



SEP

SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN
PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UPN 099, CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE



**EL JUEGO TRADICIONAL MEXICANO COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA CAPAZ DE FAVORECER LOS PRINCIPIOS DE
CONTEO EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE PREESCOLAR DEL
CENTRO ESCOLAR “DOLORES ECHEVERRÍA ESPARZA”, DE LA
COLONIA TLALPAN, ALCALDÍA TLALPAN DE LA CIUDAD CDMX**

TESINA

PRESENTA

ANAYELI CAMPOS NUÑEZ

CIUDAD DE MÉXICO

OCTUBRE DE 2019



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UPN 099, CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE



**EL JUEGO TRADICIONAL MEXICANO COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA CAPAZ DE FAVORECER LOS PRINCIPIOS DE
CONTEO EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE PREESCOLAR DEL
CENTRO ESCOLAR “DOLORES ECHEVERRÍA ESPARZA”, DE LA
COLONIA TLALPAN, ALCALDÍA TLALPAN DE LA CIUDAD CDMX**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA

ANAYELI CAMPOS NUÑEZ

CIUDAD DE MÉXICO

OCTUBRE DE 2019



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México 05 de Octubre de 2019

C. ANAYELI CAMPOS NUÑEZ

En mi modalidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

EL JUEGO TRADICIONAL MEXICANO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA CAPAZ DE FAVORECER LOS PRINCIPIOS DE CONTEO EN LOS NIÑOS DE TERCERO DE PREESCOLAR DEL CENTRO ESCOLAR "DOLORES ECHEVERRÍA ESPARZA", DE LA COLONIA TLALPAN, ALCALDÍA TLALPAN DE LA CIUDAD CDMX

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtra. Ma. Teresa Guzmán Morales, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

Atentamente

Guadalupe Quintanilla

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

DRA. GUADALUPE QUINTANILLA C.
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXÁMENES PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE.



2019
AÑO DEL CAUDELLO DEL SUR
EMILIANO ZAPATA



DEDICATORIAS

Dedico esta tesina a mis queridas hijas:

A Joselinne por ser ese angelito que estuvo presente en mis desvelos, en el andar del difícil camino de la carrera.

A Joanna mi pequeña hija que me ha cedido largas horas de atención y juego para el logro de esta meta profesional.

A mi esposo Juan Carlos por el apoyo y ser partícipe de este paso más.

A mis padres y en especial a mi madre que es un ejemplo a seguir, por su incondicional apoyo, su tiempo, y que con su amor ha hecho posible el logro de uno de mis más grandes objetivos.

Agradezco a las Profesoras. Ma. Teresa Guzmán Morales y Lilia H. Campillo Navarrete excelentes personas, que, con su amplia experiencia en el campo educativo, desde el inicio de la asesoría, me han dado su paciencia, interés, tiempo, y las pautas puntuales y precisas en la realización de esta tesina.

A los Profesores Luis Fernando Alanís Domínguez y Laura Alvares quien con su gran experiencia educativa me brindaron su ayuda y los elementos necesarios para el desarrollo de este tema.

A la Dra. Guadalupe G. Quintanilla C. Directora de la Unidad UPN 099, quien con su intervención me dio la oportunidad de crecer profesional y personalmente.

A mis compañeras docentes: Elizabeth, Cecilia, Leticia, Carmen, Lolita, Ximena, Moni, Nayeli, Gisela, por su gran experiencia en la labor docente.

ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	5
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	6
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO	6
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	7
a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad	7
b) Hidrografía	9
c) Orografía	10
d) Medios de comunicación	11
e) Vías de comunicación	12
f) Sitios de interés cultural y turístico	13
g) Como impacta el referente geográfico a la problemática que se estudia	13
B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	14
a) Vivienda	14
b) Empleo	15
c) Deporte	15
d) Recreación	16
e) Cultura	17
f) Religión predominante	18
g) Educación	18
h) Influencia de Ambiente SOCIO-ECONÓMICO en el desarrollo escolar	19
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR	20
a) Ubicación de la escuela	20
b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela	23
c) Aspecto material de la institución	23
d) Imágenes del C.E.D.E.E	24
e) Croquis de la Institución	25
f) La Organización Escolar en la Institución	26
g) Organigrama de la Institución	27
h) Características de la población escolar	28
i) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia	29

j) Las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad	31
1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	31
1.4. HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	32
1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	32
1.5.1. OBJETIVO GENERAL	33
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES	33
1.6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	33

CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

2.1. APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	36
2.1.1. CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA PENSAMIENTO MATEMÁTICO	36
a) Plan de Estudio 2011 y el Nuevo Modelo Educativo	36
b) Enfoque y orientaciones didácticas	39
c) Principios de conteo	41
d) Aportaciones de Irma Fuenlabrada	46
2.1.2. TEORÍAS DE APRENDIZAJE QUE SUSTENTAN EL PENSAMIENTO LÓGICO- MATEMÁTICO.	49
a) Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget	49
b) Etapa preoperacional	50
c) Asimilación y acomodación	53
2.1.3. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY	54
a) Herramientas de la mente	55
b) Aprendizaje significativo	56
2.1.4. EL JUEGO	58
a) Definición de juego	58
b) Tipos de juego	58
c) El juego según Piaget y Vigotsky	60
d) El juego como estrategia lúdica para el principio del conteo	61
e) Juego tradicional mexicano	62
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?	64
2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?	65

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	66
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	66

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?	68
3.4. CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR	69
3.5. LA PROPUESTA	69
3.5.1. Título de la propuesta	70
3.5.2. El objetivo general	70
3.5.3. Alcance de la propuesta	70
3.5.4. Temas centrales que constituyen la propuesta	72
3.5.5. Características del diseño	85
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta	85
3.5.7. Mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta.	86
3.5.8. Resultados esperados con la implantación de la propuesta	87

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

La intención de este trabajo es proponer una estrategia que vaya de acuerdo a los intereses y necesidades del niño, y tomando en cuenta que el juego es la vía por excelencia para consolidar los aprendizajes en Preescolar.

El objetivo es vincular esta noción de la enseñanza de las matemáticas con algo que sea divertido y atractivo como es el juego tradicional mexicano.

En la experiencia como docente se ha observado en la Institución del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza (CEDEE), el cual se encuentra ubicado en Calle de Abasolo en la Col. Tlalpan Centro, hay que mencionar que las maestras no abordan los juegos tradicionales mexicanos, ya que los han dejado en el pasado, se considera que es bueno retomarlo y aprovechar la experiencia que ellas tienen de haberlos jugado en su infancia.

Mediante la práctica docente te das cuenta que las profesoras no llevan a cabo ese juego tradicional, sino se enfocan en el trabajo con cuadernos, libros y sobre todo con ese paradigma que aún no quieren romper sobre que el leer y escribir es lo primordial.

Tras los instrumentos de investigación se implementó un cuestionario donde arrojó las siguientes respuestas: (no hay tiempo, tenemos mucho trabajo, hay que terminar los libros y los cuadernos), sin embargo, las docentes tienen una ventaja, la cual es recordar sus juegos de niñas y por ende no tiene que revisar una metodología de un juego tradicional, los conocen porque lo vivieron, entonces en el particular punto de vista aprovechar ese bagaje cultural que tienen para ponerlos en práctica.

Por otra parte proponer una nueva forma en la que los alumnos puedan aprender por medio del juego tradicional mexicano, así mismo desarrollen habilidades del pensamiento matemático; convertirse en niñas y volver a correr, volver al patio, lo cual es muy bueno para los niños porque últimamente ellos permanecen dentro del aula y dejamos de aprovechar los espacios donde el niño explore, se mueva, brinque, corra, socialice sobre todo que lo disfrute y aprenda de una manera divertida.

Como el autor Oscar Zapata señala que:

El juego desempeña en la infancia el rol que el trabajo desempeña en el adulto. De aquí la importancia fundamental del juego infantil; un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad. Por medio del juego, el niño se prueba física y mentalmente, y esto le permite ganar autonomía y afirmar su Yo.¹

En el Capítulo I, se aborda la importancia del contexto del niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mencionando diversos aspectos relacionados a la comunidad. Este capítulo principalmente nos permite establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática. Formulando elementos que permiten dirigir de forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

¹ Oscar Zapata. El aprendizaje por el juego. México, Editorial Pax México, 1989. Pág.17

Con respecto al Capítulo II, Se fundamenta la parte teórica con el desarrollo de los principios de conteo y el juego tradicional Mexicano en Preescolar. Para ello es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema. En este apartado se consideran diversos aspectos para su realización como son el pedagógico, el psicológico, el social, el curricular y el temático, los cuales son la base para tener conocimientos más precisos del problema. Todo tiene un sentido y una vinculación con un marco de referencia teórico que los que saben, los investigadores, los teóricos en el tema de la enseñanza han aportado, se trata de vincular la intervención con la parte teórica y no hacer las cosas porque se nos ocurrieron, debido a que toda actividad de enseñanza tiene un sentido, un propósito y una intencionalidad didáctica.

Por lo que se refiere al Capítulo III, se presenta la propuesta haciendo hincapié en la metodología cualitativa a utilizar, el conjunto de actividades, estrategias y técnicas que se articularon en el proceso de la elaboración del taller, en donde la educadora es la responsable de diseñar la propuesta para que los niños satisfagan sus necesidades en relación a la problemática. Ésta va enfocada a recuperar y aprovechar este conocimiento que tienen las docentes de sus juegos tradicionales y vincularlo a los intereses del niño que son los juegos, movimientos, lenguaje para que de esa manera el niño pueda aprender y poner en práctica los principios de conteo.

.

CAPÍTULO I. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática.

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Es de suma importancia definir todos los aspectos que se requieren para llevar a cabo un trabajo enfocado a la investigación. Con ello se marca la línea sistemática a seguir durante el desarrollo de ésta. Dichos elementos quedan establecidos en el contexto donde se sitúa el trabajo y en la metodología para lograr los propósitos establecidos.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el capítulo I y que contiene los siguientes elementos:

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En el momento histórico en el que nos encontramos, los niños pasan largas horas en actividades que generan inmovilidad de su cuerpo, permanecen en espacios reducidos, ya sea en el aula o en su hogar, utilizando dispositivos electrónicos, cuadernos, libros etc. Todo ello, con la finalidad de mantenerse vigentes en el conocimiento y avance de la tecnología cuyo interés es general.

Por lo anterior, se considera importante recuperar algunas estrategias que ayuden, a los niños, con la gran influencia de la tecnología y que en la escuela se fortalezcan además de las funciones cognitivas y las relaciones entre pares.

Dichas estrategias pueden ser los juegos tradicionales cuyas bondades son: la posibilidad de que los niños, desde edades tempranas desarrollen diversas competencias indispensables manifestadas a través del lenguaje, el movimiento, el pensamiento y la interacción con los otros. Temas de relevancia en el modelo educativo actual.

En forma más específica se sugiere retomar dichos juegos tradicionales para fortalecer el campo de formación académica denominado Pensamiento Matemático, ya que el juego posibilita a los niños una vía directa de acceso al conocimiento, lo anterior, bajo la idea de que le permitirá fortalecer los principios de conteo y la resolución de problemas, los cuales se abordan en el Nivel Preescolar en el proceso de la adquisición del número.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

El Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza CEDEE se ubica en la Alcaldía Tlalpan² y es una de las 16 Alcaldías de la Ciudad de México. Su territorio representa el 20.7 por ciento del área de la Ciudad, siendo la Alcaldía con mayor extensión territorial³. Sus límites geográficos limitan al Norte con las Alcaldías Magdalena Contreras, Álvaro Obregón y Coyoacán; al Este con Xochimilco y Milpa Alta; al Sur con el Estado de Morelos y al Oeste con el Estado de México, correspondiendo a los municipios de Xalatlaco y Ocoyoacac y la Alcaldía Magdalena Contreras.



Ubicación de la Escuela CEDEE⁴

²<https://www.google.com/maps/place/Centro+Escolar+Dolores+Echeverria+Esparza/@19.2880052,99.1710751,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xaced1fa> (consultado el 13/12/2018).

³ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09012a.html> (consultado el 22/12/2018).

⁴ Imagen de la ubicación del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza. (Consultado el 22/12/2018).

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

Tlalpan era un poblado al Sur de la Cuenca del Valle de México asentado en tierra firme y no en las riberas.

Proviene de dos vocablos de origen náhuatl, “tlalli” (tierra) y “pan” (sobre). Además, se añadió la palabra “firme” porque corresponde a un sitio ubicado en las riberas del lago de la Gran Tenochtitlán. La denominación natural es: “Lugar de tierra firme”.⁵ Hacia el año 700 a.C. un grupo de emigrantes, cuyo origen se presume era otomí, llegó al sur del Gran Lago en las faldas de la sierra del Ajusco, en donde se iniciaría el establecimiento del primer centro ceremonial. Probablemente Tlalpan fue escenario de la primera sociedad estratificada urbana en la Cuenca de México, cuyos testimonios se conservan en Cuicuilco.

Para fines históricos, en el Siglo XVI inició el periodo colonial de Tlalpan. Fue en esta época cuando Tlalpan formó parte del Marquesado del Valle, el cual fue otorgado a Hernán Cortés en 1521 como reconocimiento nobiliario y amplia recompensa por sus conquistas. Para esta tarea administrativa se realizó un mapa o códice donde se incluyeron los barrios de la Asunción, San Pedro Mártir, San Andrés, La Magdalena,

⁵ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09012a.html> (consultado el 28/02/2019).

Ajusco, Ojo de Agua del Niño Jesús, San Marcos, Santa Úrsula, Resurrección del Calvario, entre otras.⁶

Para 1903 Tlalpan fue una de las 13 municipalidades en que quedó dividido el Distrito Federal luego de una ley expedida por el presidente Porfirio Díaz.

En 1952 se inauguró la primera autopista (la México-Cuernavaca), lo que hizo de Tlalpan una de las zonas mejor comunicadas en el Distrito Federal.

Actualmente la colonia Tlalpan limita al sur con la gran Av. de los Insurgentes; al este por la Calzada de Tlalpan; al norte con la Av. de San Fernando y al Oeste con la continuación de la Av. de los Insurgentes.

La nueva etapa política-electoral en el 2018 la Ciudad de México transformó las Delegaciones en Alcaldías. Una diferencia primordial es que la gestión del titular será supervisada por un grupo de entre 10 o 15 personas que integraran el consejo, y así evaluar las acciones administrativas.⁷

⁶ <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09012a.html> (consultado el 28/12/2018).

⁷ <https://www.eleconomista.com.mx/politica/CDMX-el-paso-de-delegacion-a-alcaldia-20170611-0020.html> (consultado el 28/12/2018).



Mapa de localización de la Delegación Tlalpan⁸

b) Hidrografía

La red hidrográfica está formada por arroyos de carácter intermitente que por lo general recorren cortos trayectos para perderse en las áreas con mayor grado de permeabilidad. Actualmente sólo existen los cauces de los que fueron Ríos de caudal importante: San Buenaventura y San Juan de Dios. La fuente nutriente del San Buenaventura fue el Pedregal del Xitle, al Sur de este volcán.

Ambos Ríos sólo vuelven a formar su caudal en la temporada de lluvias por las corrientes de agua que bajan de los cerros y fertilizan los llanos de Tlalpan.⁹

⁸ http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_Tlalpan.pdf (consultado el 28/12/2018).

⁹ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09012a.html> (consultado el 29/12/2018).



Ríos de San Buenaventura y San Juan de Dios¹⁰.

c) Orografía

La mayoría del suelo es rocoso y destacan numerosas estructuras volcánicas. La máxima Altitud es de 3,930 metros y corresponde al Cerro de la Cruz del Marqués. La mínima es de 2,260 metros y se fija en los alrededores del cruce de las Avenidas Anillo Periférico y Viaducto Tlalpan.¹¹

Entre las elevaciones que rebasan los 3 mil metros se encuentran los Cerros Pico de Águila, Los Picachos, Santo Tomás, Quepil, Mezontepec, El Judío, Caldera y El Guarda.

