



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Universidad Pedagógica Nacional  
Unidad 094, Centro, Ciudad de México  
Licenciatura en Educación Preescolar

Resolución de problemas mediante juegos, concursos y deportes  
Una intervención en el  
Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone

Proyecto de intervención que presenta:  
**Posadas Gurrola Cecilia**  
para obtener el grado de  
Licenciada en Educación Preescolar

Asesor:  
Mtro. Enrique Agustín Reyes Gaytán

Ciudad de México, mayo 2020.

Dictamen para publicación



Dictamen para trabajo de  
**TITULACIÓN**

Ciudad de México a 04 de mayo de 2021

**PROFRA. CECILIA POSADAS GURROLA**

**PRESENTE**

En mi calidad de presidente de la comisión de titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo de titulado:

**" RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MEDIANTE JUEGOS, CONCURSOS Y DEPORTES. UNA INTERVENCIÓN EN EL CENTRO COMUNITARIO DE ATENCIÓN INFANTIL KOKONE"**

Opción: PROYECTO DE INTERVENCIÓN

A propuesta del Asesor MTRO. ENRIQUE AGUSTÍN REYES GAYTÁN manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional, de la Licenciatura en educación preescolar.

EL JURADO QUEDARÁ INTEGRADO DE LA SIGUIENTE MANERA

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	JAIME RAÚL CASTRO RICO
SECRETARIO	ENRIQUE AGUSTÍN REYES GAYTÁN
VOCAL	VICENTE PAZ RUIZ

ATENTAMENTE

EDUCAR PARA TRANSFORMAR

DR. VICENTE PAZ RUIZ



S.E.P.

DIRECTOR DE LA UNIDAD 094 CENTRO PEDAGÓGICA NACIONAL



## Agradecimientos

Agradezco a Dios por permitirme llegar hasta aquí, a mis padres que son parte de mi ser , esposo e hijos que me apoyaron esos días de ausencia para que yo lograra mi sueños y a todos los que aportaron su granito de arena para que yo no decayera a lo largo de mi formación académica por creer en mí y ser parte de mi fortaleza para realizar mis proyectos.

A todos los que me dieron una mano y no me dejaron que abandonara este proyecto.

Gracias!!!!

# Índice

<b>Dictamen para publicación</b>	1
<b>Agradecimientos</b>	3
<b>Índice</b>	4
<b>Introducción</b>	8
<b>1. Contexto y situación de la Intervención Socio-educativa</b>	10
1.1. Trayectoria profesional	13
1.2. Contexto de la práctica pedagógica	18
1.2.1. La comunidad y sus características	18
1.2.2. La escuela y la comunidad escolar	19
1.2.3. El aula	20
1.3. Construcción del objeto de intervención	22
1.3.1. Problematicación de la práctica profesional	22
1.3.2. Preguntas de investigación	23
1.3.3. Justificación	24
1.3.4. Diagnóstico	25
1.3.5. Supuestos de intervención	+26
1.4. Metodología de intervención	27
1.4.1. Propósito de la intervención	28
1.4.2. Estrategias de intervención	28
1.4.3. Fases del proceso de intervención	29
<b>2. Fundamentación pedagógica</b>	32
2.1. Marco normativo	33
2.2. La Ley General de Educación	34
2.3. La educación preescolar en México	36
2.4. Planes y programas de estudio vigentes	39
2.5. Enfoque pedagógico del Pensamiento matemático en preescolar	40
2.6. Campo y área de desarrollo de Pensamiento Matemático	41
2.7. Descripción de los organizadores curriculares de Pensamiento Matemático	42
2.6. La Evaluación del campo de Pensamiento Matemático	44
<b>3. Reflexión teórica y diseño de situaciones de aprendizaje</b>	46

3.1. El juego como estrategia de aprendizaje en la educación preescolar	46
3.2. El rol del educador en el juego	47
3.3. Teóricos del juego y la educación preescolar	48
3.4. El derecho del niño al juego	50
3.5. El juego infantil en la teoría de Jean Piaget	52
3.5.1. Antecedentes y datos del autor	52
3.5.2. Puntos centrales de la teoría de Jean Piaget	53
3.2. El juego en la teoría de Lev Vygostki	54
3.2.1. Antecedentes y datos del autor	54
3.2.2. Puntos centrales de la teoría del desarrollo humano de Vygotski	55
3.2.3. Zona de Desarrollo Próximo	57
3.2.3. El desarrollo infantil a través del juego en la teoría de Vigotsky	58
4. Diseño de la intervención	61
4.1. Propósito de la intervención	61
4.2. Estrategia	61
4.3. Contenidos	62
3.4. Aprendizajes esperados	62
3.5. Enfoque pedagógico y evaluación	62
3.6. Distribución de contenidos	63
3.7. Actividades de aprendizaje	65
Sesión 1	65
Sesión 2	67
Sesión 3	68
Sesión 4	69
Sesión 5	70
Sesión 6	71
Sesión 7	72
Sesión 8	73
Sesión 9	74
Sesión 10	75
Sesión 11	76
Sesión 12	77
Sesión 13	78
Sesión 14	79
Sesión 15	80
Sesión 16	81
Sesión 17	82
Sesión 18	83

Sesión 19	84
Sesión 20	85
Sesión 21	86
Sesión 22	87
Sesión 23	88
Sesión 24	89
Sesión 25	90
Sesión 26	91
Sesión 27	92
Sesión 28	93
Sesión 29	94
Sesión 30	95
Sesión 31	96
Sesión 32	97
Sesión 33	98
Sesión 34	99
Sesión 35	100
<b>4. Resultados de la aplicación de la intervención</b>	103
4.1. Informe de aplicación	103
4.4. Análisis de la aplicación	112
4.4.1. Logros alcanzados	114
4.4.2. Limitaciones	114
<b>Referencias</b>	120
<b>Anexos</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

# Introducción

---



## Introducción

El presente proyecto de intervención surge mediante la observación al realizar actividades de pensamiento matemático y la resolución de problemas en niños y niñas de tercer grado de preescolar en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone, a los niños y las niñas se les dificulta reaccionar de manera espontánea a dichas actividades lo realizan de manera mecanizada sin reflexionar o cuestionarse por los resultados de las actividades.

## Primer capítulo

---

### Contexto y situación de la intervención socio-educativa

# 1. Contexto y situación de la Intervención Socio-educativa

La intervención educativa que se describe en este proyecto se desarrolló en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone en el poblado de San Miguel Topilejo en la Ciudad de México.

Fotografía #1. Patio del Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone



Elaboración propia, 2019

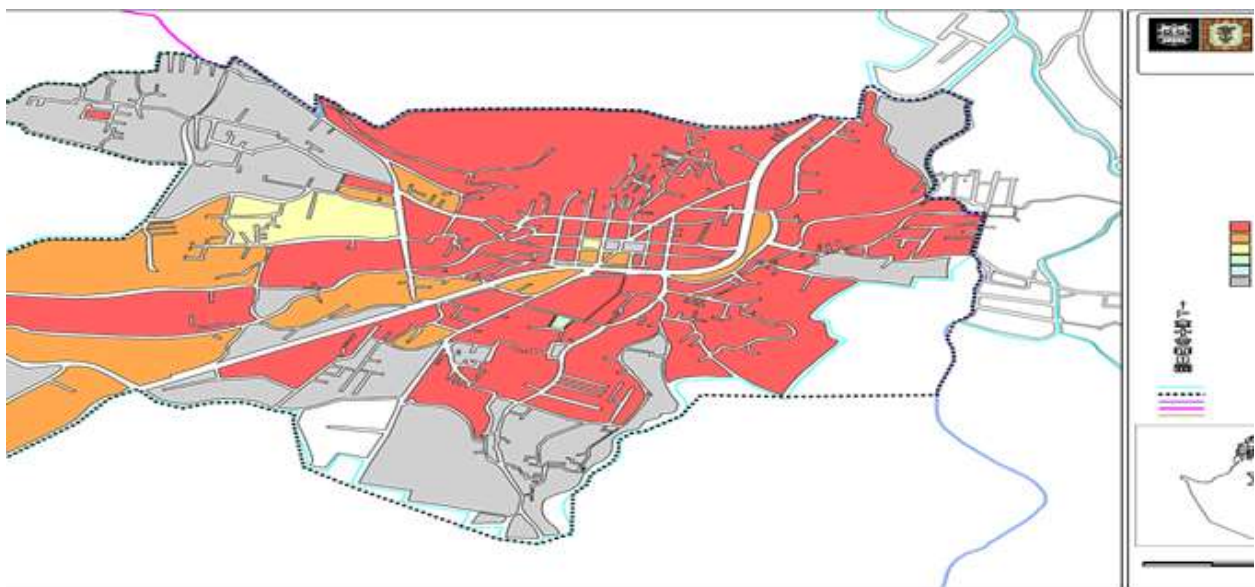
El Centro está ubicado en el Pueblo de San Miguel Topilejo en la Alcaldía de Tlalpan es una zona rural de siembra.

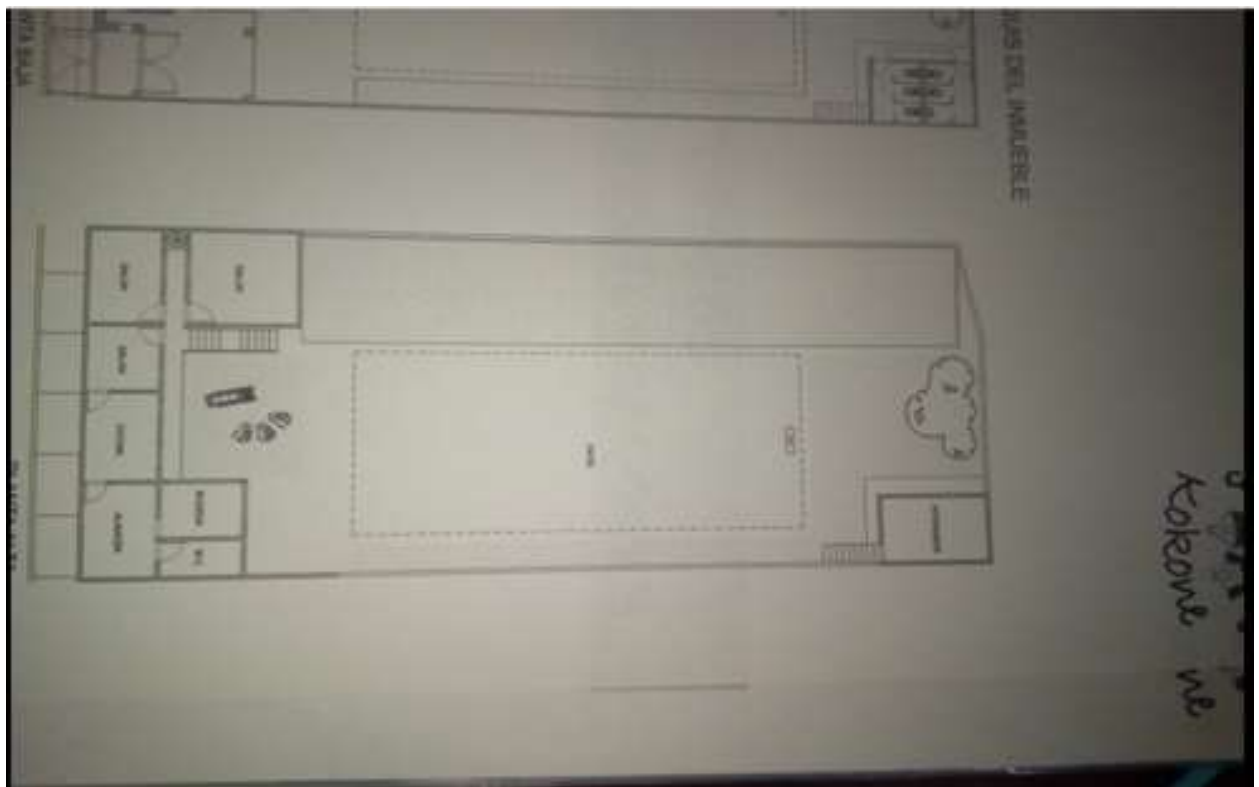
Cuenta con servicios medios de un hospital materno infantil y dos centros de salud, también la comunidad hay dos jardines de niños, cuatro escuelas primarias de la SEP, una preparatoria y un Tecnológico Nacional de México, una estación de policía y con una gasolinera en la actualidad

están remodelando el centro de salud y el hospital materno pasará a ser hospital de zona y de especialidades.

El edificio es de dos plantas con una superficie de 500 metros cuadrados, hay cinco salones, una dirección, sala de cómputo y dos secciones de baños en uno hay tres y el otro es solo uno y está dentro del salón de preescolar 1, el inmueble es rentado y se comparte con una primaria.

En el Centro Comunitario de Atención infantil KOKONE donde laboro, está ubicado en la en la Ciudad de México alcaldía de Tlalpan, al sur de la ciudad entrando por la carretera federal a Cuernavaca kilómetro 28, es parte de los 8 pueblos originarios de la alcaldía, en el Pueblo de San Miguel Topilejo, su dirección es Camino antiguo a Cuernavaca número .16, código postal 14500





## 1.1. Trayectoria profesional

Me llamo Cecilia Posadas Gurrola, tengo cuarenta y tres años, vivo en pueblo de San Miguel Topilejo, en la alcaldía de Tlalpan. Es un pueblo que está al sur de la Ciudad de México, su territorio son áreas verdes, son bosques. Está a una hora y media del centro histórico.

Nací en Pedregal de Santo Domingo, alcaldía de Coyoacán, donde viví parte de mi infancia hasta los ocho años, posteriormente cambiamos de domicilio a Lomas de Cuilotepec, alcaldía de Tlalpan, donde viví mi adolescencia y tengo las mejores vivencias y anécdotas de mi vida, soy la segunda hija de cinco tengo tres hermanas y un hermano, aun viven mi papá y mi mamá.

Inicie la secundaria centro la Secundaria federal Diurna 195. Durante tres años estudié ahí en ese tiempo no tenía ni la menor idea qué es lo que quería estudiar, después de un tiempo me entró la inquietud de ser trabajadora social.

Cuando inician los trámites de ingreso para el nivel medio superior le comento a mi mamá que si realizó el registro ella me comenta que son muchos gastos y que mis hermanos aún les falta estudiar y que ya no me podrás apoyar a lo demás, terminé secundaria y conseguí un trabajo en una constructora limpiando departamentos muestra, pero no me gustó y me salí pronto de ahí.

