

**Pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de**

**Grado Transición del Jardín Infantil Chiquilines de Pereira**

**Claudia Lorena Rodríguez Ospina**

**Corporación Universitaria Minuto De Dios**

**Facultad De Ciencias Humanas Y Sociales**

**Licenciatura En Pedagogía Infantil**

**Pereira, Noviembre De 2018**

**Pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de Grado Transición del Jardín Infantil Chiquilines de Pereira**

**Claudia Lorena Rodríguez Ospina**

**Opción de grado para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil  
Sistematización de la Práctica Pedagógica Nivel II**

**Mayra Yolanda Molina Medina**

**Asesora**

**Corporación Universitaria Minuto De Dios**

**Facultad De Ciencias Humanas Y Sociales**

**Licenciatura En Pedagogía Infantil**

**Pereira, Noviembre De 2018**

## **Dedicatoria**

Dedico este proyecto primero que todo a Dios por permitirme creer que los sueños se hacen realidad y por iluminarme para sacar lo mejor de mí en este proceso educativo.

Dedico este proyecto en especial a mi familia por su apoyo, comprensión, paciencia y por creer en todo lo que emprendo.

## **Agradecimientos**

Agradezco a Dios por ponerme en este bello camino para cumplir con el sueño de ser una profesional, porque ha puesto amor y perseverancia en mí para dar mi cien por ciento.

Agradezco a mi familia por todo el apoyo en este proceso de cinco años, gracias por estar siempre a mi lado e impulsarme para hacer lo mejor que puedo, además, por sentirse siempre orgullosos de mí y creer que puedo lograr lo que me propongo.

Agradezco a la Corporación Universitaria Minuto De Dios por abrirme sus puertas y facilitarme prepararme con la metodología de educación a distancia para formarme como una profesional con valores éticos, comprometida y con espíritu de servicio hacia los demás.

Agradezco a mi asesora Mayra Yolanda Molina Medina, por guiarme para realizar lo mejor en este proyecto, por compartirme sus conocimientos y por su ayuda de corazón.

## Tabla de contenido

<b>Resumen .....</b>	<b>11</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>13</b>
<b>1. Introducción .....</b>	<b>14</b>
<b>2. Justificación.....</b>	<b>16</b>
<b>3. Objetivos.....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Objetivo general .....</b>	<b>18</b>
<b>3.2 Objetivos específicos .....</b>	<b>18</b>
<b>4. Contextualización de la práctica .....</b>	<b>19</b>
<b>5. Marco teórico .....</b>	<b>21</b>
<b>5.1 Énfasis de la práctica .....</b>	<b>21</b>
<b>5.1.1 Matemáticas. ....</b>	<b>22</b>
<b>5.1.2 Pensamiento numérico .....</b>	<b>24</b>
<b>5.2 Categorías .....</b>	<b>26</b>
<b>5.2.1 Juego guiado.....</b>	<b>26</b>
<b>5.2.2 Juego lúdico.....</b>	<b>28</b>
<b>5.2.3 Juego matemático .....</b>	<b>30</b>
<b>5.2.4 Material didáctico.....</b>	<b>33</b>

5.3	Estado del arte .....	36
5.3.1	Contexto regional.....	36
5.3.2	Contexto nacional. ....	39
5.3.3	Contexto internacional. ....	41
6.	Metodología utilizada en la generación de la información .....	44
6.1	Enfoque metodológico.....	44
6.2	Alcance específico – tipo de investigación .....	44
6.3	Técnicas de recolección de información .....	48
6.4	Procedimiento .....	50
6.5	Etapas del proceso de sistematización.....	52
7.	Descripción de la práctica .....	55
8.	Interpretación crítica de la práctica reconstruida.....	57
8.1	Juego guiado .....	59
8.2	Juego lúdico .....	60
8.3	Juego matemático.....	63
8.4	Material didáctico .....	69
9.	Conclusiones.....	75
10.	Recomendaciones.....	79
11.	Prospectiva .....	80
12.	Bibliografía.....	81

**13. Anexos..... 85**

## Lista de tablas

Tabla 1. Categorías .....	46
Tabla 2. Técnicas recolección de información .....	48
Tabla 3. Tomado de planeación del 17 de octubre .....	61
Tabla 4. Tomado de planeaciones – septiembre 22 .....	65
Tabla 5. Tomado de planeaciones – octubre 27.....	67
Tabla 6. Tomado de diario de campo - octubre 31 .....	70
Tabla 7. Conclusiones.....	75

## Lista de figuras

Figura 1. Círculo hermenéutico- creación propia .....	51
Figura 2. Ruta metodológica-creación propia.....	54
Figura 3. Mapa categorial-creación propia. ....	58
Figura 4. Pizza Numérica.....	62
Figura 5. Registro fotográfico de actividades .....	65
Figura 6. Juego de bombón.....	67
Figura 7. Juego de frutería .....	72
Figura 8. Actividad con pizza numérica .....	73

**Lista de anexos**

Anexo 1. Propuesta pedagógica .....	85
Anexo 2. Planeaciones .....	97
Anexo 3. Diarios de Campo .....	134
Anexo 4. Transcripción.....	151
Anexo 5. Análisis de categorías .....	168
Anexo 6. Consentimiento informado .....	172
Anexo 7. Prospectiva: guía para docentes.....	173
Anexo 8. Autorización publicación de documentos en el repositorio colecciones digitales.....	205

## Resumen

La presente sistematización se realiza con base en la práctica pedagógica nivel II del programa de Licenciatura en pedagogía infantil, ejecutada en el jardín infantil Chiquilines de la ciudad de Pereira con el grado de transición, donde se abordó las áreas de lenguaje (literatura), ciencias naturales (exploración del medio) y matemáticas (juego) a través de la propuesta pedagógica: Un paseo por el campo y la ciudad, siendo en el área de matemáticas donde se evidenció mayor motivación por parte de los niños y niñas en las actividades propuestas, de hecho, las actividades pedagógicas implementadas permitieron una motivación extrínseca del aprendizaje a través del juego guiado, así mismo, al material didáctico que se utilizó precisamente con el objetivo de brindarles una propuesta diferente en el proceso de aprendizaje, donde pudieran adquirir conocimientos de una forma divertida, además de querer despertar su interés y estimular su participación.

De hecho, después de realizar análisis documental de las planeaciones de la docente, diarios de campo y transcripción de clase, se identifica como tema principal el juego guiado, del cual se desprenden las categorías de: juego lúdico, juego matemático y material didáctico, todas estas analizadas a la luz de diferentes autores.

En congruencia con lo anterior, se defino como objetivo de la presente sistematización; determinar la pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del jardín infantil Chiquilines de Pereira.

**Palabras claves:** juego guiado, juego lúdico, juego matemático, material didáctico, pensamiento numérico, matemáticas.

## Abstract

The current systematization was done, based on the pedagogical practice level II in the program Bachelor's degree Children's Pedagogy, implemented at the "Jardín Infantil Chiquilines" in Pereira city, whit children from transition degree "grado de transición", in which subjects matter such as: Literature, Natural Sciences and Math's were approached through this pedagogical proposal.

A trip around the city and then countryside was doing, in which activities in the math file were done, it was to evidence children's motivation during the activities, in fact, it is to believe, that the implementation of the pedagogical activities based on guide games and the material using during this process, stimulate their interest and participation during this process, which the aim is to show different ways to acquired knowledge, in a fun way.

In fact, after this documentary analysis of the teacher's planning, field journals and class transcription, is to achieve that the main topic guided game, which is divided into three categories: playful game, mathematical game and didactic material, all of them analyzed by view of different authors.

Take in to account the previous, it is to defined as main objective of the present systematization to determine the relevance of guided game through playful game, mathematical game and use of teaching materials to development numerical thinking in boys and girls at the transition degree "grado de transición", at the Jardín Infantil Chiquilines of Pereira.

Keywords: guided game, playful game, mathematical game, didactic material, numerical thinking and mathematics.

## 1. Introducción

“El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños” (MEN, 2014, p.18). Por consiguiente, hay que considerarlo como una herramienta educativa para estimular el aprendizaje de los niños y niñas, pues es una actividad que despierta su interés, motivación, además, que es inherente a ellos.

Por lo anterior, es que la presente sistematización que se realiza con base en la práctica pedagógica nivel II, busca determinar la pertinencia del juego guiado, a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del Jardín Infantil Chiquilines de Pereira, para ello se toma como referente a los autores: María Montessori, Miguel De Guzmán y Conchita Sanuy, los cuales sustentan cada una de las categorías identificadas después de realizar análisis documental.

De igual forma, es importante conocer que para dar respuesta a la pregunta planteada se realiza todo un proceso de investigación que incluye: contextualización de la práctica, marco teórico, metodología, descripción de la práctica, interpretación crítica de la práctica reconstruida, conclusiones, recomendaciones y prospectiva, en esta última, se propone el diseño de una guía para docentes que recopile las actividades implementadas a través del juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico con los niños y niñas de grado transición del Jardín Infantil Chiquilines de Pereira.

El jardín infantil Chiquilines es una institución de carácter privado que atiende niños y niñas desde párvulos (2 años) a transición (5 años), el grupo específico con el que se trabajó durante la práctica estaba conformado por 17 niños de grado transición.

Por último, cabe mencionar que el abordaje para esta sistematización es de corte cualitativo y con un enfoque histórico hermenéutico, para el cual se hace un rastreo de marcas textuales al interior de documentos de transcripción, planeaciones y diarios de campo; a través del cual se interpretó y comprendió la realidad del contexto antes mencionado. Dichos instrumentos se utilizan por permitir la obtención de primera mano del proceso pedagógico vivido durante la práctica pedagógica.

## 2. Justificación

La presente sistematización se realiza con base en la práctica pedagógica nivel II del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, siendo en el área de matemáticas donde se pudo evidenciar mayor motivación por parte de los niños y niñas en las actividades propuestas, con el objetivo de brindarles una propuesta diferente en el proceso de aprendizaje, además de querer estimular su participación.

Del mismo modo, a través de esta área se vio la oportunidad de acercar a los niños y niñas al pensamiento numérico, ya que, por medio del proyecto de aula implementado se permitió potenciar y adquirir conocimientos de una forma divertida, lo cual se evidencia en los diarios de campo; también; compartir, interactuar, participar, desarrollar habilidades y fortalecer el área anteriormente mencionada, por medio de herramientas como lo son: actividades lúdicas que involucran el juego, así mismo, a través de material didáctico y concreto, lo cual se evidencia en planeaciones y transcripción de clases.. Según Mialaret (Como se citó en Guzmán 2018) “La didáctica tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje, ocupándose de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza”.

Por consiguiente, la importancia de ofrecer a los niños y niñas actividades que capten su curiosidad y atención, además que sean lúdicas, con material concreto novedoso, disponible y a su alcance, el rol del docente es de vital importancia, ya que, debe planear actividades que sean pensadas según los intereses y necesidades de los niños y niñas, de esto depende en gran parte que se motiven para aprender y que adquieran gusto por las matemáticas o no.

De igual forma, se quiere resaltar como aspecto central en esta sistematización la importancia y pertinencia del juego guiado: a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para motivar a los niños y niñas a aprender, del mismo modo, cabe resaltar que la perspectiva de abordaje para esta sistematización es de corte cualitativo y con un enfoque histórico hermenéutico, a través del cual se podrá interpretar y comprender la realidad del contexto antes mencionado.

Por otra parte, cabe preguntarse; ¿Por qué hacer un después del acto pedagógico? en muchas ocasiones pasado un tiempo de la implementación de las actividades, el docente retoma la lectura del documento y encuentra que lo que registró no da cuenta de manera completa de aquello que deseaba expresar y que el alcance de lo que realizó en el aula va mucho más allá de lo registrado.

Es por ello, que regresar al documento para la identificación específica a través de marcas textuales de aquello que planteó como situación problema inicial, le permite no solo evaluar si realmente hizo uso de las categorías de interés, de las necesidades del contexto, sino además complementar información de la etapa de ejecución y cómo se dio esta de manera un poco más profunda, lo cual no lo permite el documento de planeación por sí solo.

Al final, en este proceso metacognitivo la docente practicante toma una postura crítica frente a su propio acto pedagógico e incluso se puede acercar a unas recomendaciones de elaboración de planeación desde el autor o la postura pedagógica que adoptó para su análisis

### 3. Objetivos

#### 3.1 Objetivo general

Determinar la pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del Jardín Infantil Chiquilines de Pereira.

#### 3.2 Objetivos específicos

- Identificar las categorías trabajadas en el desarrollo del pensamiento numérico, según análisis documental de planeaciones, diario de campo y transcripciones, además búsqueda teórica de las mismas.
- Evaluar la pertinencia según teoría de diferentes autores de la utilización de la estrategia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico, implementado por la docente para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición
- Proponer la elaboración de una guía virtual para docentes que recopile las actividades implementadas a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico, para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado preescolar.

#### 4. Contextualización de la práctica

Se realiza la presente sistematización en el Jardín Infantil Chiquilines, la cual es una institución de carácter privado, que se encuentra ubicada en la ciudad de Pereira en la calle 21 # 17b-31 barrio La Lorena, sector centro, el Jardín Infantil ofrece los niveles de: párvulos, pre-jardín, jardín y transición, cada grado en promedio atiende alrededor de 16 niños y niñas, en edades entre los 2 y 6 años aproximadamente, cabe anotar que el Jardín Infantil maneja dos jornadas de estudio; en la mañana y en la tarde, esto con el objetivo de tener grupos pequeños y ofrecer una educación más personalizada, además basada en el modelo pedagógico constructivista. (Hernández, 2008) “Según la teoría constructivista de Piaget, existen dos principios en el proceso de enseñanza y aprendizaje: el aprendizaje como un proceso activo, y el aprendizaje completo, auténtico y real” (p. 28).

Por otra parte, el Jardín Infantil cuenta con unas instalaciones debidamente adecuadas para garantizar la comodidad y seguridad de todos los niños y niñas, de hecho, cuenta con: cinco salones, cinco baños, sala de psicología, cocina, oficina de dirección, también, cuenta con un patio con juguetes donde los niños y niñas pueden interactuar y compartir.

De igual forma, el personal del jardín infantil está conformado por: cinco docentes con conocimientos en pedagogía, así mismo, en la parte de la salud cuentan con una psicóloga que va dos días a la semana a realizar acompañamiento a los estudiantes que evidencian alguna barrera en el aprendizaje o necesidad educativa especial, también, en el área administrativo está; la secretaria y la directora y en la parte de servicios generales se cuenta con otra persona.

Por otro lado, es importante mencionar que, la práctica pedagógica nivel II se realizó con el grado transición, el cual contaba con 10 niñas y 7 niños para un total de 17 estudiantes, todos en su mayoría hacen parte de familias funcionales, además, de ser profesionales y poder ofrecer a los niños además de una muy buena calidad de vida, actividades extracurriculares para estimular el arte y el deporte.

Así mismo, en la práctica pedagógica se trabajaron las áreas de lenguaje (literatura), ciencias naturales (exploración del medio) y matemáticas (juego) a través de la propuesta pedagógica “un paseo por el campo y la ciudad”. En este grupo se pudo evidenciar un muy buen comportamiento por parte de los niños y niñas, de igual forma, disposición para aprender, pero un poco pasivos en la parte de la participación o expresión, ya que se pudo notar que su docente titular usaba una metodología tradicional en el proceso de enseñanza, de hecho, en las clases observadas se evidenció que la actividad que más se realizaba era la transcripción del tablero a los cuadernos, por lo tanto, este factor influyó para querer ofrecerles a los niños y niñas actividades diferentes a las cuales estaban acostumbrados y un ambiente de aprendizaje basado en el juego.

Por consiguiente, la presente sistematización busca determinar la pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del jardín infantil Chiquilines de Pereira.

## 5. Marco teórico

En este se abordará el énfasis de la práctica pedagógica nivel II, así mismo, se expondrá la fundamentación teórica que apoya la presente sistematización, se ampliarán las categorías seleccionadas según análisis de planeaciones, diarios de campo y transcripción de clase, a la luz de diferentes autores y se evidenciarán los antecedentes de otras investigaciones que aportaron para la presente sistematización.

### 5.1 Énfasis de la práctica

Para contextualizar al lector, es importante aclarar que la presente sistematización se realiza con base en la práctica pedagógica II, en la cual se abordó el proyecto pedagógico: Un paseo por el campo y la ciudad. Cerda (2001) afirma: “La función principal de un proyecto de aula es la de dirigir, encausar, guiar y orientar sistemática y organizadamente a las personas o acciones encaminadas hacia un fin determinado” (p.50). De hecho, en el proyecto implementado, se trabajaron las áreas de lenguaje, matemáticas y ciencias naturales, siendo el área de matemáticas y más específicamente el pensamiento numérico donde se hace énfasis con actividades realizadas por medio del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico como herramientas para el aprendizaje de los niños y niñas de grado transición.

De igual forma, según Cerda (2001) “Los componentes básicos de un proyecto de aula son: diagnóstico preliminar, descripción realidad situacional, justificación, objetivos, definición población, planeación fase operativa, metodología, medios y evaluación del proyecto” (p.60). En ese orden de ideas, se puede decir que, para el desarrollo del proyecto pedagógico de aula antes

mencionado, se tuvieron en cuenta todas estas fases en el momento de su desarrollo e implementación, de hecho, a partir del proyecto desarrollado es que se sistematiza la práctica profesional nivel II.

**5.1.1 Matemática.** Sin duda alguna, una de las áreas más importantes de la escuela es la de las matemáticas y como no, si los números están presentes en casi todos los ámbitos de la vida, pero desafortunadamente para la mayoría de los estudiantes es una de las asignaturas más complejas, pues se les dificulta comprender y aplicar los procedimientos de forma adecuada, es ahí donde surgen preguntas relacionados con esta área; ¿será que los estudiantes no entienden por qué los docentes no usan las estrategias adecuadas o por qué no les interesa lo suficiente la asignatura?

Se puede decir que las matemáticas pueden llegar a ser rígidas y aburridas, causar empatía, pereza, temor o angustia de no entenderlas o comprenderlas, debido a que se han enseñado de una forma muy monótona y clásica, donde el docente es el que posee los conocimientos y de esta forma son transmitidos al estudiante, el cual los debe recibir y producir en la medida de sus posibilidades, sin importar si ha entendido o no, convirtiendo al estudiante en un elemento pasivo, sometido a repetir y escuchar, por ello, se puede decir que los niños y niñas empiezan a tener una prevención al llegar a clase porque aparte de no entenderle al profesor lo que dice, la didáctica o método que este emplea no es la más amena, ni llamativa para los estudiantes, de hecho, según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) documento serie de lineamientos curriculares de matemáticas (1998) afirma: “El conocimiento matemático en la escuela es considerado hoy como una actividad social que debe tener en cuenta los intereses y la afectividad del niño y del joven” (p. 14).

Por consiguiente, es tan importante indagar acerca de los intereses de los estudiantes, además conocerlos, saber qué sienten, qué quieren aprender y de qué forma les gusta aprender, pues muy probablemente que si un docente tiene en cuenta estos aspectos, haría de su clase un espacio más agradable para los niños y niñas, cabe anotar que el ambiente de aprendizaje debe ser lúdico, motivador y estimulante para el estudiante, buscando en todo momento su disponibilidad y que cada clase sea productiva generando aprendizajes significativos en los niños y niñas, es por ello que el rol del docente deberá ser el de “Propiciar una atmósfera cooperativa que conduzca a una mayor autonomía de los alumnos frente al conocimiento. Es así, como enriqueciendo el contexto deberá crear situaciones problemáticas que permitan al alumno explorar problemas, construir estructuras, plantear preguntas y reflexionar” (MEN, 1998, p.16).

En ese orden de ideas, el docente debe brindar espacios lúdicos, agradables y actividades pedagógicas más flexibles y abiertas, que permitan planificar, desarrollar y evaluar procesos intencionados de enseñanza, a través de los cuales se favorece el aprendizaje, logrando que el estudiante deje atrás la prevención y miedo hacia las matemáticas, del mismo modo, es importante que el docente experimente una enseñanza partiendo de la construcción, donde el estudiante tenga la oportunidad de participar de su propio proceso de aprendizaje y construir su conocimiento, además, que sea capaz de desarrollar sus actitudes, sentimientos, experiencias personales y habilidades cognitivas. Esto quiere decir, que el docente es un mediador que hace posible que el estudiante interactúe con los objetos, explore, investigue, construya, indague, formule preguntas y descubra sus propias funciones y propiedades intelectuales.

Para concluir, se debe tener en cuenta que es de vital importancia que el docente conozca las actitudes, desarrollos y procesos que cada estudiante posee, conocer sus habilidades, potenciales o dificultades, para así poder implementar una metodología donde se involucren

todos los niños y niñas, es de anotar que todos son diferentes, por lo tanto, no aprenden de la misma forma ni al mismo ritmo, por ello es importante que el docente aprenda a conocer a su estudiante para poder brindar un adecuado y proceso de enseñanza de una forma flexible e inclusiva, el docente debe ser un facilitador, modelador y mediador entre el estudiante y el conocimiento; atendiendo sus diferencias, pues esto es primordial si se quiere lograr un buen proceso de enseñanza-aprendizaje. “Es preciso que la escuela permita las libres manifestaciones de los alumnos, libertad que permita el desarrollo de las manifestaciones espontáneas del niño” Montessori, 1937 (como se citó en Molins, M. Cano, E y Lorenzo, N. p.78. 2011).

**5.1.2 Pensamiento numérico.** En la presente sistematización el énfasis fue en el área de matemáticas y más específicamente se abordó el pensamiento numérico, en este sentido McIntosh, 1992 (como se citó en MEN, 1998) afirma:

El pensamiento numérico se refiere a la comprensión general que tiene una persona sobre los números y las operaciones junto con la habilidad y la inclinación a usar esta comprensión en formas flexibles para hacer juicios matemáticos y para desarrollar estrategias útiles al manejar números y operaciones. (p. 26)

Así mismo, es importante conocer las diferentes formas en las que se usan los números dentro del pensamiento numérico según lineamientos curriculares de matemáticas:

Como secuencia verbal los números se utilizan en su orden habitual (uno, dos, tres, etc.), sin hacer referencia a ningún objeto externo, a veces con el propósito de recitar la secuencia o de cronometrar la duración de un juego o una carrera (por ejemplo, diciendo los números de 1 a 10), etc. Los niños aprenden rápidamente a contar números por repetición de pautas verbales.

Cuando los números se usan para contar, cada uno se asocia a un elemento de un conjunto de objetos discretos. Este contexto conlleva el correcto empleo de la correspondencia biunívoca que a cada número asocia un objeto, de igual forma, cuando un número natural describe la cantidad de elementos de un conjunto bien definido de objetos discretos, se está usando el número como cardinal.

Los números se utilizan para medir cuando describen la cantidad de unidades de alguna magnitud continua (como longitud, superficie, volumen, capacidad, peso, etc.), que se supone dividida en múltiplos de la unidad correspondiente y que nos permite contestar a la pregunta ¿cuántas unidades hay?

En un contexto ordinal el número describe la posición relativa de un elemento en un conjunto discreto y totalmente ordenado, en el que se ha tomado uno de los elementos como inicial. Muchas de las actividades y juegos de los niños requieren colocar “puestos” o colocar orden. (MEN, 1998, p. 28)

Por lo tanto, la importancia de ofrecer a los niños y niñas experiencias en las cuales tengan la oportunidad de pensar, contar, expresar cantidades, así mismo, trabajar la cardinalidad, la cual consiste en que el niño o niña asocie a un número una cantidad determinada de objetos, igualmente, es importante la ordinalidad, la cual consiste en la enumeración de forma ordenada de los números, ya sea de forma ascendente o descendente, de hecho, como se menciona en los Derechos básicos de aprendizaje (DBA) para el grado transición, dentro de las nociones matemáticas que los niños y niñas de este grado deben evidenciar aprender están: “Determinar la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar” (MEN, 2016, p.18). Cabe mencionar que para interiorizar con éxito los conceptos matemáticos anteriormente mencionados es importante la utilización de diferentes

herramientas, así mismo, materiales que motiven y capten la atención de los niños y niñas para aprender.

## **5.2 Categorías**

Después de haber realizado análisis documental de los instrumentos de: planeaciones, diarios de campo y transcripciones en el área de matemáticas y más específicamente en el pensamiento numérico, se identifica como tema central el juego guiado, del cual se desprenden las categorías de: juego lúdico, juego matemático y material didáctico, las cuales fueron extraídas de lo propuesto por el MEN en sus lineamientos de matemáticas, es por ello que a partir de dicha fuente se encuentra que autores como; Miguel De Guzmán, María Montessori y Conchita Sanuy, proponen estrategias que logran identificar la intencionalidad de la práctica sistematizada.

**5.2.1 Juego guiado.** Para empezar, es necesario aclarar que, dentro de la presente sistematización, después de realizar análisis de los instrumentos se identifica como tema central el juego guiado, el cual se define como el juego en el cual se enmarcan unos objetivos por cumplir y que es guiado por el docente para su buen desarrollo, Según Moyles, 1990, (como se citó en Leyva, 2011) afirma: “El juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31)

Por lo anterior, es importante que el docente planifique previamente los juegos lúdicos o actividades presentadas a los estudiantes, de esta forma se ejecutará un juego pero que tiene un objetivo de aprendizaje, así mismo, es vital que el maestro guíe a los niños y niñas, además, que explique en su totalidad cómo funciona el juego y de qué se trata, para que lo asimilen, lo entiendan y lo ejecuten de forma significativa, de igual forma, en estos juegos guiados es

relevante el uso de material didáctico. De todo lo anterior mencionado dependerá que se cumpla con la meta de aprendizaje o no. Yvern, 1998, (como se citó en Chacón 2008) afirma:

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge ...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (p.2)

En congruencia con lo anterior, es relevante que el docente conozca los intereses y necesidades de los estudiantes, para poder saber qué tipo de actividades o qué material puede ofrecerles para motivarlos en su aprendizaje y captar toda su atención, concentración, interés y gusto por las matemáticas. Como se afirma en la ley 1804 (2016) Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre “La atención integral debe ser pertinente: responder a los intereses, características y potencialidades del niño o la niña en el momento del ciclo vital por el que atraviesa y a las características de sus entornos” (p.3). Muy seguramente si los docentes implementaran actividades más apropiadas y que capten la atención para que los niños y niñas entendieran los contenidos matemáticos, recurrirían a muchas estrategias innovadoras, llamativas e interesantes para ellos.

De hecho, en el análisis documental de la práctica pedagógica nivel II realizado para llevar a cabo la presente sistematización, se evidenció la implementación de actividades y juegos guiados que fueron brindados a los niños y niñas de grado transición para hacer más divertido su proceso de aprendizaje, todos debidamente planeados con el objetivo de cumplir con una intención pedagógica y donde se pudo evidenciar por parte de la docente practicante que los

niños y niñas disfrutaron mientras interiorizaban las temáticas que se les presentó a través del proyecto: Un paseo por el campo y la ciudad. Por consiguiente, en lo que se refiere al proyecto pedagógico de aula, Cerda (2001) afirma que este: “Busca dar respuesta a las necesidades e intereses de la escuela, del aula y de los educandos a fin de proporcionarles una educación de calidad” (p.52). De hecho, los juegos que se implementaron en el grado transición fueron escogidos teniendo en cuenta sus intereses, lo cual se evidenció en el proceso de observación que se realizó allí.

Por otra parte, cabe mencionar que el tema central de la presente sistematización es precisamente el juego guiado, del cual a su vez se desprenden las categorías de: juego lúdico, juego matemático y material didáctico, las cuales se abordarán a continuación.

**5.2.2 Juego lúdico.** Para empezar, el juego es una actividad que no es lejana a los niños y niñas, de hecho, ellos viven en el juego, “María Montessori en lo que respecta al juego lo considera como una manera de enseñar a las niñas y a los niños pequeños una mayor gama de habilidades” (MEN, 2014, p.26). Entonces que mejor forma de motivarlos para aprender y desarrollar sus habilidades que a través del juego, una actividad que les resulta divertida, en la cual puedan gozar, y disfrutar mientras aprenden.

