apreciado que durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas se debe tener una idea clara de que el juego es una fuente de entretenimiento basada en el desarrollo de una forma dinámica e innovadora de aprender.

Los conocimientos previos del niño son un primer elemento que fortalece un proceso de aprendizaje en donde el niño debe relacionar aprendizajes previos con aprendizajes nuevos para poder obtener un aprendizaje significativo a través del juego, ya que cabe mencionar que el juego es considerado como un principal factor de estrategia didáctica que se utiliza para transmitir el conocimiento al niño en la etapa inicial lo cual me llamo la atención poder investigar o trabajar acerca de este tema. Lo cual este tema a desarrollar lo llevaré a cabo continuando la investigación para conocer más y poder implementar algunas actividades con base en este importante tema, para obtener un conocimiento más amplio del objetivo a lograr.

Finalmente, así es cómo surge el interés y la necesidad de poder realizar esta investigación que se considera de suma importancia para llevar a cabo el desarrollo de actividades que puedan ser significativas para los niños y así mismo favorecer el aprendizaje de los NN del Jardín de Niños Ma. Dolores López Gomeztagle del tercer grado Grupo A.

JUSTIFICACIÓN

La importancia de este tema de investigación es para que se analice y concrete detalladamente la técnica del juego como una estrategia didáctica que ayuda a los infantes a adquirir con mayor facilidad un aprendizaje significativo en el conteo, incrementando sus posibilidades en el desarrollo de habilidades matemáticas. El aprendizaje significativo debe tener experiencias anteriores y conjuntarse con las nuevas para la adquisición de nuevos conocimientos.

Los NN deben desenvolverse de una manera adecuada a través del juego, en actividades que conlleven el conteo, en ocasiones terceras personas consideran que esta no es una herramienta con la que el niño puede aprender algo productivo para su formación y es por esa razón por la que este tema toma importancia como tema de investigación, para aclarar a detalle la manera como el juego puede ser de esencial en los primeros años de los NN , y que así desde un principio, vayan adquiriendo conocimientos de los números y que posteriormente puedan llevar a cabo el conteo de distintas maneras, apoyadas con actividades y estrategias motivo de esta investigación, para la cual se utilizará el método de investigación-acción.

Este ayudará a la transformación y mejora de una realidad, parte de los problemas prácticos vinculados con el pensamiento matemático, lo cual implica la colaboración de los participantes para la detección de las necesidades y de esta forma mejorar el proceso y transformación de los resultados y generar una armonía entre la reflexión y la acción. Este método lo utilizaré porque lo considero el más concreto para llevar a cabo esta labor y porque favorece el involucramiento de una participación activa a una reflexión y análisis de problemas para el mejoramiento de dicho tema.

OBJETIVOS

Objetivo general:

- Considerar el juego dentro de las actividades planteadas en el salón de clase, como una estrategia didáctica para lograr los aprendizajes en concordancia con las necesidades que presentan los alumnos en relación con el conteo.

Objetivos específicos:

- Diagnosticar las necesidades o dificultades que los alumnos presentan en relación con el conteo, para poder diseñar las actividades didácticas adecuadas, y dar seguimiento al logro del aprendizaje significativo.
- Implementar las actividades didácticas diseñadas que permitan la adquisición de conocimientos de los alumnos por medio del juego y de igual manera lograr el fortalecimiento del aprendizaje significativo del pensamiento matemático en la educación infantil.

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento del problema

De acuerdo a las prácticas de observación e intervención realizadas en el Jardín de Niños Ma.Dolores López Gomeztagle en el tercer grado grupo A, en los alumnos se ha detectado la dificultad para llevar acabo el conteo, simultáneamente para ellos es muy complejo realizar ejercicios con relación al conteo. En ocasiones por más que lo intentan los niños se aburren.

Como se sabe, hay alumnos que tienen conocimientos avanzados en el conteo, ya que para ellos son más fáciles las actividades en ese nivel y las realizan de acuerdo a lo que se les indica y de esa forma obtienen un aprendizaje significativo, sin embargo, a los alumnos que se les dificulta, no logran un aprendizaje significativo al 100%.

Así mismo, se debe considerar el juego como una estrategia para que NN puedan aprender a través de él, para obtener el aprendizaje que requieren para su desarrollo, a veces el juego es considerado como el espacio en donde los niños solo se divierten y no aprenden nada, debemos enfocar esa perspectiva que tiene del juego hacia algo positivo y en donde esos cambios aporten valor para el desarrollo integral de los infantes, con lo cual día a día vayan obteniendo conocimientos (aprendizaje significativo) esto conlleva a que los alumnos deben tener experiencias anteriores y conjuntarlas con las nuevas para la adquisición del nuevo aprendizaje.

Por esta razón me interesé en investigar y conocer acerca de este tema, para lograr los cambios que los alumnos requieren para superar la dificultad en relación al conteo, teniendo en cuenta que para que el alumno pueda realizarlo, debe conocer el número de tal manera que pueda efectuar el conjunto de pasos que se deben seguir para llegar al conteo y así mismo pueda realizar de manera adecuada y sin dificultad las actividades relacionadas con dicho proceso y se sienta motivado para adquirir nuevos aprendizajes.

El juego puede tener infinidad de significados en la educación inicial, de ahí su importancia para el logro de conocimientos de mejor nivel. El juego debe demostrar su importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje como una estrategia didáctica

para lograr un aprendizaje significativo y al mismo tiempo se puedan desarrollar en los NN las habilidades requeridas así poder eliminar algunas barreras de aprendizaje.

Como se mencionó anteriormente, en ello se basó mi interés para investigar y conocer más acerca de este tema que tiene mucho significado en la educación infantil para cambiar la perspectiva del juego como algo de diversión sin sentido a una herramienta valiosa con la que los alumnos podrán obtener aprendizajes significativos que a lo largo del tiempo les ayudara a seguir aprendiendo cada día.

1.2. DIAGNÓSTICO

En el tercer grado grupo A está a cargo de la educadora titular Yesenia Monserrat Chavarría Hernández, está compuesto por 29 alumnos, 17 niños y 12 niñas con edad promedio de 5 años, los integrantes de grupo muestran interés por el trabajo que realizan, el cual es de manera colaborativa y participativa cada día lo van demostrando.

Las actividades que saben realizar por campo o área de formación académica son, en lenguaje y comunicación los alumnos saben hablar, expresar necesidades, algunos expresan sus emociones, en ocasiones les cuesta trabajo atender reglas de participación y retener información por lo que se busca seguir reforzando el interés en las necesidades de los alumnos.

En pensamiento matemático no dominan el conteo al 100% pero conocen los números hasta el 9, llevando un orden en la escritura de los números y reconocimiento, identifican figuras, forman modelos, les cuesta trabajo la medición por el reconocimiento de números, por lo cual existen alumnos con mayor avance que otros, pero se trata de trabajar al mismo ritmo para que todos puedan tener las mismas oportunidades y así lograr un trabajo empático.

Exploración y comprensión del mundo social y natural los alumnos de este grupo comparten información de contexto social, familia, costumbres y les gusta realizar experimentos o conocer acerca de las festividades en los distintos meses o realizar algún número artístico alusivo a sus comunidades, ya que son muy participativos y muestran interés absoluto por aprender.

En el área de artes pueden expresar ideas de manera sencilla, les gusta bailar y cantar, trabajar diferentes técnicas como boleado, punteado, así mismo como pintar, dibujar, pero en donde se les dificulta es en atender las indicaciones para cualquier actividad a pesar de que en otros campos las atienden, en este muestran esa problemática lo cual puede ser causa del tipo de materiales utilizados.

En educación física participan en juegos, tratan de ejecutar movimientos que les son solicitados intentando lograr realizarlos exitosamente.

En educación socioemocional el alumno sabe expresar sus emociones, reconoce necesidades, habilidades, menciona qué partes de su cuerpo les gustan más, les cuesta trabajo respetar reglas o acuerdos, es algo con lo que la docente titular ha venido trabajando intentando que los alumnos obedezcan reglas y acuerdos de lo que se puede o no hacer dentro del salón, se deben buscar diversas estrategias para poder atender las necesidades de los alumnos.

Con relación a los estilos y ritmos de aprendizajes si varia porque hay alumnos que son avanzados y hay otros que están un poco atrasados, pero eso no quiere decir que los que están avanzados son mejores que el resto simplemente son las habilidades que van adquiriendo día a día en cada uno de los temas y actividades a trabajar ya que se trata de ir de forma simultánea con todos los demás alumnos, buscando las diferentes estrategias necesarias para que puedan adquirir un aprendizaje significativo. Algunas de las principales barreras de aprendizaje y/o discapacidades es el lenguaje y la atención, uno de los alumnos presenta problemas de maduración y conducta de acuerdo a un diagnóstico brindado por la mamá y algunos otros alumnos presentan problemas de conducta y eso se debe a la educación que reciben en casa con lo que deben ir trabajando poco a poco para poder cambiar esa situación.

1.3 Pregunta de investigación

¿Cómo poner en práctica el juego como estrategia didáctica para la adquisición de un aprendizaje significativo del conteo en NN?