¹⁰ <https://www.eleconomista.com.mx/politica/CDMX-el-paso-de-delegacion-a-alcaldia-20170611-0020.html> (consultado el 28/12/2018).

¹¹ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09012a.html> (consultado el 29/12/2018).



Cerro de la Cruz del Marqués¹²

d) Medios de comunicación

Para 1895, se establece la comunicación de larga distancia entre Tacubaya y Tlalpan, el avance tecnológico permite la introducción de “el conmutador múltiple, complejo o metálico, con capacidad de dos mil líneas”.¹³ Entre 1896 y 1899, se realizan pruebas por parte del gobierno para ver la capacidad de transmisión simultánea por los mismos hilos de los servicios telefónicos y telegráficos. La Alcaldía Tlalpan cuenta con diversos medios de comunicación como el periodismo (Economista, Financiero, Universal, Jornada etc.). Revistas (Arqueología Mexicana, Artes de México, Ciencia y Desarrollo, etc.); Televisoras (Canal del Congreso, Televisión Azteca, Televisa etc.). Radio difusoras (Exa FM, Grupo Radio Fórmula, etc.), de los cuales todos son satisfactorios a la población.

¹² <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09012a.html>.(consultado el 29/12/2018).

¹³ <https://telmendez.com/?p=16> (consultado el 29/12/2018).

e) Vías de comunicación

A pesar de que la Ciudad de México cuenta con uno de los sistemas de transporte colectivo Metro más extensos y con mayor número de usuarios del mundo, no existen estaciones del sistema dentro de la Alcaldía Tlalpan.

Desde marzo de 2008,¹⁴ el transporte público está articulado por la línea 1 del Metrobús, que es un sistema de BRT (Autobús de Tránsito Rápido, por sus siglas en inglés). Ésta, corre por la Avenida de los Insurgentes con siete estaciones en Tlalpan.

Es una localidad de clase media, la cual tiene dos rutas de acceso: una de ellas es por la Avenida Insurgentes y la otra por Avenida Tlalpan, hay disponibilidad de transporte público. La Alcaldía está cubierta por una amplia red de autobuses, microbuses y combis, que están bajo administración de la RTP (Red de Transporte de Pasajeros) o concesionado a particulares. Una extensa red de sitios de taxis cubre el territorio de la Alcaldía, contando con 44 sitios autorizados.

¹⁴ https://es.wikipedia.org/wiki/Tlalpan#Transporte_y_vialidad (consultado el 29/12/2018).

f) Sitios de interés cultural y turístico

Cuenta con sitios de interés como son los museos de literatura e historia del arte sitios de recreación como el Bosque de Tlalpan y el Parque Arqueológico de Ecoguardas, además del Centro Histórico de Tlalpan donde se implementan talleres de cerámica, pintura artística y en fechas cívicas, presentan bailes regionales, flamenco, tango y danza árabe; por último, en relación con la música hay actividades de canto y guitarra. Se cuenta con atractivos lugares turísticos como son los diferentes pueblos y barrios que son de interés por sus tradiciones y acontecimientos históricos.

g) ¿Cómo impacta el referente geográfico a la problemática que se estudia?

La ubicación geográfica, donde se encuentra el estudio de la problemática, es un lugar donde existen varias zonas de recreación en distancias muy cortas, sin embargo, no son espacios utilizados por falta de tiempo de los Padres de Familia. El horario extendido que se maneja dentro de la escuela permite que los Padres deleguen responsabilidades tanto a las maestras, como a familiares o conocidos, creando en los niños muy pocos lazos fraternos hacia su contexto. Incluso el tiempo que les dedican es muy poco, ya que tienen jornadas muy largas dentro del plantel, pues llegan los alumnos desde las 7:00 am y se retiran hasta las 5:00 o 5:30 pm. Lamentablemente esto repercute en la ideología de los padres, que creen que es más importante el hecho

de que sus hijos desde el primer Grado de Kínder logren trazar números y letras, dejando a un lado el juego, ya que no le dan la importancia; que debiera ser una fundamental base del desarrollo cognitivo ya que, a través de él, se logra estructurar el pensamiento formal del niño en la resolución de problemas en cualquier contexto.

B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

De acuerdo con el Censo de Población y Vivienda de 2010, INEGI, la Alcaldía tiene una cobertura de agua potable entubada del 99% del total de las viviendas particulares habitadas. Es decir, solo un 1% del total de las viviendas no tienen disponibilidad de agua entubada sin embargo se abastecen de hidrantes, de una llave pública, de otra vivienda, pipa, río o pozo. Con relación al drenaje, el 99% de las viviendas particulares habitadas tienen drenaje conectado a la red pública, fosa séptica, barranca, grieta, río, lago o mar, sólo el 1% de las viviendas no cuentan con este servicio.

En el mismo año había en la Alcaldía 170,428 hogares (7.1% del total de hogares en la entidad federativa), de los cuales 49,227 estaban encabezados por jefas de familia (6.6% total de la entidad federativa). El tamaño promedio de los hogares en la Alcaldía fue de 3.7 integrantes, mientras que en la entidad federativa el tamaño promedio fue de 3.6 integrantes.¹⁵

¹⁵ http://www.dof.gob.mx/SEDESOL/Distrito_Federal_012.pdf (consultado el 29/12/2018).

b) Empleo

En el Siglo XIX se fundó la primera fábrica en el pueblo de Santa Úrsula Xitla a un lado del actual Parque Nacional Fuentes Brotantes, se trata de la fábrica de hilados y tejidos La Fama Montañesa, que da su nombre al barrio. Aproximadamente entre los años de 1917-1920, se ubica la fábrica de papel de Peña Pobre que da un impulso al desarrollo económico de la Alcaldía.

En la Alcaldía de Tlalpan existen parcelas de entre uno y tres, se cultiva maíz, amaranto, nopal, avena, chícharo, hortalizas y árboles frutales¹⁶.

c) Deporte

El Deportivo Rodolfo Sánchez Taboada cuenta dentro de sus instalaciones con 2 Zonas recreativas, infantiles, canchas de fútbol soccer y fútbol rápido, así como una enorme alberca que tiene instructores capacitados. Además, alberca el Registro cuenta con registro Civil una gran biblioteca y un jardín de niños entre otras muchas actividades culturales. Se encuentra ubicado en las Calles de Muna e Izamal, en donde también se cuenta con una alberca semi-olímpica.

¹⁶ <http://propiedades.com/blog/arquitectura-y-urbanismo/agricultura-en-el-df> (consultado el 22/12/2018).

Por otra parte, está el Deportivo Vivanco que cuenta con una alberca semi-olímpica techada, donde se imparten clases de natación a niños y adultos, además de contar con canchas de fútbol, basquetbol y gimnasio al aire libre.

Por último, está el Centro de Formación y Desarrollo Deportivo (Ceforma), ubicado en la Colonia Fuentes Brotantes.

d) Recreación

La Alcaldía Tlalpan cuenta con diferentes actividades recreativas como, la Ciclopista de la Ciudad de México en Tlalpan. Algo que la distingue de entre las demás es su recorrido, debido a que pasa por bosques, cultivos y zonas de pastoreo y se encuentra alejada de la contaminación y el tránsito.

El Centro de Educación Ambiental Ecoguardas se ubica sobre la carretera Picacho Ajusco y se caracteriza por ser un parque didáctico, donde a través de actividades al aire libre y visitas guiadas, se propicia la convivencia con el medio ambiente, cuenta con miradores, aula audiovisual y campamentos.

En Tlalpan se ubica uno de los más grandes pulmones de la Ciudad de México, el Ajusco y el bosque de Tlalpan, este último alberga la Casa de la Cultura construida con piedras traídas de Francia.

Por último, Tlalpan tiene los parques de Six Flags México, que es un parque de juegos mecánicos, y Kidzania, parque Temático donde los niños juegan como adultos Infantiles¹⁷

e) Cultura

La cultura se fomenta en el colegio a través de actividades que promueven el conocimiento y la preservación de las tradiciones mexicanas, sus fiestas, su folklor, su música, su canto y sus bailes. Por ejemplo, se preparan con gran entusiasmo las fiestas patrias, de día de muertos, aniversarios civiles y religiosos con la participación del alumnado, padres de familia y amigos de la institución.

Ahora veamos los sitios de cultura con que cuenta la Alcaldía de Tlalpan: Centro de Artes y Oficios Tiempo Nuevo, Centro Cultural Ollin Yoliztli, Casa del Virrey y de Mendoza, Casa de Cultura de la Universidad Autónoma del Estado de México en Tlalpan, Centro Cultural y Social Hidalguense, Zona Arqueológica de Cuicuilco, Mercado Roma.¹⁸

¹⁷ <https://es.wikipedia.org/wiki/Tlalpan> (consultado el 22/12/2018).

¹⁸ https://www.tripadvisor.com.mx/Attractions-g150800-Activities-c47-zfn8709511-Mexico_City_Central_Mexico_and_Gulf_Coast.h (consultado el 22/12/2018).

f) Religión predominante

Tlalpan ha sido sede de varias culturas y creencias a lo largo de la historia, lo cual ha influenciado fuertemente la religión Católica actual de la zona. La especificidad histórico-político-geográfica le provee de los elementos culturales para la conformación de una identidad particular de sus habitantes, especialmente quienes habitan las Zonas rurales de la Alcaldía sustentada en aspectos religiosos que van de la cosmovisión de raigambre prehispánica al sincretismo de raíces novohispanas y que terminan por redefinir al ser tlalpeño o tlalpense hasta el día de hoy.

La Zona cuenta con la Parroquia de San Agustín de las Cuevas ubicada en Calle Madero, la cual es una de las principales atracciones.¹⁹

g) Educación

El grado promedio de escolaridad de la población de 15 años o más en la Alcaldía era en 2010 de 10.7% frente al grado promedio de escolaridad de 10.5% en la entidad federativa. En ese mismo año la Alcaldía contaba con 277 Escuelas de Preescolar (8.1% del total de la entidad), 236 Primarias (7.1% del total) y 101 Secundarias (7.2%). Además, la Alcaldía contaba con 48 Bachilleratos (8.4%) y 19 Escuelas de Formación para el Trabajo (3.7%). La Alcaldía no contaba con ninguna Primaria indígena.²⁰

¹⁹ https://es.wikipedia.org/wiki/Religi%C3%B3n_en_Tlalpan (consultado el 11/12/2018).

²⁰ http://www.dof.gob.mx/SEDESOL/Distrito_Federal_012.pdf (consultado el 11/12/2018).

En relación a las Preparatorias Nacionales de la Escuela Nacional Tlalpan cuenta con la Preparatoria de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM):
Escuela Nacional Preparatoria 5, José Vasconcelos.

Preparatorias públicas. Escuela Preparatoria Tlalpan I "Gral. Francisco J. Múgica"
Escuela Preparatoria Tlalpan II "Otilio Montaña".

Colegios internacionales: Campus Tlalpan de los Colegios Peterson (Peterson Schools). Anteriormente la *British American School*.

Algunas Escuelas Secundarias generales públicas son: No. 195 "Tlamachihuapan".
Escuelas Secundarias Técnicas públicas son: No. 181 "Puerto de Alvarado"

Otros colegios privados: Colegio Alejandro Guillot, Colegio Franco Español, Instituto Escuela del Sur, Plantel de secundaria y bachillerato del Colegio Princeton, Colegio Madrid, Colegio México Bachillerato, Colegio O'Farrill, Escuela de Lancaster, Colegio Williams Campus Ajusco, Richmond School Pedregal, Consejo Tutelar para menores (Escuela Correccional para Varones).²¹

h) Influencia de Ambiente SOCIO-ECONÓMICO en el desarrollo escolar

El ambiente socio-económico de las familias influye positivamente en la relación que tienen con la Institución, esto impacta en beneficio del desarrollo escolar de los alumnos.

²¹ <https://es.wikipedia.org/wiki/Tlalpan#Educaci%C3%B3n> (consultado el 11/01/2019).

En el contexto la mayoría de los padres de familia, aunque trabajan en algunos casos tiempo completo, salen el fin de semana a pasear a lugares como: cine, parques, restaurantes. En algunos casos hay niños que se quedan a cargo de sus abuelos o tíos mientras la madre y padre trabajan, algunos niños únicamente viven con mamá y la familia materna, esto afecta en su aprendizaje y sobre todo en su conducta, ya que los alumnos muestran diferentes actitudes en vista de que desearían salir a jugar o pasear con sus padres y en ocasiones, uno no puede por falta de tiempo o dinero, los niños entonces deben comprender esta situación y aprender a regular sus emociones para aprender a manifestar su sentir.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela

La Institución Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza (CEDEE) está ubicada en Calle de Abasolo en la Colonia Tlalpan Centro, una Zona donde se concentran centros educativos, instituciones religiosas, oficinas de la Alcaldía, tiendas departamentales y Avenidas de vialidad concurrida como lo es Insurgentes Sur. Con base en los documentos que se incluyen en la carpeta del Programa de Escuelas de Calidad²²

²² Reporte de Mejora Continua. Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza. Tomo Modelo Educativo Institucional. Congregación Misioneras de Jesús Sacerdote. Revisión 2019. Pág. 6.

pertenecientes al CEDEE y la Biografía de la Madre Dolores Echeverría Esparza²³ el proyecto del colegio inició únicamente con cinco aulas, la sala de maestros, administración y dirección. Este proyecto fue aprobado por la Madre Dolores Echeverría, fundadora de las Misioneras de Jesús Sacerdote y de los Colegios Motolinía.

Se inician las obras el día 4 de junio de 1965, bajo la dirección del Ing. José Torres. Como se describe a continuación:

Obra ejecutada: cimentación de aulas, administración y casa conserje, losa de cemento reticular en dos salones. En octubre 31 del mismo año, la Madre Dolores, ahora Superiora General de la Congregación entrega la obra a la Constructora Mexicana Alba S.A. representada por Carlos Celis Cano.

En unión con la Madre Rosa María Osorio²⁴ se llevó a cabo el nuevo proyecto, modificado totalmente en su distribución sin ampliar el área, aprobado por la Madre Dolores el día 7 de febrero de 1966.

Proyecto: 10 aulas, biblioteca, salón de danza, sala de maestros, administración, dirección y auditorio.

Con el objeto de ampliar los campos de juego la Madre Dolores adquiere el terreno colindante de 1,700 m, lo que dio origen a un nuevo proyecto de ampliación y modificación llevada a cabo por la Madre Rosa María Osorio y Carlos Celis Cano. En este nuevo proyecto se aumentaron 12 aulas, salón para taller, dulcería, cuarto de deportes y escalera auxiliar, aprobado nuevamente por la Madre Dolores, sin embargo,

²³ María de la Luz, Ruano Rivera, MJS. Dolores Echeverría Esparza: Un camino, una misión. México, Editorial Privada, 2013. Pág. 39.

²⁴ Ibid. Pág. 11.

las obras quedan inconclusas debido a su fallecimiento ocurrido el 29 de septiembre de 1966.

Misión: Formar integralmente a los hombres y mujeres que se nos han confiado, para que sean personas comprometidas en la construcción de una sociedad más humana y unida por el amor, la esperanza y la justicia.

Visión: Crear un espacio de formación del alma, el cuerpo, el corazón y el intelecto, es decir, formación integral de los alumnos y alumnas, en el cual se viva una educación católica con un Carisma Sacerdotal valorando a las personas en un ambiente propicio para el amor, la escucha, la orientación, el respeto, la corrección positiva, en donde se resaltan los valores y las virtudes cristianas.