Por otra parte, según Sanuy, 1998 (como se citó en Chacón, 2008):

La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades. (p.1)

En congruencia con lo anterior, se puede decir que el juego lúdico es una herramienta a través de la cual se puede potenciar diferentes habilidades en los niños y niñas mientras se

divierten, de hecho, los juegos lúdicos se constituyen como actividades de goce y esparcimiento por medio de las cuales se pueden abordar a los niños y niñas para enseñarles una temática. “Uno de los propósitos de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de transición es que las niñas y los niños disfruten aprender; exploren y se relacionen con el mundo para comprenderlo y construirlo” (MEN, 2016, p.5).

De hecho, se puede decir que en la práctica pedagógica nivel II, se utilizó el juego lúdico como herramienta para potenciar el pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición, allí se implementaron juegos lúdicos como: dinámicas, actividades de coordinación, canciones, juego de picnic, juego con la pizza didáctica, juego de bombón, juego con la máquina de la suma, juego con la casita de letras y el juego de la tienda o frutería, todos ellos ejecutados con el fin de cumplir el objetivo pedagógico antes mencionado; desarrollar habilidades de pensamiento numérico.

Uno de los juegos lúdicos se realizó con una pizza didáctica, el cual consistió en; los niños y niñas uno a uno iban pasando, encima de la mesa habían diferentes fichas con palabras de objetos relacionados con la casa, escogían una, leían lo que decía, después lanzaban un dado y según el número que les salía debían coger esa misma cantidad de fichas en foami y la colocaban en la cantidad que correspondía en la pizza numérica, en esa misma actividad, se trabajó con los niños y niñas lenguaje y matemáticas de una forma que resultó muy divertida para ellos según lo manifestaban.

Por otro lado, en lo que se refiere al juego hay que recordar que los niños y niñas viven en él, están inmersos en esta actividad todo el tiempo, por lo cual, los maestros deben considerarlo como una herramienta pedagógica a través de la cual los pueden abordar en su proceso de

aprendizaje, pues a través de este pueden jugar, divertirse, pero también interiorizar conocimientos. De hecho, como se menciona en el Artículo 30 de la ley 1098 (2006):

Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes: los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. (p.30)

De igual forma, como se menciona en el Artículo 31 de la Convención internacional sobre los derechos del niño y de la niña UNICEF (2004) “Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (p. 26).

En ese orden de ideas, y teniendo en cuenta la normatividad que reconoce el derecho que tienen todos los niños y las niñas al juego, es que se implementan actividades lúdicas en el grado transición, con el objetivo de potenciar el desarrollo del pensamiento numérico, ya que se considera una estrategia que brinda la posibilidad de que los niños y niñas desarrollen su autonomía, personalidad, descubran sus intereses, se relacionen, convivan con otros, compartan y adquieran conocimientos.

**5.2.3 Juego matemático.** Para empezar, es importante mencionar que la mayoría de las personas sienten cierto escepticismo o miedo hacia las matemáticas, pero es precisamente porque en la mayoría de los casos ha faltado motivar a los estudiantes a través de un ambiente de aprendizaje que les resulte atractivo, donde puedan jugar con los números y divertirse mientras interiorizan conocimientos, de hecho, De Guzmán (1989) afirma:

El juego matemático bien escogido puede conducir al estudiante de cualquier nivel a la mejor atalaya de observación y aproximación inicial a cualquiera de

los temas de estudio con los que se ha de enfrentar. Los beneficios de hacerlo así son innumerables: apertura, desbloqueo, motivación, interés, diversión, entusiasmo. (p.64)

En ese orden de ideas, se puede decir que, los juegos matemáticos son una herramienta ideal para enseñar matemáticas a los niños y niñas, pues resulta una forma de aprendizaje innovadora y atractiva para ellos, así mismo, los motiva a participar no solo una, sino varias veces, por lo cual, mientras desarrollan estos juegos se les posibilita un momento de esparcimiento y aprendizaje a la vez, según Miguel De Guzmán (1989) “La riqueza en temas matemáticos de los juegos que se han ido creando a lo largo de los siglos y de los que se crean en la actualidad son impresionante” (p. 62).

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe mencionar que en la práctica pedagógica nivel II, se implementaron juegos matemáticos con material didáctico, con el objetivo de estimular y potenciar el pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición, allí se ejecutaron diversos juegos relacionados con; conteo, cardinalidad, ordinalidad, escritura de números y clasificación, entre otros, así mismo, se ejecutaron juegos matemáticos como:

Para empezar, uno de los juegos matemáticos que se implementó con los niños y niñas de grado transición fue; se llevaron frutas en foami y se le entregó a cada niño de a una, a su vez, de la casita de las letras ellos sacaban las letras para formar el nombre de la fruta que les había correspondido, algunos de los niños y niñas muy motivados pedían permiso a la docente practicante para formar también su nombre. Después, ellos debían clasificar todas las frutas por color y fruta para luego contar cuantas había de cada una y asignarle el número correspondiente.

Así mismo, otro de los juegos matemáticos que se utilizó con los niños y niñas fue el del bombón, un juego tradicional muy conocido al que la mayoría de las personas alguna vez en su

niñez jugaron, este consiste en: el niño o niña lanza un dado y expresa la cantidad obtenida, después salta por encima del bombón con un pie o dos según la indicación del juego y lleva en su mano la cantidad de objetos correspondiente al número que le salió y las deja en el número que pertenece. Se puede decir que se evidenció que este juego fue llamativo y divertido para los niños y niñas, el cual se implementó para trabajar el reconocimiento de los números.

De igual forma, otro de los juegos matemáticos utilizado fue el de la pizza numérica, el cual consistió en: los niños y niñas uno a uno iban pasando, encima de la mesa habían diferentes fichas con palabras de objetos relacionados con la casa, escogían una, leían lo que decía, después lanzaban un dado y dependiendo el número que les salía debían coger esa misma cantidad de fichas en foami y asociarlo con la cantidad que correspondía en la pizza numérica, de esta forma se trabajó la cardinalidad.

Del mismo modo, otro de los juegos matemáticos implementado fue el de la frutería para el cual se empleó la máquina de la suma, se jugó de la siguiente manera: entre todos se puso el nombre a la frutería (la cual llamaron fruta deliciosa) se plasmó el nombre en un cartel y se pegó en la pared, así mismo, se dividió el salón en dos equipos, de los cuales iba saliendo un representante que tomaba una bolsa de papel en la que había un pedido para entregar, la docente practicante le leía el problema matemático y el niño o niña lo separaba (con frutas en foami), las cuales pasaba por la máquina de la suma, al tiempo que identificaba el número correspondiente para cada cantidad, al final realizaba un conteo total de las frutas y eran empacadas en la bolsa de papel para ser entregadas al cliente.

Para finalizar se puede decir que, se pudo evidenciar mucha motivación por parte de los niños y niñas con estos juegos matemáticos, los cuales les permitieron aprender de una forma divertida para ellos, de hecho, expresaban que no querían parar de jugar o que querían jugar otra

vez, lo cual fue muy gratificante para la docente practicante, porque por un lado se cumplía con el objetivo pedagógico de la clase, pero por el otro, se evidenciaba buena acogida por parte de los niños, niñas y directivas.

**5.2.4 Material didáctico.** En la presente categoría, se toma como referente a la pedagoga y educadora Italiana María Montessori, gran precursora que da importancia al uso de material manipulativo para lograr aprendizajes significativos y desarrollar diferentes habilidades.

(Jiménez, 2016):

María Montessori (1870-1952) se destacó como educadora y pedagoga; ella se inquietó e investigó sobre la importancia de posibilitar a los niños espacios estructurados con los materiales adecuados para que se originen aprendizajes significativos respetando edad, madurez, desarrollo y formas de aprender. Para Montessori el contacto con materiales manipulativos favorece entre otros aspectos la continuidad en las rutinas, la modelización de conceptos e ideas y la posibilidad de plantear y resolver problemas desde lo cotidiano. (p.30)

En congruencia con lo anterior, la importancia de ofrecer a los niños y niñas materiales manipulativos que les permita despertar su curiosidad y creatividad, así mismo, que les permita observar, experimentar y resolver problemas, del mismo modo, el hecho de manipular y tener la posibilidad de hacer ejercicios prácticos con material didáctico permite que se puedan adquirir conocimientos significativos. También, es primordial que los materiales ofrecidos a los niños y niñas sean de fácil manipulación, livianos, coloridos para que llamen su atención y curiosidad, además, que no representen ningún peligro para ellos. Montessori, 1919 (como se citó en Jiménez, 2016.p 49) afirma que: “Los materiales deben cumplir con varios criterios para que

puedan ser guía en el aprendizaje: funcionales y estructurados, de fácil manipulación, livianos, bien diseñados, de fácil adquisición y que no impliquen ningún riesgo para los niños”.

Así mismo, es interesante saber que los materiales propuestos por María Montessori pretendían la estimulación y desarrollo de los niños y niñas en áreas como el de las matemáticas, es por ello que en la presente sistematización se toma como referente en el énfasis que se quiere hacer en el área antes mencionada y más específicamente en el pensamiento numérico, ya que, la práctica realizada se basó en el uso de material didáctico manipulativo como herramienta para potenciar el pensamiento numérico de los niños y niñas. “Montessori desarrolla específicamente una propuesta para la profundización de la inteligencia, principalmente para la lengua y el cálculo” (Molins, Cano, Lorenzo. 2011, p.88)

Por lo anterior, se puede decir que definitivamente el material didáctico juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, pues permite que los niños y niñas adquieran conocimientos de una forma divertida, así mismo, el hecho de interactuar con el material y utilizarlo contribuye para que el aprendizaje sea significativo, al tiempo que se puede utilizar como herramienta para fortalecer el desarrollo del pensamiento numérico, de hecho, “El objetivo principal del método Montessori es que el niño desarrolle al máximo sus posibilidades dentro de un ambiente estructurado que le resulte atractivo y motivador” (Molins, Cano, Lorenzo. 2011, p.76)

Con relación a lo anterior, es importante reconocer que existe gran cantidad de materiales didácticos que se pueden utilizar dentro del aula de clase con los niños y niñas para ofrecerles un ambiente de aprendizaje motivador y así desarrollen sus habilidades, muchos de estos materiales se pueden comprar o una forma muy creativa es fabricarlos con materiales reciclables como el cartón, además de salir muy económicos.

Para que los niños logren entender el significado de los números, además del uso cotidiano, hay que darles la oportunidad de realizar experiencias en las que utilicen materiales físicos y permitirles que expresen sus reflexiones sobre sus acciones y vayan construyendo sus propios significados. (MEN, 1998, p. 28)

En ese orden de ideas, se puede decir que, en la práctica pedagógica nivel II, se utilizaron materiales didácticos realizados con materiales reciclados o muy económicos, con el objetivo de estimular el pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición, entre ellos se usaron: la máquina de la suma, la pizza didáctica, el bombón, la casa de letras, también, frutas y números realizados en foami, al igual que fichas y piezas pequeñas para el conteo. (Ogalde 2007. Pg,46)

De hecho, con la máquina de la suma, los niños y niñas tuvieron la posibilidad de trabajar conteo y de realizar sumas simples, allí se les propuso un juego llamado la frutería donde el objetivo era utilizar esta herramienta didáctica para realizar actividades relacionadas con el conteo, ordinalidad, cardinalidad, representación verbal y operaciones básicas matemáticas como la suma.

Del mismo modo, otra herramienta didáctica que se les ofreció a los niños y niñas fue la casita de letras, esta casita fue elaborada con una caja de cartón y después pintada y decorada, en su interior tiene todas las letras del alfabeto y de cada letra hay varias, con este instrumento didáctico los niños y niñas formaban su nombre y después contaban la cantidad total de letras que tenía el mismo, igualmente, se escogían las letras correspondientes a los números que iban saliendo en el dado que ellos lanzaban, según lineamientos curriculares de matemáticas: “El pensamiento numérico se adquiere gradualmente y va evolucionando en la medida en que los alumnos tienen la oportunidad de pensar en los números y de usarlos en contextos significativos” (MEN, 1998. p. 26).

Por consiguiente, se puede concluir que se utilizaron una serie de materiales didácticos que contribuyeron para estimular y potenciar el pensamiento numérico de todos los niños y niñas de grado transición, en efecto, a ellos se les vio motivados y con ganas de jugar siempre, cabe aclarar que todos los juegos realizados con materiales didácticos nombrados anteriormente fueron debidamente planeados y guiados por la docente practicante para cumplir con el objetivo que estaba planteado.

### **5.3 Estado del arte**

#### **5.3.1 Contexto regional.**

Nombre del documento: Análisis de la utilización de material didáctico en la enseñanza de las matemáticas del grado primera de educación básica.

Autor: Rivera Machado, Carolina. Vélez Cardona, Ana María. Pupo Zapata, Maycol.

Resumen: El uso del material didáctico abre día a día paso a la posibilidad de generar mejores espacios pedagógicos y didácticos, usando este como un medio para fortalecer el saber escolar. Reflexionar sobre el papel, el desarrollo y el propósito que tienen los diferentes elementos usados en clases de matemáticas como herramientas que hagan de los procesos pedagógicos y didácticos con los niños y niñas un espacio de aprendizaje significativo nos crea la necesidad de continuar observando y analizando la manera como los profesores de grados primero de diversos colegios de la ciudad de Pereira usan el material didáctico en sus clases de matemáticas.

A través de la historia el material didáctico ha sido utilizado como un medio para atraer a los estudiantes a los diferentes conceptos matemáticos, este estudio les permitirá conocer cómo es el uso que dan los profesores al material didáctico en la clase de matemáticas.

Para ello se tomó como objeto de estudio a diez docentes de primero de primaria que dictan el área de matemáticas en siete colegios de la zona urbana de Pereira los cuales fueron: colegio General Rafael Reyes, colegio Calasanz, colegio San Nicolás, colegio Carlota Sánchez.

Dentro de la investigación hacemos un recorrido por diferentes ideas referentes al material didáctico, autores y elementos característicos, que pusimos a prueba durante las observaciones, tanto en el desarrollo de la clase como en las apreciaciones de los docentes.

Conclusiones y resultados:

- Los profesores utilizan el material didáctico disponible de la institución para apoyar sus clases de matemáticas en el grado primero, el material que está presente en la mayoría de las clases es el que proporciona la institución: muebles, tableros, papelería, entre otros o aquellos materiales didácticos de fácil acceso, elaborados por ellos mismos, fotocopiados o reciclados.
- El uso de material didáctico por parte de los docentes está acompañado de un número reducido de instrucciones que guíen su intencionalidad. El material se entrega a los estudiantes, en la mayoría de las veces, sin definir su intención o la actividad que se va a hacer.
- El diseño del material no es una actividad común para los docentes, el material utilizado en las diferentes sesiones observadas era de tipo concreto y solo en dos casos eran elaborados por los mismos docentes, en miras de cumplir un objetivo específico de la clase o tratar un tema puntual del área de matemáticas.
- De la misma forma, se pudo observar con la información tabulada y la registrada en los videos que, aunque los docentes afirman incluir en la planeación de sus clases de matemáticas el material didáctico, se evidenció en las observaciones poca correspondencia entre lo expresado y lo aplicado.

- El tablero es el elemento más usado dentro de la clase, pero no se emplea como medio didáctico sino como utensilio de trabajo del docente, es una herramienta para escribir más que un elemento didáctico.

Aporte a la sistematización: es interesante conocer esta investigación realizada en diferentes instituciones educativas de la ciudad de Pereira, ya que, aporta de forma significativa al tema de investigación ¿Cuál es la pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del jardín infantil Chiquilines de Pereira?, de hecho, esta tesis se asemeja mucho con esta sistematización en la importancia que dan al uso de material didáctico para la enseñanza de las matemáticas, en contraste, difiere con el grado con el cual se trabaja, ya que es grado primero, pero no es una edad muy lejana a la abordada en esta investigación, de igual forma, difiere con la población objeto de estudio, pues lo realizan con docentes y en la presente investigación es con los niños y niñas de grado transición.

De igual forma, se puede ver la intención de las investigadoras por demostrar la importancia del uso de material didáctico en el proceso de enseñanza de las matemáticas para lograr aprendizajes significativos y motivar a los estudiantes, también, abordan la relevancia del diseño de material didáctico por parte de los docentes y más que eso incluirlas dentro de sus planeaciones y evidenciar su uso, todo lo anterior, muy relacionado con lo que pretende esta sistematización.

### 5.3.2 Contexto nacional.

Nombre del documento: Proyecto de aula para fortalecer el pensamiento numérico a través de la utilización de material manipulativo en los niños de preescolar de la I.E.V.S sede Fidel Antonio Saldarriaga.

Autor: Jiménez, Luz María.

Palabras clave: estructura aditiva, materiales manipulativos, proyecto de aula, trabajo en equipo, pensamiento numérico, edad preescolar.

Resumen: El presente trabajo tiene como propósito acercar los niños de preescolar a la estructura aditiva a través de la utilización de material manipulativo favoreciendo el desarrollo del pensamiento numérico. Se ha identificado la necesidad de brindar elementos conceptuales y metodológicos, en este aspecto, a las docentes de preescolar en la Institución Educativa Villa del Socorro con el fin de fortalecer sus prácticas cotidianas.

Para lo anterior se establece la propuesta Proyecto de Aula, para dar respuesta a aspectos importantes como: características y necesidades de los niños en edad preescolar, dimensiones del desarrollo, principios de la educación preescolar y referentes técnicos. El trabajo se presenta como experiencia de aula contenida en el diseño de la Investigación Acción Educativa; la realización de las diferentes etapas del proceso ofrece como resultado los elementos centrales con los cuales ha sido establecida la propuesta. El proyecto, implementado con niños en edad preescolar ha sido valorado para determinar sus fortalezas y debilidades.

Conclusiones y resultados:

- La ejecución del proyecto propuesto permitió novedosas posibilidades de acción a los niños, llevándolos poco a poco a una dinámica de trabajo constante y movilizadora con la cual se integraron y comenzaron a definir: comparaciones, clasificaciones, seriaciones, conteos y

agrupaciones que los acercaron progresivamente a los objetivos planteados, mejorando sustancialmente en los funcionamientos cognitivos de conteo, comunicación de cantidades con notaciones numéricas, relaciones de orden y solución de problemas aditivos, los cuales están enmarcados en el tema del presente trabajo: desarrollo del pensamiento numérico desde la aproximación a la estructura aditiva a través de la utilización de materiales manipulativos.

- Los materiales manipulativos en el proyecto de aula hacen las veces de movilizadores o mediadores de conocimiento ya que a través de ellos los niños pudieron establecer y concretar sus análisis partiendo de una vivencia con lo concreto.
- Al finalizar la ejecución del proyecto se evidencian logros bastante significativos, los cuales surgen de una propuesta de estrategias basada en la acción permanente, el contacto significativo y creativo con lo concreto y la constante resolución de problemas para movilizar estructuras mentales, que conlleven a un mayor análisis y comprensión tanto del concepto de número como de la estructura aditiva, apuntando a la fase de finalización del presente trabajo.
- Es vital contar con una participación más activa por parte de otras docentes de preescolar para que se vinculen a las nuevas propuestas, sus aportes pueden darse por medio de entrevistas, observaciones o encuestas que arrojen información vital sobre lo que ellas consideran importante en torno al tema central de estudio.
- Debe considerarse establecer en las planeaciones semanales la orientación pedagógica en torno al uso del material, así fijando con claridad el objetivo se podrán observar de forma detallada y progresiva los avances en los niños.

Aporte a la sistematización: Esta investigación hace un gran aporte al tema de investigación ¿Cuál es la pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de

grado transición del jardín infantil Chiquilines de Pereira? de hecho, este documento se asemeja mucho con la presente sistematización en temas como: la población con la cual se trabaja (es la misma), de igual forma, tiene como objetivo potenciar el pensamiento numérico y da gran importancia al uso de material manipulativo, al igual que en la presente sistematización.

Igualmente, muestra la importancia de incorporar en el aula actividades lúdicas acompañadas de material manipulativo al considerarlo como una herramienta que media el proceso de aprendizaje y que contribuye con el desarrollo integral de los niños y niñas, además de potenciar los procesos de pensamiento numérico, del mismo modo, considera como determinante el rol del docente, para motivar, captar el interés de los estudiantes y brindarles un aprendizaje significativo. Se puede decir que esta investigación es la que más se asemeja con la presente sistematización.

### **5.3.3 Contexto internacional.**

Nombre del documento: El juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje lógico-matemático en los niños niñas del primer año de educación básica “Juan Montalvo”, de la provincia de pichincha, Cantón Quito, parroquia Tababela, barrio oyambarrillo.

Autor: Cachago, Elena Beatriz

Palabras clave: Símbolo: aprendizaje, jugar, reglas, figura, razonamiento, desarrollo Social, lógica- matemática, afectividad, cognitivo.

El Trabajo de Graduación hace un análisis de la utilización del juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje Lógico-Matemático en los niños/as considerando que los juegos dirigidos que vienen actualmente utilizando las maestras del primer año de Educación Básica “Juan Montalvo” en lo que concierne a su aplicación y eficacia y al nivel del aprendizaje lógico matemático alcanzado por los niños/as. Una vez detectado el problema gracias a la investigación

exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet.

Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de esta que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de una Guía de Juegos Dirigidos, al problema de la utilización de juegos Dirigidos en el aprendizaje Lógico Matemático a través de una Guía Didáctica de Juegos.

#### Conclusiones y resultados:

- La investigación es un aporte de utilidad para el niño y niña en el juego dirigido se observó la necesidad de contar con una guía de juegos dirigidos que estimulen el aprendizaje lógico matemático en niños y niñas de 5 años.
- El juego es el medio idóneo de abordar al niño, el modo de comunicación entre el docente y el niño. Dicho intercambio hace que nazca o se enriquezca el aprendizaje permitiéndole expresarse libremente y desarrollando así su creatividad.
- El papel del juego es fundamental en la estimulación y desarrollo del aprendizaje, ya que sirve como soporte, es un medio de auto expresión y a través de este, el niño experimenta crecimiento.
- Los estudiantes y profesionales en ejercicio afirman que utilizan como herramienta principal la actividad lúdica en el aprendizaje lógico –matemático, ya que, por medio del juego, los niños incrementan su aprendizaje ajustándolo a su edad.

- Las actividades sugeridas, en la presente guía deben realizarse en un ambiente agradable, armónico y a través del juego garantizar el éxito de las mismas. El éxito de la presente guía también depende de la labor de los docentes o de las personas que tienen el interés de aplicar estos juegos en los niños para poder sacar adelante a los niños en el área del aprendizaje lógico-matemático.

Aporte a la sistematización: Esta investigación realizada en Ecuador, aporta de forma significativa a la pregunta de la presente sistematización ¿Cuál es la pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del jardín infantil Chiquilines de Pereira?, de hecho, esta tesis se asemeja en lo relacionado con el uso del juego guiado para el aprendizaje de las matemáticas, solo difiere en la población con la cual se trabaja, ya que es grado primero, pero no es una edad muy lejana a la abordada en esta investigación.

Del mismo modo, la investigadora aborda la relevancia del uso del juego como actividad lúdica que resulta muy pertinente para usar como herramienta en el proceso de aprendizaje de las matemáticas, lo cual se acerca mucho al tema de la presente sistematización: juego guiado a través de juego lúdico y juego matemático, pues se aborda esta actividad lúdica con una intención pedagógica que es potenciar el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición.

## **6. Metodología utilizada en la generación de la información**

### **6.1 Enfoque metodológico**

La presente sistematización de la práctica pedagógica nivel II se basa en un enfoque metodológico de orden cualitativo que según Hernández, Fernández y Baptista (2010):

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen). (p.10)

En congruencia con lo anterior, se puede decir que el enfoque cualitativo permite conocer y comprender la realidad, ya que se estudian grupos sociales y se realiza en un contexto social, de hecho, está relacionado con lo que se realizó en la práctica profesional.

### **6.2 Alcance específico – tipo de investigación**

El tipo de investigación del presente proyecto es la sistematización de la práctica pedagógica nivel II, a través del análisis documental de planeaciones, diarios de campo y transcripciones de clase, se realiza con el objetivo de hacer un ejercicio de reflexión posterior a lo ejecutado en la práctica profesional, de hecho, pretende confrontar la teoría con la práctica para determinar su pertinencia. Según Cáceres y Ayllon (como se citó en Holliday, 2011) “Se atribuye a la Sistematización la misión de recuperar y reflexionar sobre las experiencias como

fuerza de conocimiento de lo social para la transformación de la realidad, objetivo inherente a la naturaleza del trabajo social” (p.5).

Por consiguiente, la presente sistematización se convierte en una oportunidad para realizar reflexión y análisis, lo cual contribuye para determinar si lo implementado fue pertinente según el contexto, además, se puede decir que es una herramienta para mejorar las prácticas educativas.

En ese orden de ideas, el diseño metodológico que se plantea está guiado por el círculo hermenéutico Gadameriano, el cual es importante en la medida en que, dentro del contexto las palabras y frases cobran sentido, sin desconocer su carácter polisémico. (Cárcamo, 2005). Esto implica un análisis entre los datos y la teoría para sistematizar.

De hecho, para la presente sistematización se realiza análisis documental de planeaciones, diarios de campo y transcripciones de clase, a partir del tema del juego guiado con sus respectivas categorías que son: juego lúdico, juego matemático y material didáctico, las cuales se analizan a luz de autores como María Montessori, Miguel De Guzmán y Sanuy, para poder determinar la pertinencia de lo que se realizó en la práctica pedagógica nivel II.

**Tabla 1. Categorías**

Categorías emergentes	Autor que sustenta la categoría con la definición
Juego guiado	<p>El juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, y es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias. Todas estas posibilidades que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de las niñas y los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia. (MEN, 2014.p. 15)</p> <p>Según Moyles, 1990, (como se citó en Leyva, 2011) afirma: “El juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31)</p>
Juego lúdico	<p>Según Sanuy, 1998 (como se citó en Chacón, 2008)</p> <p>La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades. (p.1)</p>

	<p>María Montessori (como se citó en MEN, 2014) “En lo que respecta al juego lo considera como una manera de enseñar a las niñas y a los niños pequeños una mayor gama de habilidades” (p.26).</p>
Juego matemático	<p>Según Miguel De Guzmán (1989)</p> <p>El juego matemático bien escogido puede conducir al estudiante de cualquier nivel a la mejor atalaya de observación y aproximación inicial a cualquiera de los temas de estudio con los que se ha de enfrentar. Los beneficios de hacerlo así son innumerables: apertura, desbloqueo, motivación, interés, diversión, entusiasmo... (p.64)</p> <p>De Guzmán (1989) afirma: “la riqueza en temas matemáticos de los juegos que se han ido creando a lo largo de los siglos y de los que se crean en la actualidad son impresionante” (p. 62)</p> <p>Miguel De Guzmán (1989) afirma: “Pero posiblemente ningún otro método acercará a una persona más a lo que constituye el quehacer interno de la matemática como un juego bien escogido” (p.64)</p>
Material didáctico	<p>María Montessori, “El objetivo principal del método Montessori es que el niño desarrolle al máximo sus posibilidades dentro de un ambiente estructurado que le resulte atractivo y motivador” (Molins, M. Cano, E y Lorenzo, N. 2011, p.76)</p> <p>Montessori, 1919 (como se citó en Jiménez, 2016.p 49) afirma: “Los materiales manipulativos deben cumplir con varios criterios para que puedan ser guía en el aprendizaje: funcionales y estructurados, de</p>

	fácil manipulación, livianos, bien diseñados, de fácil adquisición y que no impliquen ningún riesgo para los niños”.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 6.3 Técnicas de recolección de información

A continuación, se relacionan las técnicas e instrumentos de recolección de información utilizados para llevar a cabo la presente sistematización:

**Tabla 2. Técnicas recolección de información**

<b>Técnicas de recolección</b>	<b>Instrumentos de análisis</b>
<b>Observación Participante - (Auto observación).</b>	Grabación Fotografías. Diario de campo: registro de la observación. Transcripciones.
<b>Revisión y análisis documental</b>	Diario de campo. Planeaciones de la docente. Producciones de los estudiantes.