1.4 Supuesto de investigación

- Diseñando y aplicando diferentes actividades pedagógicas se logra mejorar y reforzar el aprendizaje de los niños y niñas del tercer grado grupo A del Jardín de Niños Ma.Dolores López Gomeztagle obteniendo un aprendizaje significativo en relación al conteo y elevando su disposición para lograrlo.
- Partiendo de las necesidades respecto a dicho tema se diseñarán e implementarán actividades para que puedan obtener un aprendizaje significativo acerca del conteo el cual les permita ampliar sus conocimientos y favoreciendo sus habilidades.
- Utilizando el juego como una estrategia didáctica para lograr un avance en este aspecto y a partir del mismo, favorecer el aprendizaje significativo. Así mismo esta estrategia ayudará a trabajar y desarrollar sus habilidades matemáticas al llevar acabo dichas situaciones didácticas partiendo desde el conocimiento del número hasta el aprendizaje basado en el conteo que ayudará a los alumnos a desarrollar ciertas habilidades de acuerdo al proceso de dicha investigación.

1.5 Contextualización de la práctica docente

CONTEXTO SOCIAL

San Buenaventura es uno de los 24 pueblos que conforman el municipio de Toluca se ubica a 2 km al suroeste de la capital del estado de México, limita al norte con san Mateo Oxtotitlán y la ex hacienda de la pila, actualmente se conoce como el Centro Cultural Mexiquense. Al sur con Cacalomacán, al este con la ciudad de Toluca y al oeste con san Antonio Buenavista tiene una superficie de 147.9 hectáreas a esto hay que agregar las 334 hectáreas que se obtuvieron como donación.

Pertenece al 106 municipio judicial del estado de México. Está constituido oficialmente por el pueblo que conforman la delegación y la colonia Guadalupe como subdelegación la cual fue establecida el 14 de febrero de 1982 mediante la elección de los subdelegados.

El emplazamiento de Guadalupe San Buenaventura (Colonia) está situado dentro de la localidad de Toluca de Lerdo, en el Municipio de Toluca (en el Estado de México). Con respecto al centro geográfico del territorio municipal de Toluca, lo puedes localizar exactamente a 3.54 km (en dirección SE). Desde el núcleo urbano de la localidad de Toluca de Lerdo, hay una distancia de 5.43 km.

El transporte comúnmente utilizado por los habitantes es: automóvil propio, taxis, autobuses, bicicletas y motos.

Los servicios básicos con los que cuenta esta comunidad son los siguientes:

- Drenaje
- Agua potable
- Medios de transporte
- Luz eléctrica
- Tiendas de autoservicio
- Farmacias
- Oxxo.

El jardín de niños María Dolores López Gomeztagle se encuentra en la colonia San Buenaventura ubicada en calle Manuel Ávila Camacho, SN, C.P.50110 y CCT 15EJN1224W, en el municipio de Toluca de Lerdo, dicha colonia abarca un área cercana a 63 hectáreas, es considerada una zona semiurbana y las principales vías para transporte y de acceso al jardín son: Av. Solidaridad las torres, calle Jesús Carranza y calle reyes Heroles ya que son las 3 vías con las que cuenta la colonia para poder acceder al Jardín de Niños.

En cuestión de la seguridad en la zona donde se encuentra este Jardín de Niños, cabe resaltar que algunas patrullas realizan sus rondas por cada una las calles de la colonia, pero sin duda alguna hay inseguridad en cuestión de asaltos en cualquier hora del día, en la hora de entrada y salida hay una patrulla afuera de la institución para evitar cualquier percance.



CONTEXTO ESCOLAR

El jardín de niños cuenta con una matrícula de 198 alumnos y el personal docente se conforma por:

- Supervisora
- Directora
- Subdirectora
- Una secretaria
- Docentes (7)
- Cuatro seños
- Dos personas de intendencia
- Promotora de salud
- Promotora de educación física

Dentro de la escuela se cuenta con los servicios de energía eléctrica, drenaje, servicio de internet.

Un problema del jardín de niños es los escasos en el servicio de agua, lo que ocasiona que diversas actividades sean planeadas para evitar el desperdicio de agua. Por lo regular se utiliza más en los baños ya que para el lavado de manos, las docentes lo realizan utilizando una cubeta de agua y una tina en donde los alumnos se van lavando las manos y así evitan el desperdicio, los alumnos son vigilados cuando asisten a los sanitarios.

Cuenta con 8 aulas de clases, la dirección, una supervisión, biblioteca, 2 espacios de baños para niños, niñas y docentes, salón de usos múltiples, 2 patios, uno con domo y otro libre y con un salón de coros y no cuenta con comedor así mismo cuenta con juegos para niños como carrusel (2), aros, resbaladilla y canasta de basquetbol, cuenta con una pequeña área verde y una bodega, así mismo unos lavaderos donde se lava el material utilizado por las docentes.

El número de docentes es de 7 conformados por los siguientes grupos

1 grupo de primero

3 grupos de segundo

3 grupos de tercero.

Dentro de los salones de clase cuentan con material didáctico como figuras de madera, cuerdas, rompecabezas, etc. Dentro de la biblioteca se cuenta con libros para las edades de 3 a 6 años. En el salón de usos múltiples se cuenta con material de plástico para construir “Legos”, proyector, computadora, y balanza.

CONTEXTO AULICO

El grupo es muy unido, participativo, algunos alumnos son empáticos, responsables en cualquier aspecto, la mayoría de los papas se responsabilizan del cuidado de sus hijos, así mismo 3 niños están bajo el cuidado de sus abuelitos por cuestiones de trabajo de los padres o alguna situación por el cual ellos se ausentan, pero sin duda alguna la docente titular recibe el mismo apoyo por parte de los abuelitos.

Algunos problemas que se han presentado dentro del salón por parte de los alumnos es que en ocasiones hay niños que no participan o cuando se le pregunta algo no saben que decir, alumnos que les cuesta trabajo acatar reglas o normas que la docente titular ha establecido desde un primer momento, alumnos con diferentes conductas o comportamiento que los papas se respaldan.

El salón de clases se conforma por una matrícula de 26 alumnos integrada por 10 niñas y 16 niños.

El salón de clases está equipado con:

- Escritorio
- Pizarrón
- Closet
- Muebles
- Mesas
- Sillas
- Material didáctico como agujetas, plastilina, legos, maderitas, palitos chinos, pinturas, diamantina etc.
- Botes de basuras
- Reloj

- Biblioteca
- Percheros

La docente titular tiene las habilidades y capacidades necesarias para poder guiar y lograr el aprendizaje de su grupo, se dirige hacia ellos de la mejor manera para que los alumnos sientan el acompañamiento de la docente y que cada día puedan adquirir nuevos conocimientos.

En este salón sólo se ha suscitado un caso de un alumno que aún no es diagnosticado, pero presenta síntomas de Déficit de Atención ya que se distrae fácilmente con cualquier cosa y se le tienen que dar de manera particular las instrucciones para que las pueda entender de la mejor manera.

El ambiente áulico es muy favorable ya que todos trabajan en conjunto con normas y reglas que la docente titular inculca a sus alumnos desde un primer momento.

En este proceso también los padres de familia tienen una comunicación adecuada con la educadora para cualquier situación y todo se atiende pacíficamente de igual manera existe un apoyo mutuo por lo tanto el resultado es favorable para todos.

CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA-METODOLÓGICA

2.1 Marco Teórico

Durante esta investigación es necesario poder fundamentar cada una de las acciones y enfoques que se llevarán a cabo para poder dar respuesta al planteamiento del problema, por lo cual, se pretende dar un seguimiento por los diversos conceptos o enfoques que existen relevantes ante esta investigación de autores experimentados que sean la base en este presente documento.

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

Como toda estrategia didáctica, el proceso de creación y/o desarrollo de juegos didácticos implica necesariamente considerar algunas cuestiones claves, por ejemplo, que el planteamiento del juego tenga como punto de partida los objetivos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se pretenden alcanzar; que el problema, obstáculo o conflicto que los participantes deberán resolver jugando, este organizado en función de los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales que posee el grupo con el cual se va a trabajar.

Señala que las estrategias de enseñanza son “procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos” (Díaz Barriga, 2010: 118).

2.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Para Ausubel (2002), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos. Parece una serie de vasos comunicantes que se interconectan unos con otros formando redes de conocimientos.

El conteo es una habilidad que consiste en enumerar uno a uno los elementos que se mencionan en un conjunto para determinar su cardinalidad. Se inicia desde que los niños tienen alrededor de dos años de edad porque es cuando surge en ellos la necesidad de ir enumerando objetos y de ir aprendiendo los nombres de los números. Pensamiento Cuantitativo (2013)

Según Latorre M. (2017) el aprendizaje significativo es “el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida” (p. 02). El aprendizaje es significativo cuando una nueva información adquiere significados mediante una especie de anclaje en la estructura cognitiva preexistente en el estudiante, es decir, cuando el nuevo conocimiento se engancha de forma sustancial, lógica, coherente y no arbitraria en conceptos y proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos con claridad, estabilidad y diferenciación suficientes (Ausubel 1983 como se citó en Latorre M. 2017 p.03).

De igual modo, Carneros P. (2018) indica que el aprendizaje significativo promueve un conocimiento en el cual el estudiante parte de la selección, recolección y el análisis de la información obtenida mediante el estudio del contenido, relacionando la información analizada con los conocimientos previos y las experiencias vividas en la vida diaria.