En memoria a la gran obra que ella realiza el Centro Escolar lleva su nombre. En julio de 1969, la Madre María Dolores Farfán, nueva Superiora General revisa los proyectos aprobados anteriormente y da su conformidad para ejecutarlos, estos trabajos fueron terminados en el mes de octubre de 1971.



Mapa del CEDEE²⁵

²⁵ <https://www.google.com/maps/search/google+maps+2019+centro+escolar+dolores+echeverria+esparza/@19.2786007,-99.1679203,14> (consultado el 13/02/2019).

b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela

El Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza es de sostenimiento privado con un acuerdo CCT. Jardín de Niños, incorporado a la SEP, clave 09PJ0408R. Su objetivo es brindar una educación de calidad a la comunidad de Tlalpan.

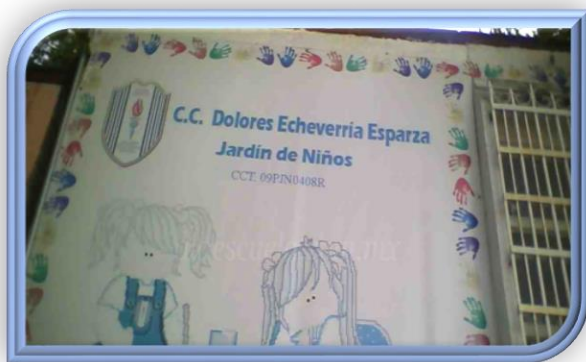
c) Aspecto material de la institución

El Jardín de Niños del CEDEE cuenta con dos pisos. En el primero se encuentra la Dirección de Prescolar, el salón de profesores, el salón de Kinder I con una bodega de material, baños para niños y niñas, el salón de Kinder II A, cuenta con una bodega de material, baños de niñas, salón de Kinder III A, con una bodega de material, baños para niñas, dos patios con juegos de plástico, lavaderos, área para sembrar, un arenero, bebederos. En el segundo piso se encuentra el salón de Kinder III B, baños para niños, salón de Kinder II B, baños para niños, salón de computación, salón de cantos y juegos, salón de psicomotricidad y baños para niños. Se cuenta además con un auditorio, canchas de futbol y básquet, capilla, biblioteca, comedor, enfermería y un aula de psicología.

Se cuenta con el suficiente mobiliario para la matrícula inscrita, ya que cada salón tiene 10 mesas y 20 sillas, existe diversidad de material didáctico, ya sea para educación física, cantos y juegos, biblioteca, cuenta con triciclos, casitas, etc. para utilizarse

durante el recreo, Se mantiene todo el material en buen estado y organizado, a fin de que no se presente peligro para los niños.

d) Imágenes del C.E.D.E.E²⁶



Frente del Jardín de Niños²⁷



Aula²⁸



Patio del jardín (1)²⁹



Patio del jardín (2)³⁰

²⁶ https://alaescuela.com.mx/preescolar/distrito_federal/centro-escolar-dolores-echeverria-esparza.html (consultado el 13/03/2019).

²⁷ Idem. (consultado el 13/03/2019).

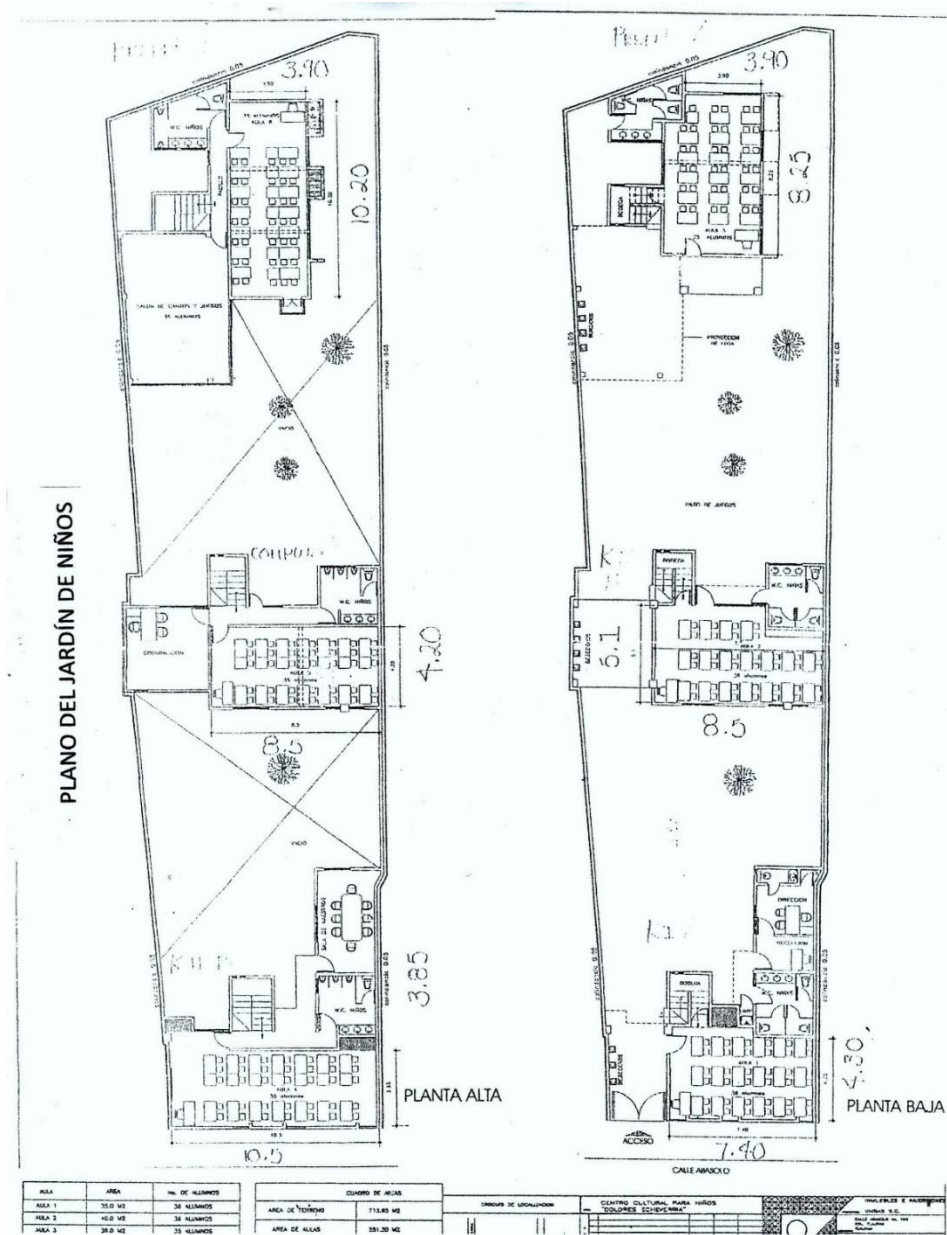
²⁸ Idem. (consultado el 13/03/2019).

²⁹ Idem. (consultado el 13/03/2019).

³⁰ Idem. (consultado el 13/03/2019).

e) Croquis de la Institución³¹

Todas las escuelas cuentan con un plano del inmueble para identificar los espacios destinados a diferentes actividades y en ellos identificar las zonas específicas de trabajo, incluso las zonas de seguridad para la comunidad educativa.



³¹ Foto de archivo de la escuela CEDEE.

f) La Organización Escolar en la Institución

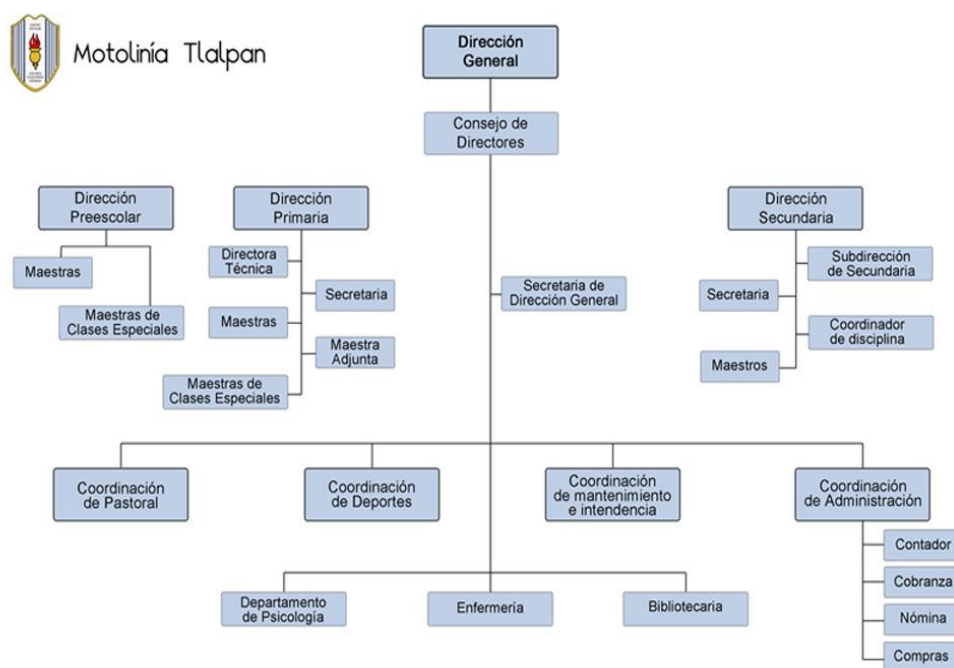
La Organización del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza cuenta con docentes titulados y capacitados.

PUESTO	ESCOLARIDAD	GRUPO QUE ATIENDE
Apoderado legal	Doctorado en Gestión Escolar	Rectora del CEDEE
Directora	Licenciatura	Directora sin grupo
Administración	Licenciatura en Administración de Empresas	Administrativo
Auxiliar	Asistente Educativo	Auxiliar de Kinder III
Auxiliar	Asistente Educativo	Auxiliar de Kinder II
Docente	Normal Superior	Titular de Kinder III
Docente	Licenciatura	Titular de Kinder II
Docente	Normal	Titular de Kinder I
Docente	Licenciatura	Profesora de Educación Física
Docente	Bachillerato	Profesor de Música
Docente	Bachillerato	Profesora de Cómputo
Docente	Pasante de Licenciatura	Profesora de Idiomas
Docente	Licenciatura	Psicólogo
Intendente	Secundaria	Intendente

g) Organigrama de la Institución ³²

Aquí se muestra el Organigrama del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza, en donde se realiza esta propuesta. Hay que mencionar que.

Un organigrama es la representación gráfica de la estructura de una empresa o cualquier otra organización, que incluye las estructuras departamentales y, en algunos casos, las personas que las dirigen, hacen un esquema sobre las relaciones jerárquicas y competencias de vigor³³



³² Foto de archivo de la escuela CEDEE.

³³ https://www.google.com/search?source=hp&ei=_tBGXfeRE4TysQXa2LewBA&q=que+es+organigrama&oq=que+es+organigrama&gs_l. (consultado el 03/02/2019).

h) Características de la población escolar

Las docentes que están frente a Grupo llevan a cabo las actividades que se encuentran en su planeación o proyecto, por otra parte, la directora cumple con la función de supervisar la labor de las docentes y se encarga de la parte administrativa del plantel, las auxiliares asisten a las profesoras en las actividades que se requiera

Grupo	Número de alumnos	Niñas	Niños
Kínder I	3	1	2
Kínder II	18	7	11
Kínder III	17	10	7

i) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia

El Colegiado del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza busca en todo momento tener presente la responsabilidad que tienen acerca de la preparación del alumnado su práctica docente se basa en: La motivación, apoyo y orientación personal, además, proporciona una educación dirigida a formar íntegramente al educando y prepararlo para el futuro. Es por eso que el profesorado que imparte clases está formado por maestros titulados, con experiencia docente, amplio criterio y conciencia para educar a los alumnos. Asimismo, inculca y desarrolla una convivencia permanente entre los padres, alumnos y maestros con la finalidad de encontrar una identificación total de la Comunidad Educativa.

Dentro de este contexto, la Institución Educativa Dolores Echeverría, se encuentra acreditada como Escuela de Calidad por la Secretaría de Educación Pública (SEP),³⁴ la cual ofrece un servicio integral en una población escolar variable año tras año.

Con apoyo a la formación integral del educando, el Centro Escolar cuenta con instalaciones y clases extracurriculares como fútbol, basquetbol, hawaiano, estudiantina, tae-kwondo, inglés, música y educación de la fe, los cuales permiten, que el niño explore y desarrolle sus capacidades.

³⁴ SEP. Plan de Estudios 2011. México, Editorial CONALITEG, 2011. Pág. 16

Lo anterior ayuda a fortalecer un compromiso social por la Calidad de la Educación que es indispensable hoy en día, e impulsar el desarrollo armónico e integral de todo individuo y de la comunidad a la que pertenece, de esta manera que les permita alcanzar altos estándares de aprendizaje, reconociendo así que los enfoques centrados en el aprendizaje y en la enseñanza, que inciden en que el alumno aprenda a aprender, aprenda para la vida y a lo largo de toda la vida y que mejore sí en este proceso, la Institución Educativa se apoya en valores humanos que lleven a la reflexión sobre el bien común de la sociedad. Es importante la estrecha relación que se tiene escuela-hijo-Padres de Familia, lo cual favorece el vínculo y se logra una comunicación entre padres y docentes asertiva dar información acerca del desempeño y de las necesidades que requieren; por consiguiente, se llevan a cabo actividades que contemplan a los Padres de Familia y se les incluye así en el aprendizaje de los alumnos.

Aunado a lo anterior también realizan actividades específicas dirigidas a fomentar una mayor comprensión, reflexión y difusión de los principios religiosos, por parte de la Coordinación Pastoral, que fortalecen el aspecto espiritual que hoy en día es tan necesaria ante una sociedad caracterizada de individualismo e indiferencia, lo cual requiere apoyo, solidaridad y justicia.

j) Las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad

Una forma que tiene la Institución de vincular a la población con la comunidad; es a través de invitar a los Padres de Familia a visitar lugares de su comunidad como bibliotecas, zonas culturales para obtener información de temas de interés de los alumnos para presentar en actos cívicos.

De esa manera los estudiantes aprenden a conocer el contexto que enmarca la escuela.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, planearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

En consecuencia de lo anterior el planteamiento del problema es el siguiente:

¿Cuál es la estrategia Pedagógica de favorecer los principios de conteo en los niños de Tercero de Preescolar del Centro Escolar “Dolores Echeverría Esparza”, de la Colonia Tlalpan, Alcaldía Tlalpan de la CDMX.?

1.4. HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio es la búsqueda de los elementos teóricos-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática en este caso educativa.

La Estrategia Pedagógica capaz de favorecer los principios de conteo en los niños de Tercero de Preescolar del Centro Escolar “Dolores Echeverría Esparza”, de la Colonia Tlalpan, alcaldía Tlalpan de la CDMX, es el Juego Tradicional Mexicano.

1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de la investigación, planeación escolar o el diseño curricular lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o termino de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico. Por ello, es deseable que éstos se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para la realización de la indagación presente se constituyeron los siguientes objetivos:

1.6.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una Investigación Documental que permita estructurar las bases teórico-conceptuales para desarrollar los principios de conteo en los niños de Tercero de Preescolar del Centro Escolar “Dolores Echeverría Esparza”.

1.6.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- 1.- Especificar el objeto de estudio y diseñar el proceso de Investigación Documental.
- 2.- Indagar teorías metodológicas que fundamenten las actividades pedagógicas de la propuesta del juego Tradicional Mexicano para favorecer los principios de conteo.
- 3.- Analizar y describir el contexto social y educativo de dicha problemática.
- 4.- Crear la propuesta de investigación que dará la solución al problema.

1.6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que

corresponda al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que, conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, lleven a interpretar en forma adecuada los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, la recabación de los materiales bibliográficos, se realizó conforme a redacción de Fichas de Trabajo de conformación: textual, resumen, paráfrasis, comentarios y mixtas, principalmente.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación, requiere de un aparato teórico-crítico que avale la base del análisis que, de origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de conocimiento, en este caso, educativa.

Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema. Bajo esa finalidad se adoptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis.

2.1. APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

2.1.1. CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA PENSAMIENTO MATÉMATICO

a) Plan de Estudio 2011 y el Nuevo Modelo Educativo

Con base en lo que propone el Programa de Estudio 2011 y el Nuevo Modelo Educativo 2017, en este trabajo han sido incorporados diversos conceptos y también se adquiere valiosa información sobre la situación actual de la Educación Preescolar en México, así como los enfoques utilizados en el pasado y en el presente en la educación de los menores de seis años.

En el Plan de Estudios 2011, se establece que los Niveles Educativos Preescolar, Primaria y Secundaria se articulen dentro de la Educación Básica, para desarrollar el proceso de aprendizaje en los alumnos de acuerdo a sus necesidades y tengan así un crecimiento en sus competencias. Específicamente en el Nivel Preescolar: *“La Secretaría de Educación Pública, en el marco de la Reforma Integral de la Educación*

*Básica (RIEB), pone en las manos de las educadoras el Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar*³⁵

El programa 2011 también propone que el desarrollo por competencias tiene como finalidad propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes por competencias, fomenten en los niños el desarrollo de habilidades y estrategias que les sirvan para su formación; tanto en la escuela como fuera de ella, para enfrentar los diversos retos que día con día se les irán presentando.

Se le da gran importancia a la articulación entre el Nivel Preescolar, y siguientes Niveles de la Educación Básica, así como al análisis de los logros al término de cada uno, para alcanzar el perfil de egreso deseado.

Durante la presente administración federal se ha desarrollado una política pública orientada a elevar la Calidad Educativa, que favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de los alumnos de Preescolar, Primaria y Secundaria, coloca en el centro del acto educativo al alumno, al logro de los aprendizajes, a los estándares curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias, que les permitirán alcanzar el Perfil de Egreso de la Educación Básica.

Hay que mencionar, además que una competencia es; Según el Programa de Estudio 2011: *“La capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y*

³⁵ SEP. Programa de Estudio 2011, Guía Para la Educadora. México, Editorial CONALITEC, 2011. Pág. 7

*valores.*³⁶ Es decir al desarrollar sus habilidades, actitudes, destrezas y valores, que se centra en la demostración de los resultados del aprendizaje deseados como el centro del proceso de aprendizaje del alumno.

Se debe agregar también las competencias no se adquieren de manera definitiva se van desarrollando durante la experiencia y conocimientos que enfrenta el alumno durante su vida.

Adicional a esto, el 13 de marzo se presentó el Actual Modelo Educativo, el cual plantea:

Una reorganización en el sistema educativo, y en concordancia de seguir aprendiendo incluso una vez concluidos sus estudios, el 29 de junio del mismo año, se publicó el documento Aprendizajes Clave para la Educación Integral, que es la denominación para el nuevo Plan y Programas de Estudio para la Educación Básica, en el Diario Oficial de la Federación (DOF); ambos documentos tienen como fin que todos los alumnos se desarrollen plenamente y que tengan la capacidad de seguir aprendiendo.³⁷

Desde la práctica docente se considera que desde los años 80'S y hasta el modelo actual hubo un cambio de enfoque a diferencia de los programas del pasado los cuales se centraban más en que el docente transmitiera los conocimientos y el niño solamente ejecutaba. Hoy en día, se plantea en los programas de educación básica, que los aprendizajes clave se enfocan en generar aprendizaje significativo, educar para la libertad y creatividad en cada uno de los alumnos, es cada vez más importante que el

³⁶ Ibid. Pág. 14

³⁷ Secretaría de Educación Pública. Aprendizaje Clave para la Educación Integral. México. CDMX, CONALITEC, 2017. Pág. 4

alumno aprenda a razonar, resolver problemas por sí mismo, por ello el planteamiento pedagógico del Modelo Educativo actual es que los niños aprendan a aprender. En el área socioemocional, conocerse a sí mismos, tener autoestima, saber convivir con los demás y trabajar en equipo.

b) Enfoque y orientaciones didácticas

Como ya se comentó de manera tradicional en las actividades que se planteaban del enfoque constructivista, el niño hace varias décadas antes en la educación preescolar, seguía puntualmente las indicaciones por parte de la educadora. Por ejem: colorear algunas figuras dentro del contorno sin salirse, pegar bolitas en los taches rojos, etc. En suma, el niño no era el principal protagonista desde el punto de vista cognitivo, su participación era reducida a ejecutar instrucciones en las que predominaban las habilidades y destrezas de tipo motriz.

En la actualidad específicamente en el área de las matemáticas, las actividades se deben diseñar de tal forma en que:

Los niños resuelven problemas que les permiten el desarrollo de capacidades y la construcción de conocimientos para utilizarlos en situaciones variadas. Los problemas deben generar un desafío o desequilibrio en los niños, pero sin que la situación supere su comprensión ni resulte tan sencilla que resolverla no represente un reto; problematizar implica entonces “retar intelectualmente a los niños”³⁸.

³⁸ Ibid. Pág. 231

De acuerdo con el Modelo Educativo 2017 se considera que es relevante dejar a los niños que construyan su aprendizaje, es posible que cometan errores, los cuales deben evitar sancionarse ya que, da oportunidad al niño a modificar y reflexionar sobre lo que hizo, siendo la docente una guía para llegar a la solución del problema.

Es de suma importancia que la docente plantee la consigna a los niños, sin decirles la forma de resolver la actividad, esto favorece al desarrollo de la habilidad de abstracción y el razonamiento numérico.

Las orientaciones didácticas son el fundamento para una enseñanza formativa que pone al niño a pensar, comparar, inferir, descubrir; en el cual se propone a los alumnos a resolver problemas con cantidades pequeñas, esto los llevará con más precisión a encontrarse con los números en diversos contextos, irán reconociendo para qué sirve contar y en qué tipo de problemas es conveniente hacerlo.

En la medida en que avanzan en su conocimiento sobre el número, los niños desarrollan estrategias para controlar el conteo, como: la organización de los elementos en fila (concreta o gráficamente), el señalamiento de cada elemento, el desplazamiento de los elementos ya contados, el uso de los dedos como apoyo para el conteo y la generación de marcas personales, con colecciones representadas gráficamente, para distinguir cuáles elementos ya se contaron y cuáles todavía no.³⁹

Así en Preescolar se espera que: los niños reconozcan que en una colección de flores puede agregar elementos y quitar elementos, reconozca los números escritos, represente cantidades escritas, conozca el antecesor y sucesor, reconozca el mayor

³⁹ Ibid. Pág. 234

o menor entre dos números. Los niños pueden visualizar al ir siguiendo la serie numérica 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9; al ir resolviendo varias situaciones reconocerán estas funciones. Como se menciona en el Programa Modelo Educativo 2017 *“Al diseñar los problemas es importante que consideren los rangos numéricos de los datos y de los resultados considerando las posibilidades cognitivas de los niños”*⁴⁰

Es de suma importancia que la educadora junto con sus alumnos diseñe y resuelvan diferentes problemas, de acuerdo con su desarrollo cognitivo para que puedan enfrentar cualquier tipo de desafíos matemáticos que se le presente en la vida y no romper con esos aprendizajes significativos. Que el niño explore e indague, que tenga confianza en sí mismo para poder realizar sus actividades mediante el juego y logre practicar con eficacia y aprenda los principios de conteo.

c) Principios de conteo

Los principios del conteo ocupan un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, puesto que son fundamentales para el desarrollo del concepto y significado del número en el niño en edad Preescolar. Los niños necesitan conocer y practicar la serie oral de los primeros números para estar en la posibilidad de aprender a contar. Hay que mencionar que los principios del conteo son un proceso muy importante para que el niño construya de manera gradual el concepto y las

⁴⁰ Ibid. Pág. 236

habilidades matemáticas, lo cual le será fundamental para avanzar en el desarrollo de competencias del pensamiento de ese campo.

Al respecto, el Programa 2011 menciona que:

El ambiente natural, cultural y social en que viven los provee de experiencias que, de manera espontánea, los llevan a realizar actividades de conteo, que son una herramienta básica del pensamiento matemático. En sus juegos o en otras actividades separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus amigos; cuando realizan estas acciones, y aunque no son conscientes de ello, empiezan a poner en práctica de manera implícita e incipiente, los principios del conteo.⁴¹

Recordemos que el conteo es un procedimiento que le permite al niño resolver problemas vinculados con las diferentes funciones del número, implica asignar a cada objeto una palabra-número siguiendo la serie numérica, es decir realizando una correspondencia término a término entre cada objeto y cada palabra-número.

Con esto quiero decir, que el uso y funciones de los números, tiene que ver con los problemas que el docente plantee, sean situaciones en contextos variados que permitan construir las distintas funciones del número.

⁴¹ SEP. Programa de Estudio 2011, Guía Para la Educadora. Op. Cit. Pág.51

Funciones del número:

El número como memoria de la cantidad: El niño deberá contar a sus compañeros, recordar la cantidad, dirigirse a la bandeja, evocar la cantidad y tomar solo los vasos necesarios.

El número como memoria de la posición: Los niños deberán escoger de la fila el libro que elijan dando referencias si es el segundo, cuarto o quinto de la fila.

El número para anticipar resultados: Los niños al juntar mentalmente una cantidad con otra están anticipando el resultado es decir están operando, calculando. Por lo tanto, la transformación del cardinal de un conjunto se produce al operar sobre el mismo.⁴²

*“Gelman y Gallistel en 1978, fueron los primeros en enunciar los cinco principios que, a modo de estadios, el niño ha de ir descubriendo y asimilando hasta que aprenda a contar correctamente”.*⁴³

Veamos estos principios de conteo que son la base para que el niño de preescolar pueda desarrollar con seguridad cualquier tipo de desafíos que se le presenten en la vida y que muchas veces no lo llevan a la práctica mediante situaciones didácticas o en actividades para la vida.

En el siguiente cuadro se mencionan los principios de conteo como lo marca el Programa 2011.⁴⁴

⁴² Adriana González- Edith Weinstein. *¿Cómo enseñar matemáticas en el jardín?* ed. 2; Buenos Aires, Editorial Colihue, 1998. Pág. 43

⁴³ <http://penillaluzblogs.blogspot.com/2014/12/principios-de-conteo-gelman-y-gallistel.html>. (Consultado el: 2/05/2019).

⁴⁴ SEP. *Programa de Estudio 2011, Guía Para la Educadora*. Op. Cit. Pág. 52

PRINCIPIOS DE CONTEO

- a) Correspondencia uno a uno. Contar todos los objetos de una colección una y sólo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica.
- b) Irrelevancia del orden. El orden en que se cuenten los elementos no influye para determinar cuántos objetos tiene la colección; por ejemplo, si se cuentan de derecha a izquierda o viceversa.
- c) Orden estable. Contar requiere repetir los nombres de los números en el mismo orden cada vez; es decir, el orden de la serie numérica siempre es el mismo: 1, 2, 3...
- d) Cardinalidad. Comprender que el último número nombrado es el que indica cuántos objetos tiene una colección.
- e) Abstracción. El número en una serie es independiente de cualquiera de las cualidades de los objetos que se están contando; es decir, que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza: canicas y piedras; zapatos, calcetines y agujetas.

El Modelo Educativo 2017 menciona que:

“Saber contar implica tomar solo un objeto (y no dos, tres o ninguno) cuando se dice un número sin perder el control del orden de la serie. Al “terminar de contar” se debe,

además, reconocer que el último número que se nombró dice cuántos objetos tiene la colección”⁴⁵

Si el niño no desarrolla los principios de conteo oportunamente, va a tardar más tiempo en tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida cotidiana, vinculadas al razonamiento matemático, por otra parte, será un niño inseguro incapaz de aportar ideas, no podrá descubrir por si solo una solución ante un obstáculo que se le presente a lo largo de su vida.

Asimismo, el programa 2011 refiere que:

La abstracción numérica y el razonamiento numérico son dos habilidades básicas que los pequeños pueden adquirir y son fundamentales en este campo formativo. La abstracción numérica se refiere a procesos por los que perciben y representan el valor numérico en una colección de objetos, mientras que el razonamiento numérico permite inferir los resultados al transformar datos numéricos en apego a las relaciones que puedan establecerse entre ellos en una situación problemática.⁴⁶

Se requiere que el alumno sepa contar, así como poder hacer los registros con dibujos, marcas o números que necesite para apoyar su razonamiento.

⁴⁵ SEP. Aprendizaje Clave para la Educación Integral, Preescolar. México, CONALITEC, 2017. Pág. 236

⁴⁶ SEP. Programa de Estudio 2011, Guía Para la Educadora. Op. Cit. Pág. 52

d) Aportaciones de Irma Fuenlabrada

De acuerdo con la Autora Irma Fuenlabrada se reconoce la importancia sobre el proceso de conteo en el niño de preescolar, que a su vez va desarrollando su conocimiento y la utilización de los números.

Por otro lado, hace mención acerca de la función de la educadora, refiere que mediante la transformación de la práctica educativa, es factible que el alumno sea capaz de solucionar un problema de la vida cotidiana; pues se presume que, hoy en día, su enseñanza sigue teniendo rasgos de enseñanza tradicional, mecánica, que no permite que el alumno desarrolle su razonamiento lógico matemático en forma autónoma, que indague, explore, cuestione y que descubra sus logros por si solo o en pares. De acuerdo con lo que menciona la autora Irma Fuenlabrada *“Es fundamental que la enseñanza se ocupe de propiciar en los niños actitudes frente a lo que desconocen, como lo es la actitud de búsqueda de la solución de un problema, en lugar de esperar que alguien (su maestra) les diga cómo resolverlo”*.⁴⁷

Es de suma importancia plantear situaciones didácticas que desafíen el intelecto del niño para poder construir nuevos saberes. De nada sirve que se lleve a cabo actividades manuales en donde el niño sólo tiene conocimiento, pero no ha llegado al razonamiento. En ocasiones para la educadora, acaba siendo más importante que el niño identifique los colores e ilumine sin salirse de la rayita, posteriormente si el niño

⁴⁷ Irma Fuenlabrada. *¿Hasta el 100?... ¡NO! ¿Y las cuentas?... TAMPOCO Entonces... ¿QUÉ?*. México, SEP, 2009. Pág. 13

no pudo colorear bien ella lo toma de la manita para que se vea bonito y los Padres de Familia vean “sus logros”.

Entonces, se requiere que la educadora plantee una consigna a los alumnos, sin decirles cómo se espera que resuelva la actividad, con el fin de poner en práctica los principios de conteo y el niño pueda poner en práctica su razonamiento y llegar por sí mismo a la solución de cualquier situación didáctica.

El objetivo principal de acuerdo con Fuenlabrada es que los niños sepan razonar y utilicen el cálculo mediante los datos que se presentan en un planteamiento de problema y puedan resolver.