Por lo anterior, se hace importante definir las técnicas que permitieron la recolección de la información, en la que la observación participante citados en el texto de Hernández, Fernández y Baptista (2010):

Se trata de una técnica de recolección de datos (denominada también recolección de campo, observación directa u observación participante, aunque este último término elimina a la observación no participante) cuyos propósitos son: a) explorar ambientes, contextos, subcultura y la mayoría de los aspectos de la vida social (Grinnell, 1997); b) describir comunidades, contextos o ambiente, y las

actividades que se desarrollan en estos (as), las personas que participan en tales actividades y los significados de las actividades (Patton, 1980); c) comprender procesos, interrelaciones entre personas y sus situaciones y circunstancias, y en eventos que suceden a través del tiempo, así como los patrones que se desarrollan y los contextos sociales y culturales en los cuales ocurren las experiencias humanas (Jorgensen, 1989). (p. 412)

De hecho, en la presente sistematización se realizó observación participante, de la cual se pudo realizar una observación del contexto para así determinar sus necesidades, por consiguiente, se hace necesaria la elaboración de una propuesta pedagógica (ver anexo No. 1). Este instrumento permitió registrar la problemática y oportunidad detectada después de realizar observación durante una semana en el grupo, seguido de esto se elabora una propuesta para ser implementada en beneficio de los niños y niñas de grado transición del jardín infantil Chiquilines.

Igualmente, otra de las técnicas de observación participante empleada en la sistematización fue la grabación de una clase, la cual tiene una duración de 55 minutos y deja ver la interacción entre la docente y los estudiantes, los cuales a su vez participan de lo que la docente les propone, esta se detalla en el instrumento de transcripción (ver anexo No. 4). Este instrumento permitió registrar todo lo sucedido en una de las clases ejecutadas en la práctica profesional.

De igual forma, otra técnica de recolección de información fue el análisis documental, en palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2010) “Pueden utilizarse para descubrir cuáles son las preguntas de investigación relevantes, para más tarde “refinarlas” y agregar precisión a dichas preguntas”. (p. 42)

Para efectos de la presente sistematización, se tuvo en cuenta el análisis del planeador de la docente de la práctica pedagógica nivel II, usando para el registro de la información el siguiente instrumento (ver anexo No. 2) que facilitó para recolectar datos de las actividades implementadas con los niños y niñas de grado transición.

Así mismo, los datos e información más relevante de la práctica educativa fueron registrados en el diario de campo (ver anexo No.3) ya que este instrumento permitió sistematizar las prácticas observadas y ejecutadas. “Al final de cada jornada de trabajo es necesario ir llenando una bitácora o un diario, en donde vaciemos nuestras anotaciones, reflexiones, puntos de vista, conclusiones preliminares, hipótesis iniciales, dudas e inquietudes”. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.433)

Por otra parte, es importante mencionar que para facilitar el análisis documental de las categorías de interés en los instrumentos de: planeaciones, diarios de campo y transcripción, se usó una técnica de codificación por fecha, instrumento y color según la categoría, este método resultó muy útil para tener la información de una forma más visible, resumida y seleccionada, lo cual contribuyó para que el análisis de estas categorías se pudiera realizar de una forma más eficiente.

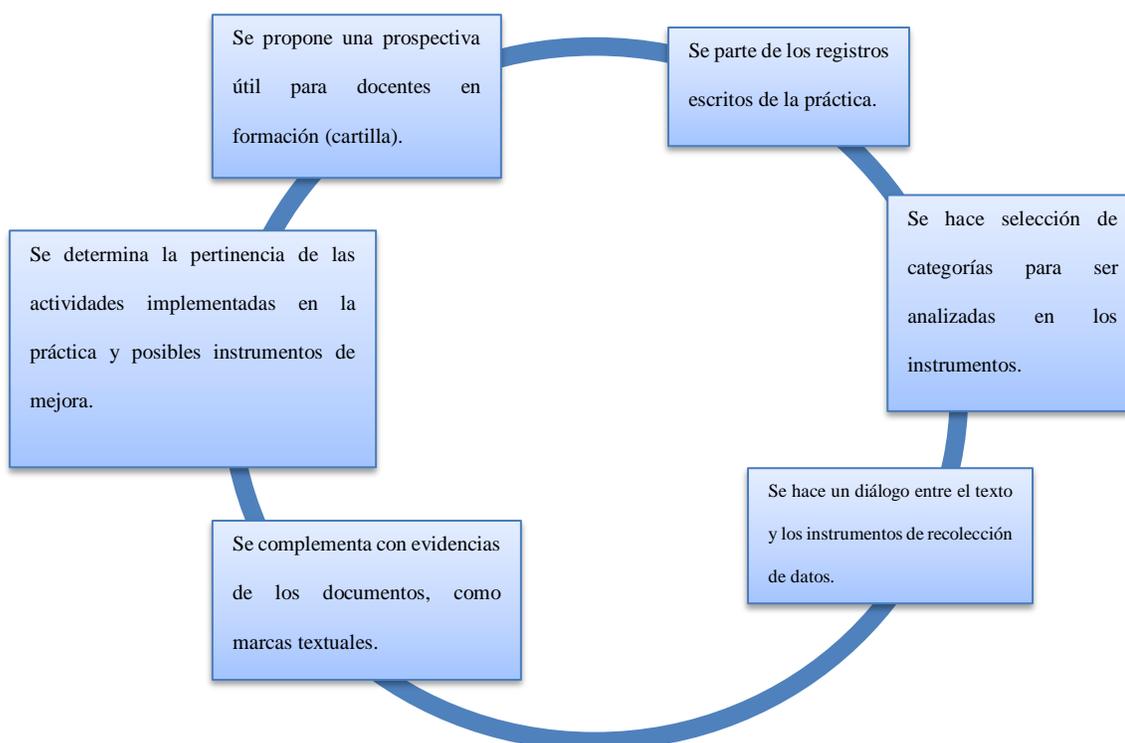
#### **6.4 Procedimiento**

Este proceso inició con la captura de la realidad mediante la observación participante, el análisis documental como técnicas de recolección de datos; como instrumentos, se usaron; el diario de campo, las planeaciones de la docente, fotografías y la grabación y posterior transcripción de la clase.

Dicho procedimiento se dio en tres momentos; primero **codificación abierta**, entendida como el proceso analítico por medio del cual se identificaron los conceptos y se descubrieron los

datos para generar categorías (conceptos que representan fenómenos), los cuales, a su vez formaron unas propiedades y dimensiones. Es decir, se marcó y codificó las transcripciones surgidas de la observación participante, realizándose un listado de códigos que se reexaminaron y re afinaron continuamente descubriéndose así nuevas categorías; segundo, con la **codificación axial**, se relacionaron las categorías puesto que, agruparon los datos nuevamente lográndose conexiones entre categorías y datos involucrando circunstancias bajo las cuales se realizó la acción y el conjunto de propiedades específicas que pertenecen al fenómeno (contexto). En un tercer momento se dio la **codificación selectiva**, ya que, fue un proceso de integrar categorías para validar las relaciones y completarlas. Reorganizar las categorías o códigos alrededor del fenómeno. Se validó y completó los datos con información estructurada y concreta. A lo largo de todo el proceso se dio una relación teoría- datos; lográndose la saturación teórica, finalmente, se confrontó la observación participante, el análisis documental en un proceso de triangulación, para este caso etnográfico se utilizó el Intramétodo (Denzin y Lincon, 2005), el cual permitió dar validez a los datos.

**Figura 1. Círculo hermenéutico- creación propia**



## 6.5 Etapas del proceso de sistematización

Para empezar, es importante mencionar que la práctica pedagógica nivel I tuvo como énfasis: el lenguaje oral, sensopercepción y psicomotricidad en la primera infancia, de igual forma, allí se realizó observación, diagnóstico pedagógico, propuesta pedagógica, planeaciones y diagnóstico final, todo lo anterior con el fin de cumplir con los objetivos planteados.

Así mismo, la práctica pedagógica nivel II tuvo como énfasis: didáctica de las matemáticas, lenguaje escrito y ciencias naturales, allí se realizó observación, diagnóstico inicial, propuesta pedagógica, planeaciones, diarios de campo, transcripción de clase y diagnóstico final, todo lo anterior con el fin de cumplir con los objetivos planteados al inicio de la práctica.

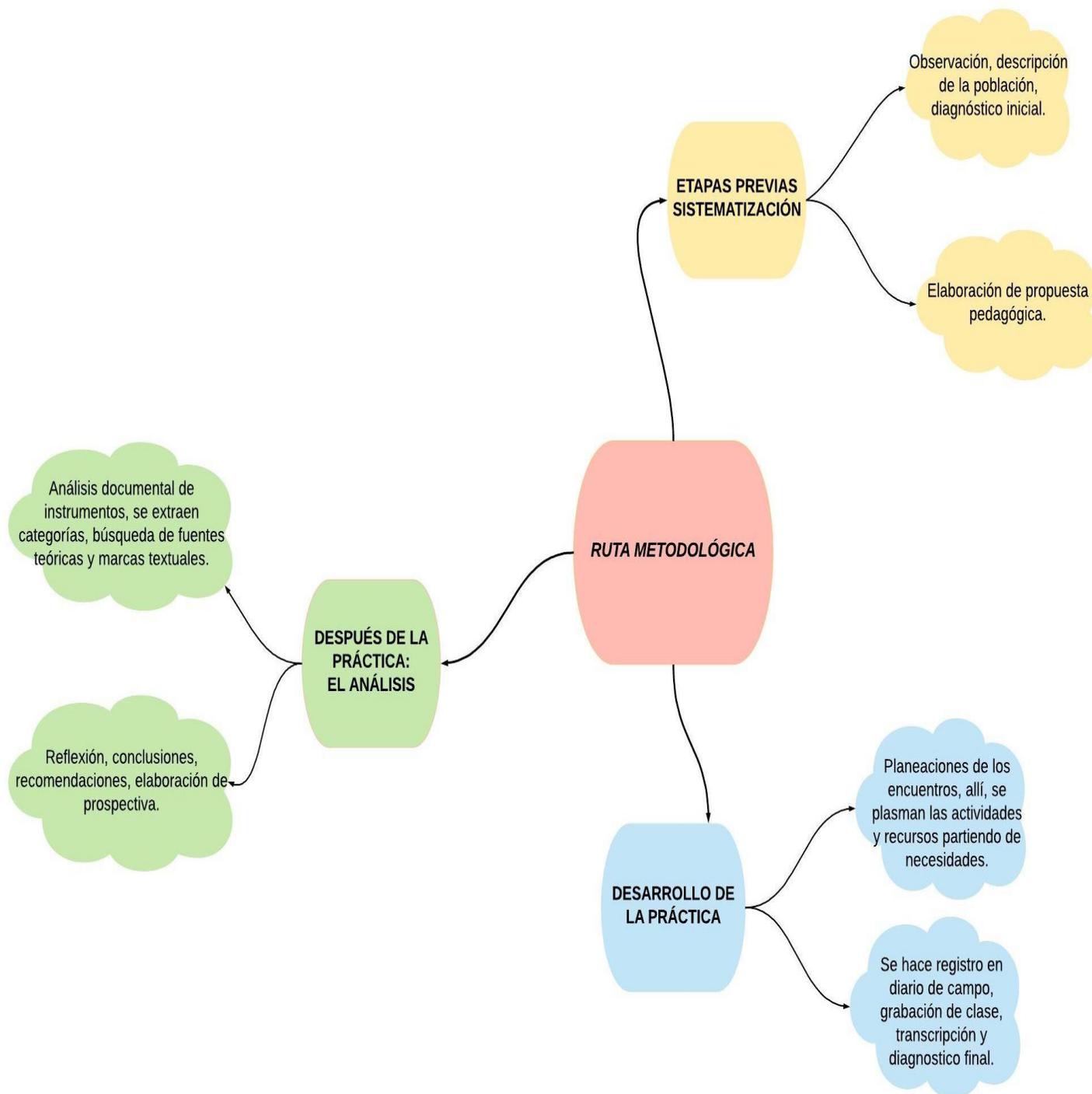
Por último, la práctica pedagógica nivel III tuvo como énfasis: inclusión, competencias ciudadanas y ciencias sociales, así mismo, se realizó observación, diagnóstico pedagógico, propuesta pedagógica, planeaciones y diagnóstico final, todo lo anterior con el fin de cumplir con los objetivos planteados al inicio de la práctica.

Cabe mencionar que se selecciona la práctica pedagógica nivel II por contar con los insumos necesarios y suficientes para la sistematización, además, por contar con un tema de interés que fue el juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico, de hecho, la docente practicante expresa que según la experiencia vivida, este nivel de práctica resultó muy significativo por la metodología y los materiales utilizados, ya que, según lo expresado por los niños, niñas y docentes del jardín, fueron actividades muy llamativas e interesantes para los niños, a través de las cuales tuvieron la posibilidad de aprender.

Por otra parte, después de la realizada la práctica pedagógica se realiza análisis documental de planeaciones, diarios de campo y transcripción, con el fin de extraer las categorías

de interés, para definir las a la luz de diferentes autores, también, se buscan marcas textuales en los instrumentos antes mencionados a través de una metodología manual para una mejor comprensión e interpretación de estas (ver anexo No. 5), del mismo modo, se analiza coherencia entre las actividades implementadas y la teoría, igualmente, se hace reflexión para establecer de qué manera en el transcurso de la práctica pedagógica se evidenciaron esas categorías para determinar la pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del Jardín Infantil Chiquilines de Pereira.

Por último, se realizan conclusiones, recomendaciones y prospectiva, esta última se refiere al diseño de una guía virtual para docentes que contenga las actividades implementadas a través del juego guiado, juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de niños y niñas en edad preescolar.

**Figura 2. Ruta metodológica-creación propia.**

## 7. Descripción de la práctica

La práctica pedagógica de LPID Vicerrectoría Regional Pereira cuenta con tres énfasis diferentes de acuerdo con el nivel:

Nivel 1: lenguaje oral, sensopercepción y psicomotricidad en la primera infancia.

Nivel 2: didáctica de las matemáticas, lenguaje escrito y ciencias naturales.

Nivel 3: inclusión, competencias ciudadanas y ciencias sociales.

Los cuales son sustentados teóricamente a la luz de diferentes autores para la selección de objetivos y actividades por parte de la docente practicante, lo cual se documenta por medio de un formato de planeación (ver anexo No. 2) el cual permite conocer las actividades a realizar en cada encuentro.

El análisis de dicho documento requiere la búsqueda de las teorías de conocimiento que más identificaron en el ejercicio de practica y así corroborar o falsear su pertinencia de una manera argumentada posterior a la consulta de autores, los cuales a su vez permiten la identificación de las categorías a analizar a partir de la situación problema que fue identificada en el transcurso de la práctica.

Tal como lo estipula el compendio de investigación Uniminuto en su numeral 3.5 de campo y líneas de investigación:

El modelo pedagógico de la Corporación Universitaria Minuto de Dios se basa, entre varias perspectivas pedagógicas, en la praxeología –que considera la unión entre teoría y práctica–, entre el hacer y el ser, entre conocimiento y valor. (Corporación Universitaria Minuto de Dios, 2015)

Para llegar a la situación problema se requiere un ejercicio hermenéutico desde la observación y la narrativa, aterrizando el análisis situacional de contexto, que a su vez es plasmado en la propuesta de práctica pedagógica (ver anexo No. 1). Allí se recogen las principales características del contexto desde lo pedagógico, cultural y social.

Se realiza además un ejercicio de observación diagnóstica para contemplar aspectos específicos de dinámicas institucionales, rutinas y dinámicas de clase, así como postura pedagógica del docente titular (cooperador). “Por ello se dice que el relato es una primera unidad del texto que muestra los autores en sus relaciones, mostrándonos los escenarios donde se desarrollan estos procesos y los tiempos en los que acontecen” (Mejía 2005, p.57)

Es así como a partir de la necesidad observada, se retoman decisiones acerca de que se trabajará en el transcurso de dicha práctica, así mismo, se establece un proyecto que impacte ese foco de interés y posteriormente los documentos de planeación responden a dicho objetivo.

Al iniciar la sistematización se da un orden a los elementos mencionados para su análisis y de esta manera determinar la pertinencia de estos confrontándolos con la postura de los autores.

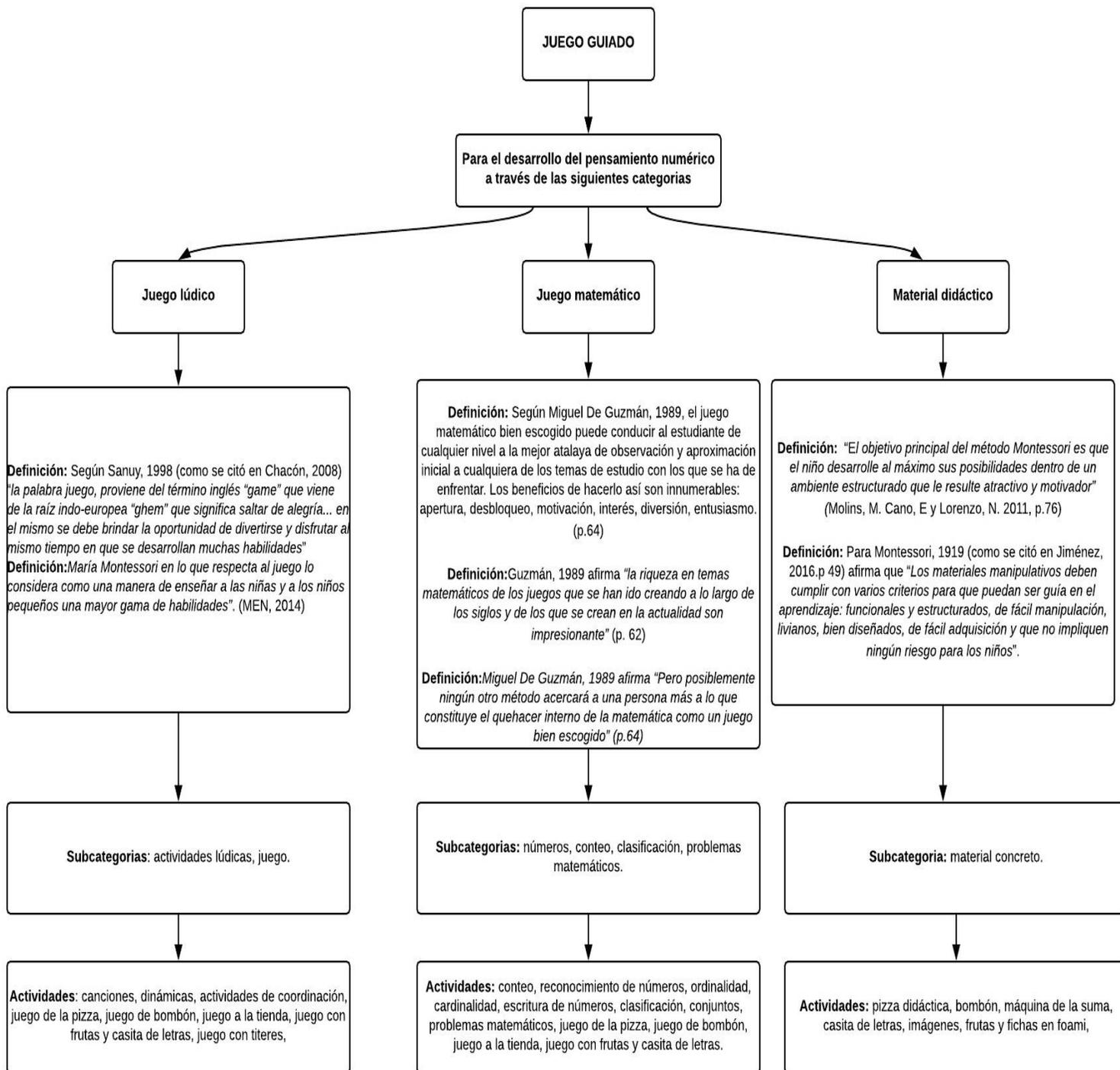
## **8. Interpretación crítica de la práctica reconstruida**

El presente apartado, presenta el análisis y discusión de los resultados de la sistematización de la práctica pedagógica nivel II, realizada en el jardín infantil Chiquilines de la ciudad de Pereira con el grado transición a través del proyecto pedagógico: Un paseo por el campo y la ciudad, por consiguiente, dicho análisis se lleva a cabo a partir de la observación y análisis documental de planeaciones, diarios de campo y transcripción, los cuales permitieron identificar como tema central; el juego guiado, del cual, a su vez se desprenden tres categorías; juego lúdico, juego matemático y material didáctico, cada una con sus respectivas subcategorías.

Por lo anterior, dicho análisis se presenta inicialmente desde la definición de cada categoría según autores (Conchita Sanuy, Miguel De Guzmán y María Montessori), así mismo, se contextualiza al objetivo de la presente sistematización y se realiza proceso de triangulación para la interpretación y reflexión de lo sucedido en el campo de práctica, del mismo modo, se presentan las subcategorías en el mapa categorial que se muestra a continuación.

Por último, para analizar los resultados se hace descripción de cada una de las categorías que surgieron a través del proceso de codificación de la información, de igual forma, se hace estudio de los datos dentro de cada uno de los instrumentos utilizados en la presente sistematización.

**Figura 3. Mapa categorial-creación propia.**



## 8.1 Juego guiado

Es el juego en el cual se enmarcan unos objetivos por cumplir y que es guiado por el docente para su buen desarrollo, Según Moyles, 1990, (como se citó en Leyva, 2011) afirma que “El juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31).

Por lo anterior, es importante que el docente planifique previamente los juegos lúdicos o actividades presentadas a los estudiantes, de esta forma se ejecutará un juego pero que tiene un objetivo de aprendizaje, así mismo, es vital que el maestro guíe a los niños y niñas, además, que explique en su totalidad cómo funciona el juego y de qué se trata, para que lo asimilen, lo entiendan y lo ejecuten de forma significativa, de igual forma, en estos juegos guiados es relevante el uso de material didáctico-concreto. De todo lo anterior mencionado dependerá que se cumpla con la meta de aprendizaje o no, según Yvern, 1998, (como se citó en Chacón 2008):

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge “...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (p.2)

En congruencia con lo anterior, es importante que el docente conozca los intereses y necesidades de los estudiantes, para poder saber qué tipo de actividades o que material puede ofrecerles para motivarlos en su aprendizaje y captar toda su atención, concentración, interés y amor por las matemáticas. Muy seguramente si los docentes se preocuparan más porque los niños y niñas entendieran los contenidos matemáticos, recurrirían a muchas estrategias innovadoras, llamativas e interesantes para ellos.

De hecho, en el análisis documental de la práctica pedagógica nivel II realizado para llevar a cabo la presente sistematización, se evidenció la implementación de actividades y juegos guiados que fueron brindados a los niños y niñas de grado transición para hacer más ameno su proceso de enseñanza-aprendizaje, todos debidamente planeados con el objetivo de cumplir con una intención pedagógica y donde se pudo evidenciar por parte de la docente practicante que los niños y niñas disfrutaron mientras interiorizaban las temáticas que se les presentó a través del proyecto “un paseo por el campo y la ciudad”. Cabe mencionar que el tema central de la presente sistematización es precisamente el juego guiado, del cual a su vez se desprenden las categorías de; juego lúdico, juego matemático y material didáctico, las cuales se abordarán a continuación con evidencias.

## **8.2 Juego lúdico**

Según Sanuy, 1998 (como se citó en Chacón, 2008):

La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades. (p.1)

En congruencia con lo anterior, se puede decir que el juego lúdico es una herramienta a través de la cual se puede potenciar diferentes habilidades en los niños y niñas mientras se divierten, de hecho, los juegos lúdicos se constituyen como actividades de goce y esparcimiento por medio de las cuales se puede abordar a los niños y niñas para enseñarles una temática.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que en la práctica pedagógica nivel II, se utilizó el juego lúdico como herramienta para potenciar el pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición, allí se implementaron juegos lúdicos como: dinámicas, actividades de coordinación, canciones, juego de picnic, juego con la pizza didáctica, juego de bombón, juego

con la máquina de la suma, juego con la casita de letras y el juego de la tienda o frutería, todos ellos ejecutados con el fin de cumplir el objetivo pedagógico antes mencionado desarrollar habilidades de pensamiento numérico.

De hecho, uno de los juegos lúdicos se realizó con una pizza didáctica, el cual consistió en; los niños y niñas uno a uno iban pasando, encima de la mesa habían diferentes fichas con palabras de objetos relacionados con la casa, escogían una, leían lo que decía, después lanzaban un dado y según el número que les salía debían coger esa misma cantidad de fichas en foami y la colocaban en la cantidad que correspondía en la pizza numérica, en esa misma actividad, se trabajó con los niños y niñas lenguaje y matemáticas de una forma que resultó muy divertida para ellos según lo manifestaban.

A continuación, se toma el apartado de la planeación donde se puede evidenciar como se ejecutó la actividad.

**Tabla 3. Tomado de planeación del 17 de octubre**

*Por último, se realiza actividad con una pizza didáctica, que consiste en; escoger una palabra “de objetos relacionados con la casa”, leerla, después lanzar un dado y según el número que le salga, debe coger esa cantidad de imágenes de la palabra que leyó y ponerlas en la cantidad de la pizza a la cual pertenecen.*

La información anterior obtenida de la planeación muestra cómo se realizó el juego de forma detallada, lo cual no fue posible evidenciar en el diario de campo, ni en la transcripción, ya que en esta última se menciona que se va a jugar con una pizza, pero no se alcanza a obtener en la grabación el juego con la pizza, ni se detalla el paso a paso de cómo era el juego, por consiguiente, se considera que faltó información de esta actividad en los instrumentos de diario de campo y transcripción.

Así mismo, después de hacer revisión de la categoría de juego lúdico en planeaciones, diario de campo y transcripción, se llega a la siguiente conclusión; en las planeaciones se evidencia la implementación de diferentes juegos lúdicos como; dinámicas, juego con la pizza, juego con bombón, juego de la frutería y juego con la casita de letras, de los cuales unos juegos se detallan muy bien, pero otros no tanto, por lo cual, no refleja al cien por ciento el paso a paso de los juegos realizados, de igual forma, se puede decir que en el diario de campo se ven reflejados solo algunos de los juegos lúdicos implementados, por ejemplo; no se evidencia el juego con la pizza didáctica, aun cuando fue una actividad que resultó muy interesante para los niños y niñas, según lo percibido por la docente practicante, por otra parte, la transcripción no presenta información relevante relacionada con el juego de la pizza, pues solo menciona que se va a jugar con una pizza, pero nada más. De igual forma, se presenta a continuación evidencia fotográfica del juego con la pizza.

**Figura 4.** Pizza Numérica



Fotografía de Claudia Lorena Rodríguez

Por otra parte, “María Montessori en lo que respecta al juego lo considera como una manera de enseñar a las niñas y a los niños pequeños una mayor gama de habilidades”. (como se citó en MEN, 2014, p.26).

De acuerdo con la autora y las evidencias presentadas, se puede concluir que los juegos lúdicos implementados en la práctica profesional nivel II, fueron pertinentes para los niños y niñas de grado transición, ya que permitieron que ellos disfrutaran de diferentes actividades lúdicas mientras potenciaban su pensamiento numérico, así mismo, se puede decir que salieron de sus rutinarias clases para divertirse, gozar, entretenerse, pero sobre todo aprender, también, se pudo notar que estos juegos acompañados de diferentes materiales didácticos fueron muy llamativos y motivadores a la hora de aprender.

Para finalizar, se llega a la conclusión que la información registrada en los instrumentos utilizados como; diario de campo, planeaciones y transcripciones debió ser más completa y clara a la hora de describir los juegos lúdicos a implementar, pues la mayoría de ellos no se registran de forma detalla, de hecho, el análisis se pudo realizar porque la docente practicante vivió todo lo que sucedió en la práctica.