De lo dicho por los autores mencionados, se puede concluir que el aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que promueve el aprendizaje significativo y contextual educación para los educandos, en la que el aprendizaje se convierte en conocimiento. Se puede utilizar en diferentes situaciones.

La enseñanza puede considerarse exitosa cuando el aprendizaje es significativo contribuir y promover plataformas que les ayuden a seguir aprendiendo a lo largo de sus vidas”.

El aprendizaje significativo es importante porque los estudiantes adquieren conocimientos combinando la investigación con la experiencia cotidiana y la motivación. Se puede decir que los conocimientos que adquieren los estudiantes son significativos, durarán toda la vida.

2.3 TIPOS DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

El aprendizaje significativo propuesto por Ausubel Novak & Hanesian (2001) está tipificado en

tres:

- Aprendizaje de representaciones: se enfoca a la atribución de los significados de ciertos símbolos por ejemplo las luces del semáforo las cuales son identificadas en su etapa inicial para conocer cuando cruzar la calle o no.
- Aprendizaje de conceptos: se da cuando por ejemplo la representación de un globo o la palabra globo el niño aprende es que los significan los mismos lo cual es representado mediante un dibujo, esto no es considerado como una simple asociación, sino que en realidad es muy trascendental en la educación.
- Aprendizaje de proposiciones: demanda que se capte el significado de las ideas que se expresan en forma de proposiciones en esta etapa se relaciona las palabras para constituir una, de aquí surge un nuevo significado lo cual es conocido como estructura cognoscitiva (pág.43-54).

La ventaja del aprendizaje significativo es que los estudiantes se convierten en participantes activos, dado que crean sus propios criterios para construir uno nuevo, lo más probable es que esté relaciona con el profesor o entre compañeros para su posterior verificación. Este proceso es interactivo e integrado ya que involucra a los estudiantes en los diversos temas discutidos en clase. Además, la conceptualización del contenido de la investigación se simplifica porque los estudiantes dan conclusiones sobre lo que se está discutiendo en un tema al relacionar este conocimiento con el hecho de que lo que está sucediendo en su vida diaria, adquirir un conocimiento inolvidable.

2.4. PRINCIPIOS DE CONTEO

Gelman y Gallistel (1978) postulan la existencia de principios que guían la adquisición del conocimiento cada vez más elaborado de la habilidad de contar. El modelo de estos autores es uno de los más representativos de la adquisición del conteo en los niños.

Gelman y Gallistel fueron los primeros en enunciar en 1978 los cinco principios que, a modo de estadios, ha de ir descubriendo y asimilando el niño hasta que aprende a contar correctamente. Consiste en la asignación de una palabra-número a cada uno de los objetos de un terminado conjunto.

- Orden estable. La secuencia de los elementos debe producirse siempre en el mismo orden.
- Correspondencia biunívoca o uno a uno. Debe asignarse un numeral a cada objeto del conjunto sin omisión o repetición de los elementos.
- Cardinalidad. La etiqueta asignada al último elemento representa la cantidad del conjunto.
- Abstracción. Cualquier colección de elementos discretos puede ser contada, pudiendo establecer así su valor cardinal.
- Irrelevancia del orden. Alude a que saber contar también implica comprender que los objetos se pueden contar en cualquier orden, sin que cambie el valor cardinal.

Los primeros tres principios son propiedades que reflejan un conocimiento procedimental necesario para la habilidad de conteo, mientras que los dos últimos remiten a un conocimiento conceptual propio de habilidades aritméticas (LeFevre et al., 2006; McGuire, Kinkie, & Berch, 2012).

Cuando los tres principios son fundamentales, orden estable, correspondencia uno a uno y cardinalidad, este último define la habilidad numérica. Además, tal evidencia permite señalar que los infantes desarrollan la habilidad del conteo desde muy temprana edad, antes incluso de la instrucción formal (Skwarchuk, Sowinski, & LeFevre, 2014) en la medida en la que los adultos responsables de su cuidado proporcionan condiciones que permiten la familiaridad del niño con el conteo

Perspectivas de los autores Jean Piaget, Karen fuson y Arthur Baroody en la construcción del número. contar los objetos o de las reglas de un juego, corresponden al ámbito de las convenciones sociales. Según Piaget ambas formas de conocimiento tienen un origen externo al individuo.

Así mismo debe considerarse relevante mención de las técnicas para contar, una explicación de como el niño va avanzando en este proceso y tener relación con los principios de conteo.

De acuerdo con Arthut Baroody (1983), se conocen cuatro técnicas:

1. Contar oralmente
2. Enumeración
3. Regla del valor cardinal
4. Comparación de magnitudes.

La primera técnica se refiere al conteo que hacen los niños de manera verbal (como su nombre lo indica), y memorizada, cometiendo errores con frecuencia y como parte del proceso, como el orden u omisión de elementos, equivocaciones que dan muestra de que ellos mismos intentan construir sus propios sistemas de reglas y no se limitan a repetir lo que hacen los adultos con los que interactúan. La mayoría de los niños de tres años de edad pueden aprender partes de la serie numérica y poco a poco ir aumentando cifras. Así, para los tres años aproximadamente, logran utilizar la secuencia correcta mínimo al número diez y para los cuatro o cinco años, a medida que están en contacto frecuente con la serie numérica correcta, pueden dar respuestas coherentes respecto al número que le sigue a uno determinado que se le cuestione, acción que, de manera gradual, le permitirá decir la cifra anterior y lograr contar regresivamente.

La segunda técnica se refiere y explica el conocimiento que ya tienen los niños que contar no es sólo decir los números que saben, y deben coordinar la verbalización de la serie al señalar uno por uno los elementos de una colección creando una correspondencia biunívoca, lo que implica que recuerden qué elemento ya contó para ya no volverlo a mencionar, esto es etiquetarlos, acción en la que buscará estrategias de conteo como separarlos, ordenarlos en fila, etc.

Si los elementos se encuentran en fila será más fácil poder recordar cual ya contó, pero si están en círculo deben recordar a partir de cual número empezaron a contar ya que esto se les puede hacer más fácil si van separando los elementos del conjunto o si se empieza de contar de derecha a izquierda o de arriba abajo.

La cuarta explica que para los infantes de tres años de edad, aproximadamente, aún no es sencillo decir cuántos elementos tiene una colección dada y repiten la serie numérica o los números que han escuchado, en su mayoría sin orden, y que para los tres años y medio, algunos descubrirán que la última etiqueta numérica expresada durante la enumeración representa el número total de elementos en el conjunto, la última técnica menciona que los niños, alrededor de los tres años de edad, descubren que los términos más altos para contar, están relacionados con cantidades más grandes, esto es, que se dan cuenta de que el término numérico que le sigue a otro, es mayor que el anterior y de esta forma hacer comparaciones.

La relación que se establece entre las técnicas previamente especificadas con los principios del conteo es que forman parte del proceso que sigue el niño para llegar a la comprensión del número, investigado por Baroody (1997) y que le permitirán afrontar nuevas situaciones.

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio.

Es una investigación muy útil para utilizarla dentro de esta investigación para profundizar explicaciones acerca del juego y de los beneficios que aporta dentro de los jardines de niños en los conocimientos que los alumnos puedan ir adquiriendo a través del juego y de su importancia en donde se pueden desarrollar cada uno de ellos.

Conclusión a la que llega esta investigación

Menciona al juego como estrategia de suma de importancia dentro de las aulas y en los prescolares aportando distintos beneficios y en donde se desarrollan ciertos elementos importantes en los alumnos.

Referencia: *Torres, C.M. El juego: una estrategia Importante, ENDUCERE, Merida Venezuela (2002), pag. 289-29.*

Describe la manera en la que los alumnos de preescolar desarrollan las competencias de pensamiento matemático para el conocimiento del número y el conteo, al utilizar la estrategia del juego, este estudio se enfocó en seis alumnos seleccionados mediante un muestreo intencional por conveniencia del investigador, con niveles de desempeño diferentes, y los avances que se vivieron al trabajar los contenidos matemáticos a través de la estrategia del juego. La investigación describe de qué manera la estrategia del juego tuvo importantes beneficios para el aprendizaje de los conocimientos matemáticos, así como los niveles de apropiación de dichos contenidos que los alumnos alcanzaron al concluir esta investigación.

Me servirá porque contiene contenidos importantes que me pueden ser útiles para el trabajo de investigación como es proceso infantil para la competencia de conteo, como evaluar pensamiento matemático, el juego en la educación, el juego como estrategia de aprendizaje, modalidades del juego educativo etc.

Conclusión a la que llega esta investigación

Describió de qué manera la estrategia del juego tuvo importantes beneficios para el aprendizaje de los conocimientos matemáticos, así como los niveles de apropiación de dichos contenidos que los alumnos alcanzaron al concluir esta investigación.

Referencia: García López, E.C, *El juego como estrategia docente para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar*, Tepic, Nayarit, (2015), pag.4.

