



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096 CDMX- NORTE

TÍTULO DEL PROYECTO

EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE MATEMÁTICO PARA NIÑOS DE 4
A 5 AÑOS DE EDAD.

PROYECTO DE ACTUALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE TITULACIÓN

“TRABAJO RECEPCIONAL PARA TITULACIÓN”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR PLAN 2008

PRESENTA:

MARIBEL VARGAS ORTIZ

ASESORA:

DRA. MAYRA ELIZABETH MOGUEL VERA

CIUDAD DE MÉXICO A 5 DE DICIEMBRE DE 2022



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN. 096 CDMX-NORTE

TÍTULO DEL PROYECTO

EL JUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE MATEMÁTICO PARA NIÑOS
DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD.

NOMBRE DE LA ALUMNA
MARIBEL VARGAS ORTIZ

PROYECTO DE ACTUALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE TITULACIÓN
Presentado para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar

Ciudad de México a 5 de Diciembre de 2022

ÍNDICE

| | PÁG. |
|--|------|
| INTRODUCCIÓN | 5 |
| CAPÍTULO I | |
| LA PROBLEMÁTICA EN MI COLEGIO | |
| Planteamiento del problema..... | 7 |
| Objetivo General..... | 11 |
| Objetivos Específicos..... | 11 |
| Justificación..... | 12 |
| Pregunta de Investigación..... | 14 |
| CAPÍTULO II | |
| EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN PREESCOLAR | |
| Marco teórico..... | 15 |
| Concepto de juego..... | 15 |
| Objetivo del juego..... | 17 |
| El juego y su importancia en el aprendizaje y desarrollo en la primera infancia..... | 18 |
| El juego como estrategia..... | 22 |
| Tipos de juego..... | 24 |
| El juego en el contexto familiar..... | 27 |
| Fundamentos teóricos y propósitos del programa de educación preescolar..... | 29 |
| CAPÍTULO III | |
| METODOLOGÍA DEL PROYECTO | |
| Marco Metodológico..... | 33 |
| Actividades aplicadas..... | 35 |

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Evaluación de las actividades aplicadas.....47

Resultados obtenidos de la aplicación.....49

CONCLUSIONES.....52

REFERENCIAS.....54

ANEXOS.....57

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo muestro la estrategia que utilice para llevar a cabo mi proyecto de investigación, en este expongo cómo el juego sirve de apoyo dentro del aula, como una herramienta para lograr los aprendizajes esperados en los niños de segundo grado de kínder de una manera significativa. Decidí trabajar con este grado porque es el grupo que actualmente atiendo, por ello surge la necesidad de solucionar la problemática identificada en el campo formativo de pensamiento matemático, durante este tiempo algunos de los alumnos han mostrado dificultad para aprender las matemáticas y consolidar los conocimientos.

El proyecto está organizado en 4 capítulos, en el primero hablaré sobre el contexto social, en el que se desarrolla la intervención del proyecto de investigación, este acontece en el colegio llamado Kinderland, ubicado en la alcaldía Venustiano Carranza en el que llevo laborando 19 años. Para diagnosticar y determinar la problemática encontrada se observó al grupo en general, llegando a la conclusión de que en algunos de ellos, es la comprensión, la interpretación de información cuantitativa, así como también la comprensión para la resolución de problemas, utilizando el razonamiento matemático en diversas situaciones en las que utilicen tanto el conteo como los primeros números y que busco resolver al llevar a cabo actividades lúdicas, el campo formativo de pensamiento matemático, los objetivos que se tenían, el general como los específicos, así como de los fundamentos teóricos de los programas de educación preescolar.

En el capítulo II, hablo sobre las teorías en las que sustente la investigación, así como de las definiciones de lo que es el juego, el juego educativo, juego de rol, juego simbólico, juego organizado, juego significativo, juego de reglas, juego didáctico, juego lúdico, también hablo sobre la importancia del juego, de los beneficios en los niños como herramienta, finalizando con la relación de mi propuesta con los programas de educación preescolar.

En el capítulo III explico el tipo de proyecto llevado a cabo, el tipo de investigación, la manera en que se aplicó dicha propuesta y las actividades trabajadas con los niños.

En el capítulo IV expongo el informe de las actividades aplicadas, la evaluación de los resultados obtenidos al final de la aplicación, así mismo se anexan gráficas que muestran los avances y logros obtenidos con los alumnos.

CAPÍTULO I

LA PROBLEMÁTICA EN MI COLEGIO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hablaré un poco del colegio Kinderland en el que actualmente estoy laborando, el colegio es una institución privada que cuenta con 32 años de servicio, se encuentra ubicado en la colonia 20 de noviembre de la alcaldía Venustiano Carranza colindando con las colonias Morelos y Tepito. Desde sus inicios hasta hoy en día, brinda servicio para niños a partir de 1 hasta los 5 años de edad, se ha caracterizado en la zona por ser una escuela con buenos resultados académicos percibiendo que un 90% de los estudiantes han logrado de manera progresiva estructurar el perfil de egreso de la educación preescolar esto de acuerdo a lo que se contempla al utilizar el lenguaje oral y escrito para comunicarse en los diferentes ámbitos en que se desenvuelven interactuando entre si en la escuela y en su contexto familiar, identifican, analizan, razonan y argumentan al momento que enfrentan situaciones en las que deben emitir juicios, buscar soluciones, tomar decisiones y aplicar sus propias estrategias apropiándose de valores, favoreciendo el respeto a los derechos de todas las personas, actuando con responsabilidad y apego a ellos, reconocen las habilidades que los caracterizan al trabajar en pares, en equipo y de forma individual.

“Son capaces de expresar sus emociones, gustos e ideas, en ocasiones los 2 alumnos, muestran curiosidad, explorando y colaborando en equipo con otros compañeros. (SEP,2011, p.26)

En el colegio se había mantenido una matrícula de 60 alumnos hasta antes del confinamiento por COVID-19. Actualmente, la matrícula se vio afectada ahora solamente se cuenta con una población de 40 alumnos entre los grupos de maternal, kinder 1, kinder 2 y kinder 3.

La mayoría de los alumnos que acuden al colegio son hijos de padres que se dedican al comercio y estos tienen sus lugares de trabajo en Tepito debido a ello tienen

poco tiempo para convivir en familia provocando con esto que los padres de familia no se informen de lo realizado, de sus vivencias y aprendizajes que surgen en la escuela y en su actuar cotidiano, esto de acuerdo a entrevistas diagnósticas realizadas al inicio del ciclo escolar en las que refieren la mayor parte del tiempo la pasan con los abuelos, tíos, hermanos o con las personas que los asisten el tiempo en que los padres se encuentran ausentes por estar en el trabajo argumentando que este es muy absorbente y no les da tiempo.

Durante este ciclo escolar me ha tocado trabajar con los alumnos de segundo grado de kinder en un grupo integrado por 6 niñas y 6 niños en edad entre los 4 y 5 años los cuales en su mayoría se desarrollan en ambientes socioculturales muy diferentes la mayoría viven en Tepito y colonia Morelos, algunos viven solamente con mamá puesto que son hijos de madres solteras otros de padres divorciados, o padres que viven separados cada uno en su casa compartiendo el tiempo de convivencia con el niño.

Actualmente después de haber enfrentado el problema por el confinamiento ocurrido por el COVID-19, los alumnos volvieron a clases primeramente de manera escalonada, poco tiempo después se integraron todos a clases presenciales observando que en algunos casos el actuar de ellos es muy diferente en su comportamiento frente a sus compañeros, ya que muestran inseguridad al interactuar entre ellos, al expresarse y al manifestar sus emociones, viéndose afectados sus conocimientos y aprendizajes. Poco a poco se ha venido trabajando estos aspectos a través de la implementación de diversas actividades para solucionarlo.

En lo particular me preocupan 2 de los alumnos del grupo ya que son los que presentan problemas para consolidar los aprendizajes relacionados con los conocimientos matemáticos.

Uno de ellos es un niño un tanto distraído, su problema consiste en la dificultad que muestra para trabajar actividades de matemáticas al llevarlas a cabo, así como cuando se le plantean situaciones de resolución de problemas o al presentarle algún problema en el que debe involucrar o trabajar los números, se le complica realizar una serie numérica y clasificar colecciones o grupos en los que debe tomar en cuenta la cantidad de estableciéndola mediante el conteo. Este proviene de otro colegio en el que

acudía solamente unos días comenta la mamá ya que en esa escuela no se sentía a gusto seguramente porque nunca había asistido a ninguna otra anteriormente. Con apoyo de la ficha de entrevista realizada la madre de familia que permite conocer un poco de su ámbito familiar, de sus gustos, sus miedos, fortalezas y debilidades en lo que respecta a los conocimientos académicos complementando dicha información a través de una entrevista realizada al alumno con una ficha estructurada por la escuela y a las actividades de diagnóstico.