### **8.3 Juego matemático**

Según Miguel De Guzmán (1989):

El juego matemático bien escogido puede conducir al estudiante de cualquier nivel a la mejor atalaya de observación y aproximación inicial a cualquiera de los temas de estudio con los que se ha de enfrentar. Los beneficios de hacerlo así son innumerables: apertura, desbloqueo, motivación, interés, diversión, entusiasmo.  
(p.64)

En ese orden de ideas se puede decir que, los juegos matemáticos son una herramienta ideal para enseñar matemáticas a los niños y niñas, pues resulta una forma de aprendizaje innovadora y atractiva para ellos, así mismo, los motiva a participar no solo una, sino varias veces, por lo cual, mientras desarrollan estos juegos se les posibilita un momento de

esparcimiento y aprendizaje a la vez, De Guzmán (1989) afirma: “La riqueza en temas matemáticos de los juegos que se han ido creando a lo largo de los siglos y de los que se crean en la actualidad son impresionante” (p. 62).

Por otra parte, es importante mencionar que la mayoría de las personas sienten cierto escepticismo o miedo hacia las matemáticas, pero es precisamente porque los docentes no han sabido guiar o motivar a sus estudiantes para que amen jugar con los números, de hecho, dictan clases magistrales y aburridas, las cuales no contribuyen y mucho menos brindan la posibilidad de interiorizar conceptos matemáticos de una forma divertida y amena.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe mencionar que en la práctica pedagógica nivel II, se implementaron juegos matemáticos con material didáctico, con el objetivo de estimular y potenciar el pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición, allí se ejecutaron diversos juegos relacionados con; conteo, cardinalidad, ordinalidad, escritura de números y clasificación, entre otros, así mismo, se utilizaron juegos matemáticos como; la máquina de la suma, la pizza didáctica, el bombón, la casita de letras, también, frutas y números realizados en foami, al igual que fichas y piezas pequeñas para el conteo.

De hecho, también otro de los juegos matemáticos que se implementó con los niños y niñas de grado transición fue; se llevaron frutas en foami y se le entregó a cada niño de a una, a su vez, de la casita de las letras ellos sacaban las letras para formar el nombre de la fruta que les había correspondido, algunos de los niños y niñas muy motivados pedían permiso a la docente practicante para formar también su nombre. Después, ellos debían clasificar todas las frutas por color y fruta para luego contar cuantas había de cada una y asignarle el número correspondiente. Al final de la clase se realizó también una ficha de conjuntos con las frutas. A continuación, se

presenta evidencia del instrumento de planeación, donde se puede evidenciar como se ejecutó la actividad.

**Tabla 4. Tomado de planeaciones – septiembre 22**

*Se llevan frutas en foami y se le entrega a cada niño (a) de a una, a su vez, de la casita de las letras debe sacar las que contenga la fruta que le corresponde para formar el nombre de la fruta.*

*Así mismo, se pide a los niños (as), clasificar todas las frutas por color y fruta para luego contar cuantas hay de cada una y asignarle el número correspondiente.*

*Para finalizar, se realiza ficha de conjuntos con las frutas.*

Así mismo, se adjuntan evidencias fotográficas para apreciar la actividad que se realizó ese día.

**Figura 5. Registro fotográfico de actividades**



Fotografías de Claudia Lorena Rodríguez (2017)

La información anterior fue obtenida de la planeación del 22 de septiembre, aunque es importante aclarar que se ejecutó el 19 de septiembre a petición de la docente titular, allí se muestra cómo se realizó el juego de forma detallada, lo cual no fue posible evidenciar en el diario de campo, ni en la transcripción, pues en ninguno de estos dos últimos se menciona la actividad, por consiguiente, se considera que faltó información de esta actividad en los instrumentos de diario de campo y transcripción.

Así mismo, otro de los juegos matemáticos que se utilizó con los niños y niñas fue el del bombón, un juego tradicional muy conocido al que la mayoría de las personas alguna vez en su niñez jugaron, este juego llamativo y divertido para los niños y niñas se hace con el fin de estimular el reconocimiento de los números, ya que, por petición de la docente titular ese día se les debía reforzar números en inglés, por lo tanto, la docente practicante elabora este juego con tela quirúrgica y en colores llamativos para trabajarles números en inglés, pero también en español, de hecho, la actividad consistió en: se llevaron imágenes con cantidades diferentes, al niño o niña que le correspondía debía decir que número había primero en español y luego en inglés, después, saltaban por el bombón hasta llegar al número que le había correspondido y allí debía dejar las imágenes o fichas, lo hacían por turnos a través de la dinámica tingo tango. Es importante aclarar que en la planeación solo se evidencia que se trabajó los números en inglés, pero como la docente practicante implementó el juego primero decían los números en español y después en inglés, de igual forma, se adjunta el apartado de la planeación donde se puede evidenciar como se plasmó.

**Tabla 5. Tomado de planeaciones – octubre 27**

*Actividad: se realiza con los niños y niñas la actividad dejada por la Docente de Inglés, explicándoles paso a paso lo que deben hacer y estando pendiente de que lo hagan correctamente.*

*Después, se hace actividad de repaso de los números en inglés, para ello, se muestran los números uno a uno preguntándoles como se dice en inglés, se les va corrigiendo y diciendo como se dice el número.*

*También, se llevan imágenes con cantidades diferentes, al niño o niña que le corresponda debe decir cuántos hay en inglés y saltar por el “bombón” hasta llegar al número que corresponde y allí dejar las imágenes o fichas, lo hacen por turnos a través de la dinámica tingo tango.*

Del mismo modo, se adjuntan evidencias fotográficas de cómo se ejecutó el juego matemático ese día.

**Figura 6. Juego de bombón**

Fotografía de Claudia Lorena Rodríguez (2017)

Por consiguiente, después de hacer revisión de la categoría de juego matemático en planeaciones, diario de campo y transcripción, se llega a la siguiente conclusión; en el juego matemático realizado con las frutas en foami y la casita de letras se puede decir que, en la planeación del 22 de septiembre se evidencia como se llevó a cabo la actividad, por el contrario, en el diario de campo y en la transcripción no se encontró evidencia alguna de esta actividad, por lo cual, se considera que estos dos últimos instrumentos no aportaron información relevante a la presente sistematización. De igual forma, en el juego matemático realizado con el bombón, se pudo evidenciar que en la planeación del 27 de octubre se detalla de forma clara el paso a paso de cómo se desarrolló la actividad, así mismo, en el diario de campo se evidenció la actividad de números en inglés en la cual se utilizó el bombón, pero después de hacer revisión se encuentra que en este instrumento no se mencionó que se había llevado el bombón para esta actividad y en la transcripción no se mencionó ni la actividad ni el juego matemático que se utilizó, por lo tanto, se puede deducir que nuevamente la planeación aportó información relevante para este proceso de sistematización, en contraste, el diario de campo y la transcripción no fueron relevantes.

Miguel De Guzmán (1989) afirma: “Pero posiblemente ningún otro método acercará a una persona más a lo que constituye el quehacer interno de la matemática como un juego bien escogido” (p.64)

De acuerdo con el autor y las evidencias presentadas anteriormente, se puede concluir que los juegos matemáticos implementados en la práctica pedagógica nivel II, fueron pertinentes para los niños y niñas de grado transición, ya que permitieron que ellos jugaran para aprender conceptos matemáticos, de hecho, el objetivo de la docente practicante fue especialmente abordar el área de matemáticas y más específicamente estimular su pensamiento numérico a

través de estos juegos matemáticos, allí se pudo notar que disfrutaron mucho aprender matemáticas.

Para finalizar, se llega a la conclusión que la información registrada en los instrumentos utilizados como; diario de campo, planeaciones y transcripciones debió ser más completa y clara a la hora de describir los juegos matemáticos a realizar, pues todo este análisis se pudo realizar a fondo porque la docente practicante conoce todo lo que sucedió en la práctica y porque tiene evidencias fotográficas.

#### **8.4 Material didáctico**

Juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza, pues permite que los niños y niñas aprendan de forma divertida, así mismo, el hecho de manipular y utilizar materiales contribuye para que el aprendizaje sea significativo, al tiempo que se puede utilizar como herramienta para fortalecer el desarrollo del pensamiento numérico, una de las principales exponentes que dio vital importancia al uso de material didáctico fue la pedagoga y educadora Italiana María Montessori, “El objetivo principal del método Montessori es que el niño desarrolle al máximo sus posibilidades dentro de un ambiente estructurado que le resulte atractivo y motivador” (Molins, Cano, Lorenzo. 2011, p.76)

Teniendo en cuenta lo anterior, en la práctica pedagógica nivel II, se utilizaron materiales didácticos realizados con materiales reciclados, los cuales salieron muy económicos, entre ellos se usaron: la máquina de la suma, la pizza didáctica, el bombón, la casa de letras, también, frutas y números realizados en foami, al igual que fichas y piezas pequeñas para el conteo.

De hecho, con el uso de estos materiales didácticos y más exactamente con la máquina de la suma, con la cual se jugó a la tienda de la siguiente manera: entre todos se puso el nombre a la tienda y luego se plasmó en un cartel y se pegó en la pared, así mismo, se dividió el salón en dos

equipos, de los cuales iba saliendo un representante que tomaba una bolsa de papel en la que había un pedido para entregar, la docente practicante le leía el problema matemático y el niño o niña lo separaba (con frutas en foami), después las pasaba por la máquina de la suma y realizaba un conteo total, se pudo evidenciar mucha motivación por parte de los niños y niñas, los cuales expresaban que no querían parar de jugar o que querían jugar otra vez, lo cual resultó gratificante para la docente practicante, ya que evidenció que fueron felices, además, que disfrutaron aprender y que se cumplió con el objetivo pedagógico. Así mismo, resultó gratificante que la docente titular que sólo usaba el tablero y dictaba, pidiera de estos materiales prestados para utilizarlos en el aula, de igual forma, se notó por parte de la directora del jardín infantil gran agrado por las actividades implementadas y el material utilizado, de hecho, ofrece empleo a la docente practicante.

A continuación, se presentan algunas de las evidencias presentes en el instrumento de diario de campo, donde se puede evidenciar como se ejecutó la actividad y los comentarios de los niños.

**Tabla 6. Tomado de diario de campo - octubre 31**

*Por último, se realiza juego de la frutería, se pide a los niños y niñas que entre todos le demos un nombre a la frutería que vamos a poner, después se plasma el nombre en cartulina, así mismo, se llevan cajas de cartón las cuales servirán para meter las diferentes frutas en fomi, también se les presenta la máquina de la suma, la cual se va a usar para separar pedidos hechos por diferentes clientes, los pedidos están escritos en bolsas de papel que están pegadas en el tablero, entonces para*

*iniciar el juego se divide el salón en dos grupos, y por turnos cada grupo irá escogiendo una bolsa del tablero, la cual leen para separar el pedido, las frutas deberán pasarlas por la máquina de la suma para que puedan dar el total de frutas de cada pedido, de esta forma divertida y a través del juego se proponen problemas matemáticos para que sean realizados por los niños y niñas.*

*Después de separar todos los pedidos con éxito se dice a los estudiantes que el juego ha terminado, ellos muy tristes todos dicen querer hacer más actividades así de divertidas, por lo cual esto resultó muy gratificante para mí.*

**Observaciones:** *El día de hoy se pudieron ejecutar todas las actividades que estaban planeadas, los niños y niñas participaron activamente y se les vio muy contentos más que todo en la actividad de la frutería, de hecho, cuando se fue a terminar la actividad decían que no, que jugáramos más, lo cual fue muy gratificante para mí, pues se pudo evidenciar que los niños y niñas se divirtieron mucho mientras realizaban sumas y daban solución a diferentes problemas matemáticos, este tipo de reacción en ellos da la satisfacción de la labor cumplida.*

La información anterior obtenida del diario de campo, muestra cómo se realizó el juego de forma detallada, lo cual no fue posible evidenciar en la planeación número 4 del 31 de octubre con claridad, pues solo se menciona que se va a jugar a la tienda pero no se dice como, ni el paso a paso de la actividad, lo cual es una falencia encontrada al diligenciar la planeación, ya que, la docente practicante al leer entiende de que se trata porque lo vivió, pero posiblemente si otra persona ajena a la planeación la lee no va a entender muy bien cómo se llevó a cabo el juego,

cuáles fueron los materiales didácticos utilizados y cuál fue el propósito de la actividad. De igual forma, se presentan a continuación evidencias fotográficas del juego de la tienda.

### Figura 7. Juego de frutería



Fotografías de Claudia Lorena Rodríguez (2017)

Así mismo, después de hacer revisión de la categoría de material didáctico en planeaciones, diario de campo y transcripción, se llega a la siguiente conclusión; en las planeaciones se evidencia el uso de diferentes materiales didácticos como; la pizza didáctica, el bombón, máquina de la suma, fichas, realización de figuras en plastilina y maqueta con material reciclable y el juego de la tienda, pero aunque se evidencia el material, no se explica detalladamente en las planeaciones el uso del mismo, de igual forma, en el diario de campo se ve

reflejado solo el uso de algunos de los materiales didácticos, no todos los que se utilizaron, por el contrario, si se detalla muy bien el juego de la tienda paso a paso y los testimonios de los niños motivados por la actividad ejecutada, por otra parte, en la transcripción se evidencia que se hace mención a un material didáctico; a la pizza numérica, pero la grabación en su totalidad no alcanzó a abarcar el uso de la misma, por lo tanto, queda inconcluso en las evidencias escritas de cómo fue el uso de este material, por lo que se concluye que la transcripción no fue un elemento relevante en este proceso de análisis por su corta duración. Sin embargo, si hay evidencias fotográficas de esta actividad:

**Figura 8. Actividad con pizza numérica**



Fotografía de Claudia Lorena Rodríguez (2017)

Montessori, 1919 (como se citó en Jiménez, 2016) afirma: “Los materiales manipulativos deben cumplir con varios criterios para que puedan ser guía en el aprendizaje: funcionales y estructurados, de fácil manipulación, livianos, bien diseñados, de fácil adquisición y que no impliquen ningún riesgo para los niños” (p 49).

De acuerdo con la autora y las evidencias presentadas, se puede concluir que los materiales didácticos utilizados en la práctica pedagógica nivel II, fueron pertinentes para los

niños y niñas de grado transición, ya que permitieron que ellos manipularan fácilmente estos materiales que fueron elaborados por la docente practicante con material reciclable, especialmente para abordar el área de matemáticas y más específicamente estimular su pensamiento numérico, por otra parte, se determina que los materiales utilizados de ninguna forma implicaron un riesgo para los niños, por el contrario, se pudo notar que los disfrutaron, les gustaron, llamaron su atención y permitieron que a través del juego ellos pudieran interiorizar conocimientos matemáticos.

Para finalizar, se llega a la conclusión que la información registrada en los instrumentos utilizados como; diario de campo, planeaciones y transcripciones debió ser más completa y clara a la hora de describir los juegos a realizar y los materiales a utilizar, de hecho, todo este análisis se pudo realizar porque la docente practicante conoce todo lo que sucedió en la práctica, más no por la forma en la que se registró la información.

## 9. Conclusiones

A continuación, se especifica el cumplimiento de cada objetivo contrastado con su respectiva conclusión, con el fin de dar claridad al lector acerca de la pertinencia y alcance de cada uno de ellos:

**Tabla 7. Conclusiones**

Objetivos	Conclusiones
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las categorías trabajadas en el desarrollo del pensamiento numérico, según análisis documental de planeaciones, diario de campo y transcripciones, además búsqueda teórica de las mismas.</li> </ul>	<p>Después de realizar análisis documental de planeaciones, diarios de campo y transcripciones, se identifica como tema central el juego guiado, del cual a su vez se desprenden las categorías de juego lúdico, juego matemático y material didáctico, siendo este el que más presente está en los instrumentos de recolección (documentos reglamentarios de práctica pedagógica).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluar la pertinencia según teoría de diferentes autores de la utilización de la estrategia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico, implementado por la docente para</li> </ul>	<p>De igual forma, después de efectuar la presente sistematización de la práctica pedagógica nivel II y analizar las categorías seleccionadas a la luz de diferentes autores, se llega a la conclusión que las actividades implementadas a través del juego guiado:</p>

<p>el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición.</p>	<p>juego lúdico, juego matemático y material didáctico, si resultaron pertinentes para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado transición del Jardín Infantil Chiquilines de la ciudad de Pereira, puesto que al contrastar la información del rastreo teórico se notó como esta guarda estrecha relación con las marcas textuales de los documentos de registro de la práctica, tal como se puede ver en el (anexo 5).</p> <p>Así mismo, se llega a la conclusión que las planeaciones (anexo 2) de la docente fueron el insumo más relevante en la presente sistematización, ya que aportaron evidencias necesarias que contribuyeron para realizar la sistematización, en contraste, se determina que el diario de campo (anexo 3) y las transcripciones de clase (anexo 4) no fueron un insumo tan significativo para este tema de interés, siendo este último el que menos aportó en el análisis documental realizado puesto que se realizó para una sola</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

intervención pedagógica, concluyendo así que la continuidad de los registros permiten análisis más amplios y contribuyen al proceso de autoevaluación del docente en formación.

Por otra parte, cabe mencionar que el proceso de sistematización permite que el sistematizador reflexione acerca de su experiencia y analice las situaciones que debe mejorar, por lo cual, se considera que este proceso más que un documento de investigación en el aula se convierte en una herramienta de reflexión, por consiguiente, el docente puede mejorar sus prácticas educativas y cuestionarse acerca de su quehacer pedagógico. En este caso específico se pone en evidencia que se requieren unas planeaciones donde se incluyan descripciones muy completas de lo que se espera pase durante la clase, además de usar variadas rutinas de entrada que se vuelvan parte de la intención pedagógica.

<ul style="list-style-type: none"><li>• Proponer la elaboración de una guía virtual para docentes que recopile las actividades implementadas a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico, para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado preescolar.</li></ul>	<p>Por último, como resultado de la sistematización de la práctica pedagógica nivel II, se entrega cartilla virtual que recopila los juegos matemáticos y el material didáctico utilizado para el desarrollo del pensamiento numérico con niños y niñas de grado transición, la cual puede resultar útil para otros docentes en formación y en ejercicio.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 10. Recomendaciones

Se recomienda implementar actividades a través del juego guiado, juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico, ya que esto se convierte en una fuente motivadora para los niños y niñas, al despertar su interés, curiosidad y participación, lo cual contribuye de forma positiva en el potenciamiento de las diferentes áreas. De hecho, lo anterior daría respuesta a un interrogante muy usual y es que los estudiantes no entienden lo que sus maestros explican o simplemente no sienten interés por las clases, esto quizás se presenta porque todavía hoy en día con todos los recursos existentes, se siguen presentando clases magistrales que terminan por desmotivar a niños y niñas en etapa inicial (5 años), por consiguiente, es importante que los maestros y maestras reflexionen de cómo están ejerciendo su labor y se documenten continuamente.

Se sugiere que en próximos semestres los formatos de planeación del docente se diligencien de forma más detallada, para que en futuras sistematizaciones se tenga información más relevante que contribuya con el proceso de análisis.

Así mismo, se recomienda diligenciar diario de campo semanal y no quincenal como en la presente sistematización, de esta forma se tendrían más datos para un análisis más completo, además de hacer seguimiento temprano a las acciones de mejora.

De igual forma, se recomienda realizar más transcripciones y grabaciones de clase, ya que si este insumo se tiene con más frecuencia puede aportar datos interesantes en las vivencias de la práctica pedagógica, sobre todo en momentos en que los estudiantes intervienen y ponen en evidencia su nivel de motivación frente a las actividades.

## 11. Prospectiva

Se entrega una guía virtual para docentes como resultado de la experiencia de práctica pedagógica nivel II, donde se evidencian las actividades implementadas a través del juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico con niños y niñas de grado preescolar.

Además, teniendo en cuenta el rastreo teórico realizado, se emprenden acciones de mejora en las que se ajustan las planeaciones de forma más descriptiva, de modo que esta guía sea material útil para otros docentes en formación y ejercicio.

La guía se presenta en el (anexo 7), así mismo, puede ser vista en internet donde se publicó en el siguiente link <https://es.calameo.com/read/0057620736bedd61c9102>

## 12. Bibliografía

- Cachago Ascue, E.B. (2014). *El juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje lógico-matemático en los niños niñas del primer año de educación básica “Juan Montalvo”, de la provincia de pichincha, Cantón Quito, parroquia Tababela, barrio oyambarrillo*. Recuperado de:  
[http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6348/1/FCHE\\_LEP\\_441.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6348/1/FCHE_LEP_441.pdf)
- Cárcamo, H. (2005). *Hermenéutica y análisis cualitativo*. Revista de epistemología de las Ciencias Sociales (23), 204-216. Recuperado de:  
<https://cintademoebio.uchile.cl/index.php/CDM/article/view/26081/27386>
- Cerda, H. (2001). *El Proyecto de Aula. El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimientos*. Mesa Redonda. Editorial Magisterio. Bogotá. Colombia.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20%20E1%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%20Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Corporación Universitaria Minuto de Dios. (2015). *UNIMINUTO: compendio de Investigación*. Bogotá, Colombia: Panamericana Formas & Impresos. Recuperado el septiembre de 2017, de <http://studylib.es/doc/6637083/uniminuto--compendio-de-investigaci%C3%B3n>
- De Cero a Siempre. (2016). *Ley 1804 de 2016 política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre*. Recuperado de:  
<http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Paginas/Normativa.aspx>

De Guzmán, M. (1989). *Juegos y matemáticas*. Recuperado de:

<http://www.fespm.es/sites/revistasuma.es/IMG/pdf/4/061-064.pdf>

Denzin y Lincon. (2005). *La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos*. Recuperado de:

[http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION\\_UNPAN/BOL\\_DICIEMBRE\\_2013\\_69/UNED/2012/investigacion\\_cualitativa.pdf](http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION_UNPAN/BOL_DICIEMBRE_2013_69/UNED/2012/investigacion_cualitativa.pdf)

Guzmán, M. (2018). *Importancia de la didáctica en el aula*. Recuperado de:

<http://educacion.editorialaces.com/didactica-en-el-aula/>

Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Recuperado

de: [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

Hernández Requena, S. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*. Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento, volumen (5), pp-pp. 26-35. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/780/78011201008.pdf>

Holliday, O. (2011). *La sistematización de experiencias y las corrientes innovadoras del pensamiento latinoamericano – una aproximación histórica*. Recuperado de:

[http://www.cepalforja.org/sistem/sistem\\_old/oscar\\_jarasistematizacion\\_y\\_corrientes\\_innovadoras.pdf](http://www.cepalforja.org/sistem/sistem_old/oscar_jarasistematizacion_y_corrientes_innovadoras.pdf)

Jiménez, L. (2016). *Proyecto de aula para fortalecer el pensamiento numérico a través de la utilización de material manipulativo en los niños de preescolar de la I.E.V.S sede Fidel Antonio Saldarriaga*. Recuperado de:

<http://www.bdigital.unal.edu.co/53995/1/42687574.2016.pdf>

- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado el 2 de Noviembre de 2017 de:  
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Mejía, M. (2005). *La Sistematización Empodera y produce saber y conocimiento sobre la practica desde la propuesta para sistematizar la experiencia de Habilidades para la vida*. Quito Ecuador, edición 2015. Recuperado de:  
<https://es.calameo.com/read/0045584388e8f650fe535>
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Serie de lineamientos curriculares matemáticas*. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869\\_archivo\\_pdf9.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf9.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. *El juego en la educación inicial*. Recuperado de: [http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje transición*. Recuperado de:  
[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA\\_Transici%C3%B3n.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Transici%C3%B3n.pdf)
- Molins, M. Cano, E y Lorenzo, N. (2011). *María Montessori: el método de la pedagogía científica*. El legado pedagógico del sigo XX para la escuela del siglo XXI (pp 69-94). Barcelona, España: Editorial Graó.
- Rivera, Carolina. Vélez, Ana María. Pupo, Maycol. (2009). *Análisis de la utilización de material didáctico en la enseñanza de las matemáticas del grado primera de educación básica*. Recuperado de:

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1411/37133R621.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UNICEF. (2004). *Artículo 31 de la Convención Internacional Sobre Los Derechos Del Niño Y De La Niña*. Recuperado de:

[https://www.unicef.org/paraguay/spanish/py\\_convencion\\_espanol.pdf](https://www.unicef.org/paraguay/spanish/py_convencion_espanol.pdf)

UNICEF. (2007). *Ley 1098 de 2006 Código de infancia y adolescencia*. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/colombia/pdf/codigo-infancia-com.pdf>

### 13. Anexos

#### Anexo 1. Propuesta pedagógica

***CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS***

***CENTRO DE EGRESADOS, EMPLEABILIDAD Y PRÁCTICAS - CEEP***

***FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES***

***PROPUESTA DE PRÁCTICA PROFESIONAL***

#### ***A. INFORMACIÓN GENERAL***

PROGRAMA ACADÉMICO	Licenciatura En Pedagogía Infantil
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Claudia Lorena Rodríguez Ospina
CARGO DEL ESTUDIANTE EN EL CAMPO DE PRÁCTICA	Practicante
MODALIDAD DE PRÁCTICA	Empresarial <input checked="" type="checkbox"/> Intervención <input type="checkbox"/>

DURACIÓN DE LA PRÁCTICA	12 meses ____ 6 meses ____ 16 semanas <u>X</u>
-------------------------	------------------------------------------------

### B. INFORMACIÓN ESPECÍFICA DEL CAMPO DE PRÁCTICA

CAMPO DE PRÁCTICA	Jardín Infantil Chiquilines
SECTOR ECONÓMICO	Estrato 4
DEPENDENCIA O ÁREA DE PRÁCTICA	Educación Preescolar
COOPERADOR PRINCIPAL	Liliana María Londoño Docente Titular
COOPERADOR ENCARGADO	Gloria Susana Álvarez Martínez Directora
DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CAMPO DE PRÁCTICA	
<p>El Jardín Infantil Chiquilines, es un Jardín de carácter privado que se encuentra ubicado en la ciudad de Pereira en la calle 21 # 17b-31 barrio La Lorena, sector centro, el Jardín Infantil cuenta con 5 salones cada uno en promedio atiende alrededor de 16 niños y niñas, en edades entre los 2 y 6 años aproximadamente, también tienen un patio muy grande con juguetes donde pueden interactuar y divertirse, así mismo, el Jardín maneja dos jornadas de estudio; en la mañana y en la tarde, cabe aclarar que el grado en el cual se está ejecutando la práctica profesional es Transición, el cual cuenta con 10 niñas y 7 niños, para un total de 17 estudiantes.</p>	

Por último, el personal del Jardín Infantil está conformado por: 5 Docentes, en la parte de la salud cuentan con una Psicóloga que va por días, en el área administrativo está; la secretaria y la directora, así mismo, en la parte de servicios generales y la portería se cuenta con otra persona.

### C. INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE LA PROPUESTA

#### TÍTULO DE LA PROPUESTA:

“Un paseo por el campo y la ciudad”

#### DESCRIPCIÓN DE LA NECESIDAD, PROBLEMA U OPORTUNIDAD IDENTIFICADO:

Con esta propuesta se vio la oportunidad de acercar a los niños y niñas a la literatura (lenguaje), la exploración del medio (ciencias naturales) y al juego (matemáticas), con la excusa pedagógica “Un paseo por el campo y la ciudad”, un proyecto que les permite adquirir conocimientos, compartir, interactuar, participar, desarrollar habilidades y fortalecer las áreas anteriormente mencionadas, por medio de herramientas que resultan interesantes para ellos como lo son; actividades lúdicas que involucran el juego, así mismo, a través de recursos tecnológicos, cuentos, masas, pintura, material didáctico y concreto.