El número está presente en el contexto del niño, ya sea para observar, jugar, describir, comunicar, etc.; empieza a adquirir una utilidad en su vida cotidiana y le permite comprender progresivamente la realidad. Se trata de su primera exposición en matemática, su forma de pensamiento es imperfecta y totalmente distinta del pensamiento de los adultos; sin embargo, las nociones informales son relativamente significativas y constituyen el fundamento y base para el aprendizaje posterior de las matemáticas formales en los niveles superiores. El juego, actividad natural del niño y estrategia fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje, propicia un ambiente donde los niños se encuentren motivados por aprender integrando a los mismos, los saberes propios de la comunidad, como parte del contexto cultural donde se desenvuelven, a su vez.

Pues incluye información relevante al tema de investigación porque habla acerca del juego como estrategia didáctica ya que presenta como el alumno para adquiriendo la noción del número ya que esto también es interesante porque a partir de esto los niños comienzan a tener la noción del conteo.

Conclusión a la que llega esta investigación

La noción de número está vinculada a una pedagogía constructivista con las teorías de la psicología genética, socio cultural, el aprendizaje significativo y la teoría del medio, que constituyen expresiones científicas del aprendizaje que van incorporando a la vida de los niños en la educación básica regular de igual manera.

Referencia: Buendía Ochoa, E.J, *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de 5 años*, PRONABEC, Lima, (2015), pag.20.

La importancia que tiene el conteo para los educandos, es que establezcan relación con sus experiencias cotidianas e interacción con su medio ambiente, para que le permita ir conociendo su realidad de manera significativa y aprovechando las situaciones de trabajo cotidiano y así pueda desarrollar su pensamiento lógico-matemático, además es importante para que aprendan a razonar y no solamente a memorizar. A través de una propuesta pedagógica en donde busca mejorar la enseñanza de conteo en los niños de preescolar de un terminado grado.

Es de interés esta información porque a través de ellos me puedo ir dando cuenta de algunas acciones que pueda implementar para mejorar el conteo o para que el infante aprenda conteo de una manera divertida eficaz para su formación de aprendizajes.

Conclusión a la que llega esta investigación

Es importante que para que el niño llegue a un verdadero conteo pase por la clasificación, seriación y la correspondencia, sino que todo esto lleva dicho proceso para llegar a un cierto conteo.

Referencia: Martínez Rico, A. I, *la enseñanza del conteo en los niños de tercero de preescolar*, SEE, Zamora, Mich, (2005), pag.45.

2.5 Marco Referencial

Para poder dar continuidad y como un sustento de las acciones que se pretenden llevar a cabo durante esta investigación, es preciso poder revalorizar distintas investigaciones que proceden a esta, con el objetivo de innovar en las actividades que se lleven a cabo, así como prever resultados y mejorar el alcance de los objetivos con base en lo rescatado por otros autores. Por lo que es necesario retomar distintos conceptos que enmarquen la información necesaria para poder abordar el tema.

Primeramente, es necesario saber que el juego toma un papel importante dentro de la educación infantil, es fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal.

También se espera que considerando nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros” (Sarlé, 2006, p.198).

Vigotsky (1966) analizó el juego desde un punto de vista social, postulando así que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de inter-relacionarse. A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo. Finalmente, Huizinga (1978), realiza una caracterización del juego como una actividad libre, desinteresada, circunscrita a límites de espacio y tiempo, regulada por reglas y orden específico, que además es incierta ya que no se puede determinar el resultado, con un alto grado de motivación intrínseca, y generadora de tensión en el jugador, resaltando así su importancia e implicancia en las esferas de desarrollo social y cultural.

Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además, conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales.

En la investigación titulada teoría del aprendizaje significativo (Ausubel 2002), se menciona que la idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen.

Así mismo forma parte de la teoría constructivista. Ausubel lo utilizó para referirse a aquel aprendizaje que se da cuando el alumno consigue relacionar la nueva información con los conocimientos ya consolidados y transformar su manera de pensar. Nació en el campo de la psicología de la educación para explicar cómo conseguir una comprensión real de la información, perdurable en el tiempo, en contraposición a la estrategia antigua de escuchar, copiar y repetir sin asimilar, que no daba buenos resultados a largo plazo, produce en el alumno un cambio cognitivo, una transformación de sus estructuras mentales que se reorganizan y amplían con la nueva información. Para conseguirlo, el papel del docente como mediador es fundamental. Será el encargado de proporcionar las experiencias de aprendizaje y, sobre todo, la ayuda educativa ajustada en el momento preciso, para cada uno de los alumnos; eso requiere secuenciación y propuestas en las que los alumnos sean el centro de la actividad.

El aprendizaje significativo no trata solo de un aprendizaje que conecta con los alumnos porque es motivador o interesante, sino que es un aprendizaje que hace posible que el alumno construya el conocimiento a partir de sus estructuras mentales.

En la investigación titulada el desarrollo del principio de conteo en niños de preescolar menciona que se ve inmerso desde el nivel preescolar, el aprender matemáticas en este nivel es de suma importancia, porque es ahí donde el niño aprende, conoce e interactúa con los números y va adquiriendo una lógica-matemática. Los docentes deben buscar las estrategias necesarias para enseñar los primeros números de manera adecuada para no confundir al educando al momento de ir decodificando los dígitos, es importante que al

niño se le enseñe primero los números del 1 al 9, siguiendo así con el “0”, sin meternos aún a las decenas cuando el niño haya comprendido esta serie numérica, se da como un siguiente paso el enseñar números de dos cifras, pero es necesario enseñarle los números ordenadamente para que al niño no se le dificulte y comprenda, el cual a través de actividades, prácticas y tareas extraescolares el niño va comprendiendo el valor numérico de números con dos dígitos (es decir la banda numérica del 1 al 31). Por lo tanto, la finalidad de este campo formativo es de enseñar los primeros números de la manera correcta para que así al alumno no se le dificulte entenderlos.

2.6 Metodología de la investigación

Utilizaré el tipo de investigación de forma cualitativa y al mismo tiempo desarrollaré la investigación-acción en educación teniendo como referente a John Elliot y Kurt Lewin.

Elliot, (1993) el principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo define la investigación-acción en 1993 como, un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma.

Lewin (1946) contempla la necesidad de la investigación, de la acción y de la formación como tres elementos esenciales para el desarrollo profesional. Los tres vértices del ángulo deben permanecer unidos en beneficio de sus tres componentes.

- Investigación
- Acción
- Formación

Según este autor la investigación acción tiene un doble propósito, de acción para cambiar una organización o institución, y de investigación para generar conocimiento y comprensión.

La investigación antes mencionada es la encargada de analizar las acciones humanas y las situaciones sociales que son suscitadas en los centros educativos, se relaciona con los problemas cotidianos de las prácticas de las experiencias de los profesores y a su vez está relacionado con la teoría, una de las principales características de esta investigación es que la define como una forma de autorreflexión antes las diversas prácticas sociales que se presentan día a día en los centros educativos con la posibilidad de poder mejorar un cambio educativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por esta misma razón utilizare este tipo de investigación que me podría ser útil llevándola a cabo dentro de mi investigación y así poder lograr un aprendizaje significativo en los alumnos con las diversas estrategias implementadas.

Así mismo se implementa la investigación de forma cualitativa, como primer momento se deberá indagar, investigar y después poderlo llevar a lo práctico después de toda la indagación que permita dar respuestas a las diferentes problemáticas que se presente, lo cual implica recopilar y analizar los datos necesarios para así poder comprender lo sucedido ante las diversas experiencias que se viven en el aula.

La principal ventaja de la investigación cualitativa es que es un método de investigación flexible, ya que se puede ajustar para desarrollar nuevos conocimientos. Además, puede realizarse con pequeñas muestras de población y es una técnica que se emplea más para el área de educación ante diversas problemáticas que se llegaran a suscitar es la que más puede ayudar a la investigación.

Genera ideas y suposiciones que pueden ayudar a entender cómo es percibido un problema por la población objetivo, así como a definir o identificar opciones relacionadas con ese problema.

La investigación cualitativa es muy útil en las primeras fases de los proyectos de investigación, además de que permite también analizar los datos utilizados en las ciencias sociales y adquirir un conocimiento profundo a través del análisis de textos (y palabras, más que números).

Población o muestra

El tercer grado grupo A del Jardín de Niños María Dolores López Gomeztagle en donde se llevan a cabo las prácticas profesionales.

