

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



“EL JUEGO UNO” UNA HERRAMIENTA PARA FAVORECER
EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5
A 6 AÑOS, NIVEL PRIMARIA

TESINA

PRESENTA

ANA KARINA VÁZQUEZ OCAÑA

ASESOR DE TESINA

DR. EFRAÍN GONZÁLEZ CASTILLO

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO DE 2021



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



“EL JUEGO UNO” UNA HERRAMIENTA PARA FAVORECER
EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5
A 6 AÑOS, NIVEL PRIMARIA

TESINA

OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

ANA KARINA VÁZQUEZ OCAÑA

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO DE 2021



EDUCACIÓN



Unidad UPN 099 CDMX, Poniente
Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN
099 CDMX, Poniente

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 25 de junio de 2021

C. ANA KARINA VÁZQUEZ OCAÑA
Presente

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

"EL JUEGO UNO" UNA HERRAMIENTA PARA FAVORECER EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS, NIVEL PRIMARIA

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta del C. Dr. Efraín González Castillo, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará para su Examen Profesional.

ATENTAMENTE:



S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

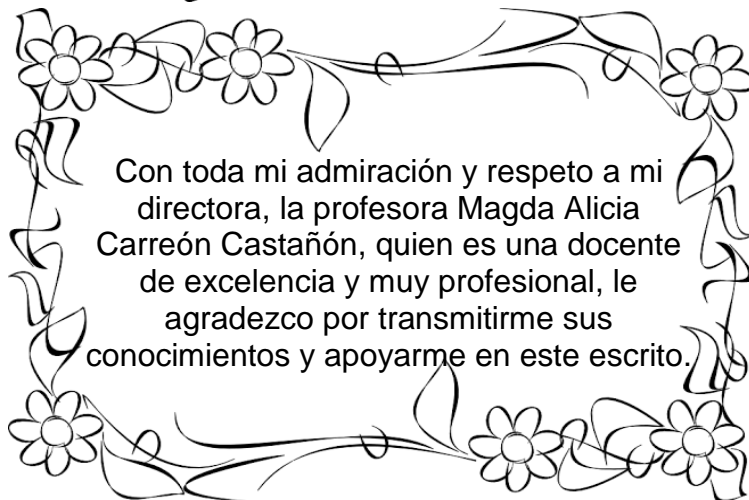
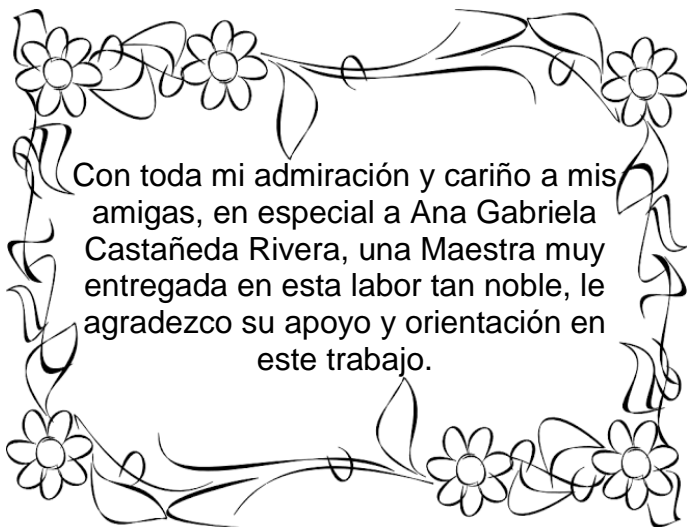
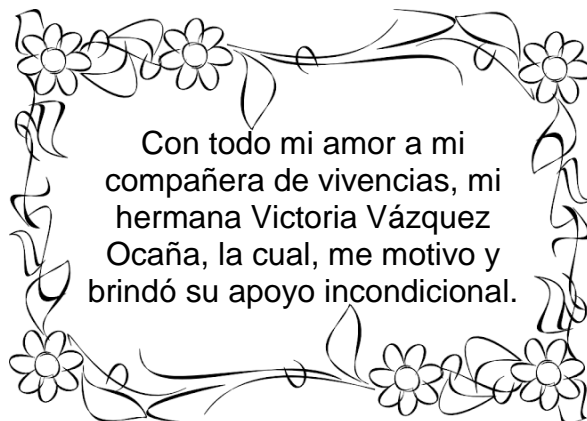
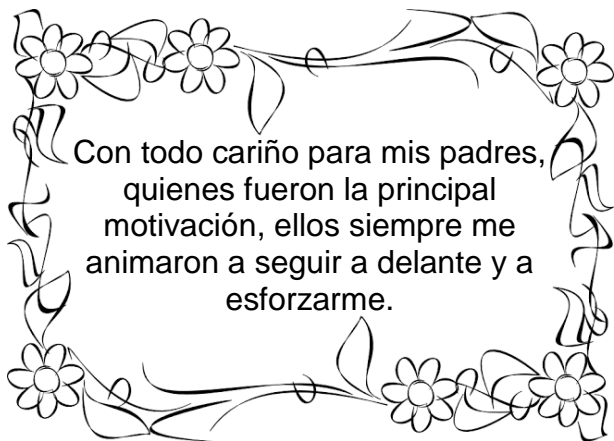
Efraín González Castillo