A través de este proyecto se tiene la oportunidad de hacer un viaje por el campo y la ciudad, donde los niños y niñas pueden conocer todo acerca de estos mundos mágicos que resultan tan diferentes, además, los estudiantes pueden desarrollar su imaginación, curiosidad y creatividad, del mismo modo, se posibilitan experiencias en las cuales desarrollan habilidades comunicativas que favorecen su expresión, y contribuyen a enriquecer su vocabulario, de hecho, se trabajan procesos de lectura, escritura, lenguaje oral y comprensión lectora. “La literatura, es

el arte de jugar con las palabras escritas y de la tradición oral, las cuales hacen parte del acervo cultural de la familia y del contexto de las niñas y los niños”. (MEN, 2014).

Así mismo, el juego en la educación inicial es una herramienta que orienta la labor pedagógica, de hecho, a través de él se puede potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños, ya que mientras participan de diferentes juegos tienen la posibilidad de adquirir conocimientos, de esta forma, aprenden mientras juegan y se abordan procesos de pensamiento numérico, espacial y geométrico. “El juego es el reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto”. (MEN, 2014).

Por otro lado, la exploración del medio en la educación inicial también es una herramienta a través de la cual los niños y niñas potencian su desarrollo y habilidades, pues tienen la posibilidad de observar, explorar, indagar, preguntar, manipular y establecer hipótesis, lo cual les permite acercarse a su realidad, “La exploración del medio es el aprendizaje de la vida y todo lo que está a su alrededor; es un proceso que incita y fundamenta el aprender a conocer y entender que lo social, lo cultural, lo físico y lo natural están en permanente interacción” (MEN, 2014).

Por consiguiente, esta propuesta está basada en la literatura (lenguaje), la exploración del medio (ciencias naturales) y el juego (matemáticas), actividades rectoras de la infancia, que además de ser inherentes a los niños y las niñas, posibilitan aprendizajes por sí mismas.

La práctica se está realizando de la mano con la Docente titular Liliana María Londoño, la cual brinda el acompañamiento y espacio para el desarrollo de las diferentes actividades planeadas.

**OBJETIVOS:****Objetivo General**

Ofrecer un ambiente de aprendizaje a través del proyecto “Un paseo por el campo y la ciudad” por medio de actividades rectoras de la infancia que contribuyan a potenciar el desarrollo integral de la literatura (lenguaje), la exploración del medio (ciencias naturales) y el juego (matemáticas) de los niños y niñas del grado Transición del Jardín Infantil Chiquilines de la ciudad de Pereira.

**Objetivos Específicos**

1. Potenciar el lenguaje oral, escrito y comprensivo de los niños y niñas.
2. Acercar a los niños y niñas al conocimiento científico.
3. Propiciar experiencias lógico matemáticas en los niños y niñas, para el desarrollo de habilidades y adquisición de aprendizajes.
4. Brindar experiencias significativas a los niños y niñas, a través de un ambiente educativo preparado y con material concreto novedoso para que participen activamente en la construcción de su propio aprendizaje

**METODOLOGÍA A UTILIZAR**

Esta propuesta utiliza una metodología activa-participativa, en la cual los niños y niñas a través de las experiencias vividas por medio de las actividades rectoras de la infancia como son el juego, la literatura y la exploración del medio, construyen su propio aprendizaje, de hecho, todas las planeaciones que se han ejecutado han incluido siempre la participación directa de los estudiantes, donde tienen la oportunidad de poner a volar su imaginación, creatividad y curiosidad, así mismo, teniendo siempre como referencia el proyecto “Un paseo por el campo y

la ciudad”, además, se ha incorporado a estas estrategias didácticas y lúdicas por medio de cuentos, juegos, videos, canciones, dibujos, títeres, imágenes, del mismo modo, se ha estimulado la lectura y escritura a través de material concreto novedoso para posibilitar así aprendizajes significativos.

Además, se pretende potenciar habilidades comunicativas en los niños y niñas, también, mejorar la expresión y comunicación, para ello se usan cuentos, todos elaborados especialmente para despertar su interés, así mismo, se ha utilizado la casita de letras, la cual es una herramienta didáctica que contiene muchas letras para potenciar la lectura y escritura de los niños y niñas, de hecho, se ha tratado de darles a conocer los temas de una forma muy didáctica en la que ellos disfrutan mientras aprenden.

Así mismo, como herramienta de aprendizaje se han realizado muchos juegos como; tinto tingo tango, lotería, papa caliente, gallina ciega preguntona, Simón dice, bombón, igualmente, juegos didácticos como: la máquina de la suma, con la cual los niños y niñas realizan sumas y se trabajan los números.

Además de las actividades mencionadas, se han realizado: fichas, manualidades, bailes, canto, proyección de videos y pintura entre otros.

## MARCO TEÓRICO

### Literatura en la educación inicial

La primera forma de comunicación de los bebés es por medio del llanto, pues para la adquisición del lenguaje es necesaria la interacción con otros, lo cual se logra a medida que el niño crece, ya que tiene la posibilidad dependiendo de su contexto de ampliar su vocabulario en la medida que interactúa y comparte con otros, lo cual en niños de primera infancia no resulta

tan difícil, ya que tienen la capacidad de aprender muchas palabras nuevas cada día, de ahí la importancia de estimularlos para ayudarlos en el desarrollo de su lenguaje.

Por ello admitir que los primeros años de la vida son definitivos para el desarrollo, y que el lenguaje es una herramienta fundamental para lograrlo, sitúa a las familias, las maestras, los maestros y los agentes educativos frente al imperativo político de ofrecer, durante la educación inicial, ambientes enriquecidos, donde los adultos toman conciencia de su papel y brindan todas las posibilidades para jugar, explorar el medio y disfrutar el arte y la literatura. (MEN, 2014, Doc. 23 p.16)

La propuesta pedagógica, Un paseo por el campo y la ciudad, precisamente busca estimular el lenguaje expresivo, comprensivo, oral y escrito de los niños y niñas, a través del mágico mundo de la literatura, uno de los pilares de la educación inicial, además, por medio de estrategias didácticas y llamativas para ellos y que contribuyan para mejorar la expresión y comunicación con sus pares y adultos.

A través del lenguaje los niños adquieren conocimientos, habilidades, hábitos y es un medio para el desarrollo de su pensamiento, de allí la importancia de ofrecerles a los niños y niñas un ambiente adecuado y construido especialmente para ellos, donde puedan participar activamente, aprender mientras se divierten y potenciar sus habilidades comunicativas.

De igual forma, es importante que, tanto en casa como en los Jardines Infantiles, se cuente con un acervo literario ubicado al alcance de los niños y niñas, donde ellos puedan disfrutar al ver las imágenes, leer, imaginar y después contar lo que están leyendo, así mismo, se debe proporcionar un tiempo para esta actividad y fundamentalmente se necesita de los Docentes y padres de familia, ya que para que se de ese encuentro de los niños con un libro debe existir una mediación adulta.

Por último, la literatura está presente en todos los entornos de la vida de los niños y niñas como lo es: en el juego, el hogar, la escuela, los parques, por lo tanto, es importante escucharlos, darles la palabra y estimularlos para contar, cantar, crear, expresar y jugar con su lengua sin imponerles nada.

#### Juego en la educación inicial

El juego es un derecho que debe ser garantizado a todos los niños y niñas, en todos los entornos; en el hogar, en el entorno educativo y en los espacios públicos. Como derecho, invita a comprender que los niños y las niñas viven en el juego, ese es su mundo, así mismo, es a través del juego que representan lo que viven y lo que saben.

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio, ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas. Al otorgarle un lugar al juego en la educación inicial se les da pleno protagonismo a las niñas y los niños puesto que, como hemos visto, son los dueños del juego, pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas y, en definitiva, participar. (MEN, 2014, Doc. 22 p.16).

El juego, entonces, es parte fundamental de la vida de los niños ya que a través de él construyen su mundo y representan su vida y contexto, de hecho, el juego permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, identificarse, así mismo, experimentar y descubrir sus capacidades y limitaciones.

De igual forma, el juego le da un pleno protagonismo a las niñas y los niños puesto que, son los dueños del juego, de esta forma ellos pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas y, lo más importante, les permite participar y sentirse importantes, pues de este modo pueden expresarse y ser auténticos.

De hecho, una de las herramientas más importantes y más usadas en la propuesta pedagógica, un paseo por el campo y la ciudad fue el juego, pues en las actividades propuestas se incluyeron diferentes juegos a través de los cuales los niños y niñas podían interactuar, compartir, opinar, participar y aprender la temática del día. Se pudo notar que los niños disfrutaban aprender y participar, se gozaban las clases y fueron felices con el material didáctico que se les presentó.

#### Exploración del medio en la educación inicial

Explorar el medio es una de las actividades más características de las niñas y los niños en la primera infancia. Al observarlos, se puede ver que permanentemente están tocando, probando, experimentando y explorando todo cuanto les rodea; ellas y ellos están en una constante búsqueda de comprender y conocer el mundo. Un mundo configurado por aspectos físicos, biológicos, sociales y culturales, en los cuales actúan, interactúan y se interrelacionan con el entorno del cual hacen parte. (MEN, 2014, Doc. 24 p.13)

Desde bebés los niños y niñas se interesan por conocer su mundo, es por ello por lo que todo lo observan, lo quieren manipular, quieren experimentar y cuando ya están más grandes hacen muchas preguntas de por qué pasa todo, todas estas experiencias son significativas para relacionarse en determinado espacio, con los objetos y las personas.

Los niños y niñas exploran con su cuerpo y a través de sus movimientos es que se pueden desplazar y conocer diferentes lugares, para luego explorar e indagar acerca de lo que llama su atención. Todo este proceso es muy significativo en la construcción de su conocimiento, por lo tanto, es importante que los adultos les brinden ambientes enriquecidos en los cuales los niños y niñas puedan avivar su curiosidad, potenciar su creatividad, experimentar, conocer y formular hipótesis de las cosas.

Teniendo en cuenta que la exploración del medio es una de las actividades rectoras de la infancia, en la propuesta pedagógica, un paseo por el campo y la ciudad, se les estimuló a los niños y niñas, la capacidad de observación, experimentación, y constantemente se les realizaba preguntas que despertaran su capacidad de análisis, así mismo, con material reciclable que fue llevado, se les dejó que con su creatividad construyeran casas, edificios y carros, también a través de la manipulación de plastilina, elaboraron flores, árboles, animales y personas.

Todas estas actividades con material concreto las disfrutaron mucho, a los niños y niñas se les veía motivados, felices y con ganas de querer seguir haciendo este tipo de cosas en clase.

## RESULTADOS ESPERADOS

Se espera que con la propuesta pedagógica “Un paseo por el campo y la ciudad” los niños y niñas del grado Transición del Jardín Infantil Chiquilines puedan:

Resultado esperado	Tipo de Entregable
Desarrollar su imaginación y creatividad, además, potenciar el lenguaje oral, escrito y comprensivo.	Material concreto
Participar de experiencias significativas a través de un ambiente debidamente preparado, con material novedoso y donde puedan participar activamente.	Evidencias fotográficas Material concreto Planeador
Estimular el pensamiento numérico, espacial y geométrico, a través de actividades lúdicas que involucran el juego y el uso de material concreto.	Documento Propuesta PP Material concreto Evidencias fotográficas
Propiciar experiencias de exploración del medio a través de la observación, experimentación y la manipulación.	Observación Planeador

## D. REFERENCIAS

## CIBERGRAFIA

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.

*El juego en la educación inicial.* Recuperado el 11 de Octubre de 2017 de:

[http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-](http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

[341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 23. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.

*La literatura en la educación inicial.* Recuperado el 11 de Octubre de 2017 de:

[http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-](http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341839_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

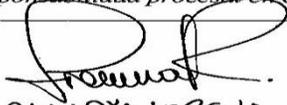
[341839\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341839_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 24. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.

*La exploración del medio en la educación inicial.* Recuperado el 10 de octubre de 2017

de <http://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-341842.html>

## E. PROPONENTES

<p><b>Nota aclaratoria:</b> La información, datos y citas contenidas en el presente documento corresponden a fuentes bibliográficas y/o cibergráficas verídicas y susceptibles de confirmación por parte de la empresa y de Uniminuto Seccional Bello. De encontrarse copia, plagio o adulteración de cualquiera de las fuentes, el estudiante acepta su responsabilidad procesal en el hecho</p>	
 CLAUDIA URENA R. Nombre y Firma estudiante 1093.212.495	 ELIZABETH RIVERA G. Nombre y Firma Docente Asesor
 Liliana C. Conzono T. Nombre y Firma Cooperador 42.147.500.P.	

## Anexo 2. Planeaciones

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS - ACTIVIDADES	DIMENSIONES - AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Sept 12	Nos conocemos un poco.	<p>Conocer los niños y niñas del grado Transición por medio de actividades de presentación.</p> <p>Indagar acerca de los intereses que tienen los niños y niñas.</p> <p>Estimular el lenguaje expresivo y comprensivo de los niños y niñas.</p> <p>Estimular su pensamiento lógico matemático.</p>	<p><b>Saludo:</b> presentación ante los niños y niñas, se les cuenta que la Docente practicante los va a acompañar los días Martes y Viernes, así mismo, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les saluda con la canción “buenos días amiguitos como están”, después, se les motiva a cantar la canción si tú tienes muchas ganas de...” después de ello, se les pide que cierren sus ojos para realizar la oración Jesucristo de mi vida, y al finalizar se les cuenta lo que se va a realizar durante el día.</p> <p><b>Actividad:</b> todos sentados en círculo se realiza presentación por medio de la dinámica la pelota ardiente, la cual consiste en pasar una pelota y la docente dice “arde arde”, cuando</p>	<p>Comunicativa</p> <p>Cognitiva</p> <p>Espiritual</p> <p>Corporal</p> <p>Ética</p> <p>Socio afectiva</p>	<p>Balón</p> <p>Escarapelas</p> <p>Imágenes</p> <p>Cuento</p> <p>Semáforo</p> <p>Ganchos</p>	<p>Se realiza por medio de observación de las actividades realizadas.</p>

			<p>no se diga esta palabra, el niño o niña que quede con la pelota se presenta diciendo su nombre, cuántos años tiene, su animal favorito y que es lo que más le gusta hacer o que quisiera aprender, a medida que se van presentando se les va entregando escarapela con su nombre.</p> <p>Después, se narra cuento de la carrera de las zapatillas, al tiempo que se les hace preguntas de anticipación e inferencia del mismo, al terminar se analizará con los niños y niñas la importancia de respetarnos los unos a los otros, también, se les muestra algunas imágenes de normas dentro del aula y se les pregunta cuales creen son importantes y se establecen entre todos las normas de comportamiento que se deben tener dentro del salón, seguido de esto y ya establecidas las reglas, se les presenta el semáforo del comportamiento y se les explica que cada uno</p>			
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

			<p>va a tener un gancho con su nombre, el cual, al inicio de la jornada se ubicará en la carita de color verde, que indica un muy buen comportamiento y que al finalizar la jornada se analizará quienes según su conducta conservan ese lugar o bajan a otras de las caritas que indican un comportamiento regular o malo.</p> <p>Así mismo, para indagar acerca de sus saberes previos en las áreas de lenguaje y matemáticas, se realiza actividad de reconocimiento con los nombres que tiene cada uno en su escarapela, uno a uno, irá nombrando las letras que tiene su nombre, luego las cuenta y dice el número total de letras que tiene su nombre.</p> <p><b>Cierre:</b> Hablamos de la importancia de portarse bien en el jardín y se analiza si los ganchos con sus nombres permanecen en la carita verde o pasan a otra.</p>			
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Sept 15	El valor de la amistad.	<p>Estimular el lenguaje expresivo y comprensivo de los niños y niñas.</p> <p>Estimular el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.</p> <p>Promover el trabajo cooperativo entre los niños y niñas.</p>	<p><b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están”, luego se realiza actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc., así mismo, se hace la oración Jesusito de mi vida, y al finalizar se les cuenta lo que se va a realizar durante el día.</p> <p><b>Actividad:</b> para conocer saberes previos, se preguntará a los niños y niñas: ¿Qué es la amistad? ¿Tienen muchos amigos? ¿Qué hacemos con los amigos? ¿Es importante tener amigos? etc.</p> <p>Después, se dará paso a la narración del cuento “A qué sabe la luna”, el cual será plasmado en la pared</p>	<p>Comunicativa</p> <p>Cognitiva</p> <p>Espiritual</p> <p>Corporal</p> <p>Ética</p> <p>Socio afectiva</p>	<p>Cuento</p> <p>Dulces</p> <p>Corazones</p> <p>Casa de letras</p> <p>Fichas</p>	<p>Se realiza por medio de observación de las actividades realizadas.</p>

			<p>de forma gráfica y lúdica, creando así un espacio ameno para la ejecución de este.</p> <p>Así mismo, se hacen preguntas a los niños y niñas acerca del cuento, ¿Qué animales hay en el cuento? ¿Cuántos? ¿Fue importante la amistad para lograr lo que querían?, entre otras.</p> <p>Después, cada niño (a) toma una ficha que contiene imágenes de animales y relacionadas con la amistad, debe leer lo que dice en la ficha y de la casita de letras debe sacar las que necesite para formar esa palabra que sacó.</p> <p>Para finalizar, se realiza ficha relacionada con la actividad.</p> <p><b>Cierre:</b> se disfruta de un compartir “dulce” para celebrar el día del amor y la amistad, para ello se reparten mitades de corazón de diferentes colores, los niños y niñas deben buscar su mitad y a ese compañero le entregan el dulce y le dan un abrazo.</p>			
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Sept 19	Repaso “Auxiliar”	Reforzar lectura y escritura de los niños y niñas.  Estimular el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.	<p><b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están”, después se realiza actividad de coordinación, también, se hace la oración Jesusito de mi vida, y al finalizar se les cuenta lo que se va a realizar durante el día.</p> <p><b>Actividad:</b> Se les pregunta a los niños y niñas que día es hoy, después se pone la fecha en el tablero para que ellos la transcriban en sus cuadernos.</p> <p>Después, se realiza conteo del 1 al 100, se nombran los días de la semana y los meses del año.</p>	Comunicativa  Cognitiva  Espiritual  Corporal  Ética  Socio afectiva	Cuadernos  Libro  Lápiz  Colores	Se realiza por medio de lectura, escritura de palabras y conteo.

			<p>Escritura del número 21 en letras en el cuaderno de números.</p> <p>Se escriben 10 palabras en el tablero que contengan la letra b y se les pide a los niños que las lean y las transcriban en su cuaderno de escritura.</p> <p>Coloreado de mándalas.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas que aprendieron el día de hoy y se analiza con ellos en qué color del semáforo están según su comportamiento.</p>			
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Sept 22	El valor de la confianza.	Estimular la lectura y escritura de los niños y niñas.  Potenciar el conteo, clasificación y correspondencia en los niños y niñas.	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están” y se hace la actividad de Simón dice: vamos a saltar, correr, manos arriba, entre otros., también, se hace la oración Jesusito de mi vida, y al finalizar se les cuenta lo que se va a realizar durante el día.  <b>Actividad:</b> se empieza preguntando a los niños y niñas ¿saben qué es la confianza? ¿Será importante? ¿Alguna vez han mentido?  Se narra el cuento “el valor de los amigos”, del cual se hacen preguntas de anticipación y predicción.	Comunicativa  Cognitiva  Espiritual  Corporal  Ética  Socio afectiva	Cuento  Frutas  Números  Ficha  Casita de letras	Se realiza por medio de lectura, escritura de palabras y conteo.

			<p>Después, se hace análisis de lo que pasó en la historia y se hace preguntas a los niños y niñas de las frutas de las que hablan en el cuento.</p> <p>Se llevan frutas en foami y se le entrega a cada niño (a) de a una, a su vez, de la casita de las letras debe sacar las que contenga la fruta que le corresponde para formar el nombre de la fruta.</p> <p>Así mismo, se pide a los niños (as), clasificar todas las frutas por color y fruta para luego contar cuantas hay de cada una y asignarle el número correspondiente.</p> <p>Para finalizar, se realiza ficha de conjuntos con las frutas.</p> <p><b>Cierre:</b> Se realiza actividad de respiración y se les pregunta cómo se sintieron el día de hoy.</p>			
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

**Del 26 de septiembre al 6 de octubre**

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES – AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Sept 26	<p>*El campo</p> <p>*Tipos de viviendas.</p> <p>*Animales de la granja.</p> <p>*De qué se alimentan los animales, qué productos nos dan para alimentarnos.</p>	<p>Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.</p> <p>Potenciar la lectura y escritura en los niños y niñas.</p> <p>Acercar a los niños y niñas al conocimiento científico.</p>	<p><b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están”, luego se realiza la oración “buenos días mi Dios”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando como se van a portar el día de hoy.</p> <p><b>Actividad:</b> Para conocer los saberes previos de los niños y niñas, se les pregunta ¿qué es el campo?,</p>	<p>Comunicativa</p> <p>Cognitiva</p> <p>Espiritual</p> <p>Corporal</p> <p>Ética</p> <p>Socio afectiva</p>	<p>Ficha</p> <p>Animales impresos y en fomi</p> <p>Imágenes</p> <p>Letras</p> <p>Videos</p> <p>Computador</p>	<p>Se realiza por medio de observación de las actividades realizadas.</p> <p>También se realiza ficha.</p>

		<p>Propiciar experiencias lógicas matemáticas en los niños y niñas.</p>	<p>¿quién ha estado en el campo?, ¿qué encontramos en el campo?, entre otras.</p> <p>Después, se proyecta el video “el ratón del campo y el de la ciudad” para acercarlos un poco al tema, después se les hace preguntas de lo que vieron en el video y se les pide analizar porqué cada ratón es feliz en el lugar dónde vive.</p> <p>También, hablamos de los tipos de viviendas que hay en el campo y para ello se muestran imágenes a los niños y niñas, al tiempo que se les hace preguntas.</p> <p>Así mismo, se proyecta el video “Barney el camión los animales de la granja”, con el fin de conocer los animales que hacen parte del campo y su alimentación, al finalizar el video, también se muestran imágenes de animales y diferentes alimentos para que relacionen cual pertenece al</p>			
--	--	-------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

			<p>animal. Después, se analiza qué productos nos dan esos animales para nuestro consumo.</p> <p>También, se realiza ficha en la cual aparecen diferentes clases de animales, los niños y niñas, deberán colorear los que pertenecen al campo.</p> <p>Por último, se ponen las letras del abecedario encima de una mesa, allí los niños y niñas toman una imagen y seleccionan la letra por la cual empieza esta palabra.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas si creen que el campo es importante para nosotros y si les gustaría vivir en un lugar así.</p>			
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

**Planeación # 2**

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Sept 29	Repaso “Auxiliar”	Reforzar lectura y escritura de los niños y niñas.  Estimular el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.	<p><b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están”, luego se realiza la oración “buenos días mi Dios”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando como se van a portar el día de hoy.</p> <p><b>Actividad:</b> se realiza conteo del 1 al 100, se nombran los días de la semana y los meses del año, además se</p>	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Casita de letras Pelota Ega Revistas Tijeras	Se realiza por medio de observación de las actividades realizadas.

			<p>escribe la fecha en el tablero y los niños la escriben en su cuaderno.</p> <p>Escritura del número 23 en letras en el cuaderno de números, después, los niños y niñas deben recortar de una revista esa cantidad de objetos para pegarlas.</p> <p>Se hace dinámica de tingo tingo tango, el que quede con la pelota, debe tomar una ficha de la casita de letras, la lee a sus compañeros y toma las letras que necesita para formar la palabra.</p> <p>Coloreado de mándalas.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas que aprendieron el día de hoy y se analiza con ellos en qué color del semáforo están según su comportamiento.</p>			
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Octubre 3	<p>*Las plantas *¿Qué nos da la tierra? *¿De dónde sale lo que comemos?</p>	<p>Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.  Potenciar la lectura y escritura en los niños y niñas.  Acercar a los niños y niñas al</p>	<p><b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están”, luego se realiza la oración “buenos días mi Dios”, después, se hace actividad de Simón dice: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando como se van a portar el día de hoy.  <b>Actividad:</b> Para conocer los saberes previos de los niños y niñas, se les pregunta si creen que las plantas son seres vivos o muertos, también si alguien tiene alguna planta en la casa y si han visto cambios en ellas.</p>	<p>Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva</p>	<p>Videos Computador Imágenes Frutas en fomi Manteles Frutas picadas Palillos Frijol Algodón Vaso Ficha</p>	<p>Se realiza por medio de observación y ficha.</p>

		<p>conocimiento científico.</p> <p>Propiciar experiencias lógico matemáticas en los niños y niñas.</p>	<p>Se proyecta video de “la semilla mágica”, al terminar se hacen preguntas acerca de este y se les explica cuáles son las partes de una planta.</p> <p>Después, se proyecta el video “qué le sucede a una planta si le falta la luz” con el fin de dialogar de la importancia de cuidarlas y regarlas. También, se lleva semilla de frijol para ser sembrada con los niños y niñas para después ir viendo sus cambios.</p> <p>Así mismo, se muestran imágenes de productos que nos da la tierra con el fin de analizar cuales consumimos.</p> <p>Se realiza ficha, en la cual deben colorear los productos que nos da el campo.</p> <p><b>Cierre:</b> Se realiza picnic con los niños y niñas, para ello colocaremos unos manteles en el piso y comeremos fruta picada, para finalizar se recuerda la importancia del campo.</p>			
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES – AREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Octubre 6	Repaso “Auxiliar”	Reforzar lectura y escritura de los niños y niñas.  Estimular el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están”, luego se realiza la oración “buenos días mi Dios”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando como se van a portar el día de hoy.	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Fichas Fotocopia Casita de letras Cuadernos Lápices.	Se realiza por medio de lectura, escritura de palabras y conteo.

			<p><b>Actividad:</b> Para comenzar se realiza conteo del 1 al 100, después se nombran los meses del año y los días de la semana.</p> <p>Se escribe en el tablero palabras que contienen la m y la s, después se le pide a cada niño que la lea y que resuelva fotocopia colocando las letras que faltan.</p> <p>Así mismo, de la casita de letras los niños toman una ficha la leen y buscan las letras para armarla.</p> <p>Después, se realiza actividad de conjuntos, para ello tienen que contar las unidades y relacionar con una línea el número al cual corresponde esa cantidad.</p> <p><b>Cierre:</b> Se realiza coloreado de mándalas.</p>			
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

**Del 9 al 27 de octubre**

**Planeación # 3**

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Oct 9 al 13.	RECESO ESCOLAR DEL 9 AL 13 DE OCTUBRE					

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Oct 17	<p>*La ciudad</p> <p>*Tipos de viviendas.</p> <p>*¿Con quién vivo en casa?</p> <p>* Tipos de familias.</p> <p>*Qué hay en nuestra casa.</p> <p>*¿Qué necesitamos para vivir en ella?</p> <p>*¿Qué animales tenemos en</p>	<p>Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.</p> <p>Potenciar la lectura y escritura en los niños y niñas.</p> <p>Acercar a los niños y niñas al conocimiento científico.</p>	<p><b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando cómo se van a portar el día de hoy.</p> <p><b>Actividad:</b> Para conocer los saberes previos de los niños y niñas, se les pregunta ¿Qué es la ciudad?, ¿Qué tipos de viviendas hay en la ciudad? ¿Qué diferencia hay entre el campo y la ciudad? entre otras.</p>	<p>Comunicativa</p> <p>Cognitiva</p> <p>Espiritual</p> <p>Corporal</p> <p>Ética</p> <p>Socio afectiva</p>	<p>Pizza</p> <p>Dado</p> <p>Imágenes</p> <p>Fichas</p>	<p>Se realiza por medio de preguntas y observación de las actividades realizadas.</p> <p>También se realiza ficha.</p>

	<p>qué comen, producen algún alimento?</p>	<p>Propiciar experiencias lógico matemáticas en los niños y niñas.</p>	<p>Se empieza hablando de los tipos de viviendas que hay en la ciudad, para ello se muestran imágenes a los niños y niñas, al tiempo que se les hace preguntas de lo que ven, así mismo, se les pregunta ¿En qué tipo de vivienda viven ustedes? ¿Con quién viven en casa? ¿Qué animales se pueden tener en casa, qué comen, producen algún alimento?</p> <p>Después, se muestran imágenes de diferentes objetos que se encuentran en una casa y se les pregunta ¿Qué más hay en nuestra casa? y ¿Qué necesitamos para vivir en ella?</p> <p>También, se realiza ficha de las partes de la casa, allí los niños tienen que escribir el lugar de la casa que aparece en la foto y colorearla.</p> <p>Por último, se realiza actividad con una pizza didáctica, que consiste en; escoger una palabra “de objetos</p>			
--	--------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

			<p>relacionados con la casa”, leerla, después lanzar un dado y según el número que le salga, debe coger esa cantidad de imágenes de la palabra que leyó y ponerlas en la cantidad de la pizza a la cual pertenecen.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas si creen que es más divertido vivir en el campo o en la ciudad y qué cosas podrían hacer en cada lugar, después de esto, se destapan loncheras y salimos a descanso.</p>			
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES – ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Oct 20	“Auxiliar Grado Prejardín”	Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.  Estimular el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc.  Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les refuerza preguntando cómo se van a portar hoy, recordando las normas de comportamiento.  <b>Actividad:</b> se realiza con los niños y niñas la actividad dejada por la Docente de Inglés, explicándoles paso a paso lo que deben hacer y estando pendiente de que lo hagan correctamente.	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Ficha Colores Números Bombón Dado Cinta	Se realiza por medio de observación de las actividades realizadas.