Instrumentos para la recopilación de Información

- Diario de trabajo
- Entrevistas a directivos y educadora titular
- Evidencias de trabajo de los alumnos

Recursos

Humanos

- Alumnos-29
- Docente en formación- 1
- Educadora titular-1
- Directivos- 1

Materiales

- Entrevistas
- Diario de trabajo
- Evidencias
- Planeaciones
- Material didáctico

Tecnológicos

- Computadora- Laptop
- Internet
- Cámara (evidencias)

Económicos

- Viáticos de traslado al Jardín de Niños
- Compra de material didáctico
- Impresiones

CAPITULO III PLAN DE INTEVENCIÓN DOCENTE

3.1 Planeaciones

Campo de formación académica: Pensamiento Matemático			
Organizador curricular 1: Número, algebra y variación		Organizador curricular 2: Número	
Propósito general: Adquirir actitudes positivas y críticas hacia las matemáticas, desarrollar confianza en sus propias capacidades y perseverancia al enfrentarse a problemas de disposición para el trabajo colaborativo y autónomo, curiosidad e interés por emprender procesos de búsqueda en la resolución de problemas		Propósito específico Usar el razonamiento en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números, comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen procedimientos propios para resolverlos, reconozcan atributos, comparen y midan la longitud de objetos y la capacidad de recipiente, así como reconozcan el orden temporal de diversos sucesos y ubiquen objetos en el espacio.	
Aprendizaje esperado: ➤ Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1 \$2 \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta			
Modalidad: Proyecto		Estrategia: A través del juego	
Tiempo: Jornada de trabajo cada actividad	Espacio: Salón de clases	Organización del grupo Individual	
Actividades para iniciar el día: Saludo		Actividades permanentes: Fecha Pase de lista Lavado de manos	Actividades de apoyo: Promotores

	Recursos
<p>DIA 1 y 2 “Conociendo las monedas”</p> <p>INICIO:</p> <p>Recuperar saberes previos sobre el significado de la palabra “equivalencia”, ¿alguna vez han observado a las personas que venden? ¿qué es lo que realizan? ¿les gustaría ser vendedores? ¿Qué les gustaría vender?</p> <p>Escuchar las respuestas de los alumnos.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Se comenzará realizando una actividad que consiste en que los niños escuchen y vean un video, es una lectura rítmica musical con imágenes. Después de practicarlo varias veces de manera grupal, se realizan equipos de 4 alumnos, los niños sacan fichas de colores de una tómbola y se tienen que juntar los que coinciden con el mismo color, pasan al frente los equipos a realizar la lectura, gana el equipo que lo haya hecho correctamente siguiendo la secuencia. https://www.youtube.com/watch?v=KLSf36iPqu8)</p> <p>-Se organiza el grupo en equipos, la dinámica de organización es que los niños saquen de la tómbola papelitos y se junten con los compañeros que coincidan con el mismo número, los equipos son de 4 integrantes, ya colocados los equipos en sus mesas se les da un “toma todo” y monedas de \$1, comienzan a jugar, el objetivo es que cuenten y utilicen solamente monedas solamente de \$1.</p> <p>- Se les planteará la idea de hacer una tienda, cuestiona a los niños ¿Qué es vender? ¿Dónde venden? ¿Qué compran? ¿Qué necesitan para comprar? ¿Qué hay en una tienda? ¿Qué tipos de monedas hay? ¿Cuánto vale una moneda?</p> <p>-Se les preguntará a los niños ¿Cuánto vale cada moneda? ¿Cuál moneda utilizas más? Después de escuchar sus opiniones, se muestran las monedas de denominación \$1, \$2, \$5 y \$10 y se lanzan preguntas ¿Cuál vale más? ¿Cuál vale menos? ¿Por qué? ¿Cómo puedo saber cuál vale más?</p> <p>-Se entrega a los niños revistas y se pide que busquen los números que se encuentran en las monedas y los recorten, al final mostrarán el trabajo realizado.</p> <p>-Se les pregunta a los niños ¿Dónde utilizamos monedas? Se hace un listado de los lugares donde se utiliza el dinero, posteriormente se muestran imágenes de establecimientos donde venden cosas y que se necesita el dinero para poder adquirirlas (tiendas de ropa, taquerías, refaccionaria, ferretería, abarrotes, tortillería etc.)¿Dónde utilizamos monedas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video lectura rítmica, • Fichas de colores, • Revistas • Papeles con los números

- La docente entrega 8 monedas de 1 peso, seis de 2 pesos y tres de 5 pesos y coloca imágenes de productos pegados en el pizarrón pedir a los alumnos que hagan las compras utilizando las monedas, los precios serán de 1 a 5 pesos.
- Se realizan preguntas, si quiero cambiar una moneda de 5 pesos por monedas de 1 peso, ¿cuántas monedas de 1 peso necesito?
- Se pide a los niños que organicen sus monedas y separen las de 1 peso.

Cierre

- Se propone a los alumnos que en compañía de padres de familia que visiten varios establecimientos de la comunidad, tiendas grandes, taquerías, restaurante, ferreterías, abarrotes y tiendas de ropa para que observen los productos que hay, la mecánica de compra, las monedas, roles, instalaciones y precios.
- Realizar algunas compras, pedir a los alumnos que también observen la forma de vender y el trato a las personas.
- Realizar comentarios acerca de la visita y utilización de monedas



DÍA 3. “Comprando con mis amigos”

INICIO:

Se realizará un repaso en donde los alumnos expresan oralmente lo visto en la clase anterior.

- Se realiza el juego de las fichas contadoras (cada ficha representa \$1) organizados en equipos de 5 niños, en el centro de la mesa se coloca un recipiente y un frasco con las fichas.

DESARROLLO

-La docente tendrá varios objetos para que los integrantes del equipo los compren, dirá una cantidad y el equipo tiene que colocar las fichas en el recipiente y llevarlas lo más pronto posible a la maestra para que puedan comprar el producto, el equipo ganador será el que cuente correctamente y adquiera más productos.

-Se realiza nuevamente la compra y venta de productos, la docente coloca frutas y verduras en imágenes o de manera real para que los niños puedan comprar colocando precios de 1 a 6 pesos. Observar la dinámica de compra, el conteo y la utilización de monedas, los alumnos realizaran las compras, cambiar roles.

-Se organizará a los alumnos en equipos y se dan fichas de \$1 y \$2 para que jueguen a la toma todo, aquí los niños deberán contar y analizar el tipo de moneda que utilizaran.

Con los mismos equipos se les pedirá que realicen una caja registradora con los materiales que sean o tengan disponibles ya que se seguirá trabajando con la temática de la tiendita con relación a la compra y venta y así mismo pueden conocer su función.

CIERRE.

Preguntar ¿les gusto la actividad? ¿Qué es lo que más les gusto?

- Fichas,
- Imágenes de frutas
- Monedas

DIA 4 “Ráscale y tienes premio”

INICIO:

-Se inicia el día cuestionando a los niños acerca de si jugaron en casa a las fichas contadoras, también se habla acerca de la caja registradora, su función, porque es importante tener las monedas separadas, se habla acerca del valor de las monedas, la docente explica a los alumnos que deberán presionar en su caja registradora el número que ella indique, se mencionan varios números jugando a la identificación de estos.

DESARROLLO

-De manera individual cada niño con su caja registradora deberá tener monedas de \$1 y de \$2, en voz alta se mencionará precio de algún objeto del salón y los niños tendrán que darle la cantidad correcta utilizando las monedas (realizar la compra)

-Se subirá el grado de dificultad y se entregaran a todos los niños monedas de \$5 y de \$10 solicitando que las acomoden en su caja registradora.

-Se volverá a jugar a las fichas contadoras, pero ahora integrando las nuevas monedas para que puedan utilizarlas.

-La docente mostrará una cartulina con distintos regalos (rifa) que contienen números, la dinámica es la siguiente: se mostrarán todos los regalos de la rifa y también una hoja con un ráscale, los niños rascarán el círculo y les saldrán dos números, el de color azul indicará el regalo que se ganará de la cartulina y el numero rojo será la cantidad que tendrá que pagar. Todos los niños participarán y se llevarán un regalo a casa. Poner encima de la hoja del ráscale cinta y posteriormente corrector para que puedan rascar con la uña o una moneda

-La docente explicará a los niños que mañana todos venderán algo y deberán venir vestidos referentes a su negocio, la venta será individual, por ejemplo: si un niño vende galletas podrá venir vestido con gorro y mandil, deberá traer su caja registradora y un pequeño letrero que indique de su negocio. Sugerencias para vender, agua fresca, helados, bolis, galletas, fruta, chicles, dulces, crayolas con hojas grapadas de cuaderno etc.

-Explicar a los niños la función de la alcancía y la importancia de ahorrar y explicar que en casa pueden vender lo que quieran y ahorrar su dinero en la alcancía. Visualizar cuento “aprendiendo a ahorrar”

-Reflexionar acerca del ahorro y la alcancía.

CIERRE

- **Cartulina con rifa**
- **Objetos o dulces**
- **Ráscale**

¿Creen que es importante ahorrar dinero?

¿Por qué?

Escuchar las respuestas de los alumnos.

DIA 5 “Vamos de compras”

INICIO

-A través de preguntas guiadoras, se repasará lo visto en la clase anterior, para ello se emplearán preguntas semejantes a ésta: Si tengo dos monedas de 1 peso y 1 una de 5 pesos, ¿cuánto dinero tengo? Y así se realizan preguntas acerca de las monedas para que así puedan tener un mejor conocimiento

DESARROLLO

-Se explicará a los alumnos que harán la compra y venta de productos y que tendrán que tomar en cuenta, el valor de las monedas, pedir por favor, dar las gracias, hacer fila, comportarse amables (no gritar), respetar el precio, si lo que compraron genera basura al finalizar tirarlo en el bote, saludar.

-Cada alumno colocará su negocio, letrero, caja registradora y productos, para iniciar, la docente entrega una hoja para que los alumnos escriban el precio de su producto y lo coloquen en un lugar estratégico. Se habla acerca de la importancia de hacer la actividad ordenadamente y respetar los precios que coloca cada compañero, se ejemplifica la compra y todos asumen su rol.

-Se inicia con el juego de compra y venta, los niños tienen que identificar los números, dar cambio y saber si les alcanza con el dinero que tienen.