Dos puntos importantes que menciona Irma Fuenlabrada cuando el niño tiene oportunidad de tener experiencias de pensamiento matemático:

- Establecer la relación semántica entre los datos. Se trata de que en el proceso de aprendizaje los niños encuentren el significado de los datos numéricos en el contexto del problema y reconozcan las relaciones que se pueden establecer entre ellos para encontrar la solución. Los datos en los problemas aditivos pueden aparecer como medidas de colecciones, transformaciones o relaciones.
- Qué los niños de preescolar tengan recursos de cálculo para encontrar la resolución demandada en el problema (percepción de la cantidad, conteo de 1 en 1, cálculo mental de colecciones pequeñas, relaciones aditivas de los primeros números, sobre conteo, etcétera).⁴⁸

Respecto a las cantidades pequeñas que debe manejar el niño de preescolar, Fuenlabrada plantea: *“Entonces los datos numéricos de los problemas que se espera*

⁴⁸ Ibid. Pág. 26

*los niños de preescolar puedan resolver, deben referir a cantidades pequeñas (preferentemente menores a 10), y los resultados estarán alrededor del 20, a fin de que la estrategia de conteo tenga sentido y resulte útil para los niños”.*⁴⁹

Conforme a lo que menciona la autora, hace reflexionar y entender que es muy importante, no sólo enseñarles el conocimiento del número a los alumnos de preescolar, sino que comprendan el concepto del número, permitir que razonen y determinen qué hacer con las colecciones. Los niños ampliarán su conocimiento e irán dominando el conteo, pero sobre todo reconocerán para qué sirve, qué está aprendiendo (los números y el conteo), ya que el número aparece en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana y por ello es importante enseñarle a los niños la resolución de problemas de acuerdo al entorno que los rodea, porque de esa manera desarrollan mejor su aprendizaje. Con base en lo referido por Fuenlabrada, no es bueno que las educadoras les den la respuesta, a los niños, sobre los problemas que se le plantean en el aula, ya que se rompe todo el aprendizaje y el descubrimiento por ellos mismos; lo más recomendable es dejar que ellos, solos encuentren la solución a dichos problemas, porque de lo contrario sólo entorpecería su aprendizaje, lo que da como resultado un obstáculo didáctico que no permitirá al niño aportar ideas, hipótesis y/o respuestas evitando así que el alumno tenga un aprendizaje significativo para la vida.

⁴⁹ Idem. Pág. 26

2.1.2. TEORÍAS DE APRENDIZAJE QUE SUSTENTAN EL PENSAMIENTO LÓGICO- MATEMÁTICO.

a) Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget

Jean Piaget desde sus primeras investigaciones, estaba interesado en conocer cómo el niño adquiere, conserva y desarrolla el conocimiento, y qué debe ser estudiado desde el punto de vista biológico, ya que centra su investigación sobre la inteligencia y el pensamiento.

“Según Piaget, los niños continuamente tratan de entender su mundo de forma activa con objetos y personas, y los cambios del desarrollo se considera, como producto de la actividad del niño”⁵⁰

Como lo menciona Piaget, el niño va descubriendo mediante la curiosidad, explorando e indagando sobre las cosas que lo rodea. Mediante los objetos, el niño va descubriendo posibles soluciones al problema, por otro lado, va construyendo saberes que ya posee, e irá integrando nuevas hipótesis que generarán nuevos aprendizajes. De modo que a Piaget no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones.

⁵⁰ Paul Henry John Janeway, Jerome Karan. Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad en el niño, ed.2°. México, Trillas. 2008. Pág. 17

Piaget mostró que los niños se comportan como “pequeños científicos” que tratan de interpretar en el mundo. Tiene su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando su madurez e interactúan con el entorno. Se forman representaciones mentales y así operan e inciden en él, de modo que se da una interacción recíproca (los niños buscan activamente el conocimiento a través de una interacción con el ambiente, que poseen su propia lógica y medios de conocer que evolucionan con el tiempo).⁵¹

De acuerdo a la Teoría de Piaget se considera que el niño es similar a una esponja que absorbe el conocimiento de manera específica en cada etapa de desarrollo, es decir: cada habilidad nueva se agrega a lo que ya existe, relacionando el medio ambiente en el que se encuentra el alumno, logrando el aprendizaje por medio del objeto y su entorno.

b) Etapa preoperacional

A partir de ahora, el enfoque se centra en las distintas etapas del desarrollo del aprendizaje cognitivo del niño según dicha teoría.

Piaget propuso cuatro etapas del desarrollo cognitivo: 1) etapa Sensorio-motora, 2) etapa Preo-operacional, 3) etapa de las Operaciones concretas 4) etapa de las Operaciones formales. Ahora bien, solo se profundizará sobre la etapa Preoperacional. La segunda etapa de Piaget se inicia cuando el niño comienza su aprendizaje del habla, a los 2 años y dura hasta la edad de 7 años.

⁵¹ http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_O.pdf. (consultada el 3 de mayo de 2019).

Con base en la teoría psicogenética de Piaget se dice que

A medida que el niño va pasando por las etapas, mejora su capacidad de emplear esquemas complejos abstractos que le permiten organizar y diferenciar su conocimiento. El desarrollo cognoscitivo no consiste tan sólo en construir nuevos esquemas, sino en reorganizar y diferenciar los ya existentes.⁵²

En esta etapa el niño utiliza símbolos para representar objetos, lugares y personas de manera que aún no tienen la capacidad para pensar de manera lógica (entender todo aquello que le rodea). De acuerdo con Piaget los niños comienzan a participar en juegos simbólicos y aprenden a manipular los símbolos, aunque todavía no son capaces de manipular la información mental como tomar el punto de vista de sus compañeros o de otras personas.

Como se ha dicho, el niño en esta etapa pasa por diferentes procesos: el lenguaje, el juego simbólico, además se presenta el pensamiento egocéntrico, el pensamiento animista, el pensamiento pre-conceptual, la edad de los porqués.

En el siguiente cuadro se puede observar el proceso, por el cual pasa el niño en la etapa Pre- operacional.

⁵² Judit L. Meece. Desarrollo del niño del adolescente. México, Secretaría de Educación Pública, 2001. Pág. 103

ETAPA PREOPERACIONAL⁵³

El lenguaje	Juego simbólico	Pensamiento egocéntrico	Pensamiento animista	Pensamiento pre-conceptual	Edad de los porqués
En esta etapa se desarrolla el lenguaje oral que es el medio más flexible de las representaciones mentales. El lenguaje es un apoyo para la acción, los niños usan la palabra para reforzar lo que están haciendo.	Se presenta cuando el niño aprende que los objetos comunes sirven para algo más y que además se le puede dar utilidad. Por ejemplo, un palo de escoba es el caballo de la princesa.	El niño es capaz de pensar solo en su "yo" en su pensamiento, y no pone interés en la plática del compañero. Él cree que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él lo ve.	En esta parte el niño considera a los objetos como si estuvieran vivos. Cree que los objetos animados también pueden pensar, sentir o desear.	El niño comprende la característica del concepto. Por eje: mamá sabe que es una clase de mujer que tiene niños	Esta etapa es cuando los niños quieren el conocimiento de saber todo y el porqué de las cosas.

"El lenguaje desempeña un rol fundamental en el desarrollo de los procesos mentales.

De la imagen privada, los niños van progresando hacia el signo verbal público"⁵⁴.

⁵³ Adriana serulnikov Rodrigo Suárez. Jean Piaget para principiantes. Argentina, Era Naciente, 2001. Pág. 144

⁵⁴ Adriana serulnikov Rodrigo Suárez. Jean Piaget para principiantes. Argentina, Era Naciente, 2001. Pág. 144

c) Asimilación y acomodación

Piaget utilizó los términos asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno.

*“Según Piaget la asimilación es el proceso que consiste en moldear activamente la nueva información para encajarla en los esquemas existentes y la acomodación es el proceso que consiste en modificar los esquemas existentes para encajar la nueva información discrepante”.*⁵⁵

De acuerdo con Piaget la asimilación juega un papel importante, en donde el niño va aprendiendo del mundo que lo rodea y que constantemente va asimilando nueva información, nueva experiencia para construir su conocimiento del mundo. Al mismo tiempo se va generando la acomodación, modificando la nueva estructura interna que da lugar a nuevas estructuras mentales.

“Cuando es compatible con lo que ya se conoce, se alcanza un estado de equilibrio”.

Con esto se dice, que la asimilación y acomodación funcionan conjuntamente como parte del proceso de aprendizaje, es decir, cierta información se incorpora al esquema existente del niño a través de procesos de acomodación.

⁵⁵ Ibid. Pág. 103

2.1.3 TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY

En la teoría de Vigotsky, el contexto social influye en el aprendizaje del niño en cómo piensa y se desenvuelve ante la sociedad, por lo tanto, moldea los procesos cognitivos. *“Vigotsky afirma que tanto la manipulación física como la interacción social son necesarias para el desarrollo del niño”.*⁵⁶

Los maestros pueden confiar en que la teoría de Vigotsky le servirá para ver a los niños de otra manera; un niño social, amigable, cooperativo con confianza en sí mismo y que aporta ideas para el aprendizaje, por lo tanto, tenderá a modificar la forma en que enseñan e interactúan.

En la interacción social el niño aprende a trabajar en colaboración, interactuar con sus compañeros, explorar y dialogar para llegar a una solución. De esta manera se da el aprendizaje.

El contexto social debe ser considerado en diversos niveles,⁵⁷ como se describe:

- 1.-El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos (s) con quien (es) el niño interactúa en ese momento.
- 2.- El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela.
- 3.- El nivel cultural y social general, constituido por elementos de la sociedad en general como el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la tecnología.

⁵⁶ Elena Bodrova y Deborah J. Leong. Herramientas de la Mente. El aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vigotsky. México, Secretaría de Educación Pública, 2004. Pág. 9

⁵⁷ Idem. Pág. 9

a) Herramientas de la mente

Con referente a la teoría de Vigotsky hay que mencionar que las herramientas de la mente son instrumentos que ayudan a resolver problemas y amplían las habilidades mentales del niño. Así mismo, ayuda a que el niño ponga atención, recuerde y piense mejor al desarrollar situaciones didácticas, desafíos matemáticos.

“Cuando los niños carecen de herramientas de la mente no saben cómo aprender; son incapaces de dirigir la mente hacia un propósito, los niños desarrollan la habilidad de utilizar distintas herramientas a diferentes edades. Sus “Cajas de herramientas” no se llenan de una vez por todas si no poco a poco”.⁵⁸

Las herramientas de la mente son un factor importante para que el niño pueda crecer con seguridad, ya que por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura y el arte, de ahí que el niño puede llegar al razonamiento numérico. El desarrollo cognoscitivo no se construye de modo individual, sino que se construye entre las personas a medida que interactúan. El niño al ir madurando aprende a utilizar las herramientas del pensamiento, puede aprender por su cuenta porque el aprendizaje se convierte en una actividad donde el alumno toma la iniciativa sin la ayuda de la maestra además identifica los diferentes materiales para su aprendizaje y aplica las estrategias que le ayudarán a resolver los desafíos matemáticos.

El maestro deja de tener la responsabilidad del proceso de aprendizaje, ya que las herramientas lo liberan de esa carga y hacen que el alumno sea más independiente,

⁵⁸ Ibid. Pág. 4

que razone, piense, indague, explore y aprenda a resolver cualquier tipo de problema que se le presente a lo largo de su vida.

b) Aprendizaje significativo

Ausubel, creador de la teoría del aprendizaje significativo, considera que el aprendizaje parte de los saberes previos que tiene el niño, de ahí que se da la adquisición de nuevos conocimientos. Hay que mencionar además que el material con el que el niño va a manipular sea realmente y potencialmente significativo, el alumno debe estar motivado para que se apropie realmente de los conocimientos y desarrolle las habilidades y destrezas.

Existen tres condiciones imprescindibles para que el alumno pueda realizar aprendizajes significativos.⁵⁹

Como se menciona a continuación:

⁵⁹ Carmen Sanchidrián, Julio Ruiz Berrio. Historia y perspectiva actual de la educación infantil. España. GRAÓ, de IRIF, 2010. Pág. 302

Aprendizaje Significativo⁶⁰

❖ Es necesario que el material nuevo que debe aprenderse sea potencialmente significativo desde el punto de vista lógico.	❖ El alumno debe contar con conocimientos previos que le permitan relacionarlos con lo nuevo que tiene que aprender.	❖ Que el aprendiz quiera aprender de modo significativo. Es decir, el alumno debe querer comprender y establecer relaciones entre lo que ya sabe y los nuevos contenidos de aprendizaje que se le plantean.
--	--	---

Con base en la teoría de Ausubel se considera que es de suma importancia que las docentes partan de los conocimientos previos e interés que tiene el niño, ya que mediante estos conocimientos la docente implica relacionar los nuevos saberes con los ya existentes y que estos saberes den por resultado un aprendizaje significativo para la vida.

*“La teoría de Ausubel ha tenido y aún posee el mérito de mostrar que la transmisión de conocimiento por parte del profesor puede ser un modelo adecuado y eficaz de producir aprendizaje, siempre que se tenga en consideración los conocimientos previos del alumno y su capacidad de comprensión”.*⁶¹

⁶⁰ Elaborado por la tesista

⁶¹ Idem. Pág.302

2.1.4 EI JUEGO

a) Definición de juego

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño de preescolar. Con esto se explica que el juego es la estrategia didáctica básica a Nivel Preescolar, pues a través de él se logra despertar el interés, la inquietud y la alegría de los niños por aprender día a día. De hecho, el niño sin darse cuenta va desarrollando todas sus habilidades cognitivas al participar en todos los juegos. El Programa actual Modelo Educativo menciona que, *“El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo”*⁶²

b) Tipos de juego

El juego es una actividad donde participan dos o más jugadores, en el cual desarrollan su motricidad gruesa, su imaginación, su pensamiento lógico matemático, donde los jugadores tienen que llegar a un objetivo.

⁶² Secretaría de Educación Pública. Aprendizaje Clave para la Educación Integral. México, CONALITEC, 2017. Pág.163

Conocer los diferentes tipos de juegos permite tener una variedad de ellos y saber qué aspectos se favorecen en el niño, de esa manera las educadoras los incorporarán en sus situaciones didácticas como un recurso que hace atractivo el aprendizaje de los niños.

A continuación, se mencionan algunos de los diferentes juegos que existen.

- **Juegos de mesa:** se juegan sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza, manual o razonamiento lógico.
- **Juegos de regla:** es de carácter social, se realiza utilizando reglas que todos deben respetar, por lo que es necesario la cooperación de los participantes para que este se lleva a cabo.
- **Juego simbólico:** incluye el uso de representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos. En este tipo de juego el niño utiliza un plátano que podría ser un teléfono.
- **Juegos cognitivos:** ayudan al desarrollo cognitivo del niño, este tipo de juego se usa para estimular el desarrollo mental de los niños.
- **Juegos sociales:** este tipo de juego se realiza en grupo y facilita que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a la socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social.

- **Juego tradicional mexicano:** estos juegos resultan altamente divertidos y además son educativos, ideales para pasar el tiempo con la familia y los amigos.

Los diferentes tipos de juego ayudan a la educadora para comprender porque se deben aplicar los diferentes juegos en cada una de las etapas de desarrollo del niño.

c) El juego según Piaget y Vigotsky

De acuerdo con Piaget, el juego tiene un papel fundamental en las habilidades mentales que desarrolla el niño cuando pasa por las diversas etapas, el juego está directamente relacionado con el desarrollo del lenguaje, la solución de problemas y el pensamiento lógico-matemático.

“Piaget menciona que el juego es un producto natural del paso de la progresión de la etapa sensomotora a las de preoperaciones y operaciones concretas”⁶³.

Acorde con Piaget el juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social), que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad externa.

Por otra parte, Vigotsky creía que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, además que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta. Vygotsky sostenía que, *“En el juego los niños no actúan a*

⁶³ Elena Bodrova y Deborah J. Leong. Herramientas de la Mente. El aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vigotsky. México, SEP. 2004. Pág. 125

su antojo puesto que obedecen determinadas reglas de conducta".⁶⁴ Finalmente las dos teorías son muy importantes para el desenvolvimiento físico, social y cognitivo del niño.

d) El juego como estrategia lúdica para el principio del conteo

Cada docente utiliza y aplica de una manera particular el aprendizaje lúdico, usando diferentes materiales didácticos que sirven de apoyo para el desarrollo de competencias.

Las educadoras refieren que, usan el juego como estrategia en trabajos individuales, en pares, por equipo y de forma grupal, dándose los mejores resultados cuando se desarrollan actividades con un aprendizaje lúdico; porque esto implica el conteo de números en un espacio de la vida cotidiana, representados en la escuela.