Inicié la búsqueda de empleo en el periódico encontré varios anuncios de esos que decían no requiere experiencia, de lunes a viernes 800 pesos a la semana, labores de oficina la se oía bien para mí, ya que en la secundaria había llevado el taller de secretariado y ahí nos habían enseñado algo de eso me dieron una cita era cerca del metro revolución.

Cuando llegó a la dirección que me dieron era un edificio viejo y feo ,era en el quinto piso no había elevador, llegue al quinto piso y estaba una chica muy bien vestida, traje sastre y le pregunto ¿disculpa la oficina de la Licenciada Corina?, me dice en unos minutos la atienden tome asiento. En la recepción había como veinte personas hombres y mujeres, la mayoría bien vestidos ,yo llevaba un vestido y zapatos de mi mamá que ya no usaba, la verdad me sentí muy mal e incómoda.

Sale la chica de la oficina muy entusiasta y nos pasan que todos a un salón cito y lo primero que hizo nos preguntan nombre y edad yo casi cumplía dieciséis años ya no me quería quedar me sentí incómoda de ver a todos esos chicos bien vestidos pero la curiosidad de ver de qué trataba el empleo y me quede hasta el final, cuál fue mi sorpresa que era una de esas empresas de pirámides que tenías que comprar mercancía y venderla y ya te genera tu ganancia en cuanto escuche eso me parece dispuesta a irme de ahí me habla la Licenciada Corina ahora creo que no eran Licenciada y me dice espera no te vayas y le contesté la verdad yo vine a buscar empleo para ganar dinero no para invertir no tengo dinero y ella insiste que me dé la oportunidad que es un excelente negocio y que consiga el dinero yo me salgo en ese momento con un nudo en la garganta porque era mi primer día buscando trabajo.

Me salí de ahí bajando las escaleras en otro piso veo un letrero que solicitaban solicita recepcionista aun con lágrimas en los ojos por la situación anterior me animé a preguntar por ese empleo, le pido informes sobre el empleo a la persona que estaba en la entrada ahí había varios chicos con uniforme de escuela ,me dicen que pase a una oficina estaba un señor llamado Izaguirre me dice pasa vienes por el empleo y yo le contesto que si me pregunta mi nombre me informa que el empleo es de contestar los teléfonos y dar informes de los cursos y carreras que se impartían ahí era una escuela de paga donde daban las carreras de secretariado ejecutiva, técnico en informática y diplomados en computación y que era un horario de 8:00 am a 4:00 p.m. y el sueldo sería de 200 pesos a la semana y en caso de que algunos de los informes proporcionados por teléfono que yo registrará y se inscribieron me darían cincuenta pesos más a la semana.

Al principio me fue más o menos por que entre en septiembre y es la fecha había muchos chicos que no se habían quedado en las escuelas públicas y los padres les buscaron otras opciones para que siguieran estudiando.

Mi sueldo ahí era poco pero por lo menos no tenía que dar como en la entrevista anterior ,al convivir con el director me comenta que por qué no estoy estudiando le platico mi situación económica y me ofrece una beca del 50 por ciento de descuento le contesto que no puedo pagar y me ofrece otra con el 80 por ciento de descuento le digo que lo checare, llego a casa y platico con mi mamá de la propuesta que me hacen y ella me dice que si quiero yo que adelante al otro día

llegó y le digo al director que si acepto su beca e inició con una jornada de 8 a.m a 8 de p.m en el trabajo entraba a las 8 y salía a las cuatro después empezaban las clases de cuatro a ocho entró a la carrera técnica de informática y asesoría de preparación abierta a sí estuve un año saliendo de casa a las seis de la mañana y llegando a las diez de la noche de lunes a viernes.

Un lunes llegó a trabajar recuerdo que había mucha jente que yo no conocía y le pregunto al que está en la entrada que que pasaba el me contesta es que llego contraloría y van a cerrar la escuela me quedo asombrada y llegó a la oficina del que era mi jefe en esos entonces el Sr. Izaguirre y no hay nada la oficina está vacía y le pregunto a la secretaria del director y me dice ya no tenemos empleo le pregunto que pasara y solo alza sus hombros ,me dirijo con la persona de la entrada y me informa que el director tenía la acusación de haber hecho fraude con las finanzas del instituto que cerrarán el plantel y funcionarán con otro nosotros estábamos en el plantel de revolución y en enviarán a los alumnos al plantel de insurgentes.

Nos fusionan con el plantel, esa semana, no tuve ningún problema con mis clases el problema empezó la semana siguiente el día lunes llegó como anteriormente pagando mi colegiatura de esa semana con los cuarenta y cinco pesos que era lo que pagaba yo con el descuento de la beca que me daban al dárselo al contador me dice te falta dinero y yo le digo que no que tengo beca y solo pagó cuarenta y cinco pesos por semana él me dice que mi beca ya se acabó y ahora tengo que pagar 120 pesos a la semana, junto a mí estaba una compañera y le digo ya valí la feriado no creo poder pagar todo eso ala semana y ahora sin trabajo ese día no entro a clases porque no llevada completo lo de la colegiatura me despido de mi compañera y le digo que ya no iré más, mi compañera me comenta porque no vas con la directora y le platicas tu situación igual y te respeta la beca le pregunto a la secretaria de dirección si puedo hablar con la directora entra y sale casi de inmediato y me dice pasa si te atenderá al entrar a la dirección veo una Sra. Grande corpulenta con cara de no muchos amigos (le decían la sargento) entro con mi voz quebrado le doy los buenos días y ella muy seria me contestó si dime que quieres hablar contigo le comento mi situación que yo trabajaba en el área de escolares ella contesta sí te recuerdo varias veces te vi ahí y ya ve con la fusión me acaban de informar que ya no tengo la beca y ella solo dice por esas cosas fue que cerró el plantel de revolución y no puedo apoyarte, con lágrimas en los ojos y vez cortada le doy las gracias por atenderme y me salgo de la oficina, mi compañera me ve y me dice que paso yo no



le puedo contestar solo la abraza y empezó a llorar me dice tranquila que tienes ,que pasó ya verás no te saldrás de estudiar pero yo creía todo lo contrario aun me faltaba medio año para poner terminar esa carrera técnica, sentí que algo o alguien me tocaba la espalda volteé y era la secretaria de la directora me dice te hablan en dirección yo no hago caso y sigo abrazada de mi compañera nuevamente me dice chica te hablan en dirección pensé al igual y me van a cobrar lo de la beca tenía miedo de ir a la dirección toda temeroso me dirigió ahí tocó nuevamente la ópera y me dice entra siéntate ya sentada me dice que ya no había pensado bien y que no podría darme la beca que tenía anteriormente pero me realizaría un descuento de cincuenta pesos es decir que pagaría a la semana setenta pesos de 120 que tendría que pagar salgo de la oficina y ya más tranquila y emocionada les comento a mis compañeros que siempre no me voy me despiden de ellos y llego a casa a platicar con mi mamá y me dice que si me apoyará ,me cambio me turno al de la mañana con un horario de ocho a doce del día ya no continuo León las asesorías de preparatoria abierta solo me quedo con técnico de informática así pasa medio año más y termino este curso.

Ya me entregan mi diploma y certificado de técnico en informática, inicio nuevamente la búsqueda de empleo según yo ya me sentía muy bien preparada ya era técnico en informática sin saber que esto no era mucho pues no eran estudios con tanta validez, una de mis tías me hace una cita para trabajar de asistente de un contador en un hotel de prestigio acudí a la entrevista en esta ocasión acudo con un vestido y zapatos de acuerdo a mi edad ya no eran los de mi mamá me entrevistan y me dicen nosotros nos llamamos me pregunta mi familiar y me dice como te fue y le digo que me dijeron que me llamarían y me dice verás que te fue bien y te llamarán me despiden de ella, en esa entrevista di el teléfono de otro familiar ya que en casa no contábamos con teléfono local, pasaron los días y nada creí que no me llamarían pues no sabía nada, hasta que un día visitó la casa de mi abuela y me encuentro a mi tía que me realizó la cita en el empleo y me dice que por qué no me presente al empleo y le digo porque no me llamaron, ella dice si te dejaron recado y le informo que no estaba enterada de eso y pues no fui empleada.

Seguí buscando empleo y encontré una agencia de demostradora pagaban más o menos lo único malo es que ese empleo era eventualmente duraban uno, dos o tres meses y tardaban en volver a encontrar otra promoción hasta dos meses después me fastidie y me salí de ahí, un día mi papá me dice que la secretaria de mi tío Todo se fue y andan en busca de una que le comento que yo

sabía algo de eso que si no quería ir a verlo a ver que me decía, me animo y voy a ver de qué se trataba él tenía un negocio de telefonía en esa época apenas empezaban los teléfonos inalámbricos, contestadoras y sistema de circuito cerrado le estaba lleno bien tenía empleando a otros familiares como hermanos y sobrinos. Me realiza la entrevista mi Tío y me dice que no es nada del otro mundo que solo contestaré teléfonos, o material recados, notas de remisión, facturas, también enviarás y recibirás fax y escribirán en la máquina eléctrica etc., recuerdo que eso lo había hecho en el taller que llevé en la secundaria, pensé que sería fácil pero no había usado nunca el gas y la máquina de escribir eléctrica me dice mi tío lo sabes usar y le mentí le dije que si me dio pena decir que ni los conocía.

Estaba tan nerviosa que sentí que ese mismo día me corrían pero afortunadamente no era quincena, por que en la quincena se realizaban los cobros y se tenían que hacer las facturas eso yo solo lo había hecho en la secundaria por que llevé “el taller de secretariado”, por suerte llego mi tía esa misma que tiempo atrás me había conseguido una cita de trabajo y con mucha pena le pregunté cómo se usaban y ella muy amable me dijo, el que se me dificulto más saber como se usaba era el fax por porque cada vez que las secretarías de las demás personas me decían señorita mandeme tono yo nunca apretaba el botón de tono, me volvían a llamar y nuevamente me decían señorita deme tono, poco a poco le fui agarrando la onda al funcionamientos de estos aparatos y me gustaba ese empleo y que me dijeran la secretaria del Licenciado Antonio.

Llevo veintidós años de casada, tengo dos hijos Jimena Paola de veinte años y Arturo de 18 años, Jimena está trabajando de enfermera, Arturo terminó el bachillerato está en espera que le entreguen sus documentos por esta situación de la pandemia aún no cuenta con ellos físicamente.

Concluí la Licenciatura en Educación Preescolar en la Universidad Pedagógica Nacional, trabajo en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone, que está ubicado en camino antiguo a Cuernavaca número 17, en el pueblo de San Miguel Topilejo. Trabajé en mi proyecto de intervención educativa con niños y niñas del Centro de Atención Kokone durante el ciclo escolar 2019-2020. El grupo estuvo integrado por siete niños y cinco niñas de cinco años.

Mi experiencia de trabajo es de siete años. En el año 2012 inicié mi trabajo en educación. Yo tenía ganas de ser asistente educativo. En los primeros años de mi matrimonio no tuve hijos por eso busqué la oportunidad de trabajar cerca de niños.

Inicié trabajando como asistente educativo, en ese momento solo pensé en obtener un empleo que me ayudara a mi economía, jamás imaginé el impacto que tendría este empleo en mí, solo pensaba que ser asistente sería el cuidado del niño, el alimento, mantenerlo a salvo.

Pero desconocía realmente el contexto de esta profesión, el compromiso y la responsabilidad que conlleva al trabajar con seres vivos y tan vulnerables.

Me gustaría investigar más a fondo el contexto familiar de mi comunidad, cómo repercute en los aprendizajes de los niños y las niñas, las dificultades que se reflejan cuando hay diferentes contextos familiares.

## 1.2. Contexto de la práctica pedagógica

### 1.2.1. La comunidad y sus características

El pueblo de San Miguel Topilejo es uno de los ocho pueblos que conforman la delegación de Tlalpan, este pueblo está ubicado en el km 28 de la carretera federal a Cuernavaca, en él se cuenta con una secundaria, dos preescolares, y cuatro primarias que pertenecen al gobierno de la ciudad de México, incluyendo una preparatoria y un tecnológico nacional de la ciudad de México.

El pueblo de San Miguel Topilejo se caracteriza por sus costumbres como son las ferias patronales que se llevan a cabo en los meses de mayo y septiembre, y la feria del elote que se lleva a cabo en el mes de septiembre.

En el pueblo de San Miguel Topilejo la mayoría de sus habitantes son originarios del pueblo por lo cual sus tradiciones son muy arraigadas en algunas situaciones como el ser machista donde la mujer es para la casa y el hombre es para trabajar en el campo claro no es con todos ya que poco a poco han ido cambiando.

### **1.2.2. La escuela y la comunidad escolar**

En la comunidad la mayoría de los jefes de familia se dedican a la siembra y cosecha de algunos productos como el elote. La otra parte trabaja en empresas como obreros, muy pocos cuentan con estudios ya que es por eso que los ingresos que llevan a sus casas ya no les alcanza y las madres de familia tiene que apoyar en los gastos del hogar; es por eso que en el centro donde me encuentro laborando en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone, trata de apoyar madres solteras y también a madres trabajadoras brindando el servicio de la educación.

Los padres: El 50% de los padres de familia se dedican al comercio, un 30% son profesionistas como: enfermeras, veterinarios, ingenieros y docentes. Sólo el 20% de ellos ejercen su profesión, el tanto restante se dedica al hogar. La conformación de la familia diversa es diversa hay familias monoparentales, o sea de una mamá o un papá que son solteros, otras familias los padres están en situación de divorcio, también hay familias nucleares y extendidas.

El personal de la Centro: La planilla escolar está conformada por una directora tiene la licenciatura de educación preescolar, coordinadora pedagógica, cinco maestras a cargo de grupo egresadas de la UPN, un maestro de computación e inglés, una persona de limpieza, una de transporte y tres personas a cargo del comedor que son supervisados por el DIF.

### 1.2.3. El aula

Es un salón es de 24 metros cuadrados, cuenta con cuatro paredes de concreto aplanados, loza, pintado de color blanco y azul, una puerta, una ventana, un estante donde se organizan los materiales didácticos, un pizarrón grande blanco, dos tablonces grandes, dos mesas chicas, diesiseis sillas de plástico reforzado y material de metal, el piso cuenta con azulejo blanco, iluminación de dos fotos,1 detector de humo.

El aula está muy iluminada, en el techo hay un tragaluz. Casi todos los días se trabaja con iluminación natural y sólo días nublados se encienden las luces. La ventana es grande y tiene una cortina que permanece abierta y sólo se cierra cuando el sol pega directamente sobre los preescolares.

En tercer año en preescolar la edad de los alumnos es de cinco a seis años de edad con la población de cinco niñas y siete niños con un total de doce alumnos.

Fotografía #2 interior del aula



Elaboración propia 2020.