-Una vez que se agotan los productos, analizar con cuantas monedas se quedó cada uno, que fue lo que consumieron y como les fue con las ventas y compras, ¿se divirtieron? ¿Les gusto comprar? ¿Por qué? ¿Quién vendió todo primero? ¿Supiste dar cambio? ¿Supiste comprar? Se comportaron correctamente, hicieron fila, respetaron el precio, la basura la colocaron en el bote, pidieron por favor y dijeron gracias.

-Se mostrará en el pizarrón una tabla la cual tendrá varias columnas: el nombre de cada alumno, \$1, \$2, \$5, \$10, y las cosas que compraron.

-Se llenará una tabla con los datos que aporten los niños, por ejemplo: ¿con cuantas monedas de \$1 Se quedó Pablo? Pablo contará sus monedas y se hará el registro en la tabla general y así sucesivamente se hará el registro con algunos compañeros, no todos.

- **Monedas**
- **Caja registradora**

-Se entregará a cada niño una hoja de registro para que cuestionen a 4 compañeros acerca de cuantas monedas tienen y de qué denominación.

CIERRE

-Al final se reflexiona acerca de ¿quién vendió más? ¿Quién se quedó con más dinero? ¿De cuáles monedas tienes más, tienes menos?

DÍA 6 y 7 “Conociendo los negocios”

INICIO

Recuperar saberes previos de clases pasadas y después dialogar con los alumnos sobre qué les gustaría vender, ellos tendrán que ir mencionando y al menos 3 ideas se anotarán en el pizarrón y se realizarán votaciones ya que se elegirán 2 o 3 puestos.

DESARROLLO

-Pasar con una tómbola con monedas de \$1, \$2 y \$5 y pedir que se junten en equipo los alumnos que tengan la moneda del mismo valor.

-Se explica que harán 2 o 3 tiendas en el patio, de acuerdo con las que hayan tenido más votos, se entregarán 2 cartulinas a cada equipo y se pide que en una cartulina dibujen cómo será su negocio, se trata de que organicen, hablen, tomen acuerdos, asignen roles, definan precios y expongan.

-Cada equipo decidirá el nombre de su negocio y harán el letrero alusivo

-Una vez realizado el letrero y la planeación de su negocio lo presentarán a todo el grupo, hablarán del precio de sus productos, quien cobrará y cuál será la dinámica de compra.

-Cada equipo colocará su negocio, letrero, caja registradora y productos, entre ellos designarán quien venderá, precios, quien explica, como cobraran etc. Se habla acerca de la importancia de hacer la actividad ordenadamente y respetar los precios que coloca cada equipo, se ejemplifica la compra y todos asumen su rol.

-Se inicia con el juego de compra y venta, los niños tienen que identificar los números, dar cambio y saber si les alcanza con el dinero que tienen.

- **Cartulinas**

Al final se reflexiona acerca de ¿quién vendió más? ¿Quién se quedó con más dinero? ¿De cuáles monedas tienes más, tienes menos? ¿Pudiste contar? ¿Pudieron comprar productos de \$10?, ¿cuáles productos no se podían comprar?, ¿alguien compró tres cosas distintas del mismo precio? Explican sus respuestas.

Se entregará a cada alumno una hoja con ejercicios en donde los niños tienen que contar las monedas y escribir el resultado con el número correcto.

CIERRE

¿Qué fue lo que más les gusto? ¿les gustaría vender alguna otra cosa? ¿Cómo qué?

DIA 8 “La tienda de mis amigos”

INICIO

Se les cuestionará acerca de, si les gustó realizar la actividad del día anterior y de acuerdo a lo que expresen, mencionarles que pondrán más negocios para poder comprar y vender en donde ellos mismo vuelvan a elegir que vender (lo que les llame más la atención) pero de preferencia que sea una tienda en donde vendan objetos de todo tipo (se podrían utilizar empaques de algunos cereales, botellas etc.)

DESARROLLO

-Mencionarles que se realizará una tiendita y se les explicarán las características de la tienda como son: que objetos venden ahí o que es lo que realizan, quién la atiende de acuerdo con la tienda que sea.

-Se utilizarán algunos instrumentos que se utilizan en una tienda para que los alumnos puedan tener manipulación de estos.

- Monedas
- Letreros
- Envolturas o empaques de cereales u otros productos.

-Así mismo se les indicará que entre todos armaremos nuestra tienda con los materiales necesarios.

-Se dividen los roles acerca de lo que hará cada uno en los negocios y se explica la dinámica de compra y ventas

Se organizará la ubicación de los establecimientos y se colocan los letreros

-Los alumnos colocan los precios y se presentan a los compañeros

-Se ejemplificará la compra, hablando acerca de que tienen que hacer fila, decir por favor y gracias, reflexionar si les falta dinero o les sobra dinero.

-Al final se reflexionará acerca de lo que compraron, ¿cuánto te costó el pan? ¿Cuáles monedas utilizaste? ¿De cuáles monedas tienes más, tienes menos? ¿Pudiste contar? ¿Pudieron comprar productos de \$10?, ¿cuáles productos no se podían comprar? ¿Por qué?, ¿alguien compró tres cosas distintas del mismo precio? Explican sus respuestas.

CIERRE

Reflexionar acerca de las compras y utilización de monedas. ¿Cómo les parecieron todas las actividades que se realizaron? ¿Cuál de ellas les gusto más?

Indicador de Evaluación (Niveles de dominio):

Destacado: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1 \$2 \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

En proceso: En algunas ocasiones identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1 \$2 \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta como lo es en la vida diaria.

Requiere apoyo: Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1 \$2 \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta con ayuda de algunos recursos para que así pueda entender mejor a partir de ejemplos.

3.2 RESULTADOS OBTENIDOS

Para poder dar seguimiento al aprendizaje de los alumnos, se observó cómo iba evolucionando el mismo con cada una de las actividades presentadas.

A continuación, se muestran los avances obtenidos de lo observado en la intervención.

DIA 1 y 2

Esta actividad consistió en conocer el valor de las monedas más comunes, en donde recuperaron saberes previos acerca de lo que significa la palabra equivalencia, para lo cual los alumnos dieron respuesta a esos cuestionamientos con lo que ellos aprendieron, se organizaron los niños de acuerdo al número de papelitos y se juntaron con los compañeros que coincidían con el mismo número, los equipos son de 4 integrantes, ya colocados los equipos en sus mesas se les daba un “toma todo” y monedas de \$1, comienzan a jugar, el objetivo era que contaran y utilizaran monedas solamente de \$1.

Después se les pregunto lo que significaba vender o, que es lo que se necesitaba para comprar a lo que ellos respondieron que se utilizaban monedas.

Los NN mostraban interés por aprender, relacionando los aprendizajes previos que los alumnos tenían con lo que estaban aprendiendo ya que en estos días solo se habló del valor de las monedas, en donde se utilizan, para que, en donde se implementó una estrategia y se llevó a cabo la actividad del CAJERO, consistió en lanzar un dado y lo que cayera tenían que darle ese número de fichas del color definido y cada 4 monedas tenían que cambiarla por otra moneda de distinto color, así mismo los alumnos pudieron entender un poco más la equivalencia y estuvieron entendiendo la actividad.

DIA 3

En esta actividad en primer momento, se realizó un juego llamado CAJERO en donde los alumnos giraban 2 dados y lo que les cayera tendrían que tomar fichas de color roja y después cada 5 fichas de color rojo la tenían que cambiar por una de color azul lo cual se trabajaba la equivalencia y así fue como se realizó el juego para que los alumnos tuvieran noción de lo que tenían que trabajar y algunos lograron realizar la actividad, pero como al 40% de NN se les dificultó en el proceso.

Después se les pidió una caja registradora por equipos y varios objetos como frutas, verduras, envases, envolturas y tenían un costo lo cual jugaron a la compra y venta de productos como en la realidad.

Se realizó y se mostró la equivalencia de monedas como por ejemplo, se les mostró una moneda de \$5 y 5 monedas de \$1 y así sucesivamente con otras monedas para que ellos pudieran entender un poco más la EQUIVALENCIA, el 60% de los alumnos logró reconocer la equivalencia de monedas y llevando un conteo adecuado, después lograron combinar monedas para realizar algunas otras cantidades como era \$7, \$8, \$9,\$11,\$12 , consiguiendo pagar el producto que deseaban comprar , un poco más del porcentaje anterior logró realizar esas combinaciones ya que el producto lo adquiriría el alumno que daba la cantidad correcta y fue una manera en la que los alumnos lograron tener otro aprendizaje ya que antes se les dificultaba comprender, pero con algunos juegos que se implementaban ellos lo iban entendiendo.

DIA 4

Esta actividad se comenzó cuestionando a los alumnos acerca del juego que tenían que practicar en casa, después se llevó a cabo el juego de identificación de números, enseguida se vendieron 2 productos en donde ellos tendrían que haber dado la cantidad correcta con las monedas de acuerdo al precio. Se llevó a cabo la actividad del ráscale que contenía diversos premios en otra planilla, los alumnos tendrían que rascar un círculo en donde le iban a salir 2 números, el primero significaba el regalo que se llevaría y el segundo la cantidad que tendría que pagar de los mismos tendrían que identificar los números y pagar la cantidad exacta.