El otro alumno ha tenido un rezago en el aspecto de conteo y el número, a causa del confinamiento antes mencionado, ya que a distancia no se contó con el apoyo de los padres de familia, el solo recibir indicaciones a distancia estando solo, es decir sus padres solamente lo conectaban a clases virtuales en el horario acordado por la misma escuela, se retiraban a su trabajo, esto comentado por los mismos padres del alumno. Por lo que muchas veces no contaba con los materiales o medios necesarios para que el alumno pudiera realizar las tareas encomendadas, así mismo se considera importante el no poder realizar actividades en las que este pudiera tener la oportunidad de manipular el material, para de esa manera poder fortalecer el logro de los aprendizajes esperados. Muestra dificultad de las nociones matemáticas se le dificulta comunicar de manera oral los números, tampoco logra realizar el conteo de manera ordenada y ascendente en una serie del 1 al 10. Se ha hablado con la mamá del pequeño para trabajar en conjunto y saber lo que ella percibe en casa al momento de que el niño enfrenta situaciones de alguna resolución de problemas o de utilidad de los números para de esa manera poder apoyar mutuamente, sin embargo ella argumenta no poder brindar el apoyo ya que tiene una niña de un año y debe estar muy pendiente de ella, por lo que no le es posible apoyarle además de que el niño al salir del colegio van por él mamá o papá y lo llevan a su comercio, a casa ya llegan por la noche por lo que el alumno llega cansado y se dirige a dormir, cuando no se lo llevan al trabajo solamente van por el a la escuela, lo pasan a dejar con su abuelita quien lo cuida el resto de la tarde hasta que sus padres vuelven del trabajo, la abuelita no lo pone a realizar tarea ,la abuelita es una persona de edad avanzada y no sabe apoyarle .El día que los padres del pequeño tienen de descanso es el domingo y lo ocupan para ir a surtir la despensa ,para hacer el aseo de casa, o salir al parque en algunas ocasiones para que sus hijos se diviertan así lo

expresa la madre de familia en las conversaciones que se han dado dentro del colegio con base a los aprendizajes de su hijo.

Complementando la información sobre el niño con apoyo de la ficha de entrevista estructurada por la escuela realizada a los padres podemos conocer que el alumno nunca había cursado el kinder esto es de suma importancia para de ahí partir y poder planificar situaciones en las que se pueda generar y propiciar aprendizaje, tomando en cuenta las necesidades del alumno, como se ha mencionado se busca favorecer la enseñanza del pensamiento lógico matemático en ambos alumnos propiciando además el interés, la reflexión con la búsqueda de estrategias para que logren la resolución de problemas así como el gusto por aprender y participar en las actividades propuestas.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar algún tipo de metodología mediante la cual los alumnos de segundo grado de kinder logren los aprendizajes esperados del campo formativo de pensamiento matemático, para el conocimiento del número y el conteo, al utilizar el juego simbólico como estrategia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ubicar la problemática de los alumnos con base a sus conocimientos matemáticos durante la práctica educativa.
- Elaborar propuestas didácticas con diversas actividades incorporando diferentes recursos y materiales que permitan analizar los alcances y limitaciones de dicho proyecto.
- Analizar y explorar las estrategias utilizadas por parte de los alumnos para lograr el objetivo.
- Lograr aprendizajes en los alumnos utilizando el juego como recurso.
- Desarrollar la capacidad de pensar, razonar, comunicar y aplicar ideas y juicios propios.

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación se llevará a cabo en el colegio Kinderland en el grupo de segundo grado de kínder, después de analizar el desempeño de los estudiantes se identificó que 2 de los alumnos que integran el grupo presentan problemas en el campo de pensamiento matemático, mostrando dificultad en actividades para resolver problemas matemáticos que se les plantean, al igual que al identificar la relación uno a uno entre elementos de la colección con el número, con base a la cantidad establecida en grupos o colecciones de objetos.

Por lo que surge el interés y la inquietud de llevar a la práctica procesos de estrategia para favorecer en ambos alumnos el aprendizaje matemático. Por el contexto familiar en que éstos se desarrollan puede observarse que la atención que se les brinda es poca y no apoyan en reforzar lo trabajado en la escuela y por consiguiente tienen poca retención en los aprendizajes ,además de que en ambos alumnos se observa que presentan más atención a las actividades de juego, por tal motivo se opta por utilizar el juego simbólico como herramienta para lograr el objetivo de adquirir los conocimientos esperados para que puedan enfrentar problemas reales en situaciones variadas ,en los que utilicen el razonamiento y poder encontrar respuesta a lo cuestionado.

Mediante diversas actividades se pretende consolidar los conocimientos matemáticos buscando la manera en que se pueden desarrollar el aprendizaje del número y del conteo estableciendo cantidades a través de juegos en los alumnos de segundo grado de kínder ,de la misma manera se busca lograr que ellos adquieran el concepto de lo que eso significa (el número),de establecer relaciones de cantidad conociendo y comprendiendo la relación entre el número y la cantidad de elementos con base a la problemática que en su momento se presente ,buscando por sí mismo la manera de resolverlo y a su vez conozcan la utilidad de este, mediante diversas actividades a trabajar de manera constante tanto en la escuela como en casa.

Se considera que se puede lograr que ambos alumnos aprendan de esa manera, pues se ha observado que aparte de interesarse en las actividades por ser de juego captan mejor las cosas.

Este es el argumento de Zapata (1990, citado en Maureen,2001).

El juego es “un elemento primordial en la educación escolar” (p.114). Los niños aprenden mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

El programa de estudios de Educación Preescolar 2011 menciona.

Que la finalidad principal es propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano (Secretaría de Educación Pública, p.14).

De la misma manera usar el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de cantidad entre objetos al contar y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos. (p.18).

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo favorecer los conocimientos matemáticos utilizando el juego como estrategia de aprendizaje en el niño de 4 a 5 años de edad?

CAPÍTULO II

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN PREESCOLAR

MARCO TEÓRICO

A continuación, habla sobre el juego, se define el concepto de juego, los tipos de juego, su objetivo, la importancia en el aprendizaje, también se incluyen algunas percepciones de algunos teóricos que tomo para la propuesta del proyecto presentado, de igual manera se incluyen fundamentos teóricos del programa de Educación Preescolar.

CONCEPTO DE JUEGO

Qué es el juego

La palabra juego proviene de latín iocus, que quiere decir “broma “. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. (significados.com)

- Acción y efecto de jugar por entretenimiento. (Diccionario de la Real Academia Española).

- Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. (RAE,s.f).

- Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que supone el goce o el disfrute de quienes lo practican. (enciclopedia. net, s.f)

- Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.

Se define como una actividad, en la que están involucrados una o más personas, para llevarlo a cabo se utilizan diversos materiales, herramientas o simplemente usar la imaginación. En este surgen en la mayoría de los casos situaciones regladas, en las que surge un ganador, así como un perdedor, se puede decir que se realiza con la finalidad de entretener a los que participan promoviendo la competencia entre los que juegan.

El término de juego tiene origen etimológico en el latín iocus y ludus, cuyo significado refiere a una broma, un chiste, diversión, inclusive hace referencia a una actividad de tipo lúdico. Según la RAE (2010), el juego es un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. (Diccionario de la Real Academia Española, s.f.)

OBJETIVO DE JUEGO

Éste contribuye en el desarrollo de los niños en este caso, principalmente son las capacidades o habilidades matemáticas, así mismo se pretende desarrollar en estos la resolución de problemas lúdicos, para favorecer el pensamiento y razonamiento. Utilizando una metodología divertida para trabajar problemas matemáticos propiciar la aplicación de un conocimiento, involucrando el conocimiento con la práctica y la acción, mostrándolo como un aprendizaje significativo.

Durante el desarrollo del proceso los alumnos ampliarán y enriquecerán el conocimiento de los números, para poco a poco ir dominando el conteo, al momento que identificarán los números reconociendo para que sirven. También los niños trabajarán el pensamiento lógico propiciando que pongan en práctica habilidades, con las que establecerán estrategias para buscar soluciones a las situaciones que se les presentan mediante el razonamiento.

Emplear el juego en el aula es de mucha utilidad para facilitar el aprendizaje, si se planifican actividades agradables con base en reglas, las cuales fortalecen los valores como: La responsabilidad, tolerancia, seguridad, confianza en ellos mismos fomentando el compañerismo para compartir ideas y conocimientos. (Torres 2002, p.291).

A través de las actividades lúdicas los niños crean situaciones imaginarias que les permiten resolver o crear deseos que para su edad son irrealizables, por ejemplo, conducir un coche, atender un negocio (cajero en un supermercado, entre otros). Mediante lo lúdico los niños también aprenden a seguir reglas y normas que permiten que la actividad se pueda desarrollar. Al igual es una manera de desarrollar destrezas y actitudes de trabajo en equipo y colaboración. (Torres s.f,p.3).