De acuerdo con el Programa de Educación Preescolar 2011 uno de los propósitos del campo formativo es que los niños: *"Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comprar y medir", "comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos"*.⁶⁵

⁶⁴ Idem. Pág 125-126

⁶⁵ SEP. Programa de Estudio 2011, Guía Para la Educadora. Op. Cit.. Pág.18

De igual modo se proponen estrategias que desarrollen la habilidad del conteo en los niños de preescolar para lograr un aprendizaje significativo.

“Por medio de los juegos de aprendizaje, atención y memoria, los educadores cuentan con un recurso esencial para que los niños puedan desarrollar un aprendizaje agradable y que a través del juego puedan incorporar afectivamente las situaciones nuevas que enfrenta de la adaptación escolar.”⁶⁶

Con esto se quiere resaltar que se benefician tanto alumnos como docentes, porque así los niños podrán obtener un aprendizaje significativo a través de diversas estrategias novedosas y las docentes podrán mejorar su práctica educativa y su planeación didáctica para un mejor aprovechamiento de los alumnos; además esto evitará el bajo rendimiento que muestran algunos niños en la actualidad al ingresar al nivel primaria en relación al aprendizaje de las nociones numéricas.

El juego es de suma importancia para fortalecer los aprendizajes y crear habilidades, el conteo es hacer asociaciones, números, cantidad, así como la correspondencia uno a uno. Si los principios de conteo no se practican será más difícil la apropiación del número ya que solo lo hará por imitación y repetición.

e) Juego tradicional mexicano

Desde la experiencia dentro del ámbito educativo se escucha hablar innumerables veces acerca de los juegos tradicionales, describiéndolos como aquellos que forman

⁶⁶ Oscar Zapata. El aprendizaje por el juego. Op. Cit. 2001. Pág. 64

parte de la cultura de nuestros pueblos y costumbres, pero ¿los docentes realmente conocen y perciben las ventajas que se pueden obtener de los mismos? Tras los años de experiencia como profesora de Preescolar se ha podido constatar la importancia de los juegos tradicionales al desempeñar un rol fundamental para el desarrollo motor, cultural y emotivo de los alumnos. *“El juego tradicional es aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral”*.⁶⁷ El juego tradicional mexicano puede ser de suma importancia para el desarrollo y aprendizaje del niño preescolar, ya que mediante estos se trabaja la motricidad fina y gruesa, el razonamiento lógico-matemático y el lenguaje. Con este juego se propicia el reconocimiento del espacio, las reglas del juego, la socialización entre pares, con lo cual es muy probable que el niño obtenga un aprendizaje significativo.

Mediante el juego tradicional mexicano los niños socializan, desarrollan su físico corporal y seguridad personal y además se crean lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. La experiencia de generaciones anteriores a la actual, dicta que los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, son recordados con un cariño muy especial y son aquellas personas con las que se compartieron los juegos mencionados; estos fomentan la seguridad en sí mismo en los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás, en las dinámicas de los juegos tienen que fiarse de sus compañeros y amigos, lo cual fortalece el vínculo de confianza.

⁶⁷ Manuel Saco Porras. Los Juegos Tradicionales y Populares. México, Mérida, SEP, 2001. Pág. 25

2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?

Definitivamente es importante relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica educativa diaria en el centro escolar porque la teoría brinda herramientas básicas importantísimas para desarrollar óptimamente la labor docente, varias de ellas son la base para identificar el desarrollo del niño y la manera cómo se puede potencializar todas sus capacidades. La teoría no tiene fin, se debe actualizar, ya que cada generación de alumnos es distinta y cada vez más avanzada en varios aspectos.

Es importante dicha relación, porque precisamente es la que ayuda a comprenderla e identificar situaciones que refieran al aprendizaje y avance de los alumnos, y aportar al proceso personal de aprender, ya que la docencia es una profesión de constante aprendizaje, actualización y reestructuración de ideas, justo la teoría sirve de apoyo día con día para interpretar la realidad.

En el centro de trabajo se observan áreas de mejora en este aspecto, en consecuencia, con este trabajo se pretende aportar a los docentes la noción de la importancia de continuar actualizando sus conocimientos teóricos.

2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?

Los docentes toman en cuenta primeramente la teoría institucional, en la cual se planea un desarrollo integral del niño tanto físico, intelectual y espiritual. Sin embargo, en la práctica docente al momento de abordar los contenidos académicos institucionales y de la SEP no toman en cuenta teorías tanto de Piaget, Montessori, Freinet, debido a que no se tiene una pedagogía específica a seguir y además así ha funcionado bien. Sin embargo, no se descarta la idea de tener un modelo pedagógico a seguir para tener mejor resultados.

Conocer más acerca de las etapas de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, puede servir para identificar en que de las etapas se encuentran los alumnos a los cuales se les impartirán clases, de tal manera que puedan ayudarlos en el desarrollo de su aprendizaje.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Rescate de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para favorecer los principios de conteo en los niños de Tercero de Preescolar del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza.

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Sabemos que anteriormente el estilo de enseñanza era que el docente sólo impartía los conocimientos a los alumnos difícilmente llegaban a una reflexión o a una verificación del porque realizaban tales o cuales actividades. Únicamente era receptor, el aprendizaje de las matemáticas se daba de forma mecánica y muchas veces sin razonamiento.

Los docentes hoy en día, deben tomar en cuenta que se trabaja con seres humanos reflexivos y pensantes, por tanto, los aprendizajes que se proporcionen a los alumnos deben ser significativos y divertidos, para evitar que tengan un temor a las matemáticas en el que el juego ocupe un lugar principal.

Se plantea entonces, una propuesta alternativa que consta de un taller organizado en Unidad Didáctica, entendiendo esta como: *“Una unidad didáctica es una unidad de aprendizaje. Por tanto, es una forma de planificar el proceso de enseñanza – aprendizaje que llevará a cabo un docente con sus alumnos. Podrá organizar el contenido de una unidad y le aportará consistencia y también significado”*⁶⁸. Es decir, conjunto de estrategias lúdicas encaminadas a desarrollar el razonamiento matemático mediante la puesta en práctica de los principios de conteo, ya que es bien sabido que el juego es el medio, por excelencia para motivar e interesar a los niños, además de proporcionar aprendizajes. Se considera así, que Nivel Preescolar es idóneo para que los niños sienten las bases de los primeros aprendizajes significativos que llevarán el resto de su vida.

⁶⁸ <https://www.formacionyestudios.com/que-es-una-unidad-didactica-los-7-elementos-clave.html> (consultado el 12/07/2019).

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?

Esta propuesta pretende principalmente favorecer a los alumnos de Preescolar para que a través del juego adquieran formas de producir los principios de conteo que como ya se mencionó son un prerrequisito para la abstracción y el razonamiento numérico. Por otra parte ser de innovación, enriquecida a través de la socialización de los resultados al personal docente, directivos y a Padres de Familia. La sugerencia es incorporar en las planeaciones, la Unidad Didáctica semanales, juegos adecuados para favorecer la práctica docente, respecto del Campo Formativo de Pensamiento Matemático mediante el desarrollo y fortalecimiento de los principios de conteo.

Asimismo, es necesario enfatizar que lo importante en este trabajo es el alumno y sus aprendizajes en la escuela, por lo tanto, se necesita contar con tiempos y espacios que permitan llevar a cabo una Unidad Didáctica de esta naturaleza, a fin de que se puedan seleccionar las mejores estrategias para dar solución a problemas en los que utilice el razonamiento matemático.

Por otra parte, la puesta en práctica y el registro de los resultados de esta propuesta, aportarán a que el docente se dé cuenta de la importancia de incorporar el juego tradicional mexicano dentro de sus estrategias docentes y que los alumnos se beneficiarán de esto al lograr mejorar sus niveles de desempeño en el campo de formación académica.

3.4. CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR

De acuerdo con la propuesta diseñada, la Directora General Madre Leticia y Directora de Jardín Leticia Carmona Roa ha otorgado la autorización para realizar el taller dentro de las instalaciones en el espacio óptimo suficiente; se cuenta con un primer patio con áreas verdes, segundo patio con imágenes pintadas en el piso como el stop, avión, líneas para llevar acabo los Juegos tradicionales mexicanos y aulas con pizarrón interactivo, además de material didáctico como: arena, fichas, aros, cuerdas, costales, pelotas, tarjetas de domino, lotería, serpientes y escaleras, etc. El taller está diseñado en Unidades Didácticas de acuerdo a las necesidades de los niños de Tercero de Preescolar en 10 sesiones las cuales se han programado a realizar los días viernes en un horario de 14:00 a 16:00 horas.

3.5. LA PROPUESTA

Con base en los principios de conteo los alumnos desarrollarán diferentes situaciones de aprendizaje (retos), llevando a cabo el juego tradicional mexicano como, el avión, stop, la cuerda, etc., y de manera que se favorezca el aprendizaje significativo del niño. La aplicación de estos juegos permite al docente analizar y evaluar los resultados de ésta misma, así como el progreso en el aprendizaje de los alumnos, esto con la

finalidad de retomar la idea de que cada nuevo aprendizaje que el niño construye lo forma a partir de conocimientos previos. Una vez conocidos dichos conocimientos, le permite al docente crear su propia estrategia y ser mediador de un aprendizaje específico. Con esto se dice que el juego tradicional mexicano y los principios de conteo van de la mano para que el niño logre un razonamiento numérico.

3.5.1. Título de la propuesta

Rescate de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para favorecer los principios de conteo en los niños de tercero de preescolar del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza.

3.5.2. El objetivo general

Este tipo de investigación tiene como objetivo general: promover el juego tradicional, como una herramienta para el logro del aprendizaje significativo en el campo de la formación académica del Pensamiento Matemático mediante la práctica y el reforzamiento de los principios de conteo.

3.5.3. Alcance de la propuesta

Se pretende que, mediante la práctica de diversos juegos tradicionales, el alumno adquiera herramientas útiles para dar solución a problemas cotidianos para la vida,

que adquiriera la habilidad de reconocer e identificar la numeración, que amplíe gradualmente su rango de conteo y que fortalezca la seguridad en sí mismo para que logre resolver actividades matemáticas de acuerdo a su desarrollo cognitivo, utilizando la serie numérica del 1 al 20. Además, que rompa con el temor al realizar un conteo convencional de un rango corto frente a sus compañeros, sin ayuda y que posteriormente al realizar las actividades en las que participe se observen cambios notables en su desempeño.

Por otra parte, aportar en el mejoramiento de la labor docente mediante la vinculación de la teoría con la práctica, el conocimiento de los alumnos en sus estilos de aprendizaje y la utilización de recursos que se tiene al alcance de la mano y que son detonadores de aprendizajes significativos y funcionales. Además, hacer adecuaciones curriculares con base en las necesidades de cada alumno para que puedan llevar a cabo dicha propuesta. Lo anterior se verá reflejado en la planeación de las actividades a realizar en el taller y los resultados obtenidos deberán registrarse para identificar el nivel de desempeño de cada estudiante. Por último, es de gran importancia que los alumnos se sientan contentos y motivados en el momento de la aplicación de las actividades para que intercambien ideas, estrategias y soluciones al enfrentarse a situaciones de conflicto cognitivo durante los juegos, donde, dicho sea de paso, exista respeto y tolerancia entre compañeros.

3.5.4. Temas centrales que constituyen la propuesta

El Programa de Preescolar 2017, plantea un enfoque flexible que recoge la tradición constructivista y los aportes teóricos de la psicología del desarrollo del niño, así como las didácticas de la enseñanza de los distintos campos de formación académica y de desarrollo personal y social. *“Por ello, el desarrollo de los niños no se presenta de manera idéntica en su ritmo y tiempo, aunque tengan la misma edad y estén en la etapa de desarrollo preoperacional.”*⁶⁹

Dicho programa considera que: la función de la educación preescolar *“es favorecer en los niños el desarrollo del lenguaje y el pensamiento, de las capacidades para aprender permanentemente y la formación de valores y actitudes favorables para la sana convivencia y la vida democrática”*.⁷⁰ Desde esta perspectiva, los aprendizajes esperados no están planteados por cada Grado de Preescolar, estos se deben favorecer por parte de la educadora, durante los tres años que dura el Nivel Educativo de Preescolar.

La organización por Campos Formativos y de Desarrollo, posibilita a la educadora elegir alguna secuencia y/o la actividad que mejor les acomode a las necesidades de su grupo.

Las secuencias pueden trabajarse varias veces a lo largo de cada uno de los ciclos escolares que dura el Nivel de Preescolar, debido a que los niños y las niñas se

⁶⁹ <https://www.caracteristicas.co/teoria-de-piaget/>. (Consultado el 23/05/2019).


⁷⁰ Secretaría de Educación Pública. *Aprendizaje Clave para la Educación Integral*. Op. Cit. Pág.158.

enfrentarán a las situaciones diseñadas con herramientas cognitivas distintas cada vez.

La educadora puede elegir las secuencias y actividades más convenientes para armar su día de trabajo, semana o incluso el mes de trabajo, seleccionando los Aprendizajes Esperados que identifique a través de la reflexión sobre los avances individuales y grupales de sus alumnos para determinar así lo que se requiere trabajar, y así enriquecer su desarrollo cognitivo y psicosocial.


A continuación, se presentan las sesiones de la Unidad Didáctica, sobre el Campo Formativo Pensamiento matemático, incluyendo una rúbrica de evaluación.

Actividad 1⁷¹

<p>Campo formativo Pensamiento matemático</p>		<p>Organizadores curriculares</p> <ol style="list-style-type: none"> Número, algebra y variación Número
<p>Tiempo aproximado de realización: 1 horas</p>		<p>Sesión:1</p>
<p>Campos transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Educación socioemocional ○ Lenguaje y comunicación 		<p>Aprendizajes esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos
<p>SECUENCIAS DIDÁCTICAS</p>		
	<p>Nombre de la actividad</p> <p>Los encantados</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ El patio ○ Tablero ○ Números
<p>INICIO</p>	<p>Solicite que propongan reglas para llevar a cabo el juego de los encantados. Los participantes se dividen en dos equipos, se echa una moneda al aire “volado”, para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Posteriormente, si toca a alguien este debe quedarse parado, “encantado” hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. Las personas encantadas no deberán correr si no son tocadas por alguien más, si corren o se mueven quedarán descalificados. El juego termina cuando todos los jugadores están encantados. Hacen un conteo de cuantos jugadores atraparon y mencionan el último número que es el total de jugadores atrapados, buscan el número mencionado y lo pegan en el tablero. Permita que los niños desplieguen su propia organización y resolución del juego.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Favorezca que intercambien sus opiniones, facilite el respeto de turnos que se requiere a esta edad. Observe la interacción del alumnado, cada participación permitirá probar el aprendizaje del conteo, promueva la participación de todos los niños si alguien se equivoca, vuelven a contar, verbalicen sus procedimientos de conteo. Algunos niños pueden usar conteo o la percepción global, depende de su desarrollo cognitivo. Evaluación: Observe cómo realizan el conteo y cuáles son las acciones que realizan.</p>	
<p>VARIANTES</p>	<p>El niño toca a uno de sus compañeros, este se unirá al compañero e irán formando una cadena de persecutores hasta encantar a la última persona, esto con el fin de que el evitar que un solo niño se canse demasiado y para dar agilidad al juego.</p>	


⁷¹ Elaborado por la tesista

Actividad 2⁷²

Campo formativo Pensamiento matemático	Organizadores curriculares 1. Número, algebra y variación 2. Número
Tiempo aproximado de realización: 1:30 hora	Sesión: 2
Campos transversales ○ Lenguaje y comunicación ○ Educación socioemocional	Aprendizajes esperados ○ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
SECUENCIAS DIDÁCTICAS	
 <p>Nombre de la actividad Tragabolas</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pelotas de plástico, dos personajes de traga bolas de cartón, un tablero y hojas tamaño rotafolio.
INICIO	<p>La consigna que planteará al alumnado: ¿Cuántas pelotas creen que comen Don Marino y Camaleón? (Pueden poner a los personajes algún nombre significativo para su grupo).</p> <p>En grupo la docente presenta a los dos personajes traga bolas y una caja de pelotas. Y les pregunta ¿Cuántas bolas piensan que puede tragar cada uno? Acepte las respuestas, cuestione éstas, pregunte por qué consideran así. Debe tener un tablero para anotar con una marca “/” las veces que las filas logran meter la pelota a la boca de la caja.</p>
DESARROLLO	<p>Solicite que se formen en dos filas (no los forme por sexo, respete los lugares que elijan, sólo procure que se distribuyan de manera equitativa), permita que se muevan con rapidez para atinar las pelotas en el traga bolas hasta que agoten las bolas de la caja. Conforme atinan la pelota van contando las bolas, permita que cada niña(o) anote en el tablero su marca que representa la bola que atinó.</p> <p>Invite a los alumnos a que expliquen qué hicieron durante el juego y cuántas pelotas insertó cada uno en el traga bolas.</p> <p>La fila que atinó más bolas, es la que gana.</p>
CIERRE	<p>Evaluación-Observación: cómo hace el conteo y cuáles son las acciones que realizan.</p> <p>Cuente conjuntamente con niñas(os) las marcas y escriba en el tablero el número que representa los tiros de cada grupo y comente que quienes atinaron más bolas son los ganadores.</p>
VARIANTE	<p>Aumente el número de pelotas hasta 5 veces por participante, hasta 30 por equipo. Ponga la caja más retirada del punto de tiro (si bien este aprendizaje no alude a cuestiones de motricidad puede vincularlo con otro campo).</p>


⁷² Idem.