			<p>Después, se hace actividad de los números en inglés, para ello, se muestran los números uno a uno diciendo su nombre en inglés y motivando a los niños y niñas para que aprendan su nombre.</p> <p>Para terminar, se lleva juego de “bombón” que consiste en: lanzar un dado y decir el número que le salió en inglés, después, salta hasta llegar a ese número, los niños y niñas van pasando por turnos.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas que aprendieron el día de hoy y se procede ayudarles a destapar sus loncheras, después salimos al descanso.</p>			
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS - ACTIVIDADES	DIMENSIONES - ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Octubre 24	Medios de transporte en el campo y en la ciudad.	Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.  Potenciar la lectura y escritura en los niños y niñas.  Acercar a los niños y niñas al	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, luego se entona la canción “si tú tienes muchas ganas de...aplaudir, reír, dormir, saltar, entre otras. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando cómo se van a portar el día de hoy.  <b>Actividad:</b> Para conocer los saberes previos de los niños y niñas, se les pregunta qué medios de transporte han visto en el campo y en la ciudad y dónde hay más.	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Imágenes Pintura Pinceles Conos de papel Material reciclable Ega Silicona Marcadores Toalla Pañitos Tapas Video Computador	Se realiza por medio de observación y ficha.

		<p>conocimiento científico.</p> <p>Propiciar experiencias lógicas matemáticas en los niños y niñas.</p>	<p>Se proyecta video de los medios de transporte del siguiente link:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YMr4xTWN4_k">https://www.youtube.com/watch?v=YMr4xTWN4_k</a></p> <p>. Al terminar, se hacen preguntas de lo que observaron y se dialoga de cuáles son los que se usan en el campo y en la ciudad, al tiempo que se les muestra imágenes de ellos y se van agrupando y pegando en el tablero.</p> <p>Después, se realiza con los niños y niñas diferentes medios de transporte con material reciclable.</p> <p>Para terminar, se realiza ficha que consiste en el conteo de medios de transporte, los niños y niñas tienen que contarlos y escribir el número que corresponde.</p> <p><b>Cierre:</b> Se hacen diferentes preguntas para constatar que aprendieron el material enseñado, se procede a</p>		<p>Televisión</p> <p>r</p>	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------	--

			ayudarles a destapar loncheras y después salimos a descanso.			
--	--	--	--------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES – ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Oct 27	“Auxiliar Grado Prejardín”	Potenciar el lenguaje expresivo y comprensivo de los niños y niñas.  Estimular el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les refuerza preguntando cómo se van a portar el día de hoy.  <b>Actividad:</b> se realiza con los niños y niñas la actividad dejada por la Docente de Inglés, explicándoles paso a paso lo que deben hacer y estando pendiente de que lo hagan correctamente.  Después, se hace actividad de repaso de los números en inglés, para ello, se muestran los números uno a	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Ficha Fotocopia Imágenes Bombón	Se realiza por medio de observación y preguntas.

			<p>uno preguntándoles como se dice en inglés, se les va corrigiendo y diciendo como se dice el número.</p> <p>También, se llevan imágenes con cantidades diferentes, al niño o niña que le corresponda debe decir cuántos hay en inglés y saltar por el “bombón” hasta llegar al número que corresponde y allí dejar las imágenes o fichas, lo hacen por turnos a través de la dinámica tingo tango.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas acerca de lo visto el día de hoy, después, se procede a ayudarles a destapar sus loncheras, y cuando terminen salimos al descanso.</p>			
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

**Del 30 de octubre al 14 de Noviembre**

**Planeación # 4**

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS - ACTIVIDADES	DIMENSIONES - ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Oct 31	¿Qué lugares y profesiones encontramos en el campo y en la ciudad?	Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.  Potenciar la lectura y escritura en los niños y niñas.  Acercar a los niños y niñas al	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón está el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando cómo se van a portar el día de hoy.  <b>Actividad:</b> Para conocer los saberes previos de los niños y niñas, se les pregunta qué lugares conocen o creen que hay	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Máquina de la suma. Imágenes Videos Computador Televisor Fichas	Se realiza por medio de preguntas y observación de las actividades realizadas.

		<p>conocimiento científico.</p> <p>Propiciar experiencias lógico matemáticas en los niños y niñas.</p>	<p>tanto en el campo como en la ciudad, así mismo, se les pregunta que profesión les gustaría realizar a futuro.</p> <p>Después, se proyectan imágenes de lugares que hay en la ciudad como: tiendas, supermercados, bancos, restaurantes, panaderías, almacenes, escuelas, colegios, hospitales, entre otros. Así mismo, se analiza de estos lugares cuales se pueden encontrar en el campo.</p> <p>También, se proyecta desde la página de Colombia aprende, videos y actividades didácticas acerca de las profesiones y su importancia, las cuales resolveremos entre todos desde los siguientes enlaces:</p> <p><a href="http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/contenidoslo/92041">http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/contenidoslo/92041</a></p> <p><a href="http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/G_2/S/S_G02_U05_L01/S_G02_U05_L01_03_01.html">http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/G_2/S/S_G02_U05_L01/S_G02_U05_L01_03_01.html</a></p>			
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

			<p><a href="http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/contenidoslo/92047">http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/contenidoslo/92047</a></p> <p>Por último, se realiza juego de la tienda, para ello se lleva la máquina de la suma.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas cual profesión fue la que más les gustó de todas las vistas, después de esto, se destapan loncheras y salimos a descanso.</p>			
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES – ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Nov 3	“Auxiliar Grado Pre- Jardín”	Potenciar el lenguaje expresivo y comprensivo de los niños y niñas.  Estimular el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas.	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día.  <b>Actividad:</b> se realiza con los niños y niñas la actividad dejada por la Docente de Inglés, explicándoles paso a paso lo que deben hacer y estando pendiente de que lo hagan correctamente.	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Fichas Papel seda Ega Tapas Colores	Se realiza por medio de preguntas y observación de las actividades realizadas.

			<p>Después, se entrega ficha a cada uno de los niños que contiene el número 1 y su nombre en inglés, se les explica que deberán enrollar pequeños pedazos de papel para hacer bolitas que pegarán en el número uno.</p> <p><b>Cierre:</b> se realiza actividad de respiración y después de esto, se destapan loncheras y salimos a descanso.</p>			
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES - ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Nov 7	Construimos figuras en plastilina.	Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.  Potenciar la lectura y escritura en los niños y niñas.  Acercar a los niños y niñas al conocimiento científico.	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando cómo se van a portar el día de hoy.  <b>Actividad:</b> Se dedicará toda la clase a la realización de diferentes figuras en plastilina para la maqueta del campo y la ciudad que vamos a hacer entre todos, elaboraremos: árboles, flores y animales.	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Plastilina Pañitos Tubos Cartón Ega Hojas	Se realiza por medio de preguntas y observación de las actividades realizadas.

		Propiciar experiencias lógico matemáticas en los niños y niñas.	<b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas como se sintieron manipulando la plastilina y elaborando las figuras, después de esto, se destapan loncheras y salimos a descanso.			
--	--	-----------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS - ACTIVIDADES	DIMENSIONES - ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Nov 10	“Auxiliar Grado Pre – Jardín”	Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.  Propiciar experiencias que contribuyan a su desarrollo motor fino y grueso.	<b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc.  Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día  <b>Actividad:</b> se realiza con los niños y niñas la actividad dejada por la Docente de Inglés, explicándoles paso a paso lo que deben hacer y estando pendiente de que lo hagan correctamente.	Comunicativa Cognitiva Espiritual Corporal Ética Socio afectiva	Cuento Acertijos Fichas Colores	Se realiza por medio de preguntas y observación de las actividades realizadas.

			<p>Después, se les narra el cuento de la princesa Felicia, al tiempo que se les hace preguntas de este, terminado el cuento se leen a los niños y niñas acertijos que deben resolver con canciones.</p> <p>Por último, se les entrega ficha relacionada con el cuento para colorear.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas que fue lo que más les gustó y después de esto, se destapan loncheras y salimos a descanso.</p>			
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FECHA	CONTENIDO - TEMA.	PROPÓSITOS - OBJETIVOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVIDADES	DIMENSIONES – ÁREAS DE FORMACIÓN	RECURSOS	EVALUACIÓN
Nov 14	Construcción y exposición de la maqueta “un paseo por el campo y la ciudad”	<p>Estimular el lenguaje comprensivo y expresivo de los niños y niñas.</p> <p>Potenciar la lectura y escritura en los niños y niñas.</p> <p>Acercar a los niños y niñas al conocimiento científico.</p>	<p><b>Saludo:</b> se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación, también, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando cómo se van a portar el día de hoy, igualmente, se les cuenta que hoy es el último día que estaré acompañándolos en el Jardín.</p> <p><b>Actividad:</b> se realiza preguntas a los niños y niñas acerca de lo que han aprendido del campo y la ciudad.</p>	<p>Comunicativa</p> <p>Cognitiva</p> <p>Espiritual</p> <p>Corporal</p> <p>Ética</p> <p>Socio afectiva</p>	<p>Material reciclable</p> <p>Figuras</p> <p>Flores</p> <p>Cartón</p> <p>Ega</p> <p>Silicona</p> <p>Colores</p> <p>Material elaborado en clases anteriores.</p>	<p>Se realiza por medio de preguntas y observación de las actividades realizadas.</p>

		<p>Propiciar experiencias lógico matemáticas en los niños y niñas.</p>	<p>Después, entre todos se procede a armar la maqueta “un paseo por el campo y la ciudad” con todos los materiales y figuras realizadas en clases anteriores, cuando ya esté lista, se pide a los niños que uno a uno salga y explique lo que ve y lo que más le gusta de cada lugar (el campo o la ciudad).</p> <p>También, se tratará de invitar a los otros salones para que vean lo que los niños de Transición han construido.</p> <p><b>Cierre:</b> se comparte dulce con los niños y niñas y nos despedimos con un beso y abrazo, después de esto, se destapan loncheras y salimos a descanso.</p>			
--	--	------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

### Anexo 3. Diarios de Campo

#### DIARIO DE CAMPO # 1

Fecha: septiembre 12

Planeación: Primera Semana

Nivel: Transición

Institución: Jardín Infantil Chiquilines

DIMENSION	DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	AUTORES QUE RESPALDAN EL SUCESO PEDAGÓGICO
Disciplinar	Se da inicio con una presentación ante los niños y niñas, se les cuenta que la Docente practicante los va a acompañar los días Martes y Viernes, así mismo, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les saluda con la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se les motiva a cantar la canción si tú tienes muchas ganas de...” después de ello, se les pide que cierren sus ojos para realizar la	Según, Frederick B. Skinner, los estímulos modifican el comportamiento: los estímulos condicionales positivos o negativos, se aplican en ambientes clínicos para modificar comportamientos mentales en los pacientes que padecen algún desorden y también pueden aplicarse en los ambientes escolares con propósitos de instruir a los estudiantes y de modificar sus comportamientos. Los padres a nivel familiar también

	<p>oración Jesusito de mi vida, y al finalizar se les cuenta lo que se va a realizar durante el día.</p> <p>Seguido de esto, la Docente titular le dice a la Docente practicante que se lleve a todos los niños al patio para realizar su actividad, por consiguiente, se les pide a los niños y niñas formar una fila para salir en orden, ellos acatan la orden.</p> <p>Actividad: todos sentados en el patio en círculo, se realiza presentación por medio de la dinámica la pelota ardiente, la cual consiste en pasar una pelota y la docente dice “arde arde”, cuando no se diga esta palabra, el niño o niña que quede con la pelota se presenta diciendo su nombre, cuántos años tiene, su animal favorito y que es lo que más</p>	<p>pueden aplicar estímulos que modifiquen la conducta de sus hijos.</p> <p>Así mismo, habla del “refuerzo positivo” y dice que los comportamientos que son reforzados positivamente tienden a repetirse pues son gratificados con premios o estímulos positivos. Este tipo de estímulos pueden modificar comportamientos e incrementarlos en una forma positiva.</p> <p>Esta situación es la que se presenta en el aula, ya que la Docente titular los ha reforzado positivamente, por consiguiente, su conducta es muy buena y yo como Docente practicante lo evidencio y me beneficio de ello, además, durante la jornada yo también los reforcé positivamente con el semáforo del comportamiento, lo cual les motivó mucho a portarse muy bien.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>le gusta hacer o que quisiera aprender, a medida que se van presentando se les va entregando escarapela con su nombre.</p> <p>Después, se narra cuento de la carrera de las zapatillas, al tiempo que se les hace preguntas de anticipación e inferencia del mismo, al terminar se analizará con los niños y niñas la importancia de respetarnos los unos a los otros, también, se les muestra algunas imágenes de normas dentro del aula y se les pregunta cuáles creen que son importantes y se establecen entre todos las normas de comportamiento que se deben tener dentro del salón, seguido de esto y ya establecidas las reglas, se les presenta el semáforo del comportamiento y se les explica que cada uno va a tener un gancho con su nombre, el cual, al inicio de</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>la jornada se ubicará en la carita de color verde, que indica un muy buen comportamiento y que al finalizar la jornada se analizará quienes según su conducta conservan ese lugar o bajan a otras de las caritas que indican un comportamiento regular o malo.</p> <p>Así mismo, para indagar acerca de sus saberes previos en las áreas de lenguaje y matemáticas, se realiza actividad de reconocimiento con los nombres que tiene cada uno en su escarapela, uno a uno, irá nombrando las letras que tiene su nombre, luego las cuenta y dice el número total de letras que tiene su nombre.</p> <p>Cierre: Se habla de la importancia de portarse bien en el jardín y de levantar la mano para pedir la</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>palabra por turnos y así escucharse los unos a los otros, también, se analiza si los ganchos con sus nombres permanecen en la carita verde o pasan a otra, pero en realidad todos quedan en la carita verde por su buen comportamiento y disposición.</p>	
<p><b>Observaciones:</b> El día de hoy me sentí muy satisfecha, ya que se pudieron ejecutar todas las actividades que estaban planeadas, así mismo, se vio mucho interés y participación por parte de los niños y niñas, además, me impactó de forma positiva el buen comportamiento en general que tiene el grupo, ya que la gran mayoría acata las órdenes y los que por algún momento se distraen, se les hace un llamado de atención y de inmediato lo acatan, también, se puede concluir que esto es el resultado del reforzamiento de conducta constante que les hace la Docente titular y durante la jornada yo también los motivé y reforcé positivamente con el semáforo del comportamiento.</p>		

Webgrafía

Teoría del Reforzamiento Frederick B. Skinner. *Los estímulos modifican el comportamiento.* Recuperado el 19 de septiembre de 2017 de: <https://sites.google.com/site/teoriadelreforzamiento/>

## DIARIO DE CAMPO # 2

Fecha: septiembre 26

Planeación: tercera semana

Nivel: transición

Institución: jardín infantil Chiquilines

DIMENSION	DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	AUTORES QUE RESPALDAN EL SUCESO PEDAGÓGICO
Disciplinar	Se inicia la jornada con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecen el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos como están”, luego se realiza la oración “buenos días mi Dios”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón tenemos el semáforo del comportamiento y se	El postulado básico de la Teoría del Aprendizaje Social considera que el comportamiento agresivo es el resultado del aprendizaje que se realiza a través de la imitación y la observación; por lo que no es necesario que exista una frustración para que se desarrollen comportamientos calificados como agresivos. De hecho, se producen respuestas agresivas en ausencia de frustraciones. Bandura (1973) afirma:  Que la frustración no genera una pulsión que necesite descargarse

	<p>les refuerza preguntando como se van a portar el día de hoy.</p> <p>Actividad: Para conocer los saberes previos de los niños y niñas, se les pregunta ¿qué es el campo?, ¿quién ha estado en el campo?, ¿qué encontramos en el campo?, entre otros.</p> <p>Después, se proyecta el video “el ratón del campo y el de la ciudad” para acercarlos un poco al tema, después se les hace preguntas de lo que vieron en el video y se les pide analizar porqué cada ratón es feliz en el lugar dónde vive.</p> <p>También, se habla de los tipos de viviendas que hay en el campo y para ello se muestran imágenes a los niños y niñas, al tiempo que se les hace preguntas.</p>	<p>mediante conductas dañinas, sino que origina un estado de activación emocional, a partir del cual se producirían una serie de conductas (dependencia, logro, agresión, resignación...) dependiendo de las diferentes formas que la persona haya aprendido para manejar situaciones estresantes.</p> <p>En esta teoría la agresión es definida como “la conducta que produce daños a la persona y la destrucción de la propiedad” (Bandura y Ribes, 1975, p.309). Este daño puede afectar tanto a un nivel físico como formas psicológicas.</p> <p>Por lo anterior, se puede analizar que el comportamiento de la niña dentro del aula se puede tratar de conductas que está imitando de las personas que tiene a su alrededor,</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Así mismo, se proyecta el video “Barney el camión los animales de la granja”, con el fin de conocer los animales que hacen parte del campo y su alimentación, al finalizar el video, también se muestran imágenes de animales y diferentes alimentos para que relacionen cual pertenece al animal. Después, se analiza qué productos nos dan esos animales para nuestro consumo.</p> <p>Por último, se hace entrega a los niños y niñas de una bolsa de papel, colores y lápices, para que en ella dibujen el animal del campo que más les gusta, todos los niños siguieron la indicación y empezaron a dibujar, excepto una de las niñas, la cual de un momento a otro empezó a mostrar un comportamiento rebelde, decía que ella no quería hacer nada y</p>	<p>también está la posibilidad de que se trate de una activación emocional que le pudo generar malestar, agresión y una conducta prepotente dentro del aula.</p> <p>De ahí la importancia de brindar a los niños y niñas ambientes adecuados en los cuales ellos puedan desarrollar sus habilidades, potenciar sus capacidades, y así puedan tener un desarrollo integral, así mismo, es fundamental que a los niños y niñas se les brinde un buen trato, cariño, amor y, además, se les debe poner límites y reglas para que sepan hasta donde pueden llegar y de qué forma se deben comportar.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>que se iba a cambiar de Jardín que porque ahí estaba muy aburrida, me pareció una situación incómoda, yo no le dije nada a la niña y la Docente titular empezó a regañarla y a decirle que me respetara a mí y a los otros compañeros, de igual forma, la niña se puso a trabajar, pero mostraba inconformismo y trataba de llamar la atención cogiendo los colores para ella sola, también trataba de alejar a sus compañeros de mesa.</p> <p>Cuando todos los niños y niñas terminaron de dibujar, uno a uno pasaba al frente, mostraba y decía a los demás que animal del campo había hecho. Después se destaparon loncheras y se salió al descanso.</p>	
<p><b>Observaciones:</b> El día de hoy se pudieron ejecutar todas las actividades que estaban planeadas, así mismo, se vio mucho interés y participación por parte de los niños y niñas, excepto por una</p>		

niña que empezó a decir que se iba a cambiar de Jardín y que no quería hacer nada, la situación fue un poco incomoda, ya que la Docente titular le llamó la atención de una forma muy brusca y delante de todos los niños, pero bueno finalmente así y todo la niña se puso a trabajar y terminó su dibujo. De igual forma, yo seguí con lo que tenía planeado en la clase y se pudo terminar la jornada con normalidad.

### Web grafía

Romero, G. (2014). *Teorías explicativas del comportamiento agresivo*. Recuperado el 11 de octubre de 2017 de: <http://conductasagresivasyviolentasenelaula.blogspot.com.co/p/teorias-explicativas-del-comportamiento.html>

### DIARIO DE CAMPO # 3

Fecha: octubre 20

Planeación: sexta semana

Nivel: prejardín

DIMENSION	DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	AUTORES QUE RESPALDAN EL SUCESO PEDAGÓGICO

<p>Disciplinar</p>	<p>Se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho, entre otros, además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les refuerza preguntando cómo se van a portar hoy, recordando las normas de comportamiento.</p> <p>Después, se realiza con los niños y niñas la actividad dejada por la Docente de Inglés, explicándoles paso a paso lo que deben hacer y estando pendiente de que lo hagan correctamente.</p> <p>También, se hace actividad de los números en inglés, para ello, se muestran los números uno a uno diciendo su nombre en inglés y motivando a los niños y niñas para que aprendan su nombre.</p> <p>Para terminar, se lleva juego de “bombón” que consiste en: lanzar un dado y decir el número que le salió en inglés, después, salta hasta llegar</p>	<p>Según Gallahue, 1982, (como se citó en Arce y Cordero, 2001) afirma:</p> <p>La secuencia en la progresión de los movimientos es casi la misma en todos los niños: el ritmo depende de los factores de herencia y ambiente, que involucran juegos y experiencias de aprendizaje, además señala que la diferencia en la ejecución de los movimientos entre los niños se debe a las instrucciones dadas, la motivación y las oportunidades de práctica. (p.9).</p> <p>Definitivamente, para que los niños y niñas pueden tener un óptimo</p>
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>a ese número, los niños y niñas deben ir pasando por turnos.</p> <p>Cuando se empezó esta actividad que consistía en saltar el bombón, llama mucho la atención que los niños y niñas en su mayoría no fueron capaces de saltar adecuadamente sobre el juego, no se les veía la suficiente capacidad motora desarrollada, ni equilibrio a la hora de saltar, esta situación fue sorprendente ya que los niños y niñas en el Jardín se muestran cognitivamente muy avanzados, por lo cual se asume que en todas las dimensiones están muy bien.</p> <p>Para dar cierre se pregunta a los niños y niñas que aprendieron el día de hoy y se procede ayudarles a destapar sus loncheras, después se sale al descanso.</p>	<p>desarrollo motor grueso, es indispensable que se les estimule ya sea en casa o en el Jardín Infantil, para ello es importante que en el lugar se cuente con espacios y materiales que ayuden en el desarrollo de actividades físicas, que les contribuya a los niños y niñas de forma positiva en la coordinación de movimientos, equilibrio, entre otros, también la actitud y motivación por parte de la Docente es fundamental, ya que es la persona que lidera las actividades y se encarga de que los niños las ejecuten de forma adecuada.</p>
<p><b>Observaciones:</b> El día de hoy se pudieron ejecutar todas las actividades que estaban planeadas, así mismo, se vio mucho interés y participación por parte de los niños y niñas, el único inconveniente se dio a la hora de saltar sobre el bombón, pues a los niños y niñas les dificultaba</p>		

coordinar sus movimientos y mantener el equilibrio, de hecho, muchos de ellos lo pasaban caminando, por lo cual, en varias oportunidades la Docente practicante intervenía y se paraba sobre el bombón para mostrarles a todos como debían pasarlo saltando.

Web grafía

Arce, M. Cordero, M. (2001). *Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar*, pág. 9. Recuperado el 26 de Octubre de 2017 de: [https://books.google.com.co/books?id=TfG4ytT8nCMC&printsec=frontcover&hl=es&source=gs\\_b\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=TfG4ytT8nCMC&printsec=frontcover&hl=es&source=gs_b_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

#### DIARIO DE CAMPO # 4

Fecha: octubre 31

Planeación: octava semana

Nivel: transición

Institución: jardín infantil Chiquilines

DIMENSION	DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN	AUTORES QUE RESPALDAN EL SUCESO PEDAGÓGICO
Procedimental	Se inicia con un saludo caluroso hacia los niños y niñas, se les pregunta cómo amanecieron el día de hoy y se les motiva	Según Moyles, 1990, (como se citó en Leyva, 2011) afirma que “el

	<p>a cantar la canción “buenos días amiguitos cómo están”, después, se hace actividad de coordinación: manos arriba, abajo, mano derecha en el pie izquierdo, mano izquierda en el ojo derecho etc. Además, se les cuenta lo que se va a hacer durante el día y se les recuerda que en el salón está el semáforo del comportamiento y se les refuerza preguntando cómo se van a portar el día de hoy.</p> <p>Para conocer los saberes previos de los niños y niñas, se les pregunta qué lugares conocen o creen que hay tanto en el campo como en la ciudad, así mismo, se les pregunta que profesión les gustaría realizar a futuro.</p> <p>Después, se proyectan imágenes de lugares que hay en la ciudad como: tiendas, supermercados, bancos, restaurantes, panaderías, almacenes,</p>	<p>juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un Aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31)</p> <p>Definitivamente, el juego como actividad rectora de la educación inicial, es una excelente herramienta a través de la cual los niños y niñas pueden adquirir normas, conocerse a sí mismos y les da la posibilidad de adquirir conocimientos mientras se divierten y juegan.</p> <p>Lo anterior se vio reflejado en la clase del día de hoy, ya que se les propuso resolver problemas matemáticos y sumar por medio de</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>escuelas, colegios, hospitales, entre otros.</p> <p>Así mismo, se analiza de estos lugares cuales se pueden encontrar en el campo.</p> <p>También, se proyecta desde la página de Colombia aprende, videos y actividades didácticas acerca de las profesiones y su importancia, las cuales resolveremos entre todos.</p> <p>Por último, se realiza juego de la frutería, se pide a los niños y niñas que entre todos le demos un nombre a la frutería que vamos a poner, después se plasma el nombre en cartulina, así mismo, se llevan cajas de cartón las cuales servirán para meter las diferentes frutas en fomi, también se les presenta la máquina de la suma, la cual se va a usar para separar pedidos hechos por diferentes clientes, los pedidos están escritos en bolsas de papel que están pegadas en el tablero, entonces para</p>	<p>una actividad lúdica, en la cual se vio mucho interés y participación por parte de los niños y niñas, estaban motivados por participar y resolver los problemas planteados, por lo cual definitivamente el juego es una excelente herramienta que debe ser usada en el aula de clase.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>iniciar el juego se divide el salón en dos grupos, y por turnos cada grupo irá escogiendo una bolsa del tablero, la cual leen para separar el pedido, las frutas deberán pasarlas por la máquina de la suma para que puedan dar el total de frutas de cada pedido, de esta forma divertida y a través del juego se proponen problemas matemáticos para que sean realizados por los niños y niñas.</p> <p>Después de separar todos los pedidos con éxito se dice a los estudiantes que el juego ha terminado, ellos muy tristes todos dicen querer hacer más actividades así de divertidas, por lo cual esto resultó muy gratificante para mí.</p> <p><b>Cierre:</b> Se pregunta a los niños y niñas cual profesión fue la que más les gustó de todas las vistas, después de esto, se destapan loncheras y salimos a descanso.</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Observaciones:** El día de hoy se pudieron ejecutar todas las actividades que estaban planeadas, los niños y niñas participaron activamente y se les vio muy contentos más que todo en la actividad de la frutería, de hecho, cuando se fue a terminar la actividad decían que no, que jugáramos más, lo cual fue muy gratificante para mí, pues se pudo evidenciar que los niños y niñas se divirtieron mucho mientras realizaban sumas y daban solución a diferentes problemas matemáticos, este tipo de reacción en ellos da la satisfacción de la labor cumplida.