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO EN LA PRIMERA INFANCIA

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimiento y desarrollan competencias esenciales, que les permite actuar con mayor autonomía.

Por tal motivo las experiencias de juego la exploración, las oportunidades que surgen durante la práctica de aprendizaje, se considera constituye la parte fundamental de los programas de educación preescolar mediante el diseño de situaciones didácticas destinadas propiamente al aprendizaje (SEP,2004, p.13).

Desde muy temprana edad los niños juegan por instinto, los niños no necesitan que alguien les indique lo importante que es jugar. “El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida” (Torres 2002, p.290), ellos por naturaleza lo realizan. Pudiéramos decir que lo llevan dentro, decir que juegan por una necesidad interior, y no por indicaciones de alguien, mediante la lúdica el niño tiene contacto con diversos objetos y a su vez aprende, de cierta manera inconscientemente descubre la utilidad y las cualidades de estos. Con base a los estudios de la historia de los juegos, se ha demostrado que estos demuestran funciones sobre la actividad lúdica de la infancia, por ejemplo: biológicas, culturales, educativas. Los niños tienen iniciativa en el desarrollo de los juegos que estén jugando en el momento, por ejemplo, en el momento de tomar decisiones, se tornan autónomos, descubren saberes, el juego les permite crear acciones espontáneas enriqueciendo los saberes que ya tiene, permitiendo con eso encontrar nuevas respuestas y a su vez nuevas preguntas a lo acontecido en ese momento. (González, 2012, p. 27)

Cabe mencionar que mediante el juego podemos incentivar todas las áreas de desarrollo (sociales, emocionales, motoras, cognitivas y físicas).

En este caso de nuestra investigación o proyecto, por ejemplo: jugando con materiales diversos como: bloques, pinzas para ropa, tarjetas, imágenes, palitos de madera, taparroscas, entre muchos más, podrán entender el concepto de número

y cantidad, asociando el número con la cantidad en cada uno de los grupos o colecciones a través del conteo, constituyendo de esa manera el conocimiento matemático. Los juegos simbólicos como, por ejemplo: al jugar al supermercado, a la panadería, la tiendita, beneficiará en los niños el análisis, el razonamiento, búsqueda de soluciones, expresión de opiniones e ideas, el interactuar con sus demás compañeros, buscando resolución de problemas matemáticos, hará que los estudiantes adquieran el aprendizaje esperado del campo formativo de pensamiento matemático, aprendiendo resolviendo (SEP, 2017, p.219).

De acuerdo al programa de preescolar SEP 2011, el juego potencia el aprendizaje y el desarrollo de las niñas y los niños, ya que tiene múltiples manifestaciones y funciones, puesto que permite que los niños expresen su energía y su necesidad de movimiento propiciando el desarrollo de competencias (p.21). En lo lúdico no solamente varían la complejidad y el sentido, sino que también interfiere en la forma de participación:

Individual (en la cual se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”).

En parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal).

Colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados), (p.21).

Lo que refiere en cuanto a la edad preescolar en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones que surgen de la interacción con otros niños y adultos. De igual manera ejercen la capacidad imaginativa al momento que dan a los objetos comunes un significado simbólico distinto de la cotidianidad ejercitando libremente sus posibilidades tanto de expresión oral como gráfica y estética (p.21).

Una de las formas de juego que les ofrece múltiples posibilidades, es el juego simbólico; es mediante situaciones en que las niñas y los niños “escenifican” adquiriendo una organización más compleja y de secuencias más prolongadas; es aquí en donde los papeles que cada uno desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intercambio de propuestas de negociaciones y acuerdos entre los participantes (SEP,2011, p.21)

Todo ser humano evoluciona dependiendo del mundo cultural en que vive, es así como de cierta manera define o afecta el modo de actuar y pensar de cada uno de estos, este proceso se da desde su nacimiento puesto que es ahí donde inicia la relación con las otras personas, principalmente con sus padres, hermanos, tíos, abuelos, etcétera.

Es durante la práctica de juegos complejos, en donde las habilidades mentales de los niños tienen un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de sus problemas, cooperación, empatía y participación en grupo (SEP,2011, p.p.21-22).

En edad preescolar aprende generando vínculos sociales con otros, en esta etapa desarrolla sus habilidades destrezas y actitudes, aprende jugando e interactuando con otros niños, generando un intercambio de experiencias.

El niño debe sentirse libre y necesita su propio espacio, en el que por sí mismo descubra saberes, dejemos que el niño juzgue, conozca a otros, el programa de la Secretaría de Educación Pública 2017, menciona que “Lo primordial es fortalecer las habilidades socioemocionales, permitiendo con ello que los estudiantes se muestren felices, perseverantes, actúen con determinación ante nuevas situaciones y sean creativos” (p.34). La docente debe acompañar en

este proceso de desarrollo sólo como mediador para apoyar, y proporcionar las herramientas necesarias, para que de esa manera logren aprendizaje los alumnos. El maestro acompaña al alumno proporcionando estrategias innovadoras e interesantes para captar su atención de manera específica como una imagen o un símbolo significativo o un concepto, tomando en cuenta la teoría sociocultural del juego de(Vigotsky,1982),citado en teorías del juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil, afirma que el juego es un proceso de sustitución; que es la realización imaginaria de deseos irrealizables; considerando que mediante lo lúdico el niño crea una situación ficticia ,en su opinión, este crea una zona de desarrollo próximo en el niño.(p.45).

Puedo puntualizar que ésta se enfoca en el tema que estoy trabajando, su teoría se basa en el aprendizaje significativo que ocurre cuando una información nueva “se conecta “con un concepto relevante, en este caso un niño de preescolar adquiere conceptos a través de un proceso inductivo basado en la experiencia concreta.

Señalemos que la teoría de Vigotsky tiene como objetivo lograr conocimiento en el niño, utilizando diversos medios y herramientas que ayuden a que esté los adquiera, dándoles un significado. A través de la actividad significativa construyen , descubren y asimilan los significados, de forma verbal al relacionarse y expresar lo que aprenden con cada una de las actividades, que se realizan de forma individual y colectiva, para que todo esto se logre, primeramente se debe despertar el interés del niño, para contar con su disposición, a su vez presentarle materiales significativos, palpables, que le permitan explorar, descubrir, construir y aprender, por esa razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vigotsky,2008,citado Elkonin1980).

La Teoría de las Situaciones Didácticas desarrollada por Brousseau se basa de que “cada conocimiento o ser determinado por una situación “, entendida ésta como una acción entre dos o más personas.

Para que ella sea resuelta, es necesario que los alumnos movilicen el conocimiento correspondiente. Un juego, por ejemplo, puede llevar al estudiante a usar lo que ya sabe para crear una estrategia adecuada, (Monteiro,2009, p.2).

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

En el programa de educación preescolar se menciona que a través del juego “los pequeños adquieren conocimientos fundamentales y desarrollan competencias que les permiten actuar cada vez con mayor autonomía y continuar su propio aprendizaje acerca del mundo que les rodea”. (SEP,2004, p.12). Este conocimiento va surgiendo poco a poco, mediante esta actividad se relacionan con otros, intercambian ideas, opiniones, acuerdos y desacuerdos. Así surge el apoyo para realizar diferentes actividades, comparten sus saberes o los supuestos, colaboran para realizar las acciones o tareas en colectivo. La lúdica ayuda a desarrollar sus habilidades, a mostrar todo su potencial, a expresar de alguna manera también sus dudas e inquietudes acerca de lo que observan, así como de buscar y desarrollar alternativas de solución, comentando entre ellos, defendiendo o cuestionando los resultados de retos que se les presenten o simplemente al participa ante situaciones trabajadas.

Aquí se ven involucradas varias acciones, en este los niños tienen la oportunidad de explorar y trabajar el razonamiento, buscar o dar explicación de lo que hacen cuando resuelven problemas matemáticos, al crear sus propios supuestos o juicios al participar en actividades de resolución de problemas, mediante las cuales utilizan, habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa. (SEP,2017, p.219).

El juego lúdico es una situación en la que el niño por iniciativa crea su propia situación, basándose en algunos casos en lo que observa, imagina o vive, representando esto de una manera lúdica, dándole un significado como parte del desarrollo infantil. Como es bien sabido el juego es una parte primordial e irremplazable para todos los seres humanos, principalmente esto es placentero para los niños, pues consideremos que ellos la mayor parte del día se la pasan jugando. Existen varios tipos de juego, entre los cuales podemos encontrar, el juego de reglas, juego cooperativo, juego simbólico, cada uno de estos tiene sus características, así como un aporte para el aprendizaje de los niños, descubre cosas nuevas, asocia lo real a lo que sucede en la realidad.

La construcción de dicho conocimiento se dará al interactuar, van a adquirir seguridad y capacidad para solucionar problemas por si solos, independientemente buscarán soluciones, utilizando sus propios conocimientos. En el aprendizaje influye el ambiente en el aula y la organización de las situaciones.