### 1.3. Construcción del objeto de intervención

Los alumnos cuando no saben contar se les dificulta entender los juegos deportivos y llegar a un orden tanto de posiciones como de turnos. Ya que ellos al participar, todos quieren el primer turno o ser los ganadores del juego. Sin tomar en cuenta los números o turnos que se les asignaron el grupo se desordena y no se logra el objetivo de la actividad.

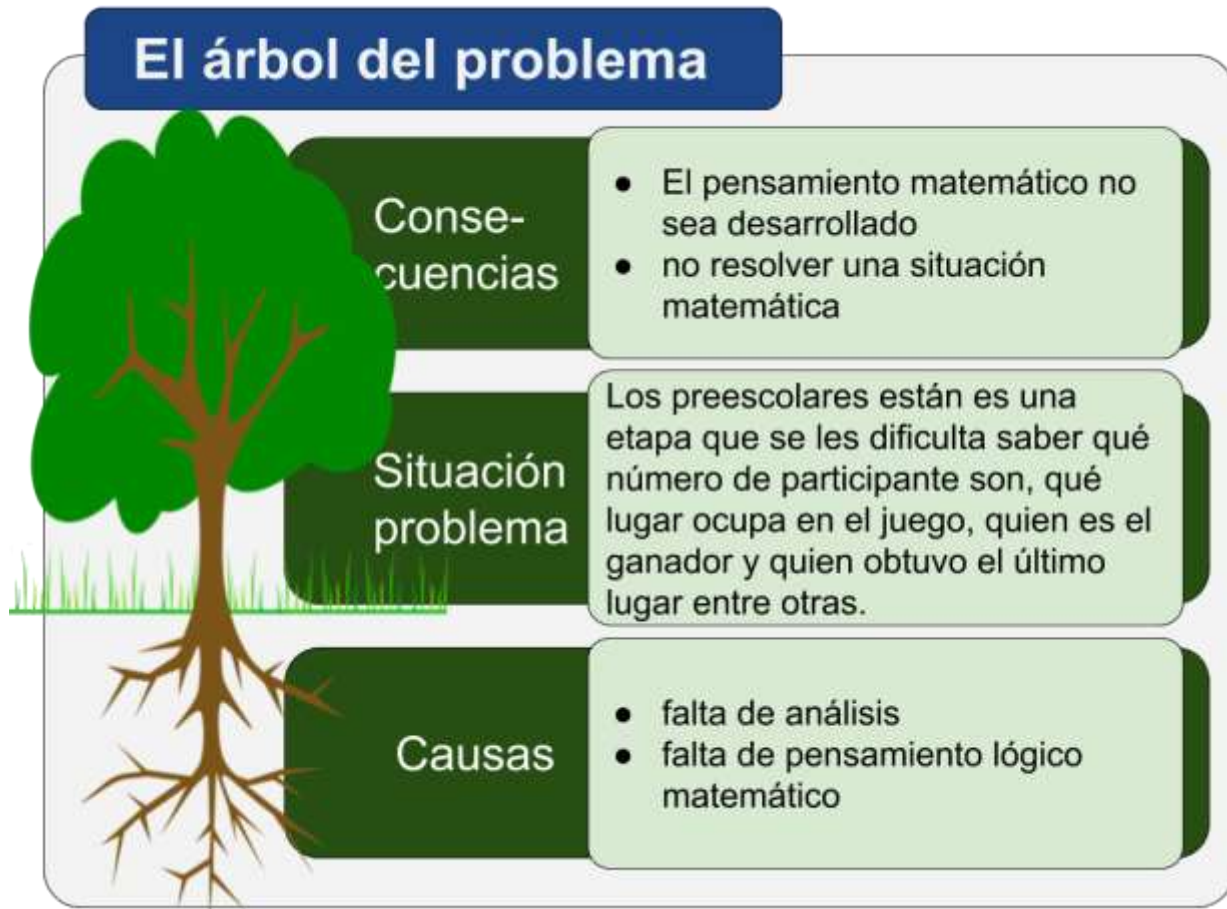
Ya que ellos están en desconocimiento de las posiciones y los números, desconocen cuántos integrantes participan, cuantos son en el salón, en que lugar quedan al realizar una competencia.

Esta situación me inquieta porque no tengo ideas o estrategias para poder trabajarlo y el salón cada vez que se quiere trabajar esta clase de actividades se vuelve un caos.

#### 1.3.1. Problematización de la práctica profesional

Los preescolares están en una etapa que juegan fútbol, basquetbol, voleibol se les dificulta saber:

- ¿Qué número de participante son?
- ¿Qué lugar ocupa en el juego?
- ¿Quién es el ganador?
- ¿Quién obtuvo el último lugar?



Elaboración propia, 2020

### 1.3.2. Preguntas de investigación

- ¿Cómo lograr que los alumnos identifiquen a los números en situaciones de comparación de valor y de posición en juegos como el fútbol o el voleibol?
- ¿Cómo lograr que los alumnos identifiquen el orden de las posiciones cuando realizan actividades por turnos?



- ¿Cómo lograr que los alumnos estén al pendiente de cuando es su turno en diferentes actividades en el aula y el patio?

### **1.3.3. Justificación**

Con este proyecto de intervención se benefician los alumnos y profesores porque se les facilitará realizar sus actividades diarias en el salón de clases y en espacios abiertos. Los niños en sus actividades deportivas o juegos organizados sabrán en qué lugar van, saben, antes ó después de que compañero les toca su turno de participación y también podrán reconocer las anotaciones o puntajes que llevará cada uno al llevar a cabo juegos y torneos deportivos.

A los docentes se les facilitará organizar de mejor manera sus actividades. Tendrán más oportunidad de supervisar a cada uno de sus alumnos. También los docentes ahorrarán tiempo en la ejecución de sus clases.

Otro gran beneficio es que los niños podrán ampliar sus conocimientos matemáticos. Los niños de tercer grado de preescolar reconocen los números del uno al treinta, identifica, iguala y compara cantidades.

### 1.3.4. Diagnóstico

Para elaborar el diagnóstico se hicieron diferentes actividades como:

- Revisión de documentos
  - Planes y programas de estudio de Educación Preescolar SEP (2011)
  - Aprendizajes Clave de la Educación Preescolar. SEP (2017).
- Observación directa. Durante el desarrollo de las actividades en el aula observe que a los niños se les dificulta resolver problemas matemáticos como: el orden o secuencia de participación en juegos individuales y de equipo.
- Listas de cotejo. En el listado realice las anotaciones donde los alumno no lograban organizar la posición de participación.



Elaboración propia, 2020

Durante las actividades realizadas en el aula y en juegos se observó que a los niños y las niñas se les dificulta resolver problemas matemáticos como: el orden o secuencia de participación en un juego individual o en equipo.

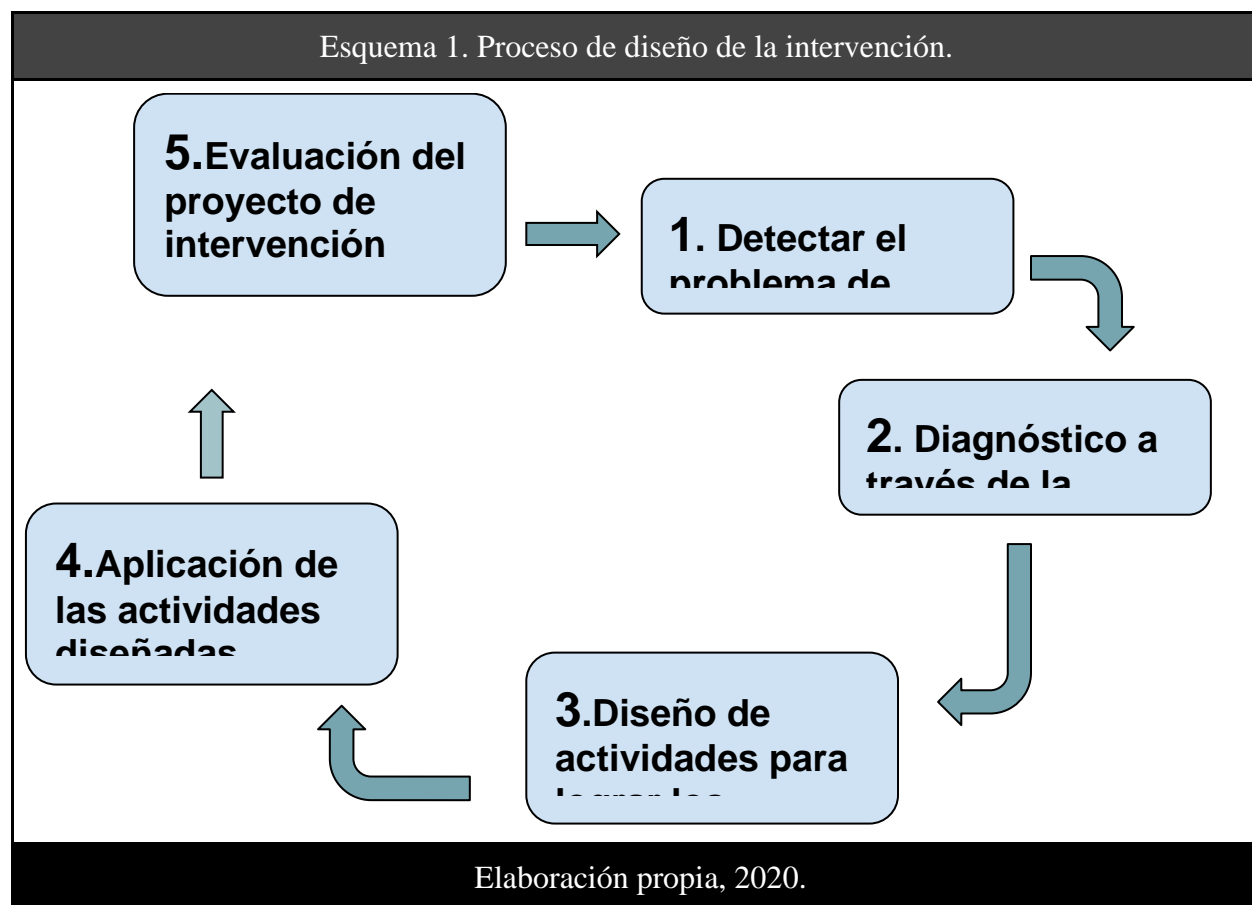
### **1.3.5. Supuestos de intervención**

A los padres de familia se les dificulta ayudar a que sus hijos adquieran el concepto de número en situaciones cotidianas. Los padres pocas veces juegan y conviven con sus hijos de modo que no se da la oportunidad de que ellos ejerciten en situaciones reales sobre cómo los números nos ayudan a saber los turnos, reconocer quién ganó en un partido y cuantas anotaciones o goles se lograron realizar. Por este motivo es importante que los docentes lleven este tipo de actividades al aula y al patio de juegos. De esta manera los docentes crean las condiciones para que los niños descubran y aprendan los números y su utilidad para jugar. Así, los alumnos se familiarizan con los números en sus actividades diarias, esto lleva a que tengan la habilidad para saber las posiciones, el turno y secuencia de participación.

Para que los niños aprendan los números y su utilidad para jugar, la docentes debe realizar actividades y planear de acuerdo a la situación que observa. Esto es, que la docente crea juegos en los que sea necesario que las niñas y los niños reconozcan los números, el valor de las cantidades y realicen operaciones dónde hay más, dónde hay menos a fin de que puedan determinar los puntos que obtienen con cada anotación.

## 1.4. Metodología de intervención

En este inciso se describen los pasos a seguir para el diseño, aplicación y evaluación de la intervención. Se explica que se hizo en cada momento y cual es la finalidad que hay en cada fase del desarrollo del proyecto de intervención socio-educativa.



Los cinco pasos que realicé en mi intervención pedagógica en el Centro de Atención Infantil Kokone, son los siguientes:

1. Detectar el problema de aprendizaje, observe que a los alumnos se les dificulta llevar un orden en cuanto al realizar la participación en turno, al identificar en qué lugar participaron y el lugar que ocupaban en la fila.

2. Diagnóstico a través de la observación, al detectar la problemática del grupo que se les complicaba llevar a cabo este orden en las actividades ya mencionadas. Para elaborar el diagnóstico revisé documentos como el PEP 2011 y los aprendizajes clave 2017. Hice un registro de las dificultades que observe en mis alumnos.

3. Diseño de actividades para lograr los aprendizajes. Inició con la búsqueda de estrategias que me ayuden a lograr el aprendizaje que me he propuesto. Revisó teorías como las de Jean Piaget y de Lev Vygotski y otros materiales sobre cómo aprenden los números las niñas y los niños de preescolar.

4. Aplicación de proyecto de intervención. Es donde desarrollo las actividades que diseñe para favorecer el aprendizajes en los niños y las niñas de preescolar, realizando torneos en los cuales se lleva a cabo toma de turno, posiciones de jugadores y marcador de puntuaciones.

5. Evaluación del proyecto de intervención. En esta etapa se trabajará con lista de cotejo y guías de observación para reconocer e identificar los logros que tienen los niños en reconocimientos del número en actividades lúdicas.

#### **1.4.1. Propósito de la intervención**

El propósito de esta intervención es que docentes y alumnos logren estar mejor en su trabajo diario favoreciendo los aprendizajes, la disciplina y el orden dentro del aula, a través de que los preescolares adquieran conocimientos sobre series y números que aplicaran en sus rutinas y conducta en el aula.