Actividad 3⁷³

<p>Campo formativo Pensamiento matemático</p>		<p>Organizadores curriculares 1. número, algebra y variación 2. número</p>	
<p>Tiempo aproximado de realización: 1 hora</p>		<p>Sesión:3</p>	
<p>Campos transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lenguaje y comunicación ○ Educación socioemocional 		<p>Aprendizajes esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. 	
<p>SECUENCIAS DIDÁCTICAS</p>			
 <p>Nombre de la actividad</p> <p>Escondidillas</p>		<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Patio de la escuela 	
<p>INICIO</p>		<p>La consigna es: El grupo de alumnos toma la decisión de elegir al participante que ha de buscar a los demás compañeros, el compañero asignado, tiene que contar con los ojos cerrados hasta el <u>número</u> que se acuerde entre todos: 10, 20, 30.</p>	
<p>DESARROLLO</p>		<p>Una vez asignado el niño que contará, posteriormente se da inicio al juego. El conteo será hasta el 20, cuando termina la cuenta, ha de decir en voz alta "voy" y salir a buscar a los demás. Cuando encuentre a alguien tiene que tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Los niños que están escondidos si quieren salvarse y ganar el <u>juego</u>, tienen que correr al lugar donde estaba contando el niño y tocarlo antes de que los atrape. Plantee las preguntas detonadoras: ¿Cómo se juega? ¿Cómo se tira el dado? ¿Quién gana? Apoye a su alumnado para que realice la actividad, durante el monitoreo en las mesas, busque que expresen ¿cuál es el procedimiento que utilizan para el conteo en el dado y en la tabla? La actividad concluye cuando alguno de las y los niños llega alcanza la meta. Procure que los niños respeten las reglas del juego.</p>	
<p>CIERRE</p>		<p>Al concluir busque que el grupo preste atención y escuche las respuestas y comentarios de sus compañeros. ¿Quiénes se salvaron?, ¿Recuerdan hasta que número se contó?, ¿Les gusto el juego? Evaluación- Observación: como realizan el conteo y cuáles son las acciones que realizan</p>	
<p>VARIANTES</p>		<p>En algunos lugares, si el niño localiza a la persona que está escondida, ha de correr hacia el lugar donde contó y tocar mientras dice su nombre. Si llega antes el niño que está escondido, se salva. Solicite a la familia que trabaje con los niños estas nociones jugando en familia.</p>	


⁷³ Idem.

Actividad 4⁷⁴

Campo formativo Pensamiento matemático	Organizadores curriculares 1. Número, algebra y variación 2. Número
Tiempo aproximado de realización: 1 hora	Sesión: 4
Campos transversales ○ Lenguaje y comunicación ○ Educación socioemocional	Aprendizajes esperados ○ Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos
SECUENCIAS DIDÁCTICAS	
Nombre de la actividad  Gallinita ciega	Materiales ○ pañuelo ○ fichas o tapa roscas
INICIO	Pregunte a los niños si saben jugar a “La Gallinita ciega”, explique que es un juego infantil en el que se le tapan los ojos a un jugador seleccionado, el resto de los jugadores lo hacen girar y van cantando alguna canción. Coro: Gallinita ciega, que se te ha perdido. Gallina: Una aguja y un dedal. Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás.
DESARROLLO	En plenaria el grupo seleccionará al niño que será la gallinita ciega. Explique a niñas(os) que tendrán 5 fichas cada uno, al momento que la gallinita ciega toque a uno de sus compañeros le tendrán que dar una ficha y pasará a ocupar el lugar de la gallina. Al final del juego se realiza el conteo de cuántas fichas obtuvieron cada uno, si aumentó o disminuyó la cantidad de fichas que tenían al principio. Favorezca el conteo en voz alta, permita que el grupo se ayude entre sí.
CIERRE	Al terminar el juego, pregunte a niñas(os). ¿Les gustó el juego? ¿Qué dificultades tuvieron para contar?, después pida la narración de quienes tienen menos dificultades para el conteo. Permita que compartan la acción. Evaluación-observación. Cómo realizan el conteo y cuáles son las acciones que realizan.
VARIANTES	La gallina intenta tocar con, un palo o una cuchara grande de madera a alguno de los jugadores, ya que los haya tocado se van saliendo, gana el niño que quede al final del juego. Pueden ir cantando diferentes canciones dependiendo el tema que esté viendo.


⁷⁴ Idem.

Actividad 5⁷⁵

<p>Campo formativo Pensamiento matemático</p>		<p>Organizadores curriculares</p> <ol style="list-style-type: none"> Número, algebra y variación Número
<p>Tiempo aproximado de realización: 1 hora</p>		<p>Sesión: 5</p>
<p>Campos transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> Lenguaje y comunicación Educación socioemocional 		<p>Aprendizajes esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos
<p>SECUENCIAS DIDÁCTICAS</p>		
<p>Nombre de la actividad:</p>  <p>Brincar la cuerda</p>		<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuerda o sogá gruesa y bastante larga. Papel bon Tarjetas con los números del 1 al 20
<p>INICIO</p>	<p>Pregunte a los niños si saben jugar a “La cuerda”, explique que se juega entre tres o más personas. Se utiliza una sogá o cuerda la cual es sujeta por dos niños las cuales la hacen girar y un tercer niño brinca por medio de ella, ganará quien brinque la mayor cantidad de saltos.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Inicien el juego, entre los alumnos deciden quiénes empiezan a brincar y quienes sostienen la cuerda. Pida a los niños que coloquen la tarjeta en el papel bon con el número de saltos que obtuvieron en la primera ronda. Procure que se respeten turnos, permita que se ayuden entre ellos y no anticipe respuestas.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Solicite a los niños que expresen si les costó trabajo brincar, contar los brinco, buscar la tarjeta con la cantidad de saltos, qué no les fue fácil resolver, platicar al grupo cómo jugaron y por qué no ganaron, si el ejercicio fue fácil o difícil para ellos. Pregunte a los alumnos que ganaron, cómo lograron ganar, haga que comparen sus procedimientos. Evaluación-Observación: como realizan el conteo y cuáles son las acciones que realizan.</p>	
<p>VARIANTES</p>	<p>Existen otros juegos para brincar la cuerda, como “El Reloj” o “El Cartero”. En el juego de “El Reloj”, se necesitan más de cinco participantes para que mientras la cuerda está girando, los niños(as) brinque desde cero hasta veinticuatro y volver a comenzar, si alguno de los que están brincado pierde, se cambia de lugar con alguno de los niño(as) que están girando la cuerda. En el juego de “El Cartero”, se entona un corito que dice: - “Tan, tan” ¿Quién es” “El cartero” ¿Cuántas cartas trae? Se dice el número que el niño(a) quiera brincar y se sale sin para la cuerda.</p>	


⁷⁵ Idem.

Actividad 6⁷⁶

<p>Campo formativo Pensamiento matemático</p>		<p>Organizadores curriculares 1. Número, algebra y variación 2. Número</p>
<p>Tiempo aproximado de realización: 1 hora</p>		<p>Sesión: 6</p>
<p>Campos transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lenguaje y comunicación ○ Educación socioemocional 		<p>Aprendizajes esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. ○ Comunica de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
<p>SECUENCIAS DIDÁCTICAS</p>		
 <p>Nombre de la actividad A la víbora de la mar</p>		<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ El patio del Jardín ○ Tableros para anotar los puntos.
<p>INICIO</p>		<p>Invite a los alumnos a jugar “La víbora de la mar” Consiste en formar una fila de niños uno tras otro tomándose de la cintura o de un extremo de la camisa. Esta hilera comienza a desfilarse pasando bajo los brazos extendidos hacia arriba de dos niños que están tomados de la mano y viéndose de frente, como si fuese un arco. Un niño es Sandía y el otro es Melón.</p>
<p>DESARROLLO</p>		<p>Al pasar por debajo de los brazos, alguno de los niños que desfila es sorprendido por el último verso de la canción, los niños con los brazos extendidos hacia arriba, los bajan capturando a quien pase en ese momento, los niños que forman el arco preguntan, ¿Con quién te quedas, con melón o con sandía? Dependiendo de la elección, el niño debe colocarse detrás de la fila, ya sea de melón o de sandía. Anotarán cuántos niños obtuvo melón y cuántos sandía en los tableros.</p>
<p>CIERRE</p>		<p>Permita a los niños reflexionar sobre la actividad. Pregunte resultados obtenidos, anime a quienes se muestran tímidos, hágalos reflexionar sobre sus procedimientos para contar, permita que confronten sus resultados por equipos.</p> <p>Realiza preguntas generadoras, ¿Cómo le hacen para saber el número de niños que van ganando?, ¿Cómo saben cuántos quedaron de cada lado? Permita que los niños usen la herramienta de conteo. Cuando ya todos los niños que conformaban la fila han quedado repartidos, entre melón o sandía, las filas resultantes deberán competir utilizando una cuerda con un pañuelo amarrado a la mitad. Las filas jalarán la cuerda a fin de ganarle al otro equipo.</p>
<p>VRIANTE</p>		<p>Permita que los niños usen la herramienta de conteo. Cuando ya todos los niños que conformaban la fila han quedado repartidos, entre melón o sandía, las filas resultantes deberán competir utilizando una cuerda con un pañuelo amarrado a la mitad. Las filas jalarán la cuerda a fin de ganarle al otro equipo.</p>


⁷⁶ Idem.

Actividad 7⁷⁷

<p>Campo formativo Pensamiento matemático</p>		<p>Organizadores curriculares 1. Número, álgebra y variación 2. Número</p>
<p>Tiempo aproximado de realización: 1 hora</p>		<p>Sesión: 7</p>
<p>Campos transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lenguaje y comunicación ○ Educación socioemocional 		<p>Aprendizajes esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita.
<p>SECUENCIAS DIDÁCTICAS</p>		
	<p>Nombre de la actividad A pares y nones</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Música
<p>INICIO</p>	<p>Diga la consigna: Para jugar A pares y nones, se hace una ronda con un número non de jugadores. Preguntar, ¿Qué esperas de este juego?, ¿Lo has jugado?, ¿Te gustaría jugarlo?</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Todos los jugadores se toman de la mano y forman un círculo, giran mientras van cantando la canción. “A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ese perderá”. Cuando se acaba la canción, un niño previamente designado dice un número (de 1 al número máximo de jugadores). Entonces los jugadores deben agruparse por el número citado (por ejemplo, si el número es 5, se debe hacer grupos de 5 personas), puede haber tantos grupos cuantos se puedan hacer con los jugadores que los hay. Los jugadores que no pudieron incluirse en un grupo deben salir del juego.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Concluya señalando la importancia de usar el conteo y su utilidad para resolver problemas de la vida diaria. Evaluación: Resuelve problemas de conteo (procedimiento usado por cada alumno) con el dado o incluso con sus dedos, como anotan el número</p>	
<p>VARIANTES</p>	<p>Realice la misma actividad con otros objetos y aumente las cantidades de los integrantes hasta llegar a 20 o 30.</p>	


⁷⁷ Idem.

Actividad 8⁷⁸

<p>Campo formativo</p> <p>Pensamiento matemático</p>		<p>Organizadores curriculares</p> <p>1. Número, algebra y variación</p> <p>2. Número</p>	
<p>Tiempo aproximado de realización: 1 hora</p>		<p>Sesión: 8</p>	
<p>Campos transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lenguaje y comunicación ○ Educación socioemocional 		<p>Aprendizajes esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. ○ Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. 	
<p>SECUENCIAS DIDÁCTICAS</p>			
 <p>Nombre de la actividad</p> <p>Doña Blanca</p>		<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Patio de la escuela ○ Tarjetas con números del 1 20. 	
<p>INICIO</p>		<p>Se da la consigna a los niños, entre todo el grupo se asignan a las personitas que van hacer el personaje de “Doña Blanca” y el “Jicotillo”. El Jicotillo tiene unas tarjetas de números, si el Jicotillo no atrapa a Doña Blanca el Jicotillo tendrá que darle una tarjeta a Doña Blanca al final del juego los niños cuentan el total de tarjetas y gana el que tenga la cantidad más alta.</p>	
<p>DESARROLLO</p>		<p>Posteriormente se hace una rueda y en medio está Doña Blanca y el Jicotillo se pone atrás de los que hacen la rueda. Los niños de la rueda cantan: “Doña Blanca está cubierta de pilar, oro y plata... romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en voz de Doña Blanca, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca”. El jicotillo pregunta así varias veces hasta que los niños contestan que sí está Doña Blanca, cuando esto sucede el jicotillo va pasando por los lugares en los que los niños se encuentran unidos de las manos y pregunta “¿De qué es este pilar?” y los niños contestan “de oro”, el jicotillo vuelve a preguntar (señalando la unión de las manos) “¿De qué es éste?”, los niños contestan “de plata”. El jicotillo contesta: “Yo soy ese jicotillo que anda en busca de Doña Blanca” y pregunta: “¿está ahí Doña Blanca?”. Los niños de la rueda contestan: “no está, fue al mercado”. Una vez más, el jicotillo vuelve a preguntar “¿Y éste?”, los niños contestan “de madera”.</p>	
<p>CIERRE</p>		<p>Cuando se dice que el pilar es de madera, el jicotillo lo rompe, Doña Blanca se echa a correr; cuando se echa a correr, el jicotillo tiene que atraparla.</p> <p>Favorezca la reflexión de los niños(as) sobre la actividad. Pregunte sobre los resultados obtenidos, anime a quienes se muestran tímidos y haga que reflexionen sobre sus procedimientos. Evaluación: utiliza el conteo para resolver usa sus dedos u objetos.</p>	
<p>VARIANTES</p>		<p>Resolver problemas para agregar-quitar-juntar cantidades y representar la cantidad. Puede usar hasta 20 elementos.</p>	


⁷⁸ Idem.