“Los aprendizajes que requieren el uso de herramientas matemáticas como el conteo y los números necesitan tiempo porque las posibilidades de aprender resolviendo de cada alumno dependen de sus conocimientos y experiencias (SEP, 2017, p.220).

TIPOS DE JUEGO

Como es bien sabido existen diferentes tipos de juego, cada uno se juega de diferente manera según su función (sociales, colaborativos, educativos), habilidades requeridas (juegos verbales, numéricos, físicos, etc.) cada uno de ellos tiene sus propias reglas y características propias, algunos se juegan en pareja, en equipos o Individualmente, existen juegos dirigidos, juegos libres, etcétera. Los tipos de juegos son variables, esto según la edad de los niños.

Por mencionar algunos tipos de juego:

Juegos educativos

Son todos los juegos diseñados con fines estrictamente educativos. Suelen ser usados como complemento del aprendizaje en el aula. Pueden estar focalizados en valores o en conceptos abstractos que requieren ser explicados de maneras simples. (significados.com)

Juegos de rol

Son juegos en los que sus participantes asumen la identidad y función de un determinado rol. Estos juegos tienen por característica que sus participantes construyen una historia en la medida que se desarrolla(significados.com)

Juego simbólico

Refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario. A través de este juego el niño representa de forma simbólica los roles y las situaciones del mundo que le rodea. (etapa infantil.com)

Consisten en representar personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego, el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y

siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

Juego organizado

Como su nombre lo indica, es aquel que requiere una organización más elaborada, por medio de reglas un poco más complejas que las de los juegos espontáneos (Ramírez,1991, p.167)

Aquí se trabaja de manera organizada, deben atender las indicaciones que se les dan para poder realizar este tipo de juego, como su nombre lo indica los niños o el grupo deben ser organizados.

Juego significativo

Mediante el juego significativo los niños se relacionan, se comunican y tienen la oportunidad de explorar de descubrir, entre los primeros años de vida, inventa su propio juego, al paso del tiempo buscan realizar juegos con otros compañeros o con otras personas. Mediante este tipo de juego los niños desarrollan la capacidad de razonar, de compartir, de colaborar, de socializar, de buscar solución a problemas, así como de intercambiar sus opiniones sobre algo en concreto. A través del juego simbólico ellos representan hechos de la vida real, es decir establecen un patrón el cual anteriormente ellos han observado, es decir a la asociación significativa, de esta manera van a construir sus conocimientos de una forma real así le será más fácil comprender. También de la misma manera les dan un significado a los objetos en el juego, para esto utilizan la imaginación, un ejemplo de esto pudiera ser una caja de cartón para él puede ser una casa o un coche, es aquí en donde da un significado a los objetos de una manera simbólica. Este es parte importante en el fortalecimiento del proceso del niño en el desarrollo, este juego de simulación como jugar a la familia resultan beneficiosos al expresar ideas, pensamientos y sentimientos. (UNICEF,2018, p.10)

Juego de reglas

Establecen reglas que pueden ir cambiando si los demás jugadores están de acuerdo. A través de estos juegos, los niños aprenden a respetar normas, esperar turnos y desarrollar tolerancia a la frustración. Por ejemplo: las escondidas. (dudalia.com)

EL JUEGO EN EL CONTEXTO FAMILIAR.

Sabemos que la familia es pieza clave para que el juego sea determinante, es decir existen familias en las que esta actividad se practica mucho, pudiéramos decir que los inicia y es aquí que el niño imita todo lo que observa a su alrededor. Es importante que los padres jueguen con el niño, esto lo pueden realizar de una manera práctica y divertida como por ejemplo : pueden mencionarles que jugaran a la tienda de juguetes en la cual ambos serán los empleados de esa tienda, entonces pueden pedir al niño que acomode sus juguetes en el juguetero o en algún lugar en específico ,como así mismo que juegue con sus hermanas o primos de esta manera se está colaborando con que el niño trabaje de forma colaborativa, estableciendo en el ámbito familiar saberes, de esa manera propiciaremos que los niños resuelvan problemas, aquí utilizará tanto la lógica como el razonamiento, por lo tanto estará trabajando el pensamiento matemático. “Las familias pueden utilizar las actividades y rutinas cotidianas del hogar, tales como preparar la comida, lavar la ropa o ir a comprar al mercado, cómo oportunidades de aprendizaje “(UNICEF,2018, p.28).

El juego debe ser placentero e interesante para el niño, los juegos en familia son además de entretenidos un medio con el que adquieren conocimiento, desarrolla sus capacidades como habilidades, destrezas, aptitudes en compañía de su familia. Pero esto se ha ido perdiendo ahora ya que la mayoría de los padres, no tienen tiempo de jugar con sus hijos pues estos son absorbidos por la carga de trabajo, por ese motivo resulta un poco difícil en darse tiempo para realizar esta actividad después de un largo día de trabajo. Esto es muy importante ya que hasta cierto punto apoyaría en el desarrollo de los niños, el que los padres jueguen con sus hijos les daría la oportunidad de observar cómo actúan, cómo se expresan, Debemos resaltar que con todas estas actividades o juegos les aportan conocimiento a los niños.

Esta actividad es básica en la escuela, aunque sabemos que para jugar cualquier lugar es bueno, es esto se ve más reflejado en la escuela ya que día a día lo practique, tengamos presente que la mayor parte del tiempo lo pasan en la escuela, por lo

consiguiendo se la pasan jugando, pero de alguna manera en estos momentos ellos están aprendiendo.

Desde que nacemos por instinto natural cuando somos bebés jugamos con el chupeteo del dedo, con la ropa que traemos, con nuestras manos, con los pies, en general con todos los objetos que tenemos a nuestro alcance. El juego es espontáneo, no hace falta aprender es decir tomar clases ya que éste surge por sí solo, esto es una actividad en la que de una u otra manera todos participamos y se disfruta.

El juego debe ser placentero como interesante, debe ser entretenido, acompañado y en algunos casos guiado, un elemento clave que hay que considerar es el del “aprendizaje a través del juego, o” aprendizaje lúdico, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia “(UNICEF,2018, p.2)

FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y PROPÓSITOS DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

El programa de Educación Preescolar (SEP,2004), que es el documento de la Secretaría de Educación Pública que hace algunos años servía de guía a las educadoras para llevar a cabo su labor y de esa manera ellas podían realizar sus múltiples actividades con sus alumnos de preescolar, teniendo como principal objetivo que el niño desarrollara sus capacidades, partiendo de lo que ya sabía y de lo que era capaz de realizar. Para poder lograr eso, la maestra debía crear situaciones didácticas, las cuales despertaban el interés de los niños, de tal manera que lograban desarrollar dichas competencias.

Dicho programa es de carácter abierto, por lo que permitía a la maestra diseñar libremente las situaciones didácticas con distintos niveles de complejidad, que favorecían a sus alumnos en su aprendizaje, tomando en cuenta los campos formativos y competencias.

El programa de la Secretaría de Educación Pública, (SEP,2017), siendo este el documento que actualmente se utiliza como base guía, para llevar a cabo dicha tarea en todas las instituciones educativas particulares y oficiales. Este programa se estructura en un plan y programas de estudio, resultado del trabajo entre la Secretaría de Educación Pública y un grupo de maestros y especialistas muy destacados del país, cuyo objetivo es que los niños y niñas tengan una educación de calidad. Dicho programa establece propósitos educativos que tienen la finalidad principal, de que los alumnos logren un desarrollo integral, para que actúen de manera eficaz en las diversas situaciones educativas, las que permitirán al niño lograr su desarrollo utilizando sus habilidades, actitudes y valores para que adquieran conocimientos.

Este programa se basa en campos de formación y aprendizajes esperados esto permite organizar experiencias, dinámicas y situaciones didácticas, tomando en cuenta las necesidades de los alumnos para realizar la planeación. Para llevar a cabo la investigación se toma como referente el campo de formación de

pensamiento matemático, mediante diversas actividades se pretende consolidar los conocimientos matemáticos, buscando la manera en que se pueden desarrollar el aprendizaje del número y del conteo, estableciendo cantidades a través de juegos con los alumnos. De la misma manera se busca lograr que ellos adquieran el concepto de lo que eso significa, en este caso el número, de establecer relaciones de cantidad conociendo y comprendiendo la relación entre el número y la cantidad de elementos, con base a la problemática que en su momento se presente, buscando por sí mismo la manera de resolverlo y a su vez conozcan la utilidad de este mediante diversas actividades a trabajar de manera constante. “Las actividades planteadas en este campo formativo ponen énfasis en la representación y el reconocimiento de los símbolos numéricos Fuenlabrada Irma, citado en (SEP,2017, p.231).