#### **1.4.2. Estrategias de intervención**

Los juegos de concursos y torneos, los aprendizajes de los números se realizarán a través del juego ya que los preescolares se encuentran en una etapa de desarrollo donde el juego es parte fundamental del crecimiento del niño y favorecer sus aprendizajes. El juego me permite realizar

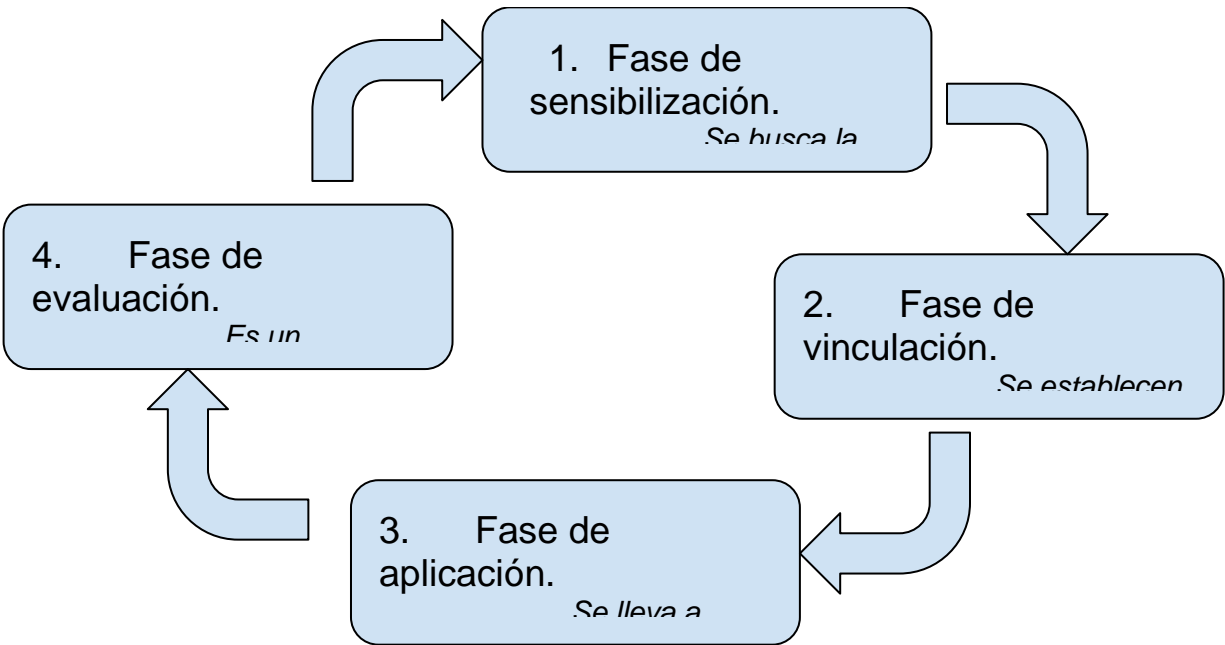
las actividades favorablemente ya que los niños y las niñas aprenden haciendo lo que les gusta y les interesa.

Como torneos de basquetbol, volibol, futbol, trabalenguas y chistes este tipo de competencias, juegos o torneos son de su aceptación y al participar adquieren conocimientos y aprendizajes.

### **1.4.3. Fases del proceso de intervención**

La intervención se realiza en cuatro momentos: sensibilización, vinculación, aplicación y evaluación. Durante la fase de sensibilización se presenta a la comunidad escolar el proyecto de intervención a fin de buscar la participación de todos ellos, se establecen niveles de responsabilidad y de participación de docentes, autoridades y padres de familia. Entre más conozcan el proyecto mejor será su participación. Concluida la fase de sensibilidad, se continúa con la fase de vinculación que consiste en establecer relaciones entre la comunidad y las instituciones, se aclara que va aportar cada miembro de la comunidad y cómo se va apoyar en las instituciones y organismos involucrados. El tercer momento de trabajo es la fase de aplicación, es cuando se lleva a la práctica el proyecto. Todas las actividades diseñadas se realizan y adecuan de acuerdo a los resultados que se observan. El proyecto finaliza con la fase de evaluación donde se hace una reflexión de los logros obtenidos y las sinergias creadas para este fin.

Esquema 1. Fases de la intervención.



Elaboración propia, 2020.

## Segundo capítulo

---

### Fundamentación pedagógica



## 2. Fundamentación pedagógica

Este segundo capítulo trata sobre las leyes , reglamentos y programas que rigen y orientan el trabajo de la Educación Preescolar.

Fotografía 3. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Ley General de Educación y planes y programas de estudios de la Educación Preescolar



Elaboración propia, 2020.

Este capítulo aborda elementos como el artículo tercero constitucional, la ley general de educación, los planes y programas de Educación Preescolar y hace especial énfasis en lo que el el campo formativo en Pensamiento Matemática.

## 2.1. Marco normativo

La educación es normada a partir del artículo tercero constitucional. Éste dice que toda persona tiene derecho a la educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios- impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior. La educación inicial, preescolar, primaria y secundaria, conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias, la educación superior lo será en términos de la fracción X del presente artículo. La educación inicial es un derecho de la niñez y será responsabilidad del Estado concientizar sobre su importancia. Corresponde al Estado la rectoría de la educación, la impartida por éste, además de obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica. Se deroga. La educación se basará en el respeto irrestricto de la dignidad de las personas, con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva.

Tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a todos los derechos, las libertades, la cultura de paz y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia; promoverá la honestidad, los valores y la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje. El Estado priorizará el interés superior de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en el acceso, permanencia y participación en los servicios educativos.

El Estado garantizará que los materiales didácticos, la infraestructura educativa, su mantenimiento y las condiciones del entorno, sean idóneos y contribuyan a los fines de la educación. A fin de dar cumplimiento a lo dispuesto en la fracción II de este artículo, el Ejecutivo Federal determinará los principios rectores y objetivos de la educación inicial, así como los planes y programas de estudio de la educación básica y normal en toda la República; para tal efecto, considerará la opinión de los gobiernos de las entidades federativas y de diversos actores sociales involucrados en la educación, así como el contenido de los proyectos y programas educativos que contemplen las realidades y contextos, regionales y locales. Los planes y programas de estudio tendrán perspectiva de género y una orientación integral, por lo que se incluirá el conocimiento de las ciencias y humanidades: la enseñanza de las matemáticas, la lecto-escritura, la literacidad, la historia, la geografía, el

civismo, la filosofía, la tecnología, la innovación, las lenguas indígenas de nuestro país, las lenguas extranjeras, la educación física, el deporte, las artes, en especial la música, la promoción de estilos de vida saludables, la educación sexual y reproductiva y el cuidado al medio ambiente, entre otras.

También indica que la educación contribuirá a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la naturaleza, la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de las familias, la convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuo.

## 2.2. La Ley General de Educación

Después de la promulgación de la reforma constitucional en materia de educación el pasado 15 de mayo de 2019, las autoridades educativas federales y los diferentes grupos parlamentarios en San Lázaro han trabajado en distintas propuestas del marco jurídico que es la Ley General de Educación..

La Ley General de Educación (LGE) plantea objetivos y también recoge medidas y propuestas que responden al contenido del actual Artículo Tercero constitucional.

La LGE busca impulsar procesos educativos para el desarrollo de las personas ampliamente reconocidas en el mundo que hasta ahora no se han logrado consolidar en México, tal es el caso de la educación inicial, que ahora se especifica como un derecho de la niñez (Artículo 6). que articulan acciones para establecer un andamiaje de coordinación sectorial e institucional complejo con el sector salud y que esta propuesta de ley no contempla.

El Artículo Décimo Transitorio fija que en el ciclo escolar 2020-2021 deben haberse realizado las modificaciones a los planes y programas de estudio. Lo anterior significa que los materiales

didácticos deberán estar listos conforme a la denominada “nueva escuela mexicana” que sustituirá al modelo educativo que comenzó a implementarse apenas este ciclo escolar, y del que no se hizo evaluación alguna para identificar fortalezas y debilidades en su diseño e implementación.

Por otra parte, la iniciativa asigna la más alta prioridad a cumplir el interés superior de niños y jóvenes en el ejercicio de su derecho a la educación (Artículo 2), por lo que reitera, como en preceptos legales anteriores, la necesidad de acciones públicas que impulsen la equidad en el acceso y características de los servicios educativos, que ahora se aspira sean de excelencia (Artículo 8). Para impulsar esta equidad, se enfatiza un instrumento de manera reiterada: el otorgamiento de becas (Artículos 9, 58, 119). Cabe señalar que un rasgo del nuevo gobierno el dejar de lado la “focalización” en favor de una orientación universal de este tipo de apoyos becas, por lo cual, en la ley se señala la prioridad de atención a los educandos que enfrenten condiciones económicas y sociales que les impidan ejercer su derecho a la educación (LGE, 2019).

Recientemente se han analizado las circunstancias para hacer efectivo el apoyo de las becas. Con las lecciones de los beneficios limitados que han tenido distintos programas de becas distribuidos por los diferentes niveles de gobierno, es preciso retomar las lecciones de los errores cometidos para que de una vez por todas las becas sí sean un instrumento en favor de la equidad y la excelencia, en particular de los sectores menos favorecidos de la sociedad. Por ejemplo, hay investigaciones que sugieren que las mentorías entre pares son una vía efectiva para corregir deficiencias académicas que los estudiantes van arrastrando conforme avanzan en sus trayectorias educativas.

En el tema del logro de los aprendizajes está presente de manera reiterada en la propuesta de Ley: de hecho, en los artículos 11 y 15 se hace referencia al “máximo logro de aprendizaje” de los educandos. Se coloca el “incremento del logro académico de los educandos” como uno de los tres principales fines de la educación, aunque llama la atención que los otros fines no estén orientados a los alumnos, sino al sistema, instituciones y procesos educativos: “Contribuir al crecimiento y desarrollo permanente de las capacidades del Sistema Educativo Nacional” y “a la mejora continua de cada uno los actores, instituciones y procesos que lo componen...” (LGE, 2019).

### 2.3. La educación preescolar en México

La propuesta pedagógica curricular del actual gobierno se llama “Nueva Escuela Mexicana” ofrecerá una educación humanista, integral y para la vida, que no solo señala asignaturas tradicionales, si no que considere el aprendizaje de una cultura de paz, activación física, deporte escolar, arte, música y fundamentalmente civismo e inclusión.

La estrategia será aumentar las escuelas de tiempo completo: instrumentar un mecanismo para entregar de manera directa los recursos de la SEP a las escuelas; dotarlas con servicios de cocina, comedor y alimentación de las zonas más pobres; y asegurar que tengan infraestructura digna con energía eléctrica, agua potable, baños limpios y conexión a internet.

La Nueva Escuela Mexicana será: democrática, nacional, humanista, equitativa, integral, inclusiva, intercultural y de excelencia. Sus dimensiones de la formación integral son: estético, moral, cívico, físico, emocional y estético.

A continuación se mencionan los objetivos de la renovación curricular ya que es indispensable avanzar hacia un nuevo currículo donde:

- Sea compacto y accesible
- Flexible y adaptable al contexto
- Factible y viable a desarrollar en el tiempo escolar disponible.
- Que atienda equilibradamente los diferentes ámbitos de la formación del ser humano.
- Que contribuya a la formación de personas técnicamente competentes y socialmente comprometidas en la solución de los grandes problemas nacionales y globales, lo que implica fortalecer la formación ciudadana.
- Que fortalezca la formación de las niñas y los niños, las convicciones a favor de la justicia, la libertad y la dignidad y otros valores fundamentales derivados de los derechos humanos, con un Enfoque humanista.

La Nueva Escuela Mexicana la estamos construyendo todas y todos, no hay una receta. Cada colectivo, a partir de sus reflexiones, de su experiencia, de la apropiación de los principios que establece la Constitución y la realidad de la escuela, participa en su conformación. Esto significa que todos los mexicanos debemos participar en la construcción de la nueva escuela mexicana.

Los principios de la nueva escuela mexicana son:

- Aprendizaje con significado.
- Enseñar con base en la honestidad, el respeto, la libertad y el aprecio a la diferencia.
- Educar para la vida.
- Interesarse por las alumnas y los alumnos, conocerlos y reconocerlos como personas.
- Concebir las aulas como lugares inspiradores, la escuela como comunidad democrática y lugar de paz para las niñas, los niños y los adolescentes.
- Educar con el Amor. en educación, es imposible ser efectivo sin ser afectivo.

La nueva escuela mexicana refiere que los docentes debemos de realizar los aprendizajes esperados con un significado, interesándose en las inquietudes de los alumnos, que quieren aprender y las actividades por realizar hacerlos partícipes de las planeaciones tomando en cuenta sus opiniones.

Los docentes en la nueva escuela mexicana debemos comprometernos en cumplir con nuestros horarios, con las jornadas de trabajo establecidas, acudir con regularidad al centro de trabajo y dirigirse con respeto a los alumnos y padres de familia.

Los docentes de nueva escuela mexicana debemos educar para la vida, es decir darles a los alumnos las fortalezas y habilidades para que en un futuro se desarrollen favorablemente en la vida cotidiana y ser ciudadanos de bien.

Los docentes de la nueva escuela mexicana tenemos que ganar la confianza de los alumnos y las alumnas para poder identificar cuando ellos tienen alguna situación y la manifiesten considerándose personas con voz apoyados.

Los docentes de la nueva escuela mexicana tenemos que propiciar a los alumnos y las alumnas un lugar seguro y confortable que sienta en el aula un lugar donde desarrollen sus habilidades y que los fortalezcan como seres humanos de bien basados en la igualdad y democracia.

Los docentes de la nueva escuela mexicana no pueden educar a los alumnos y las alumnas sin afecto, debemos ser empáticos y solidarios con ellos para favorecer su desarrollo en su estancia de la educación preescolar.

Esquema 3. Principios de la nueva escuela mexicana



Secretaría de Educación Pública, 2017.

## 2.4. Planes y programas de estudio vigentes

Actualmente nos encontramos en un periodo de transición curricular, cargado de cambios y oportunidades. Plan y programas de estudio para el ciclo 2019-2020: un alto en el camino, ruta para el cambio curricular.

Una situación relevante es que se suspende el avance de la aplicación del plan de estudios 2017, lo que da la oportunidad de revisar a fondo, con la participación de maestros y maestras, la propuesta curricular que ha sido materia de controversia por muchos sectores del magisterio; y también permite atender el nuevo acuerdo educativo plasmado en el artículo 3° constitucional. Sin embargo, hay una excepción en la suspensión del avance del plan de estudios 2017 en segundo de secundaria.

Esta excepción atiende al principio de que los niños, niñas, y adolescentes están al centro de cualquier decisión educativa, y sí los y las estudiantes de segundo de secundaria continuaban con el Plan de estudios 2011, muchos de sus contenidos resultan repetitivos.

La aplicación del plan y los programas de estudio será de la siguiente manera, para el ciclo 2019-2020:

- a) En primero, segundo y tercero de preescolar; primero y segundo de primaria; y primero y segundo de secundaria se aplicará el plan de estudios 2017.
  
- b) En tercero, cuarto, quinto y sexto de primaria; y en tercero de secundaria, se aplicará el plan de estudios 2011, y los componentes de “Autonomía Curricular” y “Desarrollo Personal y Social” del plan de estudios 2017.

Preescolar 1. Se apoya al alumno para que poco a poco vaya fortaleciendo su independencia y autonomía.

Preescolar 2. Se le van dando conocimientos sensoriales motores y cognitivos para favorecer su habilidades.



Preescolar 3. Se encamina al alumno a una etapa de exploración y acercamiento a la naturaleza, a familiarizarse a un lenguaje oral y escrito más amplio y desarrollar el pensamiento matemático para realizar sus actividades cotidianas.