DRA. GUADALUPE DE JUNTANILLA CALDERÓN
Presidente de la Comisión de Exámenes
Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente

C.C.P. Archivo de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente



DEDICATORIAS



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
TEMA DE ESTUDIO	3
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENTES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
1.1. La Justificación del Tema.....	4
1.2 Los referentes de Ubicación Situacional de la Problemática	6
1.2.1. Referente Geográfico	6
A. 1. Ubicación de la Entidad en el Contexto Nacional	6
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.....	7
a) Orígenes y Antecedentes Históricos de la Localidad	7
b) Hidrografía	8
c) Orografía	9
d) Medio de Comunicación.....	10
e) Vías de Comunicación	11
f) Sitios de Interés Cultural y Turístico.....	12
g) ¿Qué Relación Tiene el Referente Geográfico con la Problemática?	13
A) Estudio Socio Económico de la Localidad.....	13
a) Vivienda	13
b) Empleo	15
c) Deporte	16
d) Recreación	16
e) Cultura.....	18
f) Religión Predominante	19
g) Educación	19
h) ¿En qué Influye el Ambiente Socioeconómico en el Desarrollo Escolar de los Alumnos de la Localidad?	20

1.2.2. El referente Escolar.....	21
a) Ubicación de la Escuela en la Cual se Establece la Problemática.....	21
b) Status del Tipo de Sostenimiento de la Escuela	22
c) Aspecto Material de la Institución.....	22
d) Croquis de las Instalaciones Materiales	23
e) La Organización Escolar en la Institución	24
f) El Organigrama General de la Institución.....	26
g) Características de la Población Escolar	26
1.3. El Planteamiento del Problema	27
1.4. La Hipótesis Guía del Trabajo de Investigación	28
1.5. La Elaboración de los Objetivos de la Investigación Documental	28
1.5.1. Objetivo General.....	29
1.5.2. Objetivos Particulares	29
1.6. La Orientación Metodológica de la Investigación Documental.....	29
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL ...	31
2.1. El Aparato Crítico-Conceptual Establecido en la Elaboración del Marco Teórico:.....	31
2.1.1. Características de Niños de 5 a 6 Años.....	31
a) Desarrollo socio-afectivo	32
b) Desarrollo del lenguaje.....	33
c) Desarrollo motor.....	33
□ Grueso	33
□ Fino	34
d) Desarrollo cognitivo-perceptivo	34
2.1.2. El Concepto del Número.....	35
2.1.3. Construcción del Número	36
a) Conservación del Número.....	38
b) Sentido del orden	39
c) Inclusión en Clases	40
d) Adición en Clases	41
2.1.4. Pensamiento Lógico-Matemático.....	41