La investigación y práctica tendrá lugar en el grupo de segundo grado de kínder, en el que surge el interés y la inquietud de llevar a la práctica procesos de estrategia para favorecer en los alumnos el aprendizaje matemático.

Por tal motivo se va a trabajar con el campo de pensamiento matemático, en este se tiene como prioridad en apoyar a los niños para que desarrollen su pensamiento lógico, resolviendo problemas numéricos, que propicien en estos la búsqueda de diversas soluciones, que recopilen y registren información, representándolo mediante acciones, dibujos, símbolos o números. Cabe mencionar que en este campo se trabaja el aspecto número.

Por el contexto familiar en que estos se desarrollan ,puede observarse que la atención que se les brinda es poca y no apoyan en reforzar lo trabajado en la escuela, y por consiguiente tienen poca retención en los aprendizajes, además de que en ellos se observa que prestan más atención a las actividades de juego, por tal motivo se opta por utilizar el juego simbólico como herramienta para lograr el

objetivo y adquirir los conocimientos esperados, para que puedan enfrentar problemas de lógica matemática reales en su vida cotidiana, en los que utilicen el razonamiento y a su vez puedan encontrar respuesta a lo cuestionado.

Se considera que se puede lograr que aprendan de esa manera, pues se ha observado, que aparte de interesarse en las actividades por ser de juego, estos captan mejor las cosas. Mostrar que lo que se va a trabajar no es sólo jugar por jugar o jugar para cubrir la jornada, al contrario, todo esto es aprendizaje, simplemente que es de una manera diferente e innovadora, al tiempo que se divierten van enriqueciendo sus conocimientos de forma significativa con las actividades creativas, solamente hay que organizar las tareas, los tiempos y lo más importante, mostrar evidencias de lo que estamos investigando y logrando con nuestro trabajo.

Para fundamentar que el juego es una estrategia de aprendizaje en el aula, para poder comprobar todo esto se implementarán actividades lúdicas, en las que tengan oportunidad de poner en práctica sus supuestos y los puedan comprobar. A través de esta Investigación trabajar actividades de carácter lúdico con los niños, apoyará en el desarrollo de la capacidad del pensamiento, que lograrán al asumir diversos roles en el proyecto. Esto con la perspectiva de lo que realizan desde ahorita, en un futuro y propiamente al llegar a la edad adulta les va ser de gran utilidad, en el contexto que les rodea.

En las diferentes situaciones didácticas presentadas, los alumnos tendrán la oportunidad de integrarse y trabajar todo el grupo, en otras participarán en equipos, en pares, en parejas o individualmente.

Como lo expone el documento de (SEP,2017). El aprender debe ser siempre un acto creativo un proceso que propicia la imaginación, las soluciones propias a situaciones problemáticas que se comparten y confrontan con otras soluciones. En este campo es fundamental la comunicación oral y simbólica del

conocimiento matemático para que los niños aprendan, haciendo referencia a la representación convencional de números del 1 al 10 (SEP, 2017, p.221).

Las matemáticas no se aprenden de una sola vez ni con una única actividad; no se trata de un aprendizaje lineal ni sumatorio; el niño ira construyendo aproximaciones sucesivas a los conocimientos, para esto Brousseau afirma:

Es preciso diseñar situaciones didácticas que hagan funcionar el saber, a partir de los saberes definidos culturalmente los programas escolares. Este planteamiento se apoya en la tesis de que el sujeto que aprende necesita construir por sí mismo sus conocimientos mediante un proceso adaptativo similar al que realizaron los productores originales de los conocimientos que se requieren enseñar. (Saiz,2004, p.38)

CAPÍTULO III

METODOLOGIA DEL PROYECTO

MARCO METODOLÓGICO

Para llevar a cabo la presente investigación y con el propósito de determinar el impacto que tiene el juego simbólico en el desarrollo y aprendizaje en los niños de segundo grado de kínder, al igual que en las habilidades matemáticas básicas, se utiliza como metodología la lúdica, para esto se recurre a trabajar distintas actividades con ellos, dicha población oscila entre los 4 y 5 años, se involucran varias sesiones como periodo de intervención para poder obtener toda la información necesaria, realizando secuencias didácticas de clase, actividades lúdicas en las que pondrán en práctica las habilidades matemáticas básicas de preescolar, como identificar cantidades estableciendo el número, plantear y resolver problemas, respetando y tomando en cuenta las necesidades de los alumnos. En dichas técnicas se muestra todos los aspectos que se utilizaron para el desarrollo y práctica de esta investigación la que se está realizando a partir del campo de pensamiento matemático, aquí tendrá lugar la observación, este será el punto de atención en el desarrollo de las actividades en el que se enfoca la atención ya que es aquí donde darán cuenta los alumnos del procedimiento que siguen para resolver el problema (SEP,2017,p.233).Como siguiente paso, para recopilar información sobre los logros que se presentan en los estudiantes se pone a la práctica actividades a trabajar, las que se muestran un poco más adelante.

Este proyecto de investigación es de tipo cualitativo, la cual también muestra una acción participativa por parte de los alumnos, una metodología, cabe mencionar que la recopilación de datos como resultado no son de tipo numérico, ya que toda la información se va a recopilar mediante gráficas, fotografías y algunas entrevistas a los alumnos.

Con este proyecto se busca lograr los aprendizajes esperados de pensamiento matemático en los alumnos, utilizando la lúdica como herramienta de aprendizaje, para de esa forma mejorar los aprendizajes en los niños que presentan el problema con los conocimientos matemáticos. Se utilizará lo lúdico como estrategia didáctica con el objetivo de hacer más interesantes las actividades para los alumnos ayudando a

fortalecer la resolución de problemas matemáticos, mejorando su desempeño académico; así como propiciar y estimular en los estudiantes experiencias y aprendizajes significativos, utilizando como principal estrategia actividades divertidas.

Trabajando diversas tareas, que en alguna ocasión han tenido la oportunidad de vivenciar en su contexto social y cultural, en esta ocasión se trabajará la lógica matemática, con el apoyo de los diversos materiales tales como: Lotería numérica, tarjetas con números, fichas, bloques, abatelenguas, entre muchos otros, que se les proporcionan en su momento de realizar alguna tarea en específico para lograr el objetivo.

Con actividades en las que pondrán determinar la cantidad de elementos en colecciones por conteo, el comparar colecciones y establecer relaciones de cantidad de elementos, resolver problemas numéricos con el apoyo de diferentes objetos, el explicar que estrategias emplearon para resolver un problema y compartir los resultados con los demás.

La lúdica es una herramienta que en este caso les permitirá utilizar la imaginación para lograr el objetivo fijado. Para poder lograr conocimientos en los niños, se presentarán y trabajarán dinámicas, las cuales brindan la oportunidad de organizar, participar y descubrir soluciones reales, utilizando estrategias propias, para esto se debe destinar un tiempo adecuado para la actividad a realizar, para que los alumnos puedan comprender el problema, a su vez explorar alternativas de solución y poder comentar en equipos (SEP,2017, p.232)

ACTIVIDADES APLICADAS

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Periodo de aplicación: una semana

Situación de aprendizaje: Vamos a contar

Modalidad de trabajo; Situación Didáctica

Organización: por equipo

Campos de formación: Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación

Organizador curricular 2: Número

Aprendizajes esperados: Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

Tiempo: 30 minutos

Materiales / recursos: Taparroschas, gusanos de cartulina, tarjetas numéricas, plumón, aros de plástico, abatelenguas, platos de unicel, pelotas pequeñas, números de fomi.

ACTIVIDAD

Lunes

Inicio:

Comenzar por cuestionar a los niños si saben contar, de ser afirmativa su respuesta continuar diciendo que, si me pueden ayudar a contar las crayolas que tengo en mis manos, iniciando el conteo de manera ascendente de forma grupal, ahora vamos a contar cuántas niñas hay en el salón, ahora contemos a los niños.

Desarrollo:

Esta actividad se llama: contando con mi amigo el gusano, esta actividad consiste en primeramente dividir al grupo en equipos de tres integrantes cada uno, se dan las indicaciones sobre cómo se va a llevar a cabo la actividad, primeramente, colocar a cada uno de los equipos en un lugar específico, proporcionar el material (un gusano gigante de cartulina y taparrosas).

Primeramente, deben observar el número que tiene el gusano en cada círculo de su cuerpo y con base en este deben de formar colecciones con la cantidad que indica el número utilizando los taparrosas, para esto se van a ir cambiando los números por tiempos colocando una tarjeta con un número diferente, para de esa forma los niños puedan trabajar diferentes cantidades.

Martes

Saberes previos: Se cuestiona a los alumnos sobre si conocen los patos, en donde podemos encontrarlos, para poder indagar si saben que los podemos encontrar en el lago, cómo son, etc. Todo esto para introducirlos a la siguiente actividad “Al agua patos”.