## 2.5. Enfoque pedagógico del Pensamiento matemático en preescolar

Las matemáticas son un conjunto de conceptos, métodos y técnicas mediante los cuales es posible analizar fenómenos y situaciones en contextos diversos; interpretar y procesar información, tanto cuantitativa como cualitativa; identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver problemas. Proporcionan un lenguaje preciso y conciso para modelar, analizar y comunicar observaciones que se realizan en distintos campos. Así, comprender sus conceptos fundamentales, usar y dominar sus técnicas y métodos, y desarrollar habilidades matemáticas en la educación básica tiene el propósito de que los estudiantes identifiquen, planteen, y resuelvan problemas, estudien fenómenos y analicen situaciones y modelos en una variedad de contextos. Además de la adquisición de un cuerpo de conocimientos lógicamente estructurados, la actividad matemática tiene la finalidad de propiciar procesos para desarrollar otras capacidades cognitivas, como clasificar, analizar, inferir, generalizar y abstraer, así como fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento inductivo, el deductivo y el analógico.

Los propósitos generales del campo formativo o área de desarrollo de Pensamiento matemático son:

1. Concebir las matemáticas como una construcción social en donde se formulan y argumentan hechos y procedimientos matemáticos.
2. Adquirir actitudes positivas y críticas hacia las matemáticas: desarrollar confianza en sus propias capacidades y perseverancia al enfrentarse a problemas; disposición para el

trabajo colaborativo y autónomo; curiosidad e interés por emprender procesos de búsqueda en la resolución de problemas.

3. Desarrollar habilidades que les permitan plantear y resolver problemas usando herramientas matemáticas, tomar decisiones y enfrentar situaciones no rutinarias (Aprendizajes Clave, 2017)

En tanto que para todo el nivel educativo los propósitos de este campo son:

1. Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
  2. Comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.
  3. Razonar para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.
- (Aprendizajes clave, 2017)

## 2.6. Campo y área de desarrollo de Pensamiento Matemático

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones. En este proceso se posibilita también que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como aprender resolviendo. Las situaciones deben ser oportunidades que permitan a los niños:

- razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos;
- usar recursos personales y conocer los de sus compañeros en la solución de problemas matemáticos;
- explicar qué hacen cuando resuelven problemas matemáticos;
- desarrollar actitudes positivas hacia la búsqueda de soluciones y disfrutar al encontrarlas
- participar con sus compañeros en la búsqueda de soluciones; ponerse de acuerdo (cada vez con más autonomía) sobre lo que pueden hacer organizados en parejas, equipos pequeños o con todo el grupo. Trabajar en equipo implica hacer algo en el sentido en el que se solicita; no es suficiente sentarse juntos y compartir material para considerarlo equipo.

## 2.7. Descripción de los organizadores curriculares de Pensamiento

### Matemático

Los Aprendizajes esperados se agrupan por distintos tipos de problemáticas que, para su tratamiento y resolución, requieren de conocimientos matemáticos diferentes, clasificados por la propia disciplina. Estos se presentan en tres organizadores curriculares:

El primer organizador curricular es: Número, álgebra y variación. Con base en las posibilidades cognitivas de los niños de preescolar, los Aprendizajes esperados se circunscriben a experiencias sobre conteo de colecciones de hasta 20 elementos y a la representación simbólica convencional de los números del 1 al 10, por medio de diversas situaciones de comunicación que diferencian sus usos (cardinal, ordinal y nominativo). En preescolar se recurre al planteamiento de problemas cuyos datos no exceden al diez (aunque el resultado pueda llegar hasta el 20) para que los niños

los resuelvan mediante acciones sobre las colecciones y no con operaciones. También es necesario que los niños exploren el comportamiento de la sucesión numérica escrita del 1 al 30: entre más se avanza en la sucesión, el número representa una cantidad con más elementos.

El segundo organizador curricular es: Forma, espacio y medida. En el nivel preescolar, las experiencias de aprendizaje sobre forma tienen como propósito desarrollar la percepción geométrica por medio de situaciones problemáticas en las que los niños reproduzcan modelos y construyan configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. La percepción geométrica es una habilidad que se desarrolla observando la forma de las figuras; en procesos de ensayo y error, los alumnos valoran las características de las figuras para usarlas al resolver problemas específicos. El espacio se organiza a partir de un sistema de referencias que implica establecer relaciones espaciales (interioridad, proximidad, orientación y direccionalidad) que se establecen entre puntos de referencia, para ubicar en el espacio objetos o lugares cuya posición se desconoce. En preescolar los niños interpretan y ejecutan expresiones en las que se establecen relaciones espaciales entre objetos. Respecto a la medición, el propósito es que los niños tengan experiencias que les permitan empezar a identificar las magnitudes de longitud, capacidad y tiempo mediante situaciones problemáticas que implican la comparación directa (en el caso de longitud y capacidad) o con el uso de un intermediario y la medición con unidades no convencionales.

El tercer y último organizador curricular es el Análisis de datos. En preescolar los niños comienzan a tener experiencia con el análisis de datos. Se parte de una pregunta sencilla a la que le faltan datos, por ejemplo, “¿Qué sabor de gelatina deberíamos comprar para que a la mayoría de los niños del grupo les guste?”. Para responder esta pregunta, se requiere recabar datos sobre el sabor de gelatina que prefiere cada niño, lo que deriva en una encuesta. Para analizar los datos obtenidos, es preciso organizarlos en tablas o pictogramas; así, no solo se puede contestar la pregunta original, sino otras correlacionadas.

## 2.6. La Evaluación del campo de Pensamiento Matemático

La evaluación del campo formativo de Pensamiento Matemático se realiza por medio de la resolución de problemas. Esto permite detectar la capacidad de los alumnos para poder atender situaciones de su vida cotidiana que requieren el uso de números y operaciones aritméticas básicas como el conteo, la suma y la resta.

La evaluación del campo formativo pensamiento matemático se realiza por medio de listas de cotejo. Esto permite registrar los logros y aprendizajes de los alumnos destacando cuáles son sus fortalezas y sus debilidades. Esto permite al docente detectar sus áreas de oportunidad para seguirlas trabajando y convertir las debilidades en fortalezas y las fortalezas en habilidades.

## Tercer Capítulo

---

Reflexión teórica y  
diseño de situaciones de aprendizaje

### 3. Reflexión teórica y diseño de situaciones de aprendizaje

#### 3.1. El juego como estrategia de aprendizaje en la educación preescolar

El papel del juego en el jardín de infantes es importante. Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Flinchum (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan.

Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas,

tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad.

El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño. El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas.

### 3.2. El rol del educador en el juego

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos. Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas.

Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración

El que los alumnos intenten resolver retos en las aulas los ayuda a una toma de decisiones en el futuro que influyen en su vida diaria, y de esta forma dar herramientas para que se pueda desenvolver en distintos contextos.



La actividad lúdica en preescolar supone un proceso educativo: sustantivo, eficaz y completo, la actividad lúdica en general se ha estructurado para una ordenación que facilite su comprensión y estudio, en distintos tipos de juegos.

### 3.3. Teóricos del juego y la educación preescolar

A continuación hago referencia a varios autores que han desarrollado el tema del juego en el aprendizaje del niño:

Wallon            Considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionar a finalidades educativas cerradas.

Froebel            (1782-1852), pedagogo alemán, inicia el movimiento de educación preescolar sistemática; de él surgen los centros preescolares como necesidad social y familiar, método natural y activo ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad.

María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal.

Celestín Freinet (1896-1966) propone la teoría de “la educación por el trabajo”. Parte de la búsqueda práctica de la educación popular interesante, eficiente y humana, sobre todo, en la cual el trabajo se constituye en eje y motor de su desarrollo.

Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir las conductas del juego y el ser humano y viceversa.

Juan Del Val Del Val nos lleva por un recorrido histórico acerca de diversas explicaciones acerca del juego infantil; nos brinda un panorama de las teorías de exceso de energía; relajación; práctica o pre ejercicio y teoría de la recapitulación, las cuales sirven como antecedente para el desarrollo de esta intervención educativa. Recalca la importancia del juego en niñas y niños preescolares como parte de su desarrollo a través del juego simbólico y del juego por placer que permite el desarrollo de los deseos insatisfechos en la realidad. Es por otra parte una actividad propia de su especie que denomina homo ludens, hombre que juega, lo cual promueve el desarrollo de su cultura.

Bodrova, Elena; Deborah Leong. En los capítulos 10 y 11 del texto de Bodrova (1996) se presentan varias concepciones acerca del juego y su importancia en el desarrollo de los niños en edad preescolar. La autora pretende hacer la diferencia entre una concepción que plantea como opuestos al juego y al trabajo para destacar la relevancia y pertinencia del juego, en el desarrollo del ser humano. La autora explica con claridad diversas investigaciones científicas que revelan que la aparición del juego está directamente relacionada con el desarrollo del lenguaje, la solución de problemas y el pensamiento lógico matemático. Destaca además que el desarrollo del juego depende del contexto social y la guía y apoyo de los adultos, por lo que se considera que padres y maestros pueden y deben elevar el nivel del juego de los niños, lo que tiene un efecto positivo en otras habilidades cognitivas.

La autora hace énfasis, de acuerdo con Vigotsky, en que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. Los seguidores de Vygotsky sostiene que el juego influye en el desarrollo de tres maneras:

1. Crea la zona de desarrollo próximo del niño.
2. Facilita la separación del pensamiento de las acciones y los objetos.
3. Facilita el desarrollo de la autorregulación.

Bodrova asevera que “los logros en el desarrollo se hacen evidentes en el juego mucho antes que en otras actividades; en especial más que en las actividades de aprendizaje. Las actividades de tipo académico correspondientes a los cuatro años, tales como identificar letras, no son tan buenas como el juego para predecir las futuras habilidades para aprender. En el juego de un niño de cuatro años podemos observar las habilidades para poner atención, simbolizar y solucionar problemas a un alto nivel”.

Otros aspectos del desarrollo que la autora destaca como resultado del juego en el niño en edad preescolar son el pensamiento abstracto (evaluar, manipular y revisar el pensamiento y las ideas sin hacer referencia al mundo real) y la función simbólica (uso de un objeto para representar otra cosa).

En el trabajo de Bodrova también propone y analiza varias actividades para los niños en edad preescolar, con la finalidad de ayudar a los maestros “a pensar cómo ceder a los niños su responsabilidad [y así apoyar] el desarrollo de la autorregulación y de la conducta independiente [que] es la meta común de todas las actividades” en este nivel educativo.

### 3.4. El derecho del niño al juego

Liz Brooker, en el número 9 de la revista *la Primera Infancia en Perspectiva*, Brooker presenta de manera clara y sencilla la importancia del juego para el desarrollo infantil, así como las amenazas para el juego y oportunidades de jugar que se presentan en la sociedad contemporánea. Las estudiantes de la licenciatura en preescolar encontrarán en este artículo explicaciones del juego como un derecho humano y como una característica de la vida de los niños pequeños.

En el texto se destaca que el juego es una fuente de diversión y placer para los niños, con sus propias reglas y guiones. Asimismo, es una experiencia compleja que puede servir a fines múltiples, tanto para los niños como para los adultos.

Se destaca el papel del juego como manera de proporcionar oportunidades para la expresión de creatividad, imaginación, confianza en sí mismos, autosuficiencia y para el desarrollo de las capacidades y aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales.

Mediante el juego los niños exploran y ponen a prueba el mundo que los rodea, experimentan nuevas ideas, roles y vivencias y, mientras lo hacen, aprenden a comprender mejor y construir su propia posición social.

Es de suma importancia identificar que, por juego, los niños entienden las actividades que han elegido ellos mismos y que están completamente bajo su control.

El juego activo, especialmente con el apoyo y la guía de adultos, sirve a los niños como introducción a las primeras ideas sobre el lenguaje, la lectoescritura, la matemática y el mundo físico, además de ayudarlos a desarrollar sus habilidades de reflexión.

No podemos hablar de infancia sin pensar y tener en cuenta el juego. Es muy común considerar el juego como un pasatiempo, distracción, recreación o privilegio, cuando en realidad, el juego responde a la necesidad básica y primaria que niñas y niños tienen de mirar, tocar, curiosar, experimentar, conocer, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar, descubrir, explorar y que es indispensables para su salud y bienestar.

El juego como proceso que sucede y que crea un espacio, permite a los niños percibir el mundo desde ángulos diferentes: logran un conocimiento activo de su entorno; reconocen objetos y rasgos físicos; saben cómo las cosas pueden conectar en modos originales y no estereotipados; reconocen como otros utilizan el espacio y el valor de conectar y desconectar con ellos y también descubren retos y oportunidades hablar o pensar en juego, o se le considera como una actividad recreativa donde niñas y niños se divierten y se distraen por cierto tiempo, o como una actividad que se

práctica con fines didácticos, donde el objetivo es aprender de manera divertida. El juego representa todo esto y más, es parte importante y fundamental en el desarrollo humano desde su nacimiento.

Para las niñas y los niños el juego representa la principal herramienta para entrar en contacto con el mundo que les rodea, les ayuda a procesar las nuevas experiencias, a socializar con los demás, favorecer su autonomía, así como al desarrollo de la imaginación y la creatividad; es la manera más efectiva que tienen para aprender. Es casi imposible hablar de desarrollo infantil sin asociarla con cómo, dónde, con qué y a qué juegan los niños y las niñas.

Los seres humanos evolucionamos en nuestro pensamiento y en los modos de crear cultura. Aunque como adultos vamos alejándonos cada vez más de las experiencias lúdicas, esa facultad está en cada uno de nosotros y en la medida en que habilitamos espacios y tiempos para el juego, esa capacidad revive.

### 3.5. El juego infantil en la teoría de Jean Piaget

Esta teoría que Piaget plantea sobre el juego y las etapas de desarrollo son las que utilizaré para llevar a cabo mi proyecto de intervención, ya que la he estudiado y se vincula más al proceso y estrategias que llevaré a cabo.

#### **3.5.1. Antecedentes y datos del autor**

Jean Piaget (Neuchâtel, Suiza, 1896 - Ginebra, 1980) Psicólogo constructivista suizo cuyos pormenorizados estudios sobre el desarrollo intelectual y cognitivo del niño ejercieron una influencia trascendental en la psicología evolutiva y en la pedagogía moderna.