2.1.5. El Juego.....	47
a) Importancia del Juego	47
b) Juego Simbólico y Juego de Reglas	49
c) Juego de Cartas.....	51
d) Juego UNO	51
2.2. ¿Es Importante Relacionar la Teoría con el Desarrollo de la Práctica Educativa Diaria en tu Centro de Trabajo?.....	53
2.3. Los Docentes del Centro de Trabajo al Cual se Pertenece Llevan a Cabo su Práctica Educativa en el Aula ¿Bajo Conceptos Teóricos?	55
CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL	
PROBLEMA.....	56
3.1. Título de la Propuesta	56
3.2. Justificación para Llevar a Cabo la Propuesta	56
3.3. ¿A Quién, o a Quiénes, Favorece la Implementación de la Propuesta?	58
3.4. Los Criterios Específicos que Avalan la Implementación de la Propuesta en la Escuela o en la Zona Escolar.....	58
3.5. La Propuesta.....	59
3.5.1. Título de la Propuesta.....	59
3.5.2. El Objetivo General.....	59
3.5.3. Alcance de la Propuesta.....	60
3.5.4. Temas Centrales que Constituyen la Propuesta.....	60
3.5.5. Características del Diseño	61
3.5.6. ¿Qué se Necesita para Aplicar la Propuesta?	61
3.6. Mecanismo de Evaluación y Seguimiento en el Desarrollo de la Propuesta...	62
3.7. Resultados Esperados con la Implementación de la Propuesta	68
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
REFERENCIAS DE INTERNET	

INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda una problemática a la que se le dará solución mediante una estrategia con el fin de enriquecer la interiorización del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 a 6 años, sin embargo, requiere de elementos que justifiquen y amparen su implementación, se invita a lector a profundizarse en la lectura de este documento, en virtud de que se desarrollarán 3 capítulos donde se detallarán los elementos que avalan la importancia del pensamiento lógico-matemático y la mejora que se busca lograr con la estrategia didáctica que se pretende poner en práctica.

Para analizar la actuación de una estrategia, es necesario primero saber las características de la comunidad, porque los aspectos contextuales influyen mucho en el desarrollo del menor, precisamente de eso se trata el Capítulo 1, se expone tanto el interior de la escuela como lo exterior de la misma.

Mientras que en el Capítulo 2, se argumentan los aspectos teóricos, de los cuales se fundamenta el actuar docente, en él se expondrá que el pensamiento lógico-matemático es una de las áreas más importantes a desarrollar en los menores, puesto que da apertura a muchas habilidades necesarias que el niño puede adquirir para tener un desarrollo individual y socialmente adecuado, cabe aclarar que en los primeros años de vida, el infante logra desarrollar el máximo potencial, el presente escrito se centra en la edad de 5 a 6 años y se pretende dar a conocer las características de niños de esas edades, las cuales van a permitir dar una base de donde partir.

Dentro del capítulo 2 se encontrará a detalle la actividad más importante del rango de edad antes mencionado, el juego, se conocerá qué es, la importancia y evolución del mismo, de igual forma se dará a conocer en que consiste y las características de la herramienta con la que se desea trabajar en esta investigación, el juego UNO.

Por otro lado, es necesarios dejar claro la forma de aplicación de la propuesta y los aspectos que la engloban, sobre ello se expone en el Capítulo 3. Es importante saber las razones por las que se plantea, saber a quienes beneficia, los permisos que soliciten para su actuación, y conocer con exactitud lo que se desea hacer, las acciones que se harán y las formas de evaluación.

Al final de la investigación se encontrarán las conclusiones, a las cuales se llegaron a partir de los datos que se explican en la presente indagación, así mismo se expondrá la bibliografía con la lista de las fuentes que fueron utilizadas en la elaboración del escrito, y se detallarán las referencias de internet que se consultaron con el fin de ofrecer una información más completa.

TEMA DE ESTUDIO

En la actualidad las escuelas de la República Mexicana reconocen la importancia del enfoque del pensamiento lógico-matemático, se resalta que es fundamental en el progreso de los niños, por ello, la preocupación de los docentes por interiorizar este conocimiento en sus alumnos.

Se sabe que cada niño es diferente y que no todos adquieren los conocimientos al mismo tiempo, por ende, es deber de los profesores buscar herramientas que propicien la interiorización óptima de las nociones espaciales, temporales y numéricas para construir individuos inteligentes con ideas lógicas y matemáticas.

El pensamiento lógico-matemático es un área que todos los niños de todas las edades necesitan desarrollar, sin embargo, esta investigación se centra en niños de 5 a 6 años, dicho rango de edad se encuentra en la etapa preoperacional, por lo tanto, la principal actividad es el juego.

Para ser exacto se utilizará el juego UNO como estrategia para favorecer el pensamiento lógico-matemático, este juego de cartas es entretenido y cumple con características útiles como lo son las grafías numéricas y los colores, dichos aspectos permitirán su adecuación pedagógica con la cual, se pretenderá atraer la atención de los educandos y con ello favorecer el desarrollo de ideas lógicas y matemáticas.