Primeramente, dibujar un círculo grande en el centro del patio de la escuela, para simular el lago. Al comenzar el juego todos deben caminar fuera del lago, cuando la maestra indique al agua 10 patos, todos deben caminar en cuclillas hasta llegar al agua antes que

sus otros compañeros ya que solamente deben estar la cantidad de patos que se indica en el momento, los que no logren entrar salen del juego y la maestra nuevamente menciona, al agua 7 patos, al agua 5, así sucesivamente cambiar la cantidad en cada una de las rondas. Deben seguir la misma dinámica, al final gana el alumno que quede dentro del lago ya que la maestra menciona al agua solamente un pato.

Miércoles

La actividad de hoy consiste en organizar al grupo en dos equipos, con anterioridad se colocan varias pelotas en un contenedor, se colocan aros de plástico con un número diferente en cada ronda. Al momento de dar el pase de salida la primera pareja debe salir corriendo, tomar la cantidad de pelotas que corresponda dependiendo el número que tiene su aro para establecer la cantidad, al terminar en grupo realizar el conteo de dichas pelotas para así verificar si es correcto y saber quién es el ganador. Así sucesivamente en cada una de las rondas, al final realizar el conteo de los puntos de cada equipo y premiar al ganador con una estrellita. Al término de este toman un reposo y en ese lapso la docente realiza, la evaluación sobre si les fue difícil la actividad trabajada mediante algunos cuestionamientos a los alumnos.

Jueves

El juego consiste en proporcionar un plato y abatelenguas de fomi a cada uno de los alumnos. Al comenzar la actividad se muestra un número, por ejemplo, el “5 “y en ese momento se pregunta a los niños ¿Qué número es?

Cuando estos responden, se les pide que pongan entonces 5 abatelenguas en su plato, continuar con la actividad mostrando diferentes números cuestionando a los niños para que establezcan relaciones de cantidades, este juego termina en el momento en que se hayan mostrado los números que se han venido trabajando hasta el momento.

Viernes

Nuestra actividad de hoy es el tendadero numérico, para esto se invita a los alumnos para que tomen a un compañero ya que este juego es en parejas, pedir pasen a tomar

una tarjeta del bote, esto para saber el momento en que va a pasar cada una de las parejas, las tarjetas tienen números 1,2,3, etc.

Se muestran los tendederos que se colocan con anterioridad, se proporcionan pinzas para ropa y prendas de vestir como camisas con un número cada una de ellas, dichos números van del 1 al 10, desde luego todas están en desorden. Pasa la primera pareja y a la indicación de la maestra cada uno de los alumnos debe colocarse frente a su tendedero, a la cuenta de tres deben comenzar a tender sus prendas siguiendo la secuencia numérica de manera ascendente del 1 al 10, gana el alumno que termine primero en tender sus camisas.

Cierre:

Se realiza una recopilación de todos los juegos que se trabajan y se registra cuáles de ellos les agrada más y por qué.

Evaluación:

Como instrumento de evaluación se realiza el siguiente informe, el cual da conocimiento que los alumnos que presentaban dificultad en el conocimiento de los números en la actividad del día 21 logran realizar la secuencia numérica de manera correcta en el tendedero numérico, colocando la serie de manera ascendente del 1 al 10.

Actividades permanentes:

- Saludos
- Pase de lista
- Pausa activa

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Docente: Maribel Vargas Ortiz

Grado: 2º **grupo:** A

Periodo de aplicación: una semana

Situación de aprendizaje; ¿Qué compro en la tiendita?

Modalidad de trabajo; Proyecto

Organización: grupal

Campos de formación; Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1: número, algebra y variación

Organizador curricular 2: número

Aprendizajes esperados: identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10, en situaciones reales o ficticias de compra y venta

Materiales / recursos: cajas, envases de jugo, de refresco, de leche, conos de huevo, tarjetas con números indicando el costo de cada uno de los productos, plumón, cajas registradoras, bolsas de plástico, carritos de juguete (del supermercado), billetes y monedas didácticas,

Tiempo: 30 minutos

ACTIVIDAD

Lunes

Inicio: comenzar por dar la bienvenida a los alumnos, continuar cuestionando a los niños, para saber si cuentan con saberes previos sobre el tema a trabajar.

Desarrollo:

¿SABEN QUE ES UN SUPERMERCADO?

¿Qué han observado en este: ¿con quien (es) han ido, que es lo que compran en este lugar etc.?

Ahora se les comenta a los alumnos que jugaremos al supermercado, para esto se solicita el apoyo de los padres de familia, llevando al colegio envases de cartón de leche, cajas de cereal, botellas de suavizante de telas, rollos de papel higiénico, etc. Todo esto para montar un supermercado, esto de manera simulada, desde luego todas las cajas y envases estarán vacíos y limpios.

Martes

Damos seguimiento a nuestro tema del supermercado el día de hoy nuestra actividad consistirá en separar y seleccionar los artículos y productos que enviaron los padres de familia, para que esto se realice de forma ordenada, se organiza al grupo por equipos de 4 integrantes, equipos pequeños para que exista una mejor organización y no surjan problemas entre los alumnos, cada uno de los grupos conformados debe separar dichos productos, en un grupo todas las cajas de leche, en otro las de cereal, los envases de jugo y así con todo lo que se cuenta. Dar la indicación de que el día de mañana continuaremos con las actividades de nuestro súper mercado.

Miércoles

Se continua, ahora de igual manera como el día de ayer trabajando por equipo, así como estaban conformados, ahora deben colocar el precio a cada uno de los productos, para esto se proporcionará tarjetas de cartulinas y plumones para escribir el precio de cada

uno de los productos, los niños anotan el número en casa una de ellas, por ejemplo: a una tarjeta le ponen el 8, otra el 3, el 6, los precios irán desde los \$2 hasta los \$ 10 es decir \$2, \$5, \$3, \$10. Para esto primeramente se realiza un consenso sobre los precios que deben llevar estos productos con los alumnos, una vez etiquetados, se procede a acomodar en los anaqueles cada uno de los productos, los cereales juntos, los jugos juntos, etc. Para conformar los anaqueles usaremos el mobiliario del aula, por supuesto este no representa ningún peligro para los alumnos, ahora si listo nuestro supermercado está terminado.

Jueves

Comenzamos por organizar al grupo y dividirlo en dos equipos, una parte del grupo se encarga de representar a los empleados del supermercado, otra parte de estos serán los clientes, se explica que los que en esta ocasión compran el día de mañana serán los (as) cajeras, algunos los empacadores de los productos que compramos ,las personas conocidas como cerillitos y los otros serán los clientes, para esto se reparten billetitos y monedas didácticas, se ocupan cajas registradoras, carritos de supermercado, todo esto para que se asemeje a la realidad. Después de haber dado las indicaciones pertinentes se da inicio a la actividad, la docente solo realiza rondines para checar como se va desarrollando dicha actividad, así como para corroborar si los niños que están asumiendo el papel de cajeros están logrando resolver los problemas numéricos, es decir si identifica las denominaciones de las monedas y los billetes, tomando como referente solamente por el número que tienen cada uno de estos, así como los que representan a los cerillitos, observar si logran empacar los productos sin problema. Al término de la actividad acomodar nuevamente todos los productos que se utilizaron, para el día de mañana se va a cambiar el rol de los alumnos, para que de esa manera todos tengan la oportunidad de representar los diversos roles durante el juego.

Viernes

Se dan indicaciones a los alumnos para que tomen sus puestos y comience la actividad, nuevamente la docente realiza el recorrido en todo el supermercado para checar como se está desarrollando el proceso, una vez transcurrido el tiempo solicitar a los alumnos

que se concentren en un lugar específico para dar por terminado nuestro proyecto del supermercado.

Cierre:

Realizamos en plenaria una pequeña asamblea en la que se invita a los alumnos a expresar sus experiencias en esta actividad, para saber si les agrado o no, así como para saber si se les hizo difícil o fácil, y si hubo problemas durante el desarrollo de las actividades, de ser afirmativa su respuesta preguntar como lo resolvieron.

Para dar a conocer a los padres de familia lo realizado, se realiza un periódico mural en el cual las evidencias son fotografías de las actividades en las que aprecien el desempeño y la participación de sus hijos.

Evaluación:

Se realiza mediante un registro en el diario de la educadora, este es el instrumento utilizado para dar a conocer los logros o dificultades que tuvieron los alumnos en relación a los aprendizajes esperados, de igual manera se realizan gráficas en las que se toman diversos referentes.

- La participación de los alumnos, la colaboración en equipo.
- El desempeño que tuvieron durante la actividad.
- Si lograron resolver los problemas matemáticos por si solos.