### Anexo 4. Transcripción

ANÁLISIS DE PRÁCTICA PROFESIONAL- INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	
Transcripción detallada de intervención pedagógica completa	Categorías de interés para análisis
<p><b>Docente practicante:</b> buenos días, buenos días, ¿cómo amanecieron todos?</p> <p>Contestan todos los estudiantes: Biennnnn</p> <p><b>Docente practicante:</b> ¿cómo pasaron en vacaciones?</p> <p>Contestan todos los estudiantes: muy bien,</p> <p>Docente practicante: ¿salieron a pasear?</p> <p>Contestan todos los estudiantes: siiiii</p> <p>Docente practicante: ¿a dónde fueron?</p> <p><b>Estudiante 12:</b> yo fui al río,</p> <p><b>Docente practicante:</b> ¿estudiante 6 a dónde fue?</p>	<p><b>Amarillo:</b> Agresión física</p> <p><b>Verde:</b> Interacción maestra-estudiantes.</p> <p><b>Rojo:</b> No se actúa</p> <p><b>Morado:</b> Rutina</p> <p><b>Azul:</b> Construcción de normas</p> <p><b>Rosado:</b> llamados de atención</p>

**Estudiante 6:** yo fui de compras,

**Estudiante 7:** yo fui al parque,

**Docente practicante:** ¿Quién fue al parque? Ah la estudiante 7 fue al parque,

**Docente practicante:** ¿y la estudiante 11 a dónde fue?

**Estudiante 11:** a piscina y a la catorce,

**Docente practicante:** ¿y a donde fue la estudiante 1?

**Estudiante 1:** al parque arboleda,

**Estudiante 2:** yo fui donde mi mamá,

**Docente practicante:** ¿aaaa y donde vive su mamá estudiante 2?

**Estudiante 2:** en Barranquilla,

**Docente practicante:** ¿ah que bueno, bueno...buenos días amiguitos cómo están?

Contestan todos los estudiantes: ¡muy bien!

Estudiante 9: profe yo,

**Docente practicante:** ¿a bueno y el estudiante 9 a donde fue?

**Estudiante 9:** yo al centro,

**Docente practicante:** ¿al centro? y fueron de compras o que hicieron?

Estudiante 9: sii,

**Docente practicante:** ¿quién comió helado en vacaciones?

Estudiantes 9,7,2,1,12: yoooooooo

**Docente practicante:** ¿ay que rico y quién comió pizza?

Estudiantes 4,3,6,8: yoooooooo

**Docente practicante:** ay que rico, yo traje una pizza para que juguemos hoy, ¿sí?

Contestan todos los estudiantes: siiiiiiii,

**Docente practicante:** ¿una pizza para jugar, pero no es para comer es para jugar, listo?, entonces vamos a jugar con la pizza, ahora si vamos a saludar, buenos días amiguitos cómo están?

Contestan todos los estudiantes: ¡muy bien!,

**Docente practicante:** este es un saludo de amistad

Contestan todos los estudiantes: ¡Qué bien!,

**Docente practicante:** haremos lo posible por hacernos más amigos ¿cómo están amiguitos cómo están?

Contestan todos los estudiantes: ¡muy bien!,

**Docente titular:** emm coloque una mesita y se sienta ahí papi porque si no no ve.,

<p><b>Docente practicante:</b> ¿hoy vamos a hablar de la ciudad cierto?</p> <p>¿Vamos a hablar de la ciudad, nosotros vivimos en una ciudad o vivimos en el campo?</p> <p>Contestan todos los estudiantes: en la ciudad,</p> <p><b>Docente practicante:</b> ¿en la ciudad cierto!, y como se llama esta ciudad?</p> <p>Contestan todos los estudiantes: Pereira,</p> <p><b>Docente practicante:</b> ¿Pereira muy bien, nosotros vivimos en la ciudad de Pereira, y que podemos encontrar en la ciudad? árboles, casas, casa y encontramos muchas casitas juntas cierto?</p> <p>Contestan todos los estudiantes: sii,</p> <p><b>Docente practicante:</b> ¿en el campo como son las casas, son así tan juntas o no?</p> <p>Contestan todos los estudiantes: nooo separadas,</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Docente practicante:** ¿si son muy separadas cierto?, son separadas porque quedan lejos una de la otra, ¿y en la ciudad como son las casas? juntitas cierto. , también en la ciudad hay puentes, que encontramos en la ciudad muchos qué? muchos carros, también encontramos muchos animales cierto?, también hay flores, está el Viaducto que es un puente muy grande,

**Estudiante 3:** yo he pasado por ahí,

**Estudiante 9:** y yo también,

**Docente practicante:** ¿claro todos hemos pasado por el Viaducto, y en la ciudad que más hay? ¿solamente casitas chiquititas o qué más hay, edificios, hay edificios, en el campo hay edificios? nooooo, solamente hay casitas o fincas, en la ciudad hay edificios, hay apartamentos, quién vive en apartamentos de acá?, acá podemos vivir en un edificio o en una casa pequeña, cierto?, yo vivo en una casa, quién vive en un edificio?

Estudiantes 13,9,8: yoooooo,

**Docente practicante:** ¿ah viven en un apartamento que queda en un edificio, cierto?, y en la casa que mascotas podemos tener?

**Estudiantes 14:** perros y gatos,

**Docente practicante:** ¿qué más podemos tener?

Estudiante 9: conejos,

**Docente practicante:** ¿muy bien y entonces esto donde se encuentra en el campo o en la ciudad, en la ciudad, cierto? este será el campo o la ciudad?

Contestan todos los estudiantes: la ciudad

**Docente practicante:** la ciudad porque hay muchas que

Contestan todos los estudiantes: casas,

**Docente practicante:** muchas casas y muy juntitas, ¿en el campo hay muchas casas y buses?

Contestan todos los estudiantes: nooo,

**Docente practicante:** ¿en la ciudad si? siiiii, hay muchos carros, bicicletas, motos, hay camiones, y nuestra casa que tiene por dentro? cocina, cama , sala, si en nuestra casa está la sala, que colocamos en la sala? los muebles cierto?, está el comedor, están las habitaciones, está el baño, la cocina y el patio cierto?, todo eso está dentro de nuestra casa , y con quién vivimos en la casa?, con la mamá, el papá, el tío, los abuelos, los hermanos.

**Estudiantes 2:** mi papá no vive conmigo porque está en Bogotá,

**Docente practicante:** ¿pero vivimos con nuestra familia cierto?, ¿hay familias pequeñas y hay familias grandes, pero vivimos con nuestras familias cierto?, bueno ahora que espacio de la casa será este que está acá?

Contestan todos los estudiantes: la cocina,

**Docente practicante:** ¿la cocina cierta?, entonces acá va a ser donde escribamos cocina, ¿qué será esto?

Contestan todos los estudiantes: la sala,

**Docente practicante:** ¿la sala porque hay muebles ciertos? es la sala, acá vamos a escribir sala, ¿que será esta imagen? en donde esta esa familia

Contestan todos los estudiantes: en el comedor,

**Docente practicante:** ¿en el comedor, entonces acá que vamos a escribir?, comedor, comedor, ¿este niño dónde está?

Contestan todos los estudiantes: en el baño,

**Docente practicante:** este es el baño, ¿qué está haciendo él?, lavándose las manos, entonces qué vamos a escribir,

Contestan todos los estudiantes: bañooo

**Docente practicante:** baño, ¿y acá que hay en la última imagen?

Contestan todos los estudiantes: la cama

**Docente practicante:** y en donde queda la cama ¿en la sala?

Contestan todos los estudiantes: noooo en la habitación

**Docente practicante:** en la habitación, entonces acá vamos a escribir habitación ¿cierto?, primero vamos a escribir acá arriba la fecha, y después el nombre ¿listo? hoy es 17 cierto, 17 de octubre,

**Estudiante 1:** profe acá que va

**Docente practicante:** primero van a escribir la fecha y después el nombre, hoy qué fecha será, hoy qué día es, martes y ¿qué número es este?

Contestan todos los estudiantes: diecisiete

**Docente practicante:** martes diecisiete de octubre, esta es la fecha, entonces primero vamos a escribir martes diecisiete de octubre y debajo el nombre

**Estudiante 6:** profe y el lápiz

Docente practicante: ay siiiii

**Estudiante 9:** profe la estudiante 8 me está mirando

**Docente practicante:** estudiante 8 acá es martes 17 de octubre, falta de octubre, y que está haciendo esta familia acá

**Estudiante 8:** están comiendo

**Docente practicante:** y donde comen en el comedor...co me dor

Estudiante 2: profe así

Docente practicante: si

**Estudiante 11:** profe como se escribe esta

**Docente practicante:** comedor co-me - dor

Estudiante 14: comedor

Estudiante 10: co me dor

Estudiante 4: y esta profe

**Docente practicante:** baño, ba- ño, eso muy bien, ¿qué falta ahí?

la o

**Docente titular:** ¿usted sabe de pronto de una parte donde corten el fomi así?

Estudiante 13: comedor ya

**Docente practicante:** ¿y no consigue los números ya recortados?

**Estudiante 7:** profe acá como es

**Docente practicante:** que es esto acá la sala sa la, sa, sa, la que la a, sa la, sa laaaaaa, sa la, sa la, ba ño, sa la, que le falta acá

Estudiante 7: la a

**Docente practicante:** la a muy bien, estudiante 6 qué es esto acá el comedor, entonces co me dor, co, co me dor, co, cuando terminen de escribir van a colorear ¿listo?

Estudiante 8: profe y acá

**Docente practicante:** co me, me, como escribimos me estudiante 8,

**Docente titular:** es que como ella es de las que están atrasadas, ella entró tarde

**Docente practicante:** ahhhh, co me me, la e muy bien, co me dor, dor, da , de, di do, du, dor, dor, co me dor para que diga dor dor, que letra faltará ahí, cuál será esta, esto acá que es

Estudiante 8: el baño

**Docente practicante:** muy bien el baño, entonces cómo lo escribimos, con que escribimos ba, eso con la b, ba ño,

**Estudiante 8:** profe con esta o con la que mira para el otro lado

Docente practicante: eso con esta,

Estudiante 3: profe y esta

**Docente practicante:** que falta para que diga ba,

Estudiante 3: la a,

**Docente practicante:** muy bien la a, ba ño, ño, como será ño, ño,  
la ñ con la o, ño

Estudiante 3: profe y esta

Docente practicante: sala sa la,

Estudiante 8: listo profe,

**Estudiante 5:** profe y esta como se escribe

**Docente practicante:** cama ca ma , ma, me, mi, mo, mu

**Docente titular:** y esto en qué tamaños lo venden

**Docente practicante:** pues yo lo compré por octavos, este  
pequeñito es como a 1.000 la hojita, pero más grande sale más  
barato,....ca ma muy bien

Estudiante 9: profe ya

**Docente practicante:** listo vamos a colorear, vamos a compartir  
los colores con los amigos, dijimos que como nos íbamos a portar bien,

entonces vamos a colocar este tarrito acá y este acá.....¿ya vamos a terminar de colorear?, terminemos para poder destapar la lonchera,

**Estudiante 9:** estudiante 11 muestra

**Docente practicante:** estudiante 8 vamos a colorear....síntese estudiante 8, vamos a compartir los colores, cada uno va a tomar el que necesite y después los guardamos acá, estudiante 11 sentada, ¿listo ya vas a acabar?...vamos a terminar todos de colorear para poder hacer la otra actividad ¿listo? vamos a colorear más rápido

**Docente titular:** estudiante 13 donde le voy a poner las tareas si no trajo el cuaderno, si usted no trae cuaderno yo no le puedo poner tareas

**Docente practicante:** listo ¿ya terminaron de colorear? Estudiante 3 vamos a colorear le faltan 4 dibujos,. les faltan muchos dibujos hay que colorear, el que no coloree todos los dibujos se va para la carita amarilla o la roja , ¿listo? quién se quiere ir para las otras caritas tristes, bueno vamos a colorear rápido los dibujos, es que se ponen a charlar y no colorean, vamos a terminar la tarea para poder hacer un juego, quieren hacer un juego

Contestan todos los estudiantes: siiiii

**Docente practicante:** pero tenemos que terminar de colorear primero ¿listo?

Contestan todos los estudiantes: ahhhhhhh

**Docente practicante:** clarooo, primero hay que terminar la tarea, vamos a ver cuáles se van a ganar la carita amarilla o roja por no terminar la tarea, porque han charlado mucho, estudiante 3 y 4 todavía les falta, estudiante 5 también le falta,

Estudiante 7: profe yo mire

**Docente practicante:** estudiante 7 va muy bien, para poder hacer el juego hay que terminar de colorear, estudiante 4 vamos a colorear, no hay que pelear con los amiguitos, ...se va para la carita amarilla, porque ha charlado mucho, estudiante 3 también se va para la carita amarilla, vamos a ver cuántos más se van a ir para la carita amarilla,

**Estudiante 7 y 9:** profe la profe dice que los que se van para la carita amarilla y roja no pueden jugar en el patio

Estudiante 7: profe listo

**Docente practicante:** estudiantes 7 y 12 se van para la carita verde, porque ya terminaron la tarea muy bien,

Grabación 55 minutos 15 segundos

Códigos estudiantes

Isabella.....1

Antonia.....2

Taliana.....3

María Fernanda.....4

Valeria.....5

Allison.....6

Martina.....7

Juanita.....8

Juan Esteban.....9

Rafael.....10

Sofía.....11

Salomón.....12

Jean Piere.....13

Tomás.....14

## Anexo 5. Análisis de categorías

# JUEGO GUÍADO

— Según Yvern (1998) el juego didáctico surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. En este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica como:

\* Dimensión académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial de: lectura, escritura y matemáticas donde el niño presenta mayores dificultades.

\* Área físico biológica - socioemocional - cognitiva

\* Área cognitiva: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, ... pensamiento lógico entre otros.

(Citado Chacon).

"María Montessori en lo que respecta al juego lo considera como una manera de enseñar a los niños y niñas pequeñas una mayor gama de habilidades".

# Juego lúdico

- "Maria Montessori" en lo que respecta al juego lo considera como una manera de enseñar a las niñas y los niños pequeños una mayor gama de habilidades. (MEN 2014).

- Según Moyles (como se citó en Leyva 2011) afirma que el juego adecuadamente diseñado asegura al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje.

- Según Saruy (1998) "la palabra juego proviene del término inglés "game" que viene de la raíz indoeuropea "ghem" que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo que se desarrollan muchas habilidades (p.13) (como se citó en Chaon)

- Según Ortega (citado en Lopez y Baubato 2008) la riqueza de una estrategia como esta "hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia (Paula Chaon).

- Según Orner y Hask (Citado en Chaon) la importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de entornos que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido.

- Según Yoni (1998) el juego lúdico surge en un momento de adaptación, se cita

## Planeaciones

Se realiza actividades que...

## Diario de campo.

Se realiza actividades que...

## Transcripciones.

Se realiza actividades que...

# Juego matemático.

- Según Miguel De Guzmán, 1989, el juego matemático bien escogido puede conducir al estudiante de cualquier nivel a la mejor atalaya de observación y aproximación inicial a cualquiera de los temas de estudio con los que ha de enfrentarse. Los beneficios de hacerlo son innumerables: apertura, desbloqueo, motivación, interés, diversión, entusiasmo (p.64).

- Guzmán, 1989 afirma: "la riqueza en temas matemáticos de los juegos que se han ido creando a lo largo de los siglos y de los que se crean en la actualidad son impresionante" (p.62)

- Miguel De Guzmán, 1989, afirma "Pero posiblemente ningún otro método acercará a una persona más a lo que constituye el quehacer interno de la matemática como un juego bien escogido." (p.64).

# Pensamiento numérico.

## Planeaciones

12 Sept Planeación

17 Octubre planeación

19 Sept Planeación

22 Sept Planeación

26 Sept Planeación

29 Sept Planeación

29 Sept

17 Octubre planeación

20 octubre

21 octubre

## Diario de campo

12 Sept

20 oct

31 oct

## Transcripciones

# Material didáctico

- Maria Montessori (1870-1952) (como se citó en Jiménez, 2016) se destacó como educadora y pedagoga, ella se inquietó e investigó sobre la importancia de posibilitar a los niños espacios estructurados con los materiales adecuados para que originen aprendizajes significativos, respetando edad, madurez, desarrollo y forma de aprender. Para Montessori el contacto con materiales manipulativos favorece entre otros aspectos la continuidad en las rutinas, la modelización de conceptos e ideas, y la posibilidad de plantear y resolver problemas desde lo cotidiano (p.30).

- Montessori, 1979 (como se citó en Jiménez, 2016, p.40) afirma que "los materiales manipulativos deben cumplir con varios criterios para que puedan ser útiles en el aprendizaje: fijos, bien estructurados, de fácil manipulación, ligeros, bien diseñados, de fácil adquisición y que no impliquen ningún riesgo para los niños".

- Montessori "el objetivo principal del método es que el niño desarrolle al máximo sus posibilidades dentro de un ambiente estructurado que le resulte atractivo y motivado" (Citado en Molins, Cano y Lorenzo, 2011, p.76).

- Hernández Abazzi introducen en el jardín de niños materiales de desecho como un recurso válido para potenciar el proceso de aprendizaje del niño y ofrecen nuevos materiales que Enrique en el ambiente de aprendizaje en el aula (citado por Garza, p.4).

## Planeaciones

17 octubre Planeación.

20 octubre Planeación.

24 octubre Planeación.

31 octubre planeación.

7 Noviembre Planeación.

14 noviembre Planeación.

## Diario Campo

12 Septiembre

26 Septiembre.

20 Octubre

27 octubre

31 Octubre.

## Transcripciones

17 Octubre

## Anexo 6. Consentimiento informado



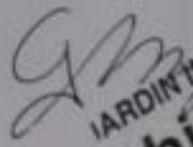
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
 LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
 CENTRO REGIONAL PEREIRA

De acuerdo con la programación académica los estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, VIII Semestre, deben realizar la práctica profesional con niños y niñas de primera infancia y básica primaria. En aras de realizar un trabajo constructivo y que pueda ser reflexivo para su fortalecimiento y mejoramiento se propone que las estudiantes realicen una grabación de su desarrollo de práctica con fines exclusivamente académicos con los niños y niñas.

Para tal fin, requerimos que usted como directora y propietaria del jardín infantil firme el presente consentimiento informado, sabiendo que, tales videos o audios serán de uso profesional y que no serán divulgados guardando la confidencialidad que esto merece.

Yo, Gloria Susana Alvarez identificada con cédula de ciudadanía No. 42065932 de Pereira autorizo que los estudiantes de grado transición aparezcan en video académico o grabación de audio formativo para el análisis de la práctica profesional que se adelanta en el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Para constancia, se firma en Pereira a los 17 días del mes de octubre de 2017.

  
 JARDIN INFANTIL  
**Chiquilines**  
 Calle 21 No. 17b 31 Tel. 24411

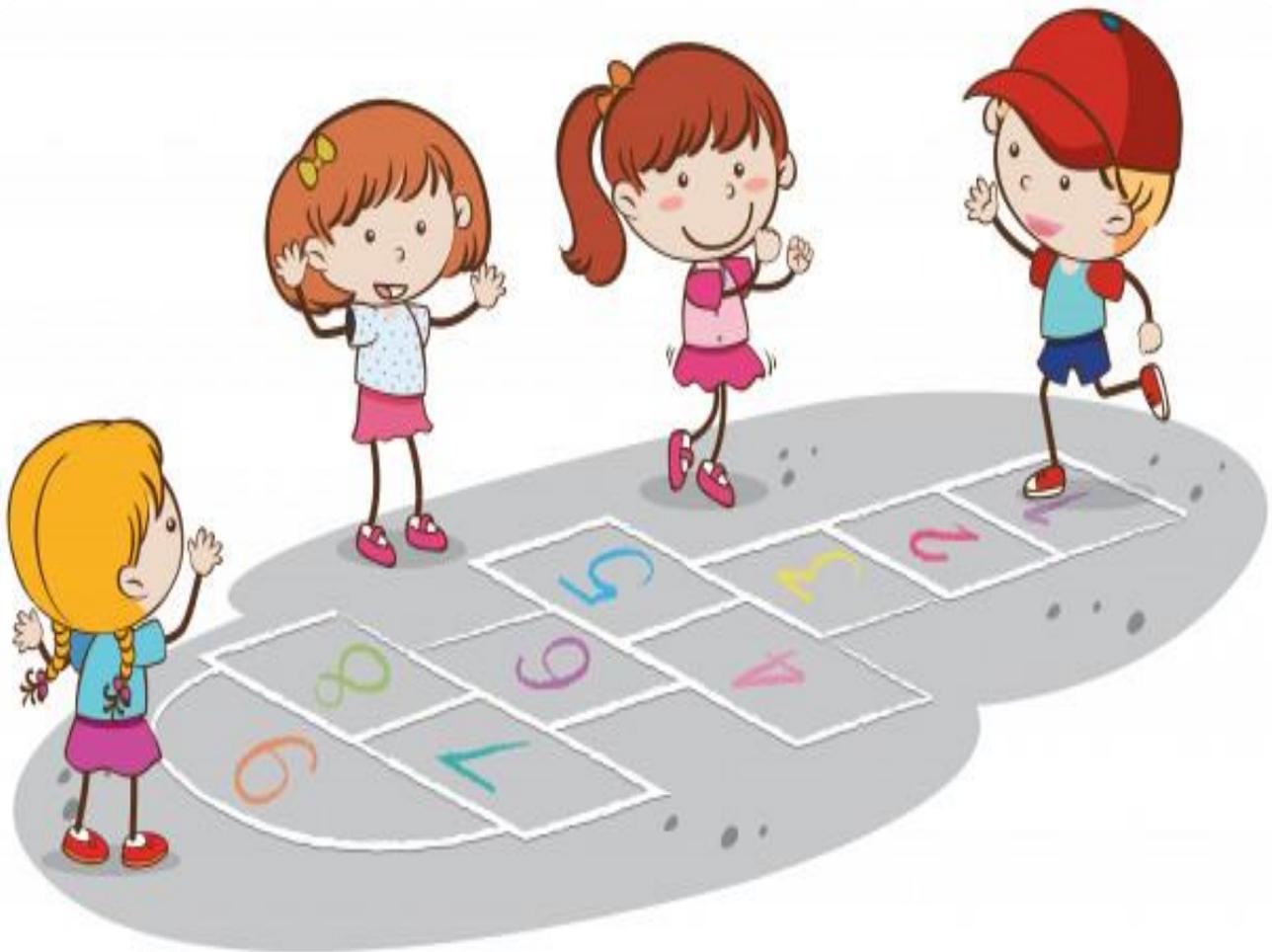
**Anexo 7. Prospectiva: guía para docentes**

A continuación, se presenta como prospectiva una guía virtual, útil para docentes que deseen implementar actividades a través del juego guiado, juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de niños y niñas de grado preescolar.

# Juegos Matemáticos

## *con Material Didáctico.*

*Para desarrollar el pensamiento numérico de niños y niñas de preescolar.*





**GUÍA PRÁCTICA PARA DOCENTES**

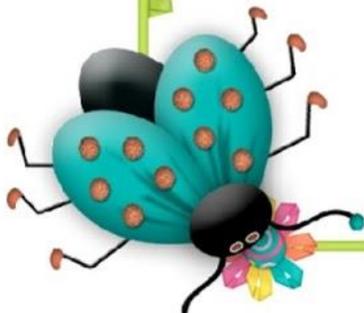
**CLAUDIA LORENA RODRIGUEZ OSPINA**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

**LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL**

**NOVIEMBRE 2018**



## Introducción

“El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños” (MEN, 2014, p.18). Por consiguiente, hay que considerarlo como una herramienta educativa para estimular el aprendizaje de los niños y niñas, ya que, es una actividad que despierta su interés y motivación, además, que es inherente a ellos.

Por lo anterior y como resultado de la experiencia de práctica profesional nivel II, donde se evidenciaron actividades implementadas a través del juego guiado: juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico con niños y niñas de grado transición, se diseña la presente guía donde se incluyen los juegos ejecutados para el desarrollo del pensamiento numérico, los cuales se realizaron de forma guiada por parte de la docente.

Así mismo, teniendo en cuenta el rastreo teórico realizado, se emprenden acciones de mejora en las que se ajustan las planeaciones de forma más descriptiva, de modo que esta guía sea material útil para otros docentes en formación y en ejercicio.

## Tabla de contenido

<b>Presentación</b> .....	179
<b>Pensamiento numérico</b> .....	180
<b>Juego guiado</b> .....	183
<b>Juego lúdico</b> .....	184
<b>Juego matemático</b> .....	185
<b>Material Didáctico</b> .....	186
<b><u>Juegos para el desarrollo del pensamiento numérico</u></b> .....	188
<b>JUEGOS CON LA MÁQUINA DE SUMAS</b> .....	189
<b>La frutería</b> .....	190
<b>De paseo por el zoológico</b> .....	191
<b>JUEGOS CON LA PIZZA NUMÉRICA</b> .....	192
<b>La pizzería</b> .....	193
<b>Contando con la pizza</b> .....	194
<b>JUEGOS CON EL BOMBÓN</b> .....	195
<b>Me divierto saltando en el bombón</b> .....	196
<b>Sumar con el bombón es divertido</b> .....	197
<b>JUEGOS CON LA CASITA DE LETRAS</b> .....	198

<b>Explorando mi casita de letras .....</b>	<b>199</b>
<b>Las frutas son deliciosas.....</b>	<b>200</b>
<b>Listado de materiales .....</b>	<b>201</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>203</b>

## Presentación

La presente guía denominada “*Juegos matemáticos con material didáctico para desarrollar el pensamiento numérico de niños y niñas de preescolar*”, tiene como objetivo evidenciar diferentes actividades que fueron previamente implementadas con niños y niñas de 4 a 6 años, todas estas se basaron en la utilización del juego guiado como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo del pensamiento numérico de niños y niñas de grado preescolar.

Por tanto, esta guía está dirigida a docentes en formación y en ejercicio que deseen incorporar dichos juegos en sus planeaciones para desarrollar el pensamiento numérico.

Así mismo, se considera relevante definir el pensamiento numérico, el juego guiado, juego lúdico, juego matemático y material didáctico a la luz de diferentes autores que sustentan la pertinencia de las actividades y del material manipulativo implementado con niños y niñas de grado preescolar.

Por último, es importante mencionar que los juegos que encontrarán a continuación son resultado de la práctica profesional nivel II realizada en el Jardín Infantil Chiquilines de la ciudad de Pereira, cabe señalar, que cada uno de los juegos debe ser previamente explicado a los niños y niñas para su comprensión.

## **Pensamiento numérico**

Mcintosh, 1992 (como se citó en MEN, 1998) afirma:

El pensamiento numérico se refiere a la comprensión general que tiene una persona sobre los números y las operaciones junto con la habilidad y la inclinación a usar esta comprensión en formas flexibles para hacer juicios matemáticos y para desarrollar estrategias útiles al manejar números y operaciones. (p. 26)

Así mismo, es importante conocer las diferentes formas en las que se usan los números dentro del pensamiento numérico según lineamientos curriculares de matemáticas:

Como secuencia verbal los números se utilizan en su orden habitual (uno, dos, tres, etc.), sin hacer referencia a ningún objeto externo, a veces con el propósito de recitar la secuencia o de cronometrar la duración de un juego o una carrera (por ejemplo, diciendo los números de 1 a 10), etc. Los niños aprenden rápidamente a contar números por repetición de pautas verbales.

Cuando los números se usan para contar, cada uno se asocia a un elemento de un conjunto de objetos discretos. Este contexto conlleva el correcto empleo de la correspondencia biunívoca que a cada número asocia un objeto, de igual forma,

cuando un número natural describe la cantidad de elementos de un conjunto bien definido de objetos discretos, se está usando el número como cardinal.

Los números se utilizan para medir cuando describen la cantidad de unidades de alguna magnitud continua (como longitud, superficie, volumen, capacidad, peso, etc.), que se supone dividida en múltiplos de la unidad correspondiente y que nos permite contestar a la pregunta ¿cuántas unidades hay?