Jean Piaget



Biografía de Jean Piaget, 2021

Jean Piaget se licenció y doctoró (1918) en biología en la Universidad de su ciudad natal. A partir de 1919 inició su trabajo en instituciones psicológicas de Zurich y París, comenzó a desarrollar su teoría sobre la naturaleza del conocimiento. Publicó varios estudios sobre psicología infantil y, basándose fundamentalmente en el crecimiento de sus hijos, elaboró una teoría de la inteligencia sensoriomotriz que describe el desarrollo espontáneo de una inteligencia práctica, basada en la acción, que se forma a partir de los conceptos incipientes que tiene el niño de los objetos permanentes en el espacio, del tiempo y de la causa.

### **3.5.2. Puntos centrales de la teoría de Jean Piaget**

Para Piaget, los principios de la lógica comienzan a desarrollarse antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción con el medio. Piaget estableció una serie de estadios sucesivos en el desarrollo de la inteligencia:

1. Estadio de la inteligencia sensoriomotriz o práctica, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Esta etapa constituye el período del lactante y dura hasta la edad de un año y medio o dos años; es anterior al desarrollo del lenguaje y del pensamiento propiamente dicho.

2. Estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Esta etapa abarca desde los dos a los siete años. En ella nace el pensamiento preoperatorio: el niño puede representar los movimientos sin ejecutarlos; es la época del juego simbólico y del egocentrismo y, a partir de los cuatro años, del pensamiento intuitivo.

3. Estadio de las operaciones intelectuales concretas, de los sentimientos morales y sociales de cooperación y del inicio de la lógica. Esta etapa abarca de los siete a los once-doce años.

4. Estadio de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia). Aunque Piaget estableció, para cada una de estas etapas, las edades correspondientes, no hay que tomar tales delimitaciones de forma rígida; el ritmo varía de un niño a otro y ciertos rasgos de estos estadios pueden solaparse en un determinado momento.

## 3.2. El juego en la teoría de Lev Vygostki

### 3.2.1. Antecedentes y datos del autor

Lev Vygotsky nació el 17 de noviembre de 1896 en Orsha, Bielorrusia. Su padre era representante de una compañía de seguros y su madre, aunque tenía formación como maestra, ejerció de ama de casa dedicándose por entero al cuidado de sus ocho hijos.

Cuando era niño, completó su educación primaria en casa con su madre y un tutor privado, y luego ingresó a la escuela pública por su educación secundaria. Poseyendo una velocidad de lectura y memoria excepcionales, fue un excelente estudiante en todas las materias en la escuela.

Vygotsky se graduó de la escuela secundaria con una medalla de oro a la edad de diecisiete años. Ingresó en la Universidad de Moscú e inicialmente estudió medicina, luego pasó a la ley. Continuó sus estudios autodirigidos en filosofía. Después de graduarse de la Universidad de Moscú, Vygotsky regresó a Gomel para enseñar literatura y filosofía.

Fue un brillante psicólogo del desarrollo soviético. Gran investigador y teórico, Vygotsky, aunque tuvo una vida corta, es conocido como el “Mozart de la psicología”. El objetivo de toda su vida fue utilizar la metodología marxista para reformular las teorías psicológicas de acuerdo con dicho pensamiento, y abordar los problemas sociales y políticos que enfrenta la nueva nación a medida que pasó del feudalismo al socialismo. Su idea fundamental era que los niños necesitan interacción social con adultos y niños mayores para avanzar en su desarrollo psicológico.

Trabajó como profesor de literatura en Gomel desde que terminó sus estudios en 1917 hasta el año 1923. Más tarde fundó un laboratorio de psicología en esta misma escuela, donde dio numerosas conferencias que dieron pie a su obra de Psicología Pedagógica.

Vygotsky trabajó también en Moscú en el Instituto de Psicología. Por aquellas épocas sus ideas divergían mucho de las principales corrientes psicológicas europeas, como la introspección y el conductismo estadounidense, tampoco creyó en la Gestalt alemana, que consistía en estudiar las conductas y experiencias como un todo.

### **3.2.2. Puntos centrales de la teoría del desarrollo humano de Vygotski**

Vygotsky consideró de gran importancia la influencia del entorno en el desarrollo del niño, criticando así a Piaget por no darle la suficiente importancia al mismo. Para él los procesos psicológicos son cambiantes, nunca fijos y dependen en gran medida del entorno vital. Creía que la asimilación de las actividades sociales y culturales eran la clave del desarrollo humano y que esta asimilación era lo que distingue a los hombres de los animales.



Las investigaciones de Vygotsky se centran en el pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego del niño. Al final de sus días trabajó sobre problemas educativos.

En su teoría podemos encontrar varias ideas importantes, en primer lugar el lenguaje es un instrumento imprescindible para el desarrollo cognitivo del niño, posteriormente la conciencia progresiva que va adquiriendo el niño le proporciona un control comunicativo, además el desarrollo lingüístico es independiente del desarrollo del pensamiento. También defendió la combinación de la neurología y fisiología en los estudios experimentales de los procesos de pensamiento.

Las investigaciones científicas de Vygotsky se pueden dividir en tres áreas esenciales que están interrelacionadas e interconectadas:

Desarrollo humano: desarrollo de un ser humano individual. Vygotsky usó el método genético de desarrollo para explicar el crecimiento humano, desarrollando teorías sobre la zona de desarrollo próximo y el andamiaje.

Teoría cultural histórica, es decir, la dialéctica del desarrollo de un individuo y de la humanidad. Vygotsky afirma que el funcionamiento mental superior en el individuo surge de los procesos sociales. También afirma que los procesos sociales y psicológicos humanos están moldeados fundamentalmente por herramientas culturales o medios de mediación. Utiliza los términos mediación e internalización.

Desarrollo del pensamiento y el lenguaje en ontogénesis y filogénesis, es decir, a nivel de desarrollo individual y a nivel de desarrollo humano. Utiliza el término “herramientas psicológicas”. Vygotsky estudió el origen y el desarrollo de funciones mentales superiores y las dificultades de aprendizaje y el desarrollo humano normal.

Según Vygotsky, los niños aprenden internalizando los resultados de las interacciones con los adultos. El primer concepto importante que desarrolló es la “zona de desarrollo próximo”.

### 3.2.3. Zona de Desarrollo Próximo

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) se refiere a la brecha o diferencia entre las habilidades existentes de un niño y lo que él o ella puede aprender bajo la guía de un adulto o un compañero más capaz. La zona proximal es, por lo tanto, la brecha entre lo que los niños ya pueden hacer y lo que no están listos para lograr por sí mismos. Vygotsky sugirió que el aprendizaje interactivo con adultos es más efectivo para ayudar a los niños a cruzar esta zona.

Según Vygotsky, los adultos y los compañeros más avanzados deben ayudar a dirigir y organizar el aprendizaje de un niño antes de que el niño pueda dominarlo e internalizar. La responsabilidad de dirigir y monitorear los cambios de aprendizaje hacia el niño, de la misma manera que, cuando un adulto le enseña a un niño a flotar, el adulto primero lo apoya en el agua y luego lo deja ir gradualmente a medida que el cuerpo del niño se relaja en una posición horizontal.

Lev Vigostky



La zona de desarrollo próximo utiliza dos niveles para medir la capacidad y el potencial de un niño. El nivel de desarrollo real de un niño es cuando él o ella puede trabajar sin ayuda en una tarea o problema. Esto establece una línea de base para el conocimiento del niño, y es tradicionalmente lo que se evalúa y valora en las escuelas. El nivel de desarrollo potencial» es el nivel de competencia que un niño puede alcanzar cuando es guiado y apoyado por otra persona. Esta idea de un adulto importante, guiar a un niño a través del ZPD, se conoce como “andamiaje”.

Otra contribución importante que hizo Vygotsky se refiere a la interrelación del desarrollo del lenguaje y el pensamiento. Este concepto, explorado en el libro Pensamiento y lenguaje, establece la conexión explícita y profunda entre el habla (tanto el habla interna silenciosa como el lenguaje oral) y el desarrollo de conceptos mentales y conciencia cognitiva (metacognición). Es a través del habla interna y el lenguaje oral que argumentó Vygotsky que se forman los pensamientos y las construcciones mentales (el ser intelectual de un niño).

En la última parte del siglo XX, sus teorías se hicieron ampliamente respetadas e influyentes dentro de los campos de la psicología del desarrollo, la educación y el desarrollo infantil, avanzando la comprensión humana de la mejor manera de apoyar el crecimiento y el desarrollo de los niños para alcanzar su máximo potencial a medida que maduran. seres humanos.

### **3.2.3. El desarrollo infantil a través del juego en la teoría de Vigotsky**

Desarrollo a través del juego: menos conocido, pero igualmente importante, fue su concepto de juego. Vygotsky vio el juego como un momento en el que se ponían en práctica las reglas sociales: por ejemplo, un caballo se comportaría como un caballo aunque fuera un palo. Este tipo de reglas siempre guían el juego de un niño.

Para Vygotsky, el juego era similar a la imaginación en la que un niño se extiende al siguiente nivel de su comportamiento normal, creando así una zona de desarrollo próximo. En esencia, Vygotsky creía que “el juego es la fuente del desarrollo”.

## Cuarto capítulo

---

### Diseño de la intervención educativa

## 4. Diseño de la intervención

En este capítulo cuarto se hace el desarrollo de la propuesta de intervención. Esta se diseñó para ser aplicada en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone. El problema que se busca atender es el desarrollo de habilidades del pensamiento matemático centrado en el proceso de resolución de problemas matemáticos por parte de los niños a partir de una estrategia de apoyo basada en juegos y deportes.

A continuación se describen los diferentes elementos del diseño de la intervención.

### 4.1. Propósito de la intervención

El propósito de la intervención es:

- Lograr que los niños y las niñas desarrollen su pensamiento matemático en la resolución de problemas cotidianos, tales como identificar ¿Quién ganó?, ¿qué lugar me toca?, ¿Cuántos puntos anoté? entre otros más, a través de participar en torneos y competencias en las que observa sus logros en tablas de registro.

### 4.2. Estrategia

Implementar el juego simbólico como andamiaje para el desarrollo de la zona de desarrollo próximo de los niños a través de juegos y deportes para lograrlo, como por ejemplo: Torneos y Competencias recreativas como: juego de basquetbol, volibol, futbol soccer y campeonatos de trabalenguas, adivinanzas y chistes.

### 4.3. Contenidos

Con estos contenidos pretendo lograr que el niño ponga en práctica y desarrolle su pensamiento matemático y la resolución de problemas.

Sesiones: durante 12 semanas en 36 sesiones.

- Semana 1 y 2           torneo de basquetbol
- Semana 3 y 4        torneo de volibol
- Semana 5 y 6        torneo de trabalenguas
- Semana 7 y 8        torneo de chistes
- Semana 9 y 10      torneo adivinanzas
- Semana 11           torneo de fútbol
- Semana 12          recopilación y recuento de lo ganadores durante los torneos

### 3.4. Aprendizajes esperados

- Resuelve problemas a través del conteo
- Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas

### 3.5. Enfoque pedagógico y evaluación

El enfoque pedagógico del campo formativo de pensamiento matemático considera que las matemáticas son un conjunto de conceptos, métodos y técnicas mediante los cuales es posible analizar fenómenos y situaciones en contextos diversos; interpretar y procesar información, tanto cuantitativa como cualitativa; identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver

problemas. Proporcionan un lenguaje preciso y conciso para modelar, analizar y comunicar observaciones que se realizan en distintos campos. Así, comprender sus conceptos fundamentales, usar y dominar sus técnicas y métodos, y desarrollar habilidades matemáticas en la educación básica tiene el propósito de que los estudiantes identifiquen, planteen, y resuelvan problemas, estudien fenómenos y analicen situaciones y modelos en una variedad de contextos. Además de la adquisición de un cuerpo de conocimientos lógicamente estructurados, la actividad matemática tiene la finalidad de propiciar procesos para desarrollar otras capacidades cognitivas, como clasificar, analizar, inferir, generalizar y abstraer, así como fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento inductivo, el deductivo y el analógico.

### 3.6. Distribución de contenidos

La intervención está distribuida en doce semanas y se distribuyen los contenidos como se indica en la siguiente tabla:

<b>Tabla de distribución de contenidos</b>			
	Fecha	Tema	Aprendizaje esperado
1	8 al 10 enero-2020	torneo de basquetbol	Resuelve problemas a través del conteo.
2	15 al 17 enero-2020	torneo de basquetbol	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
3	22 al 24 enero 2020	torneo de volibol	Resuelve problemas a través del conteo
4	29 al 31 enero 2020	torneo de volibol	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.



5	5 al 7 febrero 2020	torneo de trabalenguas	Resuelve problemas a través del conteo
6	12 al 14 febrero 2020	torneo de trabalenguas	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
7	19 al 21 febrero 2020	torneo de chistes	Resuelve problemas a través del conteo
8	26 al 28 febrero 2020	torneo de chistes	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
9	4 al 6 marzo 2020	torneo de adivinanzas	Resuelve problemas a través del conteo
10	11 al 13 marzo 2020	torneo de adivinanzas	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
11	18 al 20 marzo 2020	torneo de fútbol	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
12	25 al 27 marzo 2020	Recopilación de los torneos de los ganadores	Reafirmación de la habilidad para resolver problemas a través del conteo.

### 3.7. Actividades de aprendizaje

Este plan de acción integra doce semanas en treinta y seis sesiones

#### Sesión 1

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 8 de enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> Alumnos, patio, pelota, canasta de basquetbol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo?, ¿les gustaría iniciar con el torneo de basquetbol?
<b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al básquetbol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán por que anotaran a la canasta contraria.
<b>Cierre:</b> Al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador? ¿cuántas canastas anotaron?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases, registro fotográfico y llenado de lista cotejo.



## Sesión 2

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 9 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, patio, pelota, canasta de basquetbol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de basquetbol?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al básquetbol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán por que anotaran a la canasta contraria.</p> <p>En esta segunda sesión se apoyó a los niños y las niñas a formar los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo a los alumnos nuevamente se les explicó que tenían que anotar en la canasta que se encontraba en el extremo de su cancha que deberán de realizar el registro de cada anotación.</p> <p><b>Cierre:</b> al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador? ¿cuántas canastas anotaron?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases, registro fotográfico y llenado de lista cotejo.