Actividades permanentes:

- Saludo
- Pase de lista
- Pausa activa.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Docente; Maribel Vargas Ortiz

Grado: 2º **grupo:** A

Periodo de aplicación: una semana

Situación de aprendizaje: Nuestra panadería

Modalidad de trabajo: Proyecto

Organización: grupal

Campos de formación: Pensamiento matemático

Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación

Organizador curricular 2: Número

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

Materiales / recursos: fotografías, papel bond, plumones, charolas, muebles, pinzas, caja registradora, billetes y monedas didácticas, cartulinas, bolsa de papel, pan.

Tiempo: 30 minutos

ACTIVIDAD

Lunes

INICIO: recibo a los alumnos dándoles los buenos días y con preguntas como ¿Cómo amanecieron? ¿Qué día es hoy?, como está el clima etc.

APRENDIZAJES PREVIOS:

Les cuestionare sobre si saben que es una panadería, si han visto alguna, que han observado en ese lugar, registrar todos estos saberes en una hoja de papel rotafolio para tenerla presente e ir checando la información durante el desarrollo de nuestras actividades.

DESARROLLO:

Pedir investiguen junto con sus padres sobre lo que es una panadería y solicitar a los padres de familia apoyen llevando a sus hijos a visitar una de estas, además pedir se tomen fotos al visitarla, esto para tener evidencia del trabajo con padres de familia para todo esto dar la información pertinente para llevar a cabo la visita.

Martes

Comenzar la jornada con un breve repaso sobre lo trabajado el día anterior, una vez aclarado esto, proceder a recopilar la información de la investigación realizada con sus padres sobre la panadería, esto es mediante algunas preguntas.

¿Cómo es una panadería?

¿Qué hay ahí dentro?

¿Qué puedo comprar en una panadería?

¿Qué pan hay ahí?

¿Cómo lo hacen?

Los resultados de la investigación se registran en otra hoja rotafolio, una vez que todos los alumnos aporten información, analizar para saber si hay coincidencias o diferencias,

para con todo eso formular una sola idea sobre el tema a trabajar. Continuamos haciendo un listado de lo que necesitamos para montar nuestra panadería dentro del aula, esto en base a lo observado en su visita realizada a ese lugar, para el día de mañana acondicionar lo mejor posible el lugar.

Miércoles

Comenzar por organizar a los niños para acondicionar nuestra panadería, dividir al grupo por equipos de 4 integrantes para poder trabajar en orden, comentar que todos deben participar, cada uno tiene una tarea a realizar, la docente brinda apoyo y los guía para que no haya ningún accidente, se acomodan charolas, muebles, pinzas, caja registradora con billetes y monedas didácticas, también realizan los carteles con los nombres y precios del pan, así como el cartel para el área de la caja para pagar.

Solicitar el apoyo de los padres de familia para que realicen a sus hijos gorros de panaderos pues lo ocuparemos el día de mañana.

Jueves

Comenzar la actividad que consiste en la elaboración del pan, para lo cual en cada mesa que se coloca se concentrarán 3 alumnos a los que se proporciona material (harina, agua, etc.) se dan las indicaciones pertinentes ya que les toca elaborar pan, para venderlo en nuestra panadería, paso a paso ir haciendo la mezcla de los ingredientes para obtener la masa y elaborar nuestro pan, algunos hacen bolillo, otros donas; conchas etc. Una vez que terminan el pan lo ponemos a hornear (esto se simula), se les comenta a los niños que mientras se cocina el pan limpiaremos el área de trabajo, después de que transcurre el tiempo ir por el pan que ellos mismos hicieron, pero ahora se presenta el pan ya cocido, para esto se compra pan miniatura, para que los niños piensen es el que llevamos a hornear. Lo acomodamos en las charolas, según corresponda (conchas, bolillos etc.) pues el día de mañana jugaremos a la panadería, protegemos el pan cubriéndolo con bolsas de plástico y servilletas de tela.

Viernes

La actividad de hoy consiste en jugar a la panadería, para eso se organiza al grupo unos realizan el papel de los compradores de pan, en cambio otros son los que despachan y otros los cajeros, después se cambian los roles por un lapso de 15 minutos cada grupo, a los compradores se les reparten billetitos y monedas.

Los compradores deben observar los precios del pan y también checar el número que tienen sus billetes y sus monedas, para compararlos con los que tiene el pan y al pagar dar esa cantidad de monedas, por ejemplo, si compran una concha y tiene el número 7, ellos deben dar 7 monedas al momento de pagar, ya que cada una de ellas tiene el número 1.

CIERRE:

Al término del proyecto se realiza una breve reflexión y se analiza si les agrado la actividad, cuestionando a los niños si les resulta fácil realizar el conteo de las monedas al momento de pagar su pan, al final todos los alumnos llevan a casa su bolsa con el pan que compran para compartir con su familia.

ACTIVIDADES PERMANENTES:

- Saludo
- Pase de lista
- Actividades para empezar bien el día

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES APLICADAS

Evaluación Inicial: Es la que realiza antes de empezar el proceso de enseñanza - aprendizaje, con el propósito de verificar el nivel de preparación de los alumnos para enfrentarse a los objetivos que se espera que logren.

Evaluación Formativa: Es un proceso cuyo enfoque considera la evaluación como parte del trabajo cotidiano del aula, la utiliza para orientar el proceso de enseñanza – aprendizaje y tomar decisiones oportunas que beneficien a los estudiantes.

Evaluación Final: Es el proceso mediante el cual se valoran los aprendizajes y las competencias que han desarrollado las personas al terminar el estudio de un módulo, con el fin de acreditarlo cuyo propósito es reconocer y acreditar las competencias desarrolladas por los estudiantes.

Evaluación Diagnóstica: es el instrumento que nos permite reconocer las habilidades y conocimientos que has adquirido a lo largo de la vida. En este tipo de evaluación hay preguntas de opinión múltiple que corresponden a los módulos de nivel inicial. Se realiza al inicio del curso o de un proyecto con la finalidad de orientar y conocer un estado o una situación o conocimientos previos.

¿Qué es modelo de evaluación?

Es una estrategia útil y necesaria para el mejoramiento de la calidad de la educación

¿Qué es instrumento de evaluación?

Son las herramientas que usa el docente para obtener evidencias de los desempeños de los alumnos en un proceso de enseñanza y aprendizaje.

En mi propuesta la evaluación inicial será: Mediante juegos y actividades lúdicas en las que propiciare que los niños actúen por sí mismos tomando la iniciativa para de esta manera poder conocer las habilidades y destrezas con que cuentan cada uno de los alumnos.

La evaluación formativa: Sera a través de la observación de las actividades que se irán realizando durante el desarrollo de la propuesta del proyecto, para de esa forma reflexionar y modificar las estrategias utilizadas esto en caso de ser necesario, dependiendo de las dificultades que llegarán a presentar los alumnos.

La evaluación final: Para esta utilizare como instrumento, rubricas y listas de cotejo con el propósito de valorar los aprendizajes y las competencias que han adquirido y desarrollado a lo largo del proyecto.

A continuación, explicare cada uno de los indicadores del nivel de desempeño de mi rubrica que utilice para la evaluación de mi propuesta.

No logrado

En proceso

Pudiéramos decir que refiere a identificar relaciones de equivalencia con base al número al realizar las actividades tanto individuales como en equipo, se encuentran en camino, es decir están en proceso de lograrse, poco a poco se ha ido observando un avance.

Logrado

La iniciativa y resolución de problemas, esto se aprecia al momento de que los alumnos están interactuando, así como la creatividad y la búsqueda de estrategias para lograr la solución de alguna problemática que se llegue a presentar antes y durante el desarrollo de las actividades.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN EVALUACIÓN INICIAL

| Docente: Maribel Vargas Ortiz | | Grado: 2º "A" | | | | | |
|---------------------------------|----------------------------------|-----------------------|--|--|---------------|--|--------------------------|
| Hombres: 6 Mujeres: 6 Total: 12 | | Indicadores a evaluar | | | | | |
| Nº | Nombre de los Alumnos | Trabajo en equipo | Resuelve problemas por sí mismo a través del | Comunica de manera oral los números del 1 al | Socialización | Identifica relaciones de equivalencia con base al numero | Comunicación entre pares |
| 1 | Calvarín Guzmán Dante | | | | | | |
| 2 | Córtez Fernández Hashira Abigail | | | | | | |
| 3 | Chávez Calvarín Isaac | | | | | | |
| 4 | Enciso Alarcón Joan Manuel | | | | | | |
| 5 | García Cosío Sara Sofía | | | | | | |
| 6 | García Soto Sebastián | | | | | | |
| 7 | Godínez Guadarrama José Julián | | | | | | |
| 8 | Lara Pajas Sophy Scarlett | | | | | | |
| 9 | Martínez Palma Valentina | | | | | | |
| 10 | Rodríguez de Gaona Allison Naomi | | | | | | |
| 11 | Vargas Peralta Iker Ignacio | | | | | | |
| 12 | Villar Serrano Victoria | | | | | | |
| 13 | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | |

NIVEL DE DESEMPEÑO



NO LOGRADO

EN PROCESO

LOGRADO



EVALUACIÓN FORMATIVA

| Docente: Maribel Vargas Ortiz | | Grado: 2º "A" | | | | | |
|---------------------------------|----------------------------------|-----------------------|--|---|---------------|--|--------------------------|
| Hombres: 6 Mujeres: 6 Total: 12 | | Indicadores a evaluar | | | | | |
| Nº | Nombre de los Alumnos | Trabajo en equipo | Resuelve problemas por sí mismo a través del | Comunica de manera oral los números del 1 al 10 | Socialización | Identifica relaciones de equivalencia con base al numero | Comunicación entre pares |
| 1 | Calvarín Guzmán Dante | | | | | | |
| 2 | Córtez Fernández Hashira Abigail | | | | | | |
| 3 | Chávez Calvarín Isaac | | | | | | |
| 4 | Enciso Alarcón Joan Manuel | | | | | | |
| 5 | García Cosío Sara Sofía | | | | | | |
| 6 | García Soto Sebastián | | | | | | |
| 7 | Godínez Guadarrama José Julián | | | | | | |
| 8 | Lara Pajas Sophy Scarlett | | | | | | |
| 9 | Martínez Palma Valentina | | | | | | |
| 10 | Rodríguez de Gaona Allison Naomi | | | | | | |
| 11 | Vargas Peralta Iker Ignacio | | | | | | |
| 12 | Villar Serrano Victoria | | | | | | |
| 13 | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | |



NO LOGRADO :



NIVEL DE DESEMPEÑO

EN PROCESO:



LOGRADO:



EVALUACIÓN FINAL

| Docente: Maribel Vargas Ortiz | | Grado: 2º "A" | | | | | |
|---------------------------------|----------------------------------|-----------------------|--|---|---------------|--|--------------------------|
| Hombres: 6 Mujeres: 6 Total: 12 | | Indicadores a evaluar | | | | | |
| Nº | Nombre de los Alumnos | Trabajo en equipo | Resuelve problemas por sí mismo a través del | Comunica de manera oral los números del 1 | Socialización | Identifica relaciones de equivalencia con base al número | Comunicación entre pares |
| 1 | Calvarín Guzmán Dante | | | | | | |
| 2 | Córtex Fernández Hashira Abigail | | | | | | |
| 3 | Chávez Calvarín Isaac | | | | | | |
| 4 | Enciso Alarcón Joan Manuel | | | | | | |
| 5 | García Cosío Sara Sofía | | | | | | |
| 6 | García Soto Sebastián | | | | | | |
| 7 | Godínez Guadarrama José Julián | | | | | | |
| 8 | Lara Pajas Sophy Scarlett | | | | | | |
| 9 | Martínez Palma Valentina | | | | | | |
| 10 | Rodríguez de Gaona Allison Naomi | | | | | | |
| 11 | Vargas Peralta Iker Ignacio | | | | | | |
| 12 | Villar Serrano Victoria | | | | | | |
| 13 | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | |



NO LOGRADO :



NIVEL DE DESMPFENO



EN PROCESO:

LOGRADO:



CONCLUSIONES

Tal como se presenta a lo largo del desarrollo del trabajo presentado, al principio por medio de la observación, posteriormente mediante la aplicación de actividades, pude identificar un problema que generaba conflicto al momento de llevar a cabo mi labor docente, me conflictuaba el trabajar con algunos de mis alumnos en específico ya que se les complicaba trabajar las matemáticas, cómo por ejemplo realizar el conteo en colecciones, así como resolver problemas numéricos que se les planteaban, por lo que me di a la tarea de buscar soluciones para lograr que ellos adquieran los conocimientos y trabajarán el pensamiento matemático.

Un elemento muy importante que considero influía en el logro de los conocimientos era que los padres de familia no les brindaban la atención necesaria a sus hijos, esto a causa del poco tiempo que disponen para reforzar lo que aprenden en el colegio, en ambos casos de los alumnos que representan la problemática los padres de familia trabajan todo el día. Considero que en la edad preescolar es bastante favorable estimular el interés de los niños para desarrollar el gusto por las matemáticas, a través de diversas actividades buscando con ello favorecer en los estudiantes los aprendizajes desarrollando las capacidades, es muy importante que los niños logren construir por ellos mismos conocimientos matemáticos, reflexionando y buscando estrategias propias para resolver la problemática que en el momento se esté presentando.

Motivo por el que tome la decisión de implementar actividades lúdicas con el objetivo específico de que los alumnos adquieran los conocimientos matemáticos de una manera interesante para ellos. El campo formativo que trabaje es el de pensamiento matemático el que se establece en el programa de Educación Preescolar de la Secretaría de Educación Pública 2017, siendo este el que fundamenta lo que pretendía lograr con los niños, al propiciar que contarán, identificarán cantidades en colecciones para establecer el valor del número, comprendieran problemas matemáticos al igual que la capacidad para resolver problemas.

La propuesta expuesta se sustenta en el proyecto de investigación acción, el cual se maneja como herramienta práctica, que se puede utilizar en las aulas de clase como parte de nuestros recursos en nuestra práctica docente.

Durante el tiempo que aplique mi propuesta enfrente inconveniente al trabajar con los niños, en algunas ocasiones cuando se daban las instrucciones uno de los alumnos que mostraban el problema no prestaba atención, había bastante distracción se la pasaba jugando con otro de sus compañeros, por lo que no se podía dar comienzo a las actividades y esto afectaba su desempeño. Nuevamente daba indicaciones de manera individual sobre lo que debía realizar, el alumno atendía las indicaciones y realizaba su trabajo.

Por lo que decidí implicar al niño a participar en el reparto de los materiales para que tuviera la oportunidad de sentirse identificado más de cerca con las actividades y poco a poco al transcurrir el tiempo se integró, se mostró atento a todo lo que realizaba tomando la iniciativa en sus tareas logrando el objetivo propuesto.

En conclusión, puedo mencionar que me funcionó el implementar este tipo de estrategia con mis alumnos, por lo que hasta hoy en día lo llevo a la práctica de manera cotidiana, motivo por el que actualmente sigo buscando e implementando actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje matemático en mis alumnos. Por comentarios de los propios padres de familia en conversaciones que se han dado en el colegio, me han dicho que se han percatado de cambios significantes en los aprendizajes de sus hijos, esto en base a los conocimientos matemáticos, mostrándose contentos con el resultado.

REFERENCIAS

Ausubel _Novak-Hanesian(1983). Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Ed. Trillas México

<https://dialnet.uniroja.es>

Brousseau, G. (2009, enero/febrero). Matemática Fundamentos. Revista Nova escola,(219),1-4.

<https://didacticacerp.files.wordpress.com>

El juego como aprendizaje y enseñanza (2012, 24 de enero). Publicación Blog. [http:// el juego en la educación inicial](http://el juego en la educación inicial).

Etapainfantil.com. (s.f).El juego simbólico en los niños. Etapa infantil. Consultado El 2 de noviembre de 2022.

<https://www.etapainfantil.com>

Gallardo, JA.& Gallardo P.(2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista educativa digital,(24),41-51

<http://dialnet.uniroja.es>

Gonzalez, RA.(2012, Diciembre).El desarrollo del pensamiento matemático en el niño de preescolar.[tesis para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar, Universidad Pedagógica Nacional].

<http://200.23.113.51>pdf>

Meneses, M. & Monge, M. A. (2001, septiembre). El juego en los niños: enfoque Teórico. Revista Educación ,25 (21),113-124

Pérez, M.(Última edición:15 de octubre del 2021). Definición de Juego.

Recuperado de:

<https://conceptodefinición.de/juego/>.

Consultado el 2 de noviembre del 2022

Real Academia Española.(2010). Reproducción.En Diccionario de la lengua española.

Consultado el 16 de octubre de 2022.

<http://www.rae.es>

SAISZ O.(2004).Enseñar matemáticas: números, formas, cantidades y juegos.

Primera edición Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativa

Salazar, CG. (2000). Juegos: Tipos y características. Revista Educación, 24(2),165-174

Secretaría de Educación Pública. (2004). Programa de educación preescolar.

Secretaría de Educación Pública

<https://efmexico.files.wordpress.com>

Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa de Estudio Guía Para La Educadora.

Educación Básica Preescolar

<https://www.gob.mx/file>

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación

Integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones

Didácticas y sugerencias de evaluación. Secretaría de Educación Pública.

<https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx>

Tipos de juego.

<https://dudalia.com>

The Lego Foundation. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el Aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera Infancia. UNICEF.

<https://www.unicef.org>

Torres, C. (2002, octubre -diciembre). El juego: una estrategia importante. Revista Educere,6(19),289-296.

Torres, J. (s. f). I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI:

La escuela, el juego y el juguete. El juego en las instituciones escolares. Discursos explícitos y ocultos [ponencia]

<https://www.researchgate.net>

ANEXOS