En un contexto ordinal el número describe la posición relativa de un elemento en un conjunto discreto y totalmente ordenado, en el que se ha tomado uno de los elementos como inicial. Muchas de las actividades y juegos de los niños requieren colocar “puestos” o colocar orden. (MEN,1998, p. 28)

Por lo tanto, la importancia de ofrecer a los niños y niñas experiencias en las cuales tengan la oportunidad de pensar, contar, expresar cantidades, así mismo, trabajar la cardinalidad, la cual consiste en que el niño o niña asocie a un número una cantidad determinada de objetos, igualmente, es importante la ordinalidad, la cual consiste en la enumeración de forma ordenada de los números, ya sea de forma ascendente o descendente, de hecho, como se menciona en los Derechos básicos de aprendizaje (DBA) para el grado transición, dentro de las nociones matemáticas que los niños y niñas de este grado deben evidenciar aprender están: “Determinar la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar” (MEN, 2016, p.18).

Cabe mencionar que para interiorizar con éxito los conceptos matemáticos anteriormente mencionados es importante la utilización de diferentes herramientas, así mismo, materiales que motiven y capten la atención de los niños y niñas para aprender.

## **Juego guiado**

Para empezar, este se define como el juego en el cual se enmarcan unos objetivos por cumplir y que es guiado por el docente para su buen desarrollo, Según Moyles, 1990, (como se citó en Leyva, 2011) afirma: “El juego adecuadamente dirigido asegurará al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31)

Por lo anterior, es importante que el docente planifique previamente los juegos presentados a los estudiantes, de esta forma se ejecutará una actividad que tiene un objetivo de aprendizaje, así mismo, es vital que el docente guie a los niños y niñas, además, que explique en su totalidad cómo funciona el juego y de qué se trata, para que lo asimilen, lo entiendan y lo ejecuten de forma adecuada para poder cumplir con la meta pedagógica previamente planteada, de igual forma, cabe señalar que los juegos que se apreciarán más adelante, fueron guiados por la docente y se dio relevancia al uso de material didáctico manipulativo para generar aprendizajes significativos en los niños y niñas.

En congruencia con lo anterior, es de vital importancia que el docente conozca los intereses y necesidades de los estudiantes, para poder saber qué tipo de actividades, juegos o que material manipulativo puede ofrecerles para motivarlos en su aprendizaje y captar toda su atención, concentración e interés.

## Juego lúdico

Para empezar, el juego es una actividad que no es lejana a los niños y niñas, de hecho, ellos viven en el juego, “María Montessori en lo que respecta al juego lo considera como una manera de enseñar a las niñas y a los niños pequeños una mayor gama de habilidades” (MEN, 2014, p.26). Entonces que mejor forma de motivarlos para aprender y desarrollar sus habilidades que a través del juego, una actividad que les resulta divertida, además, en la cual puedan gozar y divertirse mientras aprenden.

Por otra parte, según Sanuy, 1998 (como se citó en Chacón, 2008): La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades. (p.1)

En congruencia con lo anterior, se puede decir que el juego lúdico es una herramienta a través de la cual se puede potenciar diferentes habilidades en los niños y niñas mientras se divierten, de hecho, los juegos lúdicos se constituyen como actividades de goce y esparcimiento por medio de las cuales se pueden abordar a los niños y niñas para enseñarles una temática.

## Juego matemático

Para empezar, es importante mencionar que la mayoría de las personas sienten cierto escepticismo o miedo hacia las matemáticas, pero es precisamente porque en la mayoría de los casos ha faltado motivar a los estudiantes a través de un ambiente de aprendizaje que les resulte atractivo, donde puedan jugar con los números y divertirse mientras interiorizan conocimientos, de hecho, De Guzmán (1989) afirma:

El juego matemático bien escogido puede conducir al estudiante de cualquier nivel a la mejor atalaya de observación y aproximación inicial a cualquiera de los temas de estudio con los que se ha de enfrentar. Los beneficios de hacerlo así son innumerables: apertura, desbloqueo, motivación, interés, diversión, entusiasmo. (p.64)

En ese orden de ideas se puede decir que, los juegos matemáticos son una herramienta ideal para enseñar matemáticas a los niños y niñas, pues resulta una forma de aprendizaje innovadora y atractiva para ellos, así mismo, los motiva a participar no solo una, sino varias veces, por lo cual, mientras desarrollan estos juegos se les posibilita un momento de esparcimiento y aprendizaje a la vez.

## Material Didáctico

Se toma como referente a la pedagoga y educadora Italiana María Montessori, gran precursora que da importancia al uso de material manipulativo para lograr aprendizajes significativos y desarrollar diferentes habilidades. (Jiménez, 2016):

María Montessori (1870-1952) se destacó como educadora y pedagoga; ella se inquietó e investigó sobre la importancia de posibilitar a los niños espacios estructurados con los materiales adecuados para que se originen aprendizajes significativos respetando edad, madurez, desarrollo y formas de aprender. Para Montessori el contacto con materiales manipulativos favorece entre otros aspectos la continuidad en las rutinas, la modelización de conceptos e ideas y la posibilidad de plantear y resolver problemas desde lo cotidiano. (p.30)

En congruencia con lo anterior, la importancia de ofrecer a los niños y niñas materiales manipulativos que les permita despertar su curiosidad y creatividad, así mismo, que les permita observar, experimentar y resolver problemas, del mismo modo, el hecho de manipular y tener la posibilidad de hacer ejercicios prácticos con material didáctico permite que se puedan adquirir conocimientos significativos. También, es primordial que los materiales manipulativos ofrecidos a los niños y niñas sean de fácil manipulación, livianos, coloridos para que llamen su

atención y curiosidad, además, que no representen ningún peligro para ellos.

Montessori (como se citó en Jiménez, 2016. p 49) afirma: “Los materiales manipulativos deben cumplir con varios criterios para que puedan ser guía en el aprendizaje: funcionales y estructurados, de fácil manipulación, livianos, bien diseñados, de fácil adquisición y que no impliquen ningún riesgo para los niños”.

Por lo tanto, se puede decir que definitivamente el material didáctico juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, pues permite que los niños y niñas adquieran conocimientos de una forma divertida, así mismo, el hecho de manipular y utilizar materiales contribuye para que el aprendizaje sea significativo, al tiempo que se puede utilizar como herramienta para fortalecer el desarrollo del pensamiento numérico.



# JUEGOS

Para desarrollar el pensamiento

numérico de niños y niñas

de grado preescolar.



# JUEGOS CON LA MÁQUINA DE SUMAS



Idea tomada de [juntines.com](http://juntines.com)

Pero diseñada y adaptada a las necesidades del contexto educativo (grado transición)

## La frutería

Se realiza juego de la frutería, para empezar, se pide a los niños y niñas que entre todos le den un nombre a la frutería, después se plasma el nombre en cartulina y se pone en la pared, así mismo, se llevan cajas de cartón para acomodar las diferentes frutas en fomi y se les presenta la máquina de la suma, la cual se va a usar para separar pedidos hechos por diferentes clientes, los pedidos están escritos en bolsas de papel que están pegadas en el tablero, entonces, para iniciar el juego se forman grupos de cinco estudiantes, por turnos de cada grupo irá saliendo un niño o niña, escoge una bolsa del tablero, la docente le lee el pedido para que separe las frutas, estas las deberán pasar por la máquina de la suma para contarlas y saber el total de frutas de cada pedido, después, el niño o niña deberá empacar las frutas en la bolsa de papel para ser despachadas al cliente. Los estudiantes que envíen de forma correcta el pedido sumarán un punto para su equipo. De esta forma divertida y a través del juego guiado se proponen problemas matemáticos para ser resueltos por los niños y niñas.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico.

**Competencias que se desarrollan:** seriación, clasificación, números ordinales, conteo, cardinalidad, representación verbal y operaciones básicas aditivas.

**Materiales:** cartulina, marcador, números en foami, frutas en foami, cajas, máquina de la suma: se puede elaborar con material reciclable.



## De paseo por el zoológico

Se puede realizar todo tipo de sumas con los materiales manipulativos deseados, en este caso se pone en una mesa varias fichas con los números del 1 al 9, después se les pide a los niños y niñas que escojan un número y lo ubiquen en uno de los recipientes de la máquina de la suma, de igual forma, deben pasar por este la cantidad de animales correspondientes a ese número y la clase de animal que se le indique, después se les pide hacer el mismo proceso por el otro recipiente y finalmente deben sacar e ir contando uno a uno todos los animales que cayeron a la base de la máquina de la suma para realizar el conteo total e identificar el número que corresponde y ponerlo para totalizar la suma. En grados más avanzados se puede utilizar esta herramienta para realizar operaciones como: resta y multiplicación.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico.

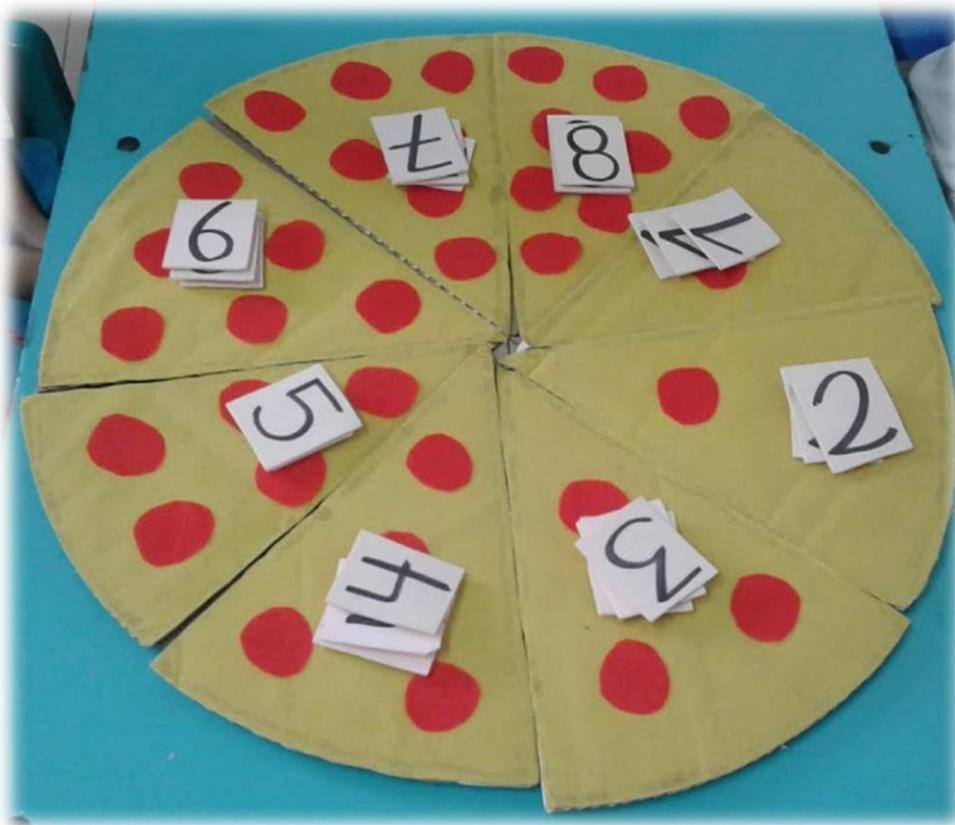
**Competencias que se desarrollan:** seriación, clasificación, números ordinales, conteo, cardinalidad, representación verbal y operaciones básicas aditivas.

**Materiales:** números en foami, fichas de animales, máquina de la suma: se puede elaborar con material reciclable.



# JUEGOS CON LA PIZZA

## NUMÉRICA



Idea tomada de Lozano, 2017

Pero diseñada y adaptada a las necesidades del contexto educativo (grado transición)

## La pizzería

Para empezar, se motiva a los niños y niñas para jugar a la pizzería, después entre todos se escoge el nombre de la pizzería y se les dice que todos van a hacer una pizza con diferentes ingredientes (se les explica que ingrediente representa cada ficha en foami de diferente color), uno a uno van pasando y lanzan un dado, el número que les sale lo deben identificar en la pizza (asociar número-cantidad), poner el pedazo de pizza que corresponde con esa cantidad y después, agregar esa misma cantidad de cada uno de los ingredientes que hay encima de la mesa, después de hecha la pizza el niño la toma para él y así sucesivamente pasan todos.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico a través de actividades relacionadas con conteo, clasificación, seriación, números ordinales, cardinalidad, representación verbal y operaciones básicas aditivas.

**Competencias que se desarrollan:** nociones espaciales.

**Materiales:** dado, fichas en foami de diferentes colores, pizza numérica: se puede elaborar con material reciclable.



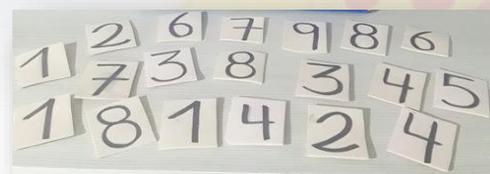
## Contando con la pizza

Para empezar, se motiva a los niños y niñas diciéndoles que van a jugar con la pizza, después uno a uno va pasando y escoge una de las imágenes con objetos que hay encima de la mesa y la cual contiene una ficha en foami de un color determinado, así mismo, lanza el dado y el número que le sale lo debe identificar en la pizza numérica y allí dejar la imagen, además, debe colocar encima de la cantidad de la pizza ese mismo número en fichas de foami con el color correspondiente a la imagen, por último, se le pide al niño o a la niña que de los números en foami que hay encima de la mesa escoja todos los que tienen el mismo número que le salió en el dado y también los ponga encima del pedazo de pizza que contiene esa cantidad.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico a través de actividades relacionadas con conteo, clasificación, seriación, números ordinales, cardinalidad, representación verbal y operaciones básicas aditivas.

**Competencias que se desarrollan:** nociones espaciales, identificación de colores.

**Materiales:** dado, fichas en foami de diferentes colores, números en foami, imágenes de objetos, pizza numérica.



# JUEGOS CON EL BOMBÓN



Idea tomada de Ludopeques, 2013

Pero diseñada y adaptada a las necesidades del contexto educativo (grado transición)

## Me divierto saltando en el bombón

El bombón o rayuela es un juego tradicional que aún tiene vigencia y que los niños y niñas disfrutan mucho para jugar, divertirse y en este caso aprender, de hecho, la actividad consiste en: se les motiva a través de la dinámica tingo tango para que cada uno vaya saliendo por turnos, después debe lanzar el dado y según el número que le sale debe coger este mismo número de muchos números en foami que hay encima de la mesa, después debe saltar por todo el bombón hasta llegar a la cantidad que le salió en el dado (se les explica previamente que donde hay un número saltan con un pie y donde hay dos números saltan con los dos pies) y allí debe dejar el número en foami que corresponde con esa misma cantidad. Con este juego tan divertido se tiene la posibilidad de trabajar con los niños y niñas el reconocimiento de los números.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico.

**Competencias que se desarrollan:** nociones espaciales, identificación de colores, reconocimiento de números.



### Materiales:

dado, números en foami, juego de bombón.



## Sumar con el bombón es divertido

Se les motiva a los niños y niñas para realizar algunas sumas jugando con el bombón, para ello, se coloca en una mesa números en foami, se le pide al niño o la niña que escoja un número y según este que seleccione la misma cantidad de fichas en foami, después se hace el mismo ejercicio, escoge otro número y selecciona esa cantidad de fichas, después se le pide que cuente una a una las fichas en foami que tiene para obtener el resultado de la suma, cuando tenga el número total se le pide que lo diga en voz alta y que salte por el bombón hasta llegar a ese número (resultado de la suma) y allí diga otra vez como se llama el número.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico.

**Competencias que se desarrollan:** nociones espaciales, identificación de colores, reconocimiento de números, conteo, cardinalidad, ordinalidad, operaciones básicas aditivas y representación verbal.

**Materiales:**  
números en foami,  
fichas en foami y  
juego de bombón.



# JUEGOS CON LA CASITA DE LETRAS



Idea tomada de Llanes, 2016

Pero diseñada y adaptada a las necesidades del contexto educativo (grado transición)

## Explorando mi casita de letras

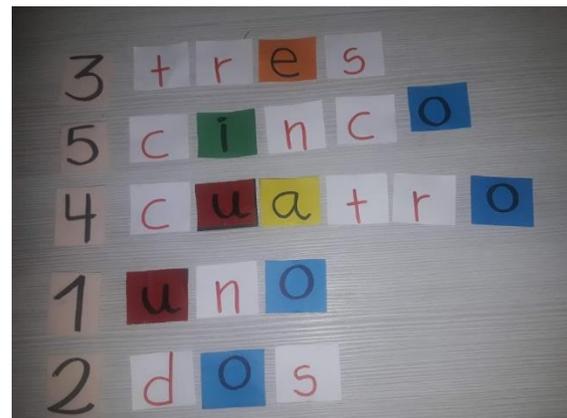
Se enseña a los niños y niñas la casita de letras por fuera para que la puedan apreciar, después se les explica que dentro de esta casita están todas las letras para escribir los números, la actividad consiste en: a cada niño se le entrega un número en foami, a su vez, de la casita de las letras ellos sacan las letras que consideraban necesarias para formar el nombre del número que les corresponde.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico.

**Competencias que se desarrollan:** identificación y reconocimiento de números, representación verbal y escrita.



**Materiales:** números en foami y casita de letras.



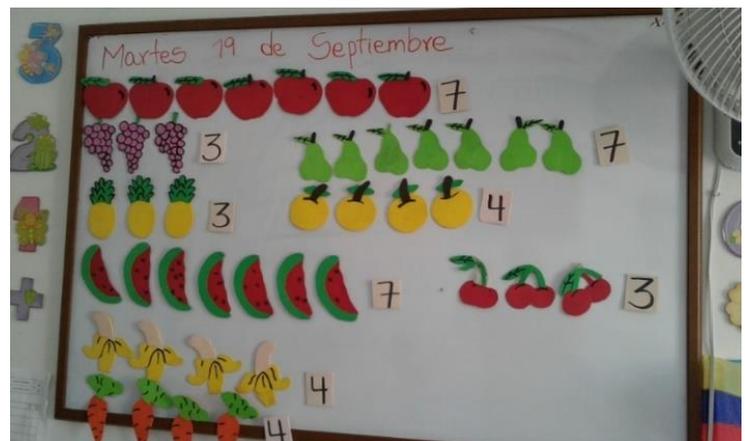
## Las frutas son deliciosas

La actividad consiste en: se llevan frutas en foami y se les entrega a cada niño y niña de a una, a su vez, se les va pidiendo que entre ellos se reúnan los que tienen las mismas frutas, cuando todos tienen sus conjuntos de frutas, se le pide a un representante del grupo que pase al frente y con la ayuda de la docente se pegan en el tablero, después, se les motiva a todos para decir qué fruta es, de qué color y para contarlas, así mismo, para asignarle a esa cantidad el número que le corresponde. Por último, se les puede motivar a escribir el nombre de la fruta con las letras de la casita. Este tipo de actividades se puede realizar con diferentes materiales que se tengan al alcance, lo importante es brindarles a los niños y niñas la oportunidad de participar y construir sus propios significados.

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento numérico.

**Competencias que se desarrollan:** clasificación, conteo, identificación y reconocimiento de números, ordinalidad, cardinalidad, representación verbal y escrita.

**Materiales:** frutas en foami, números en foami, cinta y casita de letras.



## Listado de materiales

El docente que requiera la aplicación de las actividades que aparecen en la presente guía y desee elaborar el material didáctico necesitará los siguientes materiales:

### MÁQUINA DE LA SUMA

- 1 caja de cartón
- Temperas
- Foami
- Marcador
- Silicona
- Cinta velcro
- 2 tubos (pueden ser de cartón)

### PIZZA NUMÉRICA

- Cartón
- Tela quirúrgica
- Cinta velcro

- Silicona
- Marcador

### **BOMBÓN Y DADO**

- Tela quirúrgica
- Silicona
- Marcador
- Caja de cartón

### **CASITA DE LETRAS**

- Caja de cartón
- Temperas
- Cartulina
- Tela quirúrgica
- Silicona
- Marcador
- Cinta velcro

## Bibliografía

- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- De Guzmán, M. (1989). *Juegos y matemáticas*. Recuperado de: <http://www.fespm.es/sites/revistasuma.es/IMG/pdf/4/061-064.pdf>
- Freepik. (s.f). *Vector rayuela*. Recuperado de: [https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-jugando-rayuela-campo\\_1545200.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-jugando-rayuela-campo_1545200.htm)
- Jiménez, L. (2016). *Proyecto de aula para fortalecer el pensamiento numérico a través de la utilización de material manipulativo en los niños de preescolar de la I.E.V.S sede Fidel Antonio Saldarriaga*. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/53995/1/42687574.2016.pdf>
- Juntines.com. *Máquina de la suma*. Recuperado de: [http://www.juntines.com/casa/manualidades/como-crear-la-maquina-de-sumar-infantil\\_9091\\_u.html](http://www.juntines.com/casa/manualidades/como-crear-la-maquina-de-sumar-infantil_9091_u.html)
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado el 2 de Noviembre de 2017 de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Llanes. (2016). *Casita de letras*. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/434597432776380953/>

Lozano. (2017). *Pizza numérica*. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pollapilla/>

Ludopeques. (2013). *Juego rayuela*. Recuperado de:

<https://ludopeques.wordpress.com/2013/10/27/juegos-de-siempre-la-rayuela/>

Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Serie de lineamientos curriculares matemáticas*.

Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869\\_archivo\\_pdf9.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf9.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No. 22. Serie de orientaciones

pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. *El juego en la*

*educación inicial*. Recuperado de: [http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

[341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje transición*.

Recuperado de:

[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA\\_Transici%C3%](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Transici%C3%<br/>B3n.pdf)

[B3n.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Transici%C3%<br/>B3n.pdf)

Pinterest. (s.f). *bordes infantiles*. Recuperado de:

[https://co.pinterest.com/search/pins/?q=bordes%20infantiles&rs=typed&term\\_meta\[\]=bo  
rdes%7Ctyped&term\\_meta\[\]=infantiles%7Ctyped](https://co.pinterest.com/search/pins/?q=bordes%20infantiles&rs=typed&term_meta[]=bordes%7Ctyped&term_meta[]=infantiles%7Ctyped)

<https://www.pinterest.es/pin/355925176783458819/?lp=true>

## Anexo 8. Autorización publicación de documentos en el repositorio colecciones digitales.

UNIMINUTO		AUTORIZACIÓN PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS EN EL REPOSITORIO COLECCIONES DIGITALES		VERSIÓN:
		Gestión de Recursos Académicos		CÓDIGO:
FechaSolicitud	Diciembre 5 de 2018			FECHA:
<b>1. DATOS DE PUBLICACIÓN</b>				
(Tesis, trabajo de grado, monografía, artículo, video, conferencia, libro, imagen, fotografía, audio, presentación, trabajos de grado u otros) y del(los) autor(es) D				
Documento de Identidad		Apellidos	Nombres	Correo Electrónico
Tipo	Número			
CC	1093212475	Rodríguez Ospina	Claudia Lorena	crodrigu173@uniminuto.edu.co
Título del Documento		Pertinencia del juego guiado a través de juego lúdico, juego matemático y uso de material didáctico para el desarrollo del pensamiento numérico de los niños y niñas de grado Transición del Jardín Infantil Chiquilines de Pereira.		
Nombre del Evento Origen (Si aplica)		Trabajo de grado sistematización para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil		
Fecha del Evento (Si aplica)		Diciembre 1 de 2018		
Palabras Claves (Materias):		juego guiado, juego lúdico, juego matemático, material didáctico, pensamiento numérico, matemáticas.		
<b>2. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS EN EL REPOSITORIO COLECCIONES DIGITALES UNIMINUTO</b>				
Mediante este documento autorizo a la Corporación Universitaria Minuto de Dios, para publicar el documento (tesis, trabajo de grado, monografía, artículo, video, conferencia, libro, imagen, fotografía, audio, presentación u otro) que a la fecha entrego en formato digital, y doy plena autorización a la Corporación Universitaria Minuto de Dios, de forma indefinida, para que según los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, la Ley 44 de 1993, leyes y jurisprudencia vigente al respecto, haga publicación de este en el Repositorio Colecciones Digitales Uniminuto, ubicado en el sitio Web <a href="http://repository.uniminuto.edu:8000/jspui/">http://repository.uniminuto.edu:8000/jspui/</a> para fines educativos y no lucrativos. Esta autorización es válida para las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato digital, electrónico, virtual y para usos en redes, Internet, extranet, y cualquier formato o medio conocido o por conocer.				
EL AUTOR expresa que el documento (tesis, trabajo de grado, monografía, artículo, video, conferencia, libro, imagen, fotografía, audio, presentación u otro) objeto de la presente autorización es original y lo elaboró sin quebrantar ni suplantar los derechos de autor de terceros, y de tal forma, el documento (tesis, trabajo de grado, monografía, artículo, video, conferencia, libro, imagen, fotografía, audio, presentación u otro) es de su exclusiva autoría y tiene la titularidad sobre éste. En caso de queja o acción por parte de un tercero referente a los derechos de autor sobre el documento (tesis, trabajo de grado, monografía, artículo, video, conferencia, libro, imagen, fotografía, audio, presentación u otro) en cuestión, EL AUTOR asumirá la responsabilidad total y saldrá en defensa de los derechos aquí autorizados, para todos los efectos, la Corporación Universitaria Minuto de Dios actúa como un tercero de buena fe.				
Toda persona que consulte ya sea el Repositorio Colecciones Digitales Uniminuto, como el Catálogo en línea u otro medio electrónico, podrá copiar apartes del texto citando siempre la fuente, es decir el título del trabajo y el autor. Esta autorización no implica renuncia a la facultad que tengo de publicar total o parcialmente la obra en otros medios.				
La autorización debe estar respaldada por las firmas de todos los autores del documento (tesis, trabajo de grado, monografía, artículo, video, conferencia, libro, imagen, fotografía, audio, presentación u otros).				
Si Autorizo <input checked="" type="checkbox"/>		No Autorizo <input type="checkbox"/>		
<b>3. FIRMAS DE AUTOR (ES)</b>				
Firma Autor 1:		Firma Autor 2:		
Documento de Identidad No. 1093212475		Documento de Identidad No. _____		
Firma Autor 3:		Firma Autor 4:		
Documento de Identidad No. _____		Documento de Identidad No. _____		

**NOTARIA UNICA DE SANTA ROSA DE CABAL - RISARALDA**  
**DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO**  
 Ante El Notario Unico de Santa Rosa de Cabal - Risaralda  
**COMPARECIO**  
**RODRIGUEZ OSPINA CLAUDIA LORENA**  
 Quien se identifico con la C.C. 1093212475  
 Y declaro que el contenido del presente documento es cierto y que la firma que alli aparece es la suya. La huella dactilar impresa corresponde a la del compareciente.

313-0592257



1093212475  
 Santa Rosa de Cabal - Risaralda, 2018-12-04 15:41:58

**MARIO ANTONIO AMADO DUENAS**  
 NOTARIO UNICO DE SANTA ROSA DE CABAL  
 Autoriza el reconocimiento



**3. INFORMACION DE MULTIPLES DE POSSESIONES EN EL RESORTICHO COLECTIVO CASILLAS DEL VALLE**

¿Cuenta con otra(s) propiedad(es)?	Si/No	Indique la(s) otra(s) propiedad(es) que posee o posea en el momento de la diligencia.	
¿Cuenta con otra(s) propiedad(es) en el extranjero?	Si/No	Indique la(s) otra(s) propiedad(es) que posee o posea en el extranjero.	
¿Cuenta con otra(s) propiedad(es) en el extranjero?	Si/No	Indique la(s) otra(s) propiedad(es) que posee o posea en el extranjero.	
¿Cuenta con otra(s) propiedad(es) en el extranjero?	Si/No	Indique la(s) otra(s) propiedad(es) que posee o posea en el extranjero.	
CC	1093212475	1093212475	1093212475
UBO			