### Sesión 3

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 10 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, patio, pelota, canasta de basquetbol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de basquetbol?
<b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al básquetbol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán por que anotaran a la canasta contraria.  En esta tercera sesión los niños y las niñas a formaron los dos equipos de 6 integrantes acordaron nombrar a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo a los alumnos nuevamente se les explicó que tenían que anotar en la canasta que se encontraba en el extremo de su cancha que deberán de realizar el registro de cada anotación.
<b>Cierre:</b> Al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador? ¿cuántas canastas anotaron?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

#### Sesión 4

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 15 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, patio, pelota, canasta de basquetbol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de basquetbol?  <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al básquetbol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán por que anotaran a la canasta contraria.  En esta cuarta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo a los alumnos, en esta ocasión mencionaron poner un nombre a su equipo nuevamente se les explicó que tenían que anotar en la canasta que se encontraba en el extremo de su cancha que deberán de realizar el registro de cada anotación.  <b>Cierre:</b> al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador? ¿cuántas canastas anotaron?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 5

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 16 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> : Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos,patio,pelota,canasta de basquetbol,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> .Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de basquetbol?  <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al básquetbol,se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores,que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán por que anotaran a la canasta contraria. En esta quinta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo a los alumnos,en esta ocasión mencionaron poner un nombre a su equipo nuevamente se les explicó que tenían que anotar en la canasta que se encontraba en el extremo de su cancha que deberán de realizar el registro de cada anotación.  <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador? ¿cuántas canastas anotaron?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 6

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 17 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, patio, pelota, canasta de basquetbol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de basquetbol?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al básquetbol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán por que anotaran a la canasta contraria.</p> <p>En esta sexta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo a los alumnos, en esta ocasión mencionaron poner un nombre a su equipo nuevamente se les explicó que tenían que anotar en la canasta que se encontraba en el extremo de su cancha que deberán de realizar el registro de cada anotación.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego los alumnos realizarán una tabla donde organizaran los resultados anotando al equipo ganador y cuantas anotaciones realizó cada equipo. cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador? ¿cuántas canastas anotaron?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.



## Sesión 7

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 22 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos,patio,pelota,red de voleibol,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de volibol?  <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al voleibol,se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores,que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán y que vale cada punto sólo si la pelota cae dentro de la cancha y pasa por arriba de la red. En esta séptima sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo, los alumnos, eligieron el nombre de su equipo y deberán realizar el registro de cada anotación.
<b>Cierre:</b> Al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 8

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 23 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, patio, pelota, red de voleibol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de volibol? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al voleibol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán y que vale cada punto sólo si la pelota cae dentro de la cancha y pasa por arriba de la red. En esta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo, los alumnos, eligieron el nombre de su equipo y deberán realizar el registro de cada anotación. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 9

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 24 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos,patio,pelota,red de voleibol,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de volibol? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al voleibol,se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores,que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán y que vale cada punto sólo si la pelota cae dentro de la cancha y pasa por arriba de la red. En esta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo, los alumnos, eligieron el nombre de su equipo y deberán realizar el registro de cada anotación. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 10

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 29 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos,patio,pelota,red de voleibol,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de volibol? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al voleibol,se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores,que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán y que vale cada punto sólo si la pelota cae dentro de la cancha y pasa por arriba de la red. En esta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo, los alumnos, eligieron el nombre de su equipo y deberán realizar el registro de cada anotación. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego registrarán el una tabla los resultados de este juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 11

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 30 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, patio, pelota, red de voleibol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de volibol?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al voleibol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán y que vale cada punto sólo si la pelota cae dentro de la cancha y pasa por arriba de la red.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo, los alumnos, eligieron el nombre de su equipo y deberán realizar el registro de cada anotación.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego registrarán en una tabla los resultados de este juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 12

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 31 enero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, patio, pelota, red de voleibol, tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de volibol?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que formen dos equipos para poder jugar al voleibol, se les explicará que cada equipo tendrá 6 jugadores, que la cancha se divide en dos partes una para cada equipo que elijan la parte que jugarán y que vale cada punto sólo si la pelota cae dentro de la cancha y pasa por arriba de la red.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas formaron los dos equipos de 6 integrantes de cada uno nombrando a un capitán para que eligiera a los integrantes del equipo, los alumnos, eligieron el nombre de su equipo y deberán realizar el registro de cada anotación.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego registrarán en una tabla los resultados de este juego se les preguntará cómo quedaron ¿qué equipo fue el ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

### Sesión 13

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 5 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo.
<b>Materiales:</b> alumnos, trabalenguas ,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de trabalenguas? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que practiquen los trabalenguas para realizar el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de trabalenguas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les darán 5 minutos a cada participante de manera individual mencionando todos los trabalenguas posibles así hasta que todos los alumnos participen. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos trabalenguas mencionó del ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 14

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 6 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo.
<b>Materiales:</b> alumnos, trabalenguas ,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de trabalenguas? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que practiquen los trabalenguas para realizar el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de trabalenguas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les darán 5 minutos a cada participante de manera individual mencionando todos los trabalenguas posibles así hasta que todos los alumnos participen. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos trabalenguas mencionó del ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.



## Sesión 15

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 7 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo.
<b>Materiales:</b> alumnos, trabalenguas ,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de trabalenguas?  <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que practiquen los trabalenguas para realizar el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de trabalenguas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les darán 5 minutos a cada participante de manera individual mencionando todos los trabalenguas posibles así hasta que todos los alumnos participen.  <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos trabalenguas mencionó del ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 16

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 12 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, trabalenguas ,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de trabalenguas? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que practiquen los trabalenguas para realizar el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de trabalenguas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les darán 5 minutos a cada participante de manera individual mencionando todos los trabalenguas posibles así hasta que todos los alumnos participen. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará una tabla donde los alumnos realizarán el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos trabalenguas mencionó del ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 17

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 13 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, trabalenguas ,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de trabalenguas? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que practiquen los trabalenguas para realizar el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de trabalenguas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les darán 5 minutos a cada participante de manera individual mencionando todos los trabalenguas posibles así hasta que todos los alumnos participen. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. los alumnos realizarán una tabla donde registraron el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos trabalenguas mencionó del ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 18

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 14 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, trabalenguas ,tablero
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? les gustaría iniciar con el torneo de trabalenguas? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que practiquen los trabalenguas para realizar el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de trabalenguas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les darán 5 minutos a cada participante de manera individual mencionando todos los trabalenguas posibles así hasta que todos los alumnos participen. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos trabalenguas mencionó el ganador? en una tabla se realizará el registro premiando a los 3 primeros lugares.
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 19

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 19 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, chistes,, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b>Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de chistes?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus chiste se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de los chistes que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de chistes se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de chistes que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b>Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 20

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 20 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, chistes,, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b>Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de chistes?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus chiste se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de los chistes que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de chistes se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de chistes que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b>Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 21

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 21 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, chistes,, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de chistes?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus chiste se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de los chistes que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de chistes se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de chistes que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 22

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 26 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, chistes,, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de chistes? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus chiste se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de los chistes que contaron en el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de chistes se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les pedirá que mencionen la cantidad de chistes que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuántos mencionó del ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.



## Sesión 23

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 27 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, chistes,, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de chistes? <b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus chiste se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de los chistes que contaron en el torneo. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de chistes se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno. Se les pedirá que mencionen la cantidad de chistes que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 24

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 28 de febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b>
<b>Materiales:</b> alumnos, chistes,, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b>Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de chistes?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus chiste se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de los chistes que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de chistes se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de chistes que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b>Al finalizar en juego, se realiza una tabla para saber las posiciones de los participantes que alumno es el que tiene más chiste en sus tarjetas se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador? se premiarán los 3 primeros lugares con los puntajes más altos.</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 25

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 4 de marzo del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, adivinanzas, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de adivinanzas?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus adivinanzas se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de las adivinanzas que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de adivinanzas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de adivinanzas que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 26

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 5 de marzo del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, adivinanzas, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de adivinanzas?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus adivinanzas se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de las adivinanzas que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de adivinanzas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de adivinanzas que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 27

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 6 de marzo febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, adivinanzas, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de adivinanzas?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus adivinanzas se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de las adivinanzas que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de adivinanzas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de adivinanzas que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 28

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 11 de marzo febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, adivinanzas, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b>Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de adivinanzas?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus adivinanzas se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de las adivinanzas que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de adivinanzas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de adivinanzas que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b>Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador? se premiará al alumno que haya contado más adivinanzas y el alumno que haya adivinado más adivinanzas.</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 29

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 12 de marzo febrero del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, adivinanzas, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de adivinanzas?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus adivinanzas se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de las adivinanzas que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de adivinanzas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de adivinanzas que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador? se premiará al alumno que haya contado más adivinanzas y el alumno que haya adivinado más adivinanzas.</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

### Sesión 30

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 13 de marzo del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, adivinanzas, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de adivinanzas?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les pedirá a los alumnos que por turno y en orden cada uno pasará a contar sus adivinanzas se les dará una tarjeta donde ellos realizarán el registro de las adivinanzas que contaron en el torneo.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de adivinanzas se realizará un sorteo para definir la participación y turno de cada uno.</p> <p>Se les pedirá que mencionen la cantidad de adivinanzas que contaron para registrarla en su tarjeta así hasta que todos los alumnos participen.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuantos mencionó del ganador? se premiará al alumno que haya contado más adivinanzas y el alumno que haya adivinado más adivinanzas.</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.



### Sesión 31

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 18 de marzo del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de fútbol? <b>Desarrollo:</b> Se les informará a los alumnos que pasemos al patio para organizar el torneo de fútbol, en orden se les informará que deberán de formar dos equipos de seis participantes por equipo, el torneo consistirá en tres sesiones y se contabilizarán los goles al finalizar los tres partidos se premiará al equipo que acumulo más goles. En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de fútbol se les explicará que deberán de anotar los goles en la portería contraria y llevarán un registro en un tablero de los goles que se anoten. <b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuántos goles anotó el equipo ganador?
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 32

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 19 de marzo del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de fútbol?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les informará a los alumnos que pasemos al patio para organizar el torneo de fútbol, en orden se les informará que deberán de formar dos equipos de seis participantes por equipo, el torneo consistirá en tres sesiones y se contabilizarán los goles al finalizar los tres partidos se premiara al equipo que acumulo más goles.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de fútbol se les explicará que deberán de anotar los goles en la portería contraria y llevarán un registro en un tablero de los goles que se anoten.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuántos goles anotó el equipo ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

### Sesión 33

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 20 de marzo del 2020
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<p><b>Inicio:</b> Se les preguntará a los niños si saben ¿que es un torneo? ¿saben cómo se juega? ¿les gustaría realizar un torneo? ¿les gustaría iniciar con el torneo de fútbol?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Se les informará a los alumnos que pasemos al patio para organizar el torneo de fútbol, en orden se les informará que deberán de formar dos equipos de seis participantes por equipo, el torneo consistirá en tres sesiones y se contabilizarán los goles al finalizar los tres partidos se premiara al equipo que acumulo más goles.</p> <p>En esta sesión los niños y las niñas para poder participar en este torneo de fútbol se les explicará que deberán de anotar los goles en la portería contraria y llevarán un registro en un tablero de los goles que se anoten.</p> <p><b>Cierre:</b> Al finalizar en juego. se realizará el conteo ¿quien fue el ganador? ¿cuántos goles anotó el equipo ganador?</p>
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

### Sesión 34

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 25 de marzo
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> .Se les pedirá a los alumnos que mencionen a los ganadores de cada torneo  <b>Desarrollo:</b> En orden y por turno los alumnos irán nombrando los torneos que se realizaron, torneo de basquetbol, torneo de voleibol, torneo de trabalenguas,torneo de chistes, torneo de adivinanzas y torneo de fútbol.  Se realizará una tabla de registro posicionando los nombres de los ganadores como primer lugar,segundo lugar,tercer lugar etc, de cada torneo.  <b>Cierre:</b> Al finalizar se realizará el conteo se realizará las premiaciones y reconocimientos de los ganadores.
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

### Sesión 35

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 26 de marzo
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Resuelve problemas a través del conteo
<b>Materiales:</b> alumnos, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les pedirá a los alumnos que mencionen a los ganadores de cada torneo  <b>Desarrollo:</b> En orden y por turno los alumnos irán nombrando los torneos que se realizaron, torneo de basquetbol, torneo de voleibol, torneo de trabalenguas,torneo de chistes, torneo de adivinanzas y torneo de fútbol.  Se realizará una tabla de registro posicionando los nombres de los ganadores como primer lugar,segundo lugar,tercer lugar etc, de cada torneo.  <b>Cierre:</b> Al finalizar se realizará el conteo se realizará las premiaciones y reconocimientos de los ganadores.
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Sesión 36

<b>Nombre de la escuela:</b> Centro Comunitario de atención Infantil Kokone
<b>Fecha:</b> 26 de marzo
<b>Campo formativo:</b> Pensamiento matemático
<b>Aprendizaje esperado:</b> Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, las organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.
<b>Materiales:</b> alumnos, tablero , marcador y tarjetas de registro.
<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Inicio:</b> Se les pedirá a los alumnos que mencionen a los ganadores de cada torneo  <b>Desarrollo:</b> En orden y por turno los alumnos irán nombrando los torneos que se realizaron, torneo de basquetbol, torneo de voleibol, torneo de trabalenguas,torneo de chistes, torneo de adivinanzas y torneo de fútbol.  Se realizará una tabla de registro posicionando los nombres de los ganadores como primer lugar,segundo lugar,tercer lugar etc, de cada torneo.  <b>Cierre:</b> Al finalizar se realizará el conteo se realizará las premiaciones y reconocimientos de los ganadores.
<b>Evaluación:</b> Anotaciones en el diario de clases y llenado de lista cotejo.

## Cuarto capítulo

---

### Resultados de la aplicación de la intervención

## 4. Resultados de la aplicación de la intervención

La intervención se aplicó del 8 de enero al 20 de marzo de 2020 en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone, ubicado al sur de la ciudad de México en la Alcaldía de Tlalpan. Fueron treinta y seis sesiones de trabajo y a continuación se explican los resultados observados en el informe de aplicación.

### 4.1. Informe de aplicación

**Semana 1.** Se realizaron las sesiones 1, 2 y 3 del 8 al 10 de enero del 2020 y consistió en hacer que los niños iniciaran con el torneo de basquetbol la fotografía 4.

Fotografía #4 Los niños se ponen de acuerdo



Elaboración propia, 2020



En esta primera semana el propósito es lograr que se pongan de acuerdo los preescolares en conformar un equipo y diseñar sus estrategias de juego. A los alumnos se les dificulto ponerse de acuerdo para realizar las estrategias para jugar en equipo, realizan las anotaciones en su propia canasta, no llevaron un registro de las anotaciones que realizaron y terminaron todos en un solo equipo corriendo por la pelota sin seguir las reglas del juego.

**Semana 2.** Se realizaron las sesiones 4, 5 y 6 del 15 al 17 de enero del 2020 y consistió en hacer que los niños iniciaran con el torneo de basquetbol, ya están más coordinados e inician con el juego de fotografía 5.

En esta segunda semana el propósito es lograr que los preescolares jueguen respetando las reglas del juego y realizando el registro de su puntaje.