En este día se implementó otra estrategia que fue jugar con un ráscale en donde se mencionaba el número del regalo que se llevaba el alumno y el número del precio que tendría que pagar por ese regalo, lo cual esta actividad fue para que el niño siguiera identificando el valor de las monedas que tendría que utilizar para poder pagar y así mismo cuestionar si era lo correcto o le hacía falta, pero se fue observando y aproximadamente el 80% continuo mejorando identificar el valor y equivalencia que tenían las mismas llevando a cabo el conteo.

DIA 5

Se llegó el momento de poder conocer la función de una tiendita y la caja registradora fue otra manera de que los alumnos aprendieran relacionándolo con lo real, se comenzó realizando ejercicios de combinación de monedas por ejemplo se les mostraba una moneda de \$5 y 2 de a un \$1 y se les preguntaba ¿Cuánto sería o que cantidad se forma? Y los alumnos comenzaban a utilizar su razonamiento matemático a como ellos sabían y ya iban dando sus respuestas, así mismo se realizaba el juego para que los alumnos tuvieran más avance de aprendizaje llevando a cabo el conteo como principal herramienta, sin embargo los alumnos hacían su mayor esfuerzo para poder lograrlo, se les iba observando su avance que tenían en cada actividad, 3 de los alumnos desde la primera actividad hasta este día apenas lo iban logrando lo cual todavía era un reto para ellos.

DIA 6, 7 y 8

Esta actividad consistió en que los alumnos se organizaron para llevar a cabo la actividad de la tiendita, unos alumnos tenían el rol de vender y otros de comprar y viceversa para que todos pudieran tener el mismo rol, así mismo como se habría trabajado la clase pasada, en este día se les dio la oportunidad de realizar la tiendita fuera del salón donde los niños decían en que parte se colocaran las cajas registradoras y en qué lugar los productos ya que tuvieron el tiempo necesario para llevar a cabo esta actividad por medio de la observación los alumnos realizaban la actividad y como se desenvolvían en el conteo, ellos se expresaban de la mejor manera, durante el desarrollo de la actividad se observó a algunos de los alumnos como realizaban el conteo, unos identificaban las monedas, sabían cuánto pagar y dar de cambio.

En estos días, se pudo realizar y llevar a cabo el juego de la tiendita ya los primeros días era para conocer y acercarlos al conocimiento de las monedas, equivalencia o que pudiera realizar combinaciones para poder realizar algunas otras cantidades, así mismo se realizaban diferentes equipos en donde participaban armando su tiendita con cajas registradoras, empaques de productos reales y dando a conocer el precio de cada uno de ellos, los roles que asumía cada quien en las tienditas y entre equipos realizaban la

actividad de compra-venta, cada día los equipos se conformaban con distintos compañeros diferentes al de un día antes ,como también cambiaban de roles, al observarlos se mostraban muy emocionados al estar realizando esa actividad pero lo más importante que se pudo observar fue como los alumnos para los que desde un inicio era un reto para ellos, lo estaban logrando con ayuda de otros compañeros, pero ellos ponían todo de su parte para lograrlo. Otra de las cosas es que se mostraban como 8 alumnos puestos de acuerdo a lo que iban aprendiendo, en cada actividad utilizaban otros términos como “te sobra de cambio 2 pesos , porque me diste 10 y el producto cuesta 8” o “ te faltan 5 pesos porque cuenta 10” fue algo impresionante lo que pudieron lograr, notándolo ellos mismos y me mencionándomelo. El 97% de los alumnos pudieron lograr el aprendizaje significativo acerca del valor de las monedas, equivalencia y combinaciones de monedas para realizar otras cantidades e incluso algunos de ellos hasta lograr identificar si le faltaba, sobraba y dar cambia llevando a cabo el conteo correspondiente para poder lograrlo.

Al realizar el análisis de los resultados obtenidos se percibe como se dió un aprendizaje considerable en el reconocimiento del valor de las monedas, pero sobre todo en la equivalencia u otros factores que lograron distintos alumnos, por ejemplo, dar cambio, mencionar si le faltaba o le sobraba dinero e incluso permitiendo a los alumnos darles explicación del porqué de cualquier situación antes mencionada.

Fue sorpréndete el observar cómo entre compañeros se iban ayudando por ejemplo si un compañero escuchaba que le hacía falta dinero, se acerba y le decía al otro compañero que le enseñara las monedas para poder decirle que monedas podía utilizar para pagar el producto que deseaba comprar , así mismo fue impresionante escuchar a esos alumnos que utilizaban otros términos en donde se podría mencionar que había logrado un aprendizaje significativo relacionándolo con lo que ya sabían, fue un complemento para poder llegar a lo que querían aprender.

Así mismo mediante estas actividades se comenzó a trabajar con la combinación de monedas ya que como se trababa de la tiendita variaban los precios de los productos y para que los alumnos pudieran realizar otras cantidades con diferentes monedas, al concluir con las actividades propuestas relacionadas con el juego y los alumnos pudieran lograr un aprendizaje significativo, se reflexionó en que es necesario tener en cuenta

realizar y estructurar lo que queremos lograr para que el niño pueda poner en juego sus conocimientos y habilidades. Además, es indispensable poder trabajar con materiales que sean atractivos y funcionales, para que tengan una motivación y puedan continuar aprendiendo de la mejor manera, también fue una motivación que pudieran divertirse y aprender con algo real, para ellos fue conmovedor tener esa oportunidad de relacionarlo con la realidad.

3.3 CONCLUSIONES

Con esta investigación se logró culminar que el juego como estrategia didáctica, es un ambiente para que los niños exploren y aprendan diferentes experiencias, situaciones y para diferentes propósitos.

También es una actividad de desarrollo muy importante y dinámica, personal ya que esto se hace no solo por diversión o entretenimiento sino también para aprender y aprender de una manera divertida y significativa, así mismo contribuye a desarrollar positivamente el trabajo cooperativo dentro de las aulas, fortaleciendo en los niños la responsabilidad. El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

Vigotsky (1966) analizó el juego desde un punto de vista social, postulando así que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de inter-relacionarse. A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo.

A mismo como lo mencionó el autor, de ahí parte el juego de acuerdo a la necesidad de los alumnos y es cuando se comienzan a diseñar las actividades para que los alumnos puedan tener un aprendizaje significativo, en esta ocasión en el tercer grado grupo A la necesidad de los alumnos a partir de las prácticas de observación fue que algunos de ellos requerían aprendizaje acerca de la noción del número y el conteo , por lo que se tuvieron que planear algunos actividades a través del juego para que favorecieran su aprendizaje. En ese aspecto, para ellos puede ser lo más importante, ya que como se sabe los números son esenciales para la vida cotidiana de cada uno de los alumnos.

En las actividades planeadas para este trabajo de investigación, se trabajó con un proyecto llamado “La tiendita”, fueron actividades a partir del juego, pero en cada uno de los días se fueron realizando distintas actividades como conocer el valor de las monedas,

la equivalencia, el juego del cajero y la compra y venta con monedas de papel ya que en cada uno de las actividades se observaba a los alumnos en la situación del conteo.

Como se sabe hay alumnos avanzados y alumnos en proceso, en esta situación se observaban a los alumnos que se encontraban en proceso y después a los alumnos que estaban avanzados y así cada día se lograron resultados en las diferentes actividades que se llevaban a cabo, ya que de las actividades diseñadas depende el aprendizaje de los NN y eso es una prueba sólida porque los alumnos se mostraban muy atentos y participativos por querer aprender en cada una de las actividades, los alumnos en diferentes días mostraron nuevos aprendizajes en donde algunos que no sabían contar de forma ordenada mejoraron en conocer y contar de manera ordenada y otros alumnos avanzados mostraron nuevos resultados porque aparte de contar con el conocimiento del procedimiento de la manera correcta, ayudaban a otros a mencionarles si les faltaba o les sobraba dinero e incluso mencionaban como “No compañero, no lo puedes comprar porque te hace falta, cuesta 10 y tu solo tienes 8 , puedes comprar otra cosa que te alcance con este dinero” y así esos alumnos ayudaban a otros, fue algo significativo tanto para mí como para ellos porque me lo compartían y tuve la oportunidad de observar, las actividades de su interés, pero más que nada con un nuevo aprendizaje a través del juego.

Así fue como esta investigación se trabajó, en un primer momento se conoció lo teórico y después se llevó a cabo lo practico ya que el 90% de los alumnos de tercer grado grupo A del Jardín de Niños Ma. Dolores López Gomeztagle pudieron alcanzar un aprendizaje significativo. Al aprender el conteo con actividades divertidas y de su interés para el desarrollo de sus habilidades, las cuales al inicio se ubicaban en una situación conflictiva respecto del aprendizaje pretendido.

Esto lo van a seguir reforzando en cada una de las actividades que podrán llevar acabo en los siguientes niveles educativos, requiere de mucho practica y experiencia para que cada día sea menos difícil para los alumnos, así mismo pudo resolverse la pregunta de investigación y se alcanzaron los objetivos propuestos.

3.4 ANEXOS



El "cajero"



Realizan equivalencia de monedas



Acomodando productos



Realizando compra y venta de productos.



La tiendita



Los alumnos realizan su tiendita dentro del salón e intercambian roles del comprador y vendedor.



Los cajeros



Algunos alumnos van realizando sus cuentas para mencionar el total de dinero que deben pagar, realizando el conteo.