Actividad 9⁷⁹

Campo formativo Pensamiento matemático	Organizadores curriculares 1. Número, algebra y variación 2. Número
Tiempo aproximado de realización: 1 hora	Sesión:9
Campos transversales ○ Lenguaje y comunicación Educación socioemocional	Aprendizajes esperados ○ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
SECUENCIAS DIDÁCTICAS	
 Nombre de la actividad: El avión	Materiales Una ficha o teja para lanzar
INICIO	<i>La profesora dibujará en el patio de la escuela uno o varios aviones.</i> Los niños realizarán el juego brincando de cojito en cada uno de los espacios, cuando se encuentran dos celdas juntas, como en el caso del 4 y 5, los niños saltan con los 2 pies al piso.
DESARROLLO	Cada que vayan brincando sobre una celda deberán ir mencionando el número, lo mismo cuando vayan de regreso. <i>Los niños, realizarán el conteo del 1 al 10 y posteriormente del 10 al 1.</i> Después cada niño debe coger una bolita o una piedrecita “tirito” e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado, el primero en hacerlo brinca los cuadros con un solo pie, sin pisar los que tienen “tirito” porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.
CIERRE	En plenaria los alumnos comparten ¿Qué les gusto más del juego?, ¿Les costó trabajo identificar los números? No importa el orden en que se cuenten los números sea de derecha a izquierda o viceversa. Evaluación: Realiza el conteo ascendente y descendente en forma correcta.
VARIANTES	Pueden dibujar dentro de las celdas las vocales, figuras geométricas depende el tema que se quiere implementar.

⁷⁹ Idem.

Actividad 10⁸⁰

<p>Campo formativo Pensamiento matemático</p>		<p>Organizadores curriculares 1. Número, algebra y variación 2. Número</p>
<p>Tiempo aproximado de realización: 1 hora</p>		<p>Sesión:10</p>
<p>Campos transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lenguaje y comunicación ○ Educación socioemocional 		<p>Aprendizajes esperados</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
<p>SECUENCIAS DIDÁCTICAS</p>		
	<p>Nombre de la actividad El juego del "Stop"</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Piedritas ○ gises
<p>INICIO</p>	<p>Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio y después se divide en varias partes. Cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. En el círculo de en medio ponen "Stop", cada uno pone un pie donde puso su nombre, su fruta, etc. que lo representa.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Deberán elegir a una persona para que comience el juego, ésta comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es "sandía" (o el nombre de un país). El niño que tiene ese nombre debe pisar el círculo más chico y decir "Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan, al escuchar al compañero que grita "Stop" se detienen inmediatamente. El niño que dijo "Stop" escogerá a un niño parado fuera del círculo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, si adivina la cantidad de pasos suficientes para llegar al niño más cercano, se le pone a este un punto o piedrita en la parte del círculo que le corresponda, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>En plenaria los niños participan dando su opinión sobre el juego, ¿Les gustó el juego?, ¿Qué se aprendió? permita que expresen sus ideas. Evaluación: Se le reparte a cada alumno una hoja en la que deberán registrar cuantos puntos obtuvo cada uno y quien gana.</p>	
<p>VARIANTES</p>	<p>Si el maestro considera que son muchos niños y se dificulta el hacer un círculo tan grande, podría incluir a dos niños en una misma casilla del círculo.</p>	

⁸⁰ Idem.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN⁸¹

Capacidades a Evaluar	Excelente	Bueno	Inicial
Correspondencia uno a uno	Conoce la serie numérica del 1 al 20	Muestra un reconocimiento regular de la serie numérica del 1 al 20	Desconoce la serie numérica del 1 al 20
Irrelevancia del orden	Realiza sobre conteo de la numeración a partir de un número dado teniendo claro el orden ascendente de la serie numérica	Realiza sobre conteo de la numeración con apoyo a partir de un número dado teniendo claro el orden ascendente de la serie numérica	Tiene claridad del orden estable de la serie numérica del 1 al 20, pero necesita empezar del número 1
Orden estable	Ordena la serie numérica del 1 al 20 respetando la secuencia de cada número en orden ascendente	Muestra confusión al ordenar la serie numérica del 1 al 20 sin respetar el orden ascendente	No es capaz de ordenar la serie numérica del 1 al 20 en orden ascendente
Cardinalidad	Comprende que el último número al contar una colección representa el conjunto	Comprende que el último número al contar una colección representa el conjunto, pero no identifica en su forma convencional	Se le dificulta comprender que el último número al contar una colección es representativo del conjunto
Abstracción	Cuenta colecciones del 1 al 20 sin que está sea de los mismos elementos	Cuenta colecciones del 1 al 20, pero clasifica si se compone de diferentes elementos	Cuenta la colección del 1 al 20 con apoyo
Registro de cantidad			
Pictográfico	Identifica la cantidad y la forma de la colección que se le presenta	Identifica la cantidad y la forma de la colección con objetos concretos, pero lo hace solo	Identifica la cantidad y la forma de la colección que se le presenta, pero con apoyo
Simbólico	Logra el proceso de cardinalidad y registra las cantidades en su forma convencional	Muestra retención de cantidad, pero a la hora de registrar necesita apoyo visual	No tiene retención de cantidad, por lo tanto, no logra registrar la cantidad con el número convencional

⁸¹ Elaborado por la tesista

3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

La presente Unidad Didáctica tiene una alternativa pedagógica para la problemática encontrada en el Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza, que se desarrolla en 10 sesiones, manejando 10 estrategias innovadoras de trabajo como son las siguientes:

- ❖ Encantados, Traga pelotas, Escondidillas, Gallinita ciega, La cuerda. La víbora de la mar. A pares y nones, Doña Blanca, Avión Stop.

Como se puede observar en esta propuesta se implementaron los juegos tradicionales mexicanos, cambiando la estructura, con la finalidad de que los alumnos obtengan un aprendizaje significativo sobre los principios de conteo.

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta

Para aplicar la propuesta es necesario utilizar el patio del Jardín, el salón de usos múltiples y posteriormente tendremos a la mano los materiales como: gises, hojas de colores, tarjetas, fichas, colores, cartulinas, carritos de juguete, monedas de papel, palitos, dados, tiras de papel, pelota, botellas de pet, dulces, traga bolas, tapas de refresco, animalitos de plástico, vasos. Contando con la autorización de la Directora General Madre Leticia y Directora de Jardín Leticia Carmona Roa. Considerando a las docentes de kínder I, kínder II y kínder III.

La Unidad Didáctica cuenta con 10 sesiones que se llevarán a cabo los días viernes de 14:00 -16:00 horas.

3.5.7. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La evaluación del aprendizaje es un proceso que consiste en comparar o valorar lo que los niños conocen y saben hacer, sus competencias, al comenzar un ciclo escolar, un periodo de trabajo o una secuencia de actividades. La evaluación del aprendizaje constituye la base para que el maestro tome decisiones y realice los cambios necesarios en la acción docente o en las condiciones que se está proporcionando la estrategia. La evaluación del aprendizaje es continua al observar la participación del alumno en las actividades, las relaciones que él establece con sus demás compañeros al escuchar sus opiniones y propuestas. El docente se puede percatar de sus logros, dificultades y necesidades, aspirando a que asuma una actitud de alerta hacia lo que pasa con los pequeños y sus aprendizajes, posibilitando mejores estrategias y decisiones educativas.

El instrumento de evaluación que se llevará a cabo en esta Unidad Didáctica será una rúbrica con los niveles de desempeño para el alumno de Preescolar.

3.5.8. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

La presente Unidad Didáctica de innovación pretende contribuir a transformar la práctica docente propia, conceptualizando al maestro como formador en solución a problemas de enseñanza aprendizaje dentro del aula y abordar los contenidos escolares para una construcción de los mismos de una forma significativa y con la intención de que los alumnos se los apropien.

La intención principal de la aplicación de este tipo de Unidad Didáctica en el Tercer Grado de Preescolar del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza consiste en aplicar estrategias didácticas, basadas en el juego para la formación y el desarrollo de los principios de conteo. Tomando como base el Plan y Programa de Estudio vigente (Aprendizajes Clave 2017 para la educación integral), basado en aprender a aprender con libertad, se planea en el Campo de Formación Académica, Pensamiento Matemático. Por ello, se decidió retomar los juegos tradicionales como una metodología innovadora que se basa en estrategias lúdicas enfocadas a los contenidos sobre los principios de conteo teniendo como base fundamentos pedagógicos que respalden dichas estrategias. Se decidió utilizar esta metodología porque el juego es la actividad más importante para el alumno, ya que aprende estrategias para resolver problemas de su vida cotidiana. En consecuencia, al dominar dichos principios formará una base para consolidar sus conocimientos previos y a dominar herramientas matemáticas que le serán indispensables aprender para que posteriormente domine otros contenidos matemáticos de mayor complejidad.

CONCLUSIONES

Al enfrentarme a la elaboración del trabajo permitió definir una forma metodológica en la que se puede abordar la práctica para determinar una problemática y proponer una solución.

- La Ubicación geográfica del Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza en la Alcaldía Tlalpan, donde favorece que los niños de Tercero de Preescolar cuenten con una escuela de Calidad, se apoyen en valores humanos que lleven a la reflexión sobre el bien común de la Sociedad.
- Contar con el apoyo de los Padres de Familia ayuda a que los niños tengan confianza en sí mismos, disfruten de su compañía y aprendan jugando.
- Dentro de la Infraestructura se cuenta con el espacio y material adecuado, que permite que los niños tengan un espacio donde puedan jugar, indagar, explorar.
- La recuperación de la teoría consolida, mejora y amplía el conocimiento sobre las necesidades de los alumnos para poder dirigir la interacción con mejor asertividad para lograr los aprendizajes de los alumnos.

- El desempeño de la propuesta permitirá la consolidación de ideas que se generaron a partir de una problemática con fines a la mejora de la interacción docente en un tema específico. El beneficio de esta propuesta puede trascender al beneficio de la Comunidad Educativa.

Elaborar este proyecto de investigación me llevó a la siguiente reflexión:

Me dí cuenta que, con este trabajo de investigación por medio del juego tradicional mexicano, los niños no solamente desarrollaran la parte del pensamiento matemático, sino que también pueden desarrollar la parte socioemocional, aprendan habilidades lingüísticas y comunicativas.

De modo que es triste ver a los niños todo el tiempo dentro del aula realizando sus trabajos de escritura y sin poder salir al patio a jugar y descubrir por sí solos o entre pares una solución al problema, en donde el niño experimente, juegue mediante colecciones y pueda llegar al razonamiento numérico.

Por otro lado, se observa que las docentes al dar la consigna a los alumnos les dan la respuesta y no permiten que el niño vaya descubriendo su aprendizaje, lo cual limita la curiosidad al indagar, explorar e ir descubriendo junto con sus compañeros en colaboración una solución al problema.

Como lo menciona la Autora Irma Fuenlabrada⁸², hay que darles actitud de búsqueda a la solución en lugar de esperar que alguien (su maestra) les diga cómo resolverlo.

Puedo decir que el juego en Educación Preescolar es una de los recursos fundamentales para la educadora porque forma parte fundamental de la vida cotidiana de los niños, sin lugar a duda potencia el desarrollo y el aprendizaje, tiene diferentes funciones, a partir de las cuales los niños adquieren varios beneficios importantes dirigen su energía, exploran sus capacidades, ponen en juego la imaginación y descubran el mundo que les rodea.

Por tanto, es de suma importancia implementar juegos como el avión, el stop, la gallinita ciega; este tipo de juego es la base para que el niño se desarrolle en confianza, socialice, ponga en práctica los principios de conteo de una manera divertida.

Al realizar esta investigación se benefician tanto alumnos como docentes, los niños podrán obtener un aprendizaje significativo a través de diversas estrategias novedosas, las cuales despertarán su interés y las docentes podrán mejorar su práctica educativa y su planeación didáctica atrayendo la atención de todos los niños.

Por otro lado, sería satisfactorio que ésta propuesta se pudiera poner en práctica, comprobar si los objetivos pueden ser alcanzados, que beneficios traería para consolidar los aprendizajes y si se obtienen a corto plazo.

Se desea que en un tiempo no lejano la práctica docente se transforme para lograr mejorar el aprendizaje de los niños.

⁸² Irma Fuenlabrada. ¿Hasta el 100?... ¡NO! ¿Y las cuentas?... TAMPOCO Entonces... ¿QUÉ?. México, SEP, 2009. Pág. 13

BIBLIOGRAFÍA

SANCHIDRIAN, Carmen y Julio Ruíz Berrio. Historia y perspectiva actual de la educación infantil. España, Ed. GRAO de IRIF, S.L, 2010.

WEINSTEIN, Edith y Adriana González. ¿Cómo enseñar matemáticas en el jardín?. Buenos Aires, Ed. Colihue, 1998.

FUENLABRADA, Irma. ¿Hasta el 100?...¡NO! ¿Y las cuentas?...TAMPOCO Entonces ¿QUÉ?. México, Ed. Secretaría de Educación Pública, 2009.

KARAN, Paul, Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad en el niño. México, Ed. Trillas, 2008.

BODROVA, Elena y Devorah Leong. Herramientas de la mente. México, Ed. Secretaría de Educación Pública, 2004.

MEECE, Judit L. Desarrollo del niño del adolescente. México, Ed. Secretaría de Educación Pública, 2001.

PORRAS, Manuel. Los juegos tradicionales y populares. Mérida, Ed. Secretaría de Educación Pública, 2001.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Aprendizaje Clave para la Educación Integral. Ciudad de México, Ed. Secretaría de Educación Pública, 2017.

RIVERA, MARÍA DE LA LUZ. Dolores Echeverría Esparza: Un camino una misión. México, 2013.

SUÁREZ, Adriana y Rodrigo Serulnikoy. Jean Piaget para principiantes. Argentina, Ed. Naciente, 2001.

ZAPATA, Oscar. El aprendizaje por el juego. México, Ed. Carlos Cesarman, 1988.

REFERENCIAS DE INTERNET

Mapa de ubicación del Colegio Centro Escolar Dolores Echeverría Esparza. Disponible en: <https://www.google.com/maps/place/Centro+Escolar+Dolores+Echeverria+Esparza/@19.2880052,99.1710751,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xaced1fa>

Distrito Federal – Tlalpan. Disponible en: <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09012a.html>

La Encuesta Intercensal 2015. Disponible en: <https://www.inegi.org.mx/programas/intercensal/2015/>.

Archundia Lorena y Otros “Historia de la telefonía en México 1878 – 1991”, edición Scripta. Distribución y servicios Editoriales, S.A. de C.V.; primera edición 1991, Teléfonos de México, D.F.P17. Disponible en: <https://telmendez.com/?p=16>

La infraestructura vial en la ciudad de México. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Tlalpan#Transporte_y_vialidad

Indicadores sociodemográficos. Disponible en: http://www.dof.gob.mx/SEDESOL/Distrito_Federal_012.pdf

Agricultura en la Ciudad de México
<http://propiedades.com/blog/arquitectura-y-urbanismo/agricultura-en-el-df>

Tlalpan con mayor extensión territorial <https://es.wikipedia.org/wiki/Tlalpan>

Lugares de interés más populares. Disponible en: https://www.tripadvisor.com.mx/Attractions-g150800-Activities-c47-zfn8709511-Mexico_City_Central_Mexico_and_Gulf_Coast.h

Escuela Nacionales, escuelas Públicas.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Tlalpan#Educaci%C3%B3n>

Julia Máxima Uriarte Teoría de Piaget. Última edición: 27 de septiembre de 2017. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/teoria-de-piaget/>. Consultado: 23 de mayo de 2019. (Publica 2017).

Gelman y Gallistel. 2017. Principios de conteo Gelman y Gallistel. Disponible en: <http://penillaluzblogs.blogspot.com/2014/12/principios-de-conteo-gelman-y-gallistel.html>.

Piaget TDC, Master en Paidopsiquiatría. Disponible en; [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias desarrollo cognitivo O, pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias%20desarrollo%20cognitivo%20O.pdf)