Fotografía # 5 Los niños juegan basquetbol



Elaboración, propia 2020

Fotografía # 6 los niños iniciaron el juego ya un poco más ordenados.



Elaboración propia 2020.

**Semana 3.** Se realizaron las sesiones 7, 8 y 9 del 22 al 24 de enero del 2020 y consistió en hacer que los niños iniciaran con el torneo de basquetbol, ya están más coordinados e inician con el juego de fotografía #7.

En esta tercera semana el propósito es lograr que los preescolares juegan respetando las reglas del juego y realizando el registro de su puntaje.

**Semana 4 .** Se realizaron las sesiones 10,11 y 12 del 29 al 31 de enero 2020.

En esta cuarta semana de los alumnos jugaron voleibol, se logró de acuerdo a lo planeado , no observe ningún contratiempo.

Fotografía # 7. Torneo de volibol.



Elaboración propia 2020.

Fotografía #8. torneo de volibol.



Semana 5 . Se realizan las sesiones 13, 14 y 15 del 5 al 7 de febrero del 2020.

En esta semana el propósito fue que los niños iniciaran con el conteo de los trabalenguas mencionados registrandolos en una tabla. Algunos de los niños se apoyaban de sus dedos para hacer el conteo. Al finalizar la clase los niños y niñas realizaron la comparación de las cantidades anotadas para verificar que todas fueran las mismas. Los niños lograban identificar quién había logrado más puntos. Por ejemplo decían: Maestra, Juanito mencionó nueve trabalenguas.

Fotografía # 9,tabla de registro de trabalenguas.



Elaboración propia,2020

Semana 6. Se realizan las sesiones 16,17 y 18 del 12 al 14 de febrero del 2020.

Se continua con el torneo de trabalenguas ,se logro de acuerdo a lo planeado , no observe ningún contratiempo.

Semana 7. Se realizan las sesiones 19,20 y 21 del 19 de febrero al 21 de marzo 2020.

En esta semana el propósito es que los alumnos identifiquen el número de participación que tendrán después de que compañero van y antes de que compañero les toca participar, cuantos chistes menciona los compañeros y realizar la tabla de posiciones de las sesiones.

Fotografía, # 10,organizando el turno de participación.



Elaboración propia 2020.

Semana 8. Se realizan las sesiones 22, 23 y 24 del 26 al 28 de febrero 2020.

En esta semana los niños realizaron tres rondas de chistes y llevaron a cabo el registro del lugar en que quedaron cada uno, para definir los lugares que obtuvieron.

Fotografía # 11. Premiación del torneo de chistes.



Elaboración propia, 2020.

Semana 9. Se realizan las sesiones 25, 26 y 27 del 4 al 6 de marzo del 2020.

En esta semana el propósito es que los niños se organicen para participar y tomar su posición en el torneo y contar la mayor cantidad de adivinanzas posibles se les da una tarjeta para el registro de las adivinanzas, en esta ocasión se tomará en cuenta las adivinanzas dichas y las adivinanzas adivinarás.

Fotografía # 12, registro de las adivinanzas.

Número Participante	Nombre	Número Participación	Número Adivinanza	Posición Premio
1	Betsy	15	3	
2	Paloma	11	9	
3	Donovan	7	0	
4	Isaid	6	6	
5	Miriam	7	5	
6	Camila	10	0	
7	Abril	11	12	
8	Issac	19	5	
9	Jesús	33	5	
10	Dini	0	0	
11	Carlos	13	8	
12	David	22	18	

Elaboración propia,2020.

Semana 10. Se realizan las sesiones 28, 29 y 30 del 11 al 13 de marzo del 2020.

En esta semana los alumnos realizaron tres rondas de participación acumulando los puntos ,al finalizar la sesión se realizó el conteo de cada alumno los puntos que obtuvo.

Fotografía # 13, registro de las posiciones.



Elaboración propia,2020.

Semana 11. Se realizan las sesiones 21,32 y 33 del 18 al 20 de marzo del 2020.

En esta semana los alumnos se organizan eligiendo a sus integrantes al formar dos equipos,se llevó a cabo de acuerdo a lo planeado no observe ningún contratiempo.

Semana 12. Se realizan las sesiones 34,35 y 36 del 25 al 27 de marzo 2020.

En esta semana se realiza la recopilación de datos de cada torneo los niños realizan una tabla de posiciones de cada torneo mencionando a los primeros lugares de cada uno.

Fotografía # 14, recopilación de datos.



Elaboración propia,2020.

Fotografía # 15. recopilación de datos,premiación y orden de posiciones.



Elaboración propia,2020.





## 4.2. Análisis de la aplicación

Cuando inicié la aplicación de mis actividades en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone durante los meses enero, febrero y marzo del año 2020 tuve muchas dudas. Quería lograr que los niños y las niñas aprendieran matemáticas a partir de realizar juegos y concursos pero no estaba segura de que lo que yo había planeado, estaba confundida porque no sabía si me resultaría. Necesitaba que los niños y las niñas logaran el aprendizaje o el enfoque que yo quería darle a las actividades. Esta fue la primera vez que enseñe matemáticas en el patio , practicando deportes y haciendo juegos de concursos. Tenía mucha incertidumbre por no saber si este proyecto me favorece o me perjudica, ya que yo había dedicado tiempo y esfuerzo al diseñarlo.

Aparte de la incertidumbre por realizar actividades nuevas con mi grupo también sentí la presión de que me fueran a llamar la atención. Estas actividades en el patio implican que los niños corran y griten, por lo que pensé que me llamarían la atención los directivos del centro.

Después de las primeras seis semanas, como a la mitad del proyecto noté cambios en los niños. Ellos ya se organizaban para realizar las actividades, se mostraban entusiasmados y también tenían mayor conocimiento de los números. Esto me da seguridad y confianza para continuar.

Hacer cambios en las clases y probar nuevos métodos me genera mayor seguridad como docente, por ejemplo implementar actividades que se realicen a través del juego. Me motiva la idea de hacer más divertidas mis clases pues esto también significa que hago mi trabajo con menos estrés y me puedo concentrar mejor en el desarrollo de mis alumnos.

Las anotaciones las realizaron nuevamente en su propia canasta, no llevaron un registro de las anotaciones que realizaron, en esta sesión los alumnos mantuvieron un poco más de comunicación en apoyarse como equipo pero aún no lograron realizar el registro de sus anotaciones finalizaron el juego sin saber que equipo fue el ganador.

Los alumnos lograron ponerse de acuerdo para nombrar a un capitán de equipo y elegir a sus integrantes las anotaciones las realizaron ya en la canasta del equipo contrario pero no llevaron un registro de las anotaciones que realizaron ,en esta sesión los alumnos mantuvieron un poco más de comunicación en apoyarse como equipo pero aún no lograron realizar el registro de sus anotaciones finalizaron el juego sin saber que equipo fue el ganador y cuantas anotaciones realizaron.

#### **4.2.1. Logros alcanzados**

Que los niños por medio de actividades de juegos y torneos lograran desarrollar las actividades y adquirir estrategias para llevar a cabo el conocimiento del número, conteo, posicionamiento y lograr el aprendizajes esperado en cuestionamientos de problemas matemáticos empleados de manera diferente y divertida. A parte esto permite que los preescolares aprendan a trabajar en equipo, trabajo colaborativo y de compañerismo al saber que se puede competir, perder o ganar, saber reconocer los logros personales y de sus compañeros.

#### **4.2.2. Limitaciones**

En este proceso de elaboración de proyecto de intervención en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone hubo situaciones al no saber a dónde me llevaría lo que estaba llevando a cabo, en el tiempo que se fue desarrollando este proyecto había ocasiones que no se realizaban las actividades en tiempo y forma por que se tenía que realizar modificaciones esto sucedía cuando teníamos que ocupar el patio por los tiempos compartidos con los demás grupos, al no tener los materiales que me hubiera gustado tener al momento de realizarlas como la red de voleibol, las porterías para el fútbol, las canastas adecuadas para el torneo de basquetbol, tener una cancha pintada con sus divisiones, fue trabajo extra tener que realizar las canastas, las redes.

En las actividades que se realizaron en el aula como los torneos de chistes, adivinanzas y trabalenguas se me complicaba el espacio del aula y al principio de las actividades la coordinación y los tiempos que se planeaban. Así como no contar con la tecnología para poder tener evidencias

de las actividades y el apoyo de no poder tomarlas cuando se estaban realizando eso me estresa demasiado.

# Conclusiones

---

## Conclusiones

Al realizar este proyecto de intervención educativa en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone de la alcaldía Tlalpan me dí cuenta de lo siguiente:

- Nosotros como docentes debemos de tener la confianza de realizar actividades educativas innovadoras donde se ponga en práctica el juego. Esto lleva a los alumnos a realizar las actividades con más entusiasmo y se muestran más interesados.
- No debemos de temer a planear o diseñar situaciones didácticas donde el principal objetivo es que los alumnos se diviertan y alcancen sus aprendizajes esperados con actividades lúdicas.
- Es importante para mejorar las clases dejar de lado la enseñanza tradicionalista, ya que esto solo nos lleva a que los alumnos se frustren, no alcanzan los aprendizajes en óptimas condiciones y no nos deja avanzar como docentes.

Por otra parte, como lo comento en este proyecto, tomando en cuenta las teorías de Piaget y Vygotsky hablan de cómo el juego contribuye al desarrollo de los niños. Estos pedagogos manifiestan la importancia del juego en las actividades que se realizan día a día en esta etapa preescolar, que es importante y vital en los primeros años de vida de los seres humanos. Señalan que el juego durante la infancia ayuda a que las personas se vuelvan independientes, empáticas, con valores y sobre todo que ellos serán los futuros profesionistas del mañana y con mucho gusto y orgullo recordarán el paso por el preescolar.

Enseñar procesos matemáticos de manera diferente también es parte del trabajo de las educadoras. Cada una de nosotras emprendemos acciones sobre la enseñanza para que los alumnos logren sus aprendizajes. Es a través de la implementación del juego en mis clases que yo descubro que me permite mejorar mi docencia y que además me agrado hacer algo diferente de lo que yo hacía. De esta manera me doy cuenta que puedo hacer diferentes cosas para desarrollar en los alumnos de educación preescolar.

Este proyecto de intervención educativa en el Centro Comunitario de Atención Infantil Kokone me permitió y me permite hacer mi trabajo de manera diferente. Me dí cuenta de cómo los juegos y los concursos en el patio de la escuela contribuyen al mejor desarrollo de los preescolares, a que aprendan a trabajar en equipo, colaborar y mostrarse solidarios entre ellos.

Así finalmente quiero decir que el proyecto me permitió comprobar que los deportes de competencia ayudan a fomentar el compañerismo entre los preescolares. Al jugar fútbol, voleibol y basquetbol ellos aprenden que se puede competir, y que perder o ganar es un acto de saber reconocer los logros personales y de sus compañeros.

Por ello mi conclusión es que los deportes de competencia ayudan a la sana convivencia en el aula, forma a los preescolares en valores y carácter, y a reconocer que todas las actividades requieren esfuerzos y esmero.

## Referencias

---



## Referencias

Bodrova, E. & Deborah L., (1996), *Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. México, SEP-Pearson Prentice Hall. Biblioteca para la actualización del magisterio, disponible en <http://eva.sepyc.gob.mx:8383/greenstone3/sites/localsite/collect/preesco2/index/assoc/HASH0191.dir/0001010007>.

Brooker L. & Martin W. (2013), “El derecho al juego”, *La Primera Infancia en Perspectiva*, núm. 9, Reino Unido, The Open University/Fundación Bernard van Leer, disponible en [http://bernardvanleer.org/Spanish/Home/Our-publications/Browse\\_by\\_series.html?ps\\_page=1&getSeries=6#.VH5yzDGG9Rc](http://bernardvanleer.org/Spanish/Home/Our-publications/Browse_by_series.html?ps_page=1&getSeries=6#.VH5yzDGG9Rc).

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2019). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Ciudad de México: Congreso de la Unión. Recuperado: [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1\\_090819.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1_090819.pdf)

EDITORES DE LA SERIE Martin Woodhead John Oates Child and Youth Studies Group (Grupo de Estudios sobre el Niño y el Joven) The Open University (La Universidad Abierta) Milton Keynes, Reino Unido  
ASESOR DE LA SERIE Robert Myers, consultor independiente, México  
Flinchun, B. (1988). *Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow*. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59, 62-67.

Meneses M. & Monge M.(2001), El juego en los niños: enfoque teórico Educación, Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, pp. 113-124

Pedroza Zúñiga, L. H., Pérez Martínez, M. G., Ruiz Cuéllar, G., & López García, A. Y. (2010). La educación preescolar en México. Condiciones para la enseñanza y el aprendizaje. Obtenido de Secretaría de Educación Pública: [https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/8004/3/images/educacion\\_preescolar.pdf](https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/8004/3/images/educacion_preescolar.pdf)

Secretaría de Educación Pública (2009). Guía para la educadora; segundo grado; educación preescolar. México: Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Planes%20Nacionales/Attachments/458/14.%20Gu%C3%ADa%20para%20la%20educadora.%20Segundo%20grado.pdf>

Secretaría de Educación Básica (2011). Plan de estudios 2011. Educación básica. México: Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan\\_de\\_Estudios\\_2011\\_f.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/20177/Plan_de_Estudios_2011_f.pdf)

Secretaría de Educación Pública (2011). Programa de Educación Básica 2011. Guía para la educadora. México: Secretaría de Educación Pública. Recuperad de: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/569/Gu\\_a\\_para\\_la\\_Educadora\\_Pensamiento\\_Matem\\_tico.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/569/Gu_a_para_la_Educadora_Pensamiento_Matem_tico.pdf)

file:///C:/Users/comercializadora/AppData/Local/Temp/Temp1\_5o.%20EL%20JUEGO.zip/5o.%20EL%20JUEGO/2\_3.%20Herramientas-de-La-Mente-ELENA-BODROVA\_capitulo%2010%20y%2011.pdf

Secretaría de Educación Pública (2017). Nuevo Modelo Educativo para la educación obligatoria. Educar para la libertad y la creatividad. México: Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207252/Modelo\\_Educativo\\_OK.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207252/Modelo_Educativo_OK.pdf)

Secretaría de Educación Pública (2018). Aprendizajes clave par la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica. Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: [https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES\\_CLAVE\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION\\_INTEGRAL.pdf](https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf)

Vila, I. (1986). Introducción a la obra de Henri Wallon. Barcelona: Anhropos.

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). . En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España). Recuperado del 6 de mayo de 2020.

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. Editorial Pax. [Psicología y Mentehttps://psicologiaymente.com/](https://psicologiaymente.com/)