Realizando cuentas



Realizan actividad de “Mi álbum”, en relación a la compra y venta, utilizando las monedas.



La tiendita de la escuela



Los alumnos deciden realizar su tiendita fuera del salón en donde pudieron tener más espacio para poder llevar a cabo la actividad.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL 21 AL 23 DE MARZO.

HORA	LUNES 20	MARTES 21	MIÉRCOLES 22	JUEVES 23	
9:00 9:10		Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida	
9:10 9:20		Saludo	Saludo	Saludo	
9:20 9:30		Fecha Honores a la bandera	Fecha	Fecha	
9:30 10:00		Situación didáctica Conociendo las monedas	Situación didáctica Comprando con mis amigos	Promotora de Educación Física	
10:00 11:00		Termino de la situación didáctica.	Continuidad de la actividad	Situación didáctica Ráscale y tienes premio	
11:00 11:30	RE	FRI	GE	RI	O
11:30 12:00	RE	C	R	E	O
12:00 12:50		Situación didáctica	Termino de la actividad	Termino de la actividad	
12:50 1:00	DESPEDIDA				

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL 27 AL 30 DE MARZO.

HORA	LUNES 27	MARTES 28	MIÉRCOLES 29	JUEVES 30	
9:00 9:10	Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida	
9:10 9:20	Saludo	Saludo	Saludo	Saludo	
9:20 9:30	Fecha	Fecha	Fecha	Fecha	
9:30 10:00	Honores a la bandera.	Situación didáctica Conociendo los negocios	Situación didáctica Conociendo los negocios	Promotora de Educación Física	
10:00 11:00	Situación didáctica Vamos de compras.	Continuidad de la situación didáctica.	Continuidad de la actividad	Situación didáctica La tienda de mis amigos	
11:00 11:30	RE	FRI	GE	RI	O
11:30 12:00	RE	C	R	E	O
12:00 12:50	Termino de la actividad .	Termino de la actividad	Terminación de la situación didáctica.	Termino de la actividad.	
12:50 1:00	DESPEDIDA				

3.5 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Leyva García, A.M, *el juego como estrategia didáctica*, pontificia Universidad Javeriana, Bogotá II, (2011), pag.12.
- Buendía Ochoa, E.J, *el juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de 5 años*, PRONABEC, Lima, (2015), pag.20.
- Orjuela Cabiedes, I.C & Cortes López, E.T, *El juego una estrategia de aprendizaje significativo para fortalecer el pensamiento matemático en los niños y niñas de transición del liceo infantil despertar*, libertadores, Bogotá, Colombia, (2013), pág. 10.
- Clariza Elena Pineda García, *el conteo como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento matemático*, vicerrectoría de la universidad abierta y a distancia, Medellín, 2019, pag.106.
- García López, E.C, *El juego como estrategia docente para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar*, Tepic, Nayarit, (2015), pag.4.
- García Robledo, A, *el juego como estrategia didáctica para la resolución de problemas de conteo en los alumnos de 2° grado "a" del jardín de niños capitán Alonso de León*, Universidad de Morelos, Nuevo León, (2019), pag.16.

CARTA RESPONSIVA DE AUTORIA INTELECTUAL

Toluca México 30 de junio de 2023.

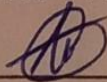
**C.DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTA DE LA COMISION DE TITULACIÓN DE LA
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA
P R E S E N T E:**

Quien suscribe Ana Karen Mendoza Ortega estudiante de octavo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2018, que se identifica con número de matrícula: 191503080000 y credencial de elector número: 1713117612 por medio de la presente manifiesta que es voluntad propia otorgar a la Escuela Normal, la liberación más amplia que en derecho proceda, respecto de la responsabilidad que pudiera derivarse los actos realizados para la integración del trabajo de titulación, que construyó en la modalidad de: Tesis de Investigación y denominó: El juego como estrategia didáctica para la adquisición de un aprendizaje significativo a través del conteo en educación infantil.

Por consiguiente, asume de manera consciente toda la responsabilidad que imponen la Ley Federal de Derecho de Autor y el Código Penal Federal. Así también, declara no haber realizado ningún acto fraudulento o ilícito en la obtención de información para la elaboración de su trabajo de titulación, liberando de esta manera al asesor(a) académico, a la Comisión de Titulación tanto como a la Escuela Normal No. 3 de Toluca de la responsabilidad que pudiera surgir por incumplimiento de su parte a lo establecido en los ordenamientos legales ya señalados e inclusive a la normatividad institucional.

Firma a los 30 días del mes de junio del año 2023.

ATENTAMENTE



ANA KAREN MENDOZA ORTEGA



MÉXICO INSTITUTO NACIONAL ELECTORAL
CREDENCIAL PARA VOTAR



NOMBRE
MENDOZA
ORTEGA
ANA KAREN

FECHA DE NACIMIENTO
20/06/2000

SEXO M

DOMICILIO
C M OCAMPO 12 B
PBLO CACALOMACAN 50265
TOLUCA, MEX.



CLAVE DE ELECTOR MNORAN00062015M500

CURP MEOA000620MMCNRNA2

AÑO DE REGISTRO 2018 00

ESTADO 15

MUNICIPIO 107

SECCIÓN 5424

LOCALIDAD 0002

EMISIÓN 2018

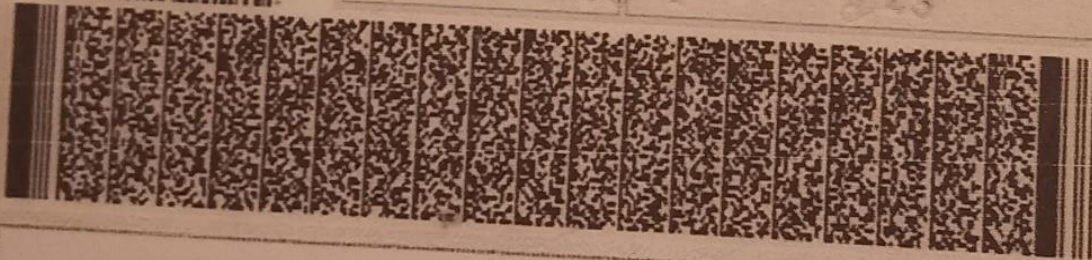
VIGENCIA 2028



ELECCIONES FEDERALES

LOCALES Y EXTRAJERANIAS

17 12 23



A003318

EDMUNDO JACOBO MOLINA
SECRETARIO EJECUTIVO DEL
INSTITUTO NACIONAL ELECTORAL

IDMEX1713117612<<5424120764726
0006208M2812313MEX<00<<04847<7
MENDOZA<ORTEGA<<ANA<KAREN<<<<<



Toluca, Méx., a 12 de junio de 2023

**C. DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE**

El que suscribe Mtro. Alonso Solares Medina Asesor de la estudiante Ana Karen Mendoza Ortega, matrícula 191503080000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado; El juego como estrategia didáctica para la adquisición de un aprendizaje significativo a través del conteo en educación infantil, en la modalidad de Tesis de Investigación; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Resalto que se solicitó a la estudiante una carta responsiva de autoría intelectual en la que la estudiante libere de forma amplia que en derecho proceda, a mí persona y a la Comisión de Titulación de la responsabilidad que pudiera derivarse de los actos en la realización de los trabajos de mi titulación profesional.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE

MTRO. ALONSO SOLARES MEDINA



"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

No. de oficio: 548-1-2/2022-2023

ASUNTO: Autorización del Trabajo de Titulación

Toluca, Méx., a 28 de junio de 2023

C. MENDOZA ORTEGA ANA KAREN
DOCENTE EN FORMACIÓN
P R E S E N T E

Por este medio, la **Comisión de Titulación** de la Institución, tiene a bien informarle que la estructura del trabajo que presentó se apega en lo general a las condiciones establecidas en el documento de **Orientaciones Académicas para la Elaboración del Trabajo de Titulación**, publicado por la DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR PARA EL MAGISTERIO, DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

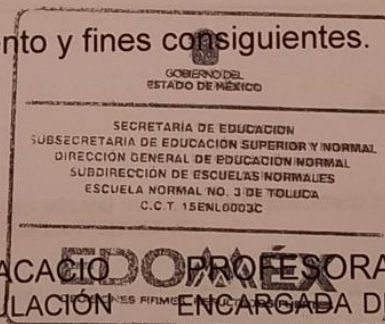
Con sustento en la aprobación emitida a su trabajo de titulación por parte del Asesor Académico, y una vez que ha cubierto los requisitos académico-administrativos (cubrir la totalidad de créditos del plan de estudios, constancia de servicio social y oficio de aprobación del trabajo por parte del asesor académico), se hace de su conocimiento que ha sido **AUTORIZADO** el documento denominado: El juego como estrategia didáctica para la adquisición de un aprendizaje significativo a través del conteo en educación infantil en la modalidad de: **TESIS DE INVESTIGACIÓN**.

Por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes para la sustentación del Examen Profesional.

Se informa a usted para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE

DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bdo.

LORENA LILA MÁRQUEZ IBÁÑEZ
ENCARGADA DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA NORMAL NO. 3 DE TOLUCA DE ACUERDO CON EL OFICIO NO. 21013002L/2490/2021, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL