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENTES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Es importante exponer aspectos contextuales y metodológicos que ubiquen la problemática, es decir factores que rodean e influyen en la realización de cualquier propuesta que busca obtener resultados positivos dentro del aula.

La presencia de estos aspectos en el Capítulo 1, permiten tener orden y una meta con más claridad, puesto que brinda información complementaria para el punto central de la investigación.

1.1. La Justificación del Tema

La investigación surgió con la intención de favorecer el área de pensamiento lógico-matemático en los niños de 5 a 6 años de edad en la escuela primaria Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega, de la Alcaldía Gustavo A. Madero de la CDMX, puesto que se observa una deficiencia en la direccionalidad y construcción del número y esto es una barrera para las soluciones de operaciones matemáticas avanzadas, el razonamiento y nociones espaciales.

Por lo anterior se llegó a la conclusión de que existe una problemática dentro de la institución, por la cual es necesario realizar una investigación con el fin de beneficiar

el desarrollo del pensamiento lógico-matemático enfocado a la edad de 5 a 6 años, dichas edades están dentro de la etapa preoperacional y con esto se entiende que los niños aún no logran por completo la conservación del número, por lo tanto se puede utilizar el juego como herramienta para estimularla y con ello ayudar en el desarrollo de pensamiento antes mencionado.

En este caso se pretende utilizar como herramienta didáctica, el juego UNO, el cual es un juego ya preestablecido entre la población con el cual, se desea propiciar momentos de agrado, de diversión, de risas y curiosidad entre los niños, con la finalidad de trabajar la abstracción numérica, además de la direccionalidad propiciando el desarrollo de aprendizajes significativos de una manera lúdica.

1.2 Los referentes de Ubicación Situacional de la Problemática

1.2.1. Referente Geográfico

A. 1. Ubicación de la Entidad en el Contexto Nacional

Ciudad de México desde el 29 de enero de 2016 (antes Distrito Federal).

Límites territoriales: Al norte, este y oeste con el Estado de México y al sur con el estado de Morelos.

Jefe de Gobierno: Claudia Sheinbaum Pardo desde diciembre de 2018.



ILUSTRACIÓN 1 UBICACIÓN DE LA ENTIDAD EN EL CONTEXTO NACIONAL.
[HTTP://MR.TRAVELBYMEXICO.COM/677-CDMX](http://MR.TRAVELBYMEXICO.COM/677-CDMX)

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

a) Orígenes y Antecedentes Históricos de la Localidad

La Alcaldía Gustavo A. Madero, denominada así en memoria del insigne mexicano mártir de la Decena Trágica, Gustavo Adolfo Madero.

El centro territorial de la actual Alcaldía en la Época Prehispánica se le conoció con el nombre de Tepeaca, pero con la llegada de los peninsulares se le llamó Pueblo de Tepeaquilla, y por acta de Cabildo, el 3 de diciembre de 1563 se denominó oficialmente y por primera vez con el nombre de Guadalupe Hidalgo, dividida en dos grandes renglones, la indígena sujeta a reducción y la de españoles y mestizos; la primera se erigiría con el tiempo en pueblo y la segunda en Villa.

El 7 de agosto de 1931, con aprobación del Senado de la República, la Ciudad de Guadalupe Hidalgo se transformó en Delegación del Departamento de la Ciudad de México y se le designó con el nombre del mártir revolucionario Gustavo A. Madero.

En 1989 se autorizó la desconcentración administrativa de la delegación, se dio bajo la visión de que los ciudadanos pudieran realizar sus trámites en oficinas más cercanas y accesibles a sus domicilios, con agilidad y transparencia.

Un hecho que resalta es la creación de la Intendencia de la Basílica para conservar en materia de limpieza e imagen urbana, el entorno de la Basílica de Guadalupe como el Centro Mariano más grande del Mundo y punto indiscutible de unidad de millones de mexicanos. (Delegación de Gustavo A. Madero, s.f.)

b) Hidrografía

“El INEGI (2010) menciona que la Alcaldía Gustavo A. Madero pertenece a la Cuenca del Río Pánuco, Subcuenca del Río Moctezuma y del Lago de Texcoco y Zumpango.” (Secretaría de Protección Civil, 2014, pág. 12)

PDDU (2010) citado por Secretaría de Protección Civil (2014, pág. 12), señala que por entre los ríos y escurrimientos más importantes se encuentran el Arroyo la Armella y la Mora, que tienen su origen en la Sierra de Guadalupe, bajan paralelamente por Cuauhtepac; se unen en el Arroyo La Rivera y desembocan en el Río San Felipe, el cual presenta una intersección con los ríos Tlalnepantla y los Remedios. Este último es uno de los más importantes por su caudal y longitud, ya que cruza la Alcaldía en forma transversal y parte del Estado de México. El Gran Canal se localiza en la zona de Aragón y cruza en dirección Suroeste–Noreste.0

De igual forma PDDU (2010) citado por Secretaría de Protección Civil (2014, pág. 12), comparte que los cuerpos de agua están en un estado grave de contaminación, ya que las descargas de los drenajes y de las industrias son dirigidas a estos caudales. Respecto a Cuauhtepac, de los numerosos escurrimientos que existen sólo están presentes durante el año los ya mencionados, sin embargo, en tiempo de lluvias

presentan un riesgo inminente para los habitantes de la zona, ya que han provocado inundaciones y deslizamientos.

c) Orografía

“PDDU (2010) menciona que el territorio de la demarcación se compone por las siguientes zonas: lacustre, de transición y de lomerío. La primera de ellas se localiza al Sureste; está constituida por dos formaciones arcillosas, la superior e inferior; entre estos dos estratos se encuentra una fase de arena y limo de poco espesor llamado capa dura. A profundidades mayores se tienen principalmente arenas, limos y gravas. Hacia la parte Norte, las dos formaciones de arcilla se hacen más delgadas, hasta llegar a la zona de transición, la cual está constituida por intercalaciones de arena y limo con propiedades mecánicas muy variables.” (Secretaría de Protección Civil, 2014, pág.10)

“PDDU (2010) menciona que la zona de suelo lacustre, que estaba ocupada anteriormente por el Lago de Texcoco y constituye aproximadamente un 60% del territorio, presenta hundimientos en la mayor parte de su extensión por la desecación de los mantos acuíferos, así como por la falta de infiltración de agua al subsuelo.” (Secretaría de Protección Civil, 2014, pág. 10)

“La zona de transición es la que se encuentra ubicada en las faldas de la Sierra de Guadalupe y de los cerros de Zacatenco, Guerrero, Tepeyac y Gachupines, en donde ocupa el 15% de los mismos (ilustración 2)” (Secretaría de Protección Civil, 2014, pág. 10).

“PDDU (2010) comparte que la zona de lomeríos es la más resistente en cuanto a composición geológica se refiere, ya que está compuesta por piroclastos, conglomerados, tobas y horizontes de pómez, con depósitos de lavas y de aluvión conformados por gravas y arenas. Se encuentra erosionada casi en su totalidad por la tala de árboles y el establecimiento de viviendas, y ocupa el 25% del territorio; el cual, de acuerdo con el Programa General de Desarrollo Urbano de la Ciudad de México por ser Suelo de Conservación, está regulado por las Zonas de Preservación Ecológica (PE), así como las Áreas Naturales Protegidas (ANP) localizadas en estas zonas, por lo que se rigen por su programa de manejo.” (Secretaría de Protección Civil, 2014, pág. 10)



ILUSTRACIÓN 2. MAPA DE LA OROGRAFÍA EN LA GAM.
[HTTP://WWW.ATLAS.CDMX.GOB.MX/MAPAS/MR_GUSTAVO_A_MADERO.PDF](http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_GUSTAVO_A_MADERO.PDF)

d) Medio de Comunicación

A nivel Nacional hay medios de comunicación que permiten mantener informada a la población sobre los eventos que sucedan en el día, uno de ellos son los periódicos como por ejemplo: diario de México, diario amanecer, el economista, el financiero, la

cónica del hoy, el universal, la jornada, milenio, reforma, sol de México; al igual que revistas entre las cuales se puede mencionar: muy interesante, expansión, proceso, América economía, revista mexicana de física, revista de la universidad de México, entre otras; existen otros medios de comunicación con gran impacto entre la población como son los programas de televisión, radio y las redes sociales.

Dichos medios están al día con la información, de tal modo que la sociedad si no se entera de lo ocurrido por uno, se enterará por otro. Las redes sociales hoy en día son el principal medio de comunicación, puesto que su globalización ha acaparado la atención de las personas de las distintas edades.

e) Vías de Comunicación

En la Alcaldía Gustavo A. Madero las vías de comunicación se encuentran en las avenidas, calles, callejones y autopistas, donde se logra percibir bicis, carros particulares y carros de uso público, incluso abordar a los distintos medios de transporte público si así se desea, los más comunes en la alcaldía son los taxis, el microbús y camiones, los cuales tienen diferentes rutas, alguna de ellas conectan con el Metro o el Metrobús, en el caso de estos transportes tienen como principal característica los transbordos, cuyo fin es distribuir a las personas a su lugar destino y conectar a las alcaldía aledañas.

A continuación, se presenta las estaciones del Metro y Metrobús que pasan por la Alcaldía GAM:

Metro:

Línea	Estaciones
 3 INDIOS VERDES UNIVERSIDAD	Indios Verdes, 18 de Marzo, Potrero y La Raza.
 4 MARTÍN CARRERA SANTA ANITA	Martín Carrera, Talismán, Bondojoito y Consulado.
 5 POLITÉCNICO PARTICULAR	Politécnico, Instituto del Petróleo, Autobuses del Norte, La Raza, Misterios, Valle Gómez, Consulado, Eduardo Molina y Aragón.
 6 EL ROSARIO MARTÍN CARRERA	Martín Carrera, La Villa-Basílica, Deportivo 18 de Marzo, Lindavista e Instituto del Petróleo.
 B CIUDAD AZTECA BUENAVISTA	Oceania, Deportivo Oceania, Bosque de Aragón y Villa de Aragón.

ILUSTRACIÓN 4 ESTACIONES DEL METRO DE LA GAM.
[HTTP://WWW.GAMADERO.GOB.MX/GAM/TRANSPARENCIA17/FILES/2017/ARTICULO_121/FRACCION_VII/PROGRAMA_DESARROLLO_DELEGACIONAL_GAM_16_18_GODF.PDF](http://www.gamadero.gob.mx/GAM/TRANSPARENCIA17/FILES/2017/ARTICULO_121/FRACCION_VII/PROGRAMA_DESARROLLO_DELEGACIONAL_GAM_16_18_GODF.PDF)

Metrobús:





 1 Metrobús	Ubicada en Avenida de los Insurgentes Norte. Estaciones: Indios Verdes, Deportivo 18 de Marzo, Euzkaro, Potrero y La Raza.
 3 Metrobús	Ubicada en Eje 1 Poniente. Estaciones: Tenayuca, San José de la Escalera, Progreso Nacional, Tres Ánegas, Júpiter, La Patera, Poniente 146, Montevideo, Poniente 134, Poniente 128, Magdalena de las Salinas, Coltongo, Cuitlahuac y Héroes de Nacoziari.
 5 Metrobús	Ubicada en Eje 3 Oriente Av. Eduardo Molina. Estaciones: Río de los Remedios, 314, 5 de Mayo, Vasco de Quiroga, El Coyol, Preparatoria 3, San Juan de Aragón, Río de Guadalupe, Talisman, Victoria, Oriente 101, Río Santa Coleta y Río Consulado.
 6 Metrobús	Su trayectoria es de Av. Central al El Rosario. Esta línea tiene conexión con las líneas 1,3 y 5 del Metrobus y las líneas 3, 4, 5, 6 y B del STCM.

ILUSTRACIÓN 3 ESTACIONES DEL METROBÚS DE LA GAM.
[HTTP://WWW.GAMADERO.GOB.MX/GAM/TRANSPARENCIA17/FILES/2017/ARTICULO_121/FRACCION_VII/PROGRAMA_DESARROLLO_DELEGACIONAL_GAM_16_18_GODF.PDF](http://www.gamadero.gob.mx/GAM/TRANSPARENCIA17/FILES/2017/ARTICULO_121/FRACCION_VII/PROGRAMA_DESARROLLO_DELEGACIONAL_GAM_16_18_GODF.PDF)

En la Alcaldía circulan flujos regionales con transporte público a Indios Verdes que saturan las secciones viales existentes. Aunado a esto, la reducción de un carril a Misterios que se realizó para dar cabida a los visitantes y peregrinos que acuden a La Villa y el camellón central de la Calzada de Guadalupe hacen conflictiva la circulación vehicular del par vial, además de la reducción de esta calzada por la ocupación de que es objeto al llegar a la Basílica, por parte del comercio ambulante que ocupa también parte de la Calzada Fray Juan de Zumárraga.

f) Sitios de Interés Cultural y Turístico

En la CDMX existe gran cantidad de sitios muy agradables para visitar, que caracterizan y enriquecen a la ciudad, algunos de estos lugares se encuentran en la GAM, los más representativos de esta alcaldía son: Basílica antigua o Colegiata,

Monumento a los Indios Verdes, Museo de Guadalupe, Museo de Sitio Panteón del Tepeyac, Museo de los Ferrocarrileros, Bosque y Zoológico de San Juan de Aragón.

g) ¿Qué Relación Tiene el Referente Geográfico con la Problemática?

El referente geográfico es de suma importancia para llevar a cabo las actividades en el aula, en virtud de que cada actividad se busca relacionarla con la vida diaria del menor, para que se interese y logre los conocimientos requeridos.

Por ello, el docente debe conocer el contexto de los alumnos para tomarlo en cuenta en la planeación, incluso se llega a concebir como una herramienta para favorecer el trabajo en clase, porque como bien se sabe los niños llegan a la escuela con conocimientos previos, de los cuales se parte para darle a conocer conocimientos nuevos.

Cada niño se ve envuelto por el contexto, de ello depende mucho su comportamiento y forma de ver el mundo que lo rodea.

A) Estudio Socio Económico de la Localidad

a) Vivienda

En la Alcaldía Gustavo A Madero (GAM), existen habitantes con viviendas de cartón o de lámina, sin agua potable, drenaje y servicio de gas, es el caso de los habitantes que se encuentran establecidos en la lateral de la avenida gran canal, entre el paso vehicular y la barda de un taller del sistema de transporte eléctrico, en la colonia pueblo de san juan de Aragón.

Por otro lado, también en otros espacios de la GAM hay viviendas de material de concreto, tabla roca, ladrillo y otros materiales, deterioradas o muy bien conservadas; en las calles también se puede apreciar viviendas en venta, en estado bueno, regular o definitivamente mal y de ello se deriva el precio.

“INEGI (2010) dio a conocer que en la demarcación se contabilizaron 320,663 viviendas particulares habitadas, en promedio viven 3.7 personas por vivienda. En la Alcaldía, más del 65% de las viviendas son propiedad de los ocupantes; sin embargo, la dinámica que se presenta es una necesidad cada vez mayor de viviendas en colonias de la periferia de la demarcación.” (Secretaría de Protección Civil, 2014, pág. 20).

INEGI (2010) citado por Secretaría de Protección Civil (2014, pág. 21), menciona que en cuanto a los principales servicios públicos en Gustavo A. Madero como el de agua potable, energía eléctrica, sistema de drenaje y alcantarillado, la delegación presenta una cobertura en el servicio del casi 100%, y de cada 100 viviendas, 1 tiene piso de tierra.

TABLA 1 SERVICIOS DE LAS VIVIENDAS DE LA GAM. [HTTP://WWW.ATLAS.CDMX.GOB.MX/VIVIENDAS/MR_GUSTAVO_A_MADERO.PDF](http://www.atlas.cdmx.gob.mx/viviendas/mr_gustavo_a_madero.pdf)

Vivienda y Urbanización	Gustavo A. Madero
Total de viviendas particulares habitadas.	320,663
Promedio de ocupantes en viviendas particulares habitadas.	3.7
Viviendas particulares habitadas con piso diferente de tierra.	309,711
Viviendas particulares habitadas que disponen de agua de la red pública en el ámbito de la vivienda.	312,305
Viviendas particulares habitadas que disponen de drenaje.	313,379
Viviendas particulares habitadas que disponen de excusado o sanitario.	313,144
Viviendas particulares habitadas que disponen de energía eléctrica.	314,568

b) Empleo

El empleo en la GAM es abundante; sin embargo, hay personas desempleadas, que por lo regular pertenecen a la tercera edad, son jóvenes sin experiencia, o simplemente no tienen deseos de trabajar, por otro lado, se encuentran las personas dedicadas al hogar, principalmente mujeres, quienes por lo regular trabajan en casa y fuera de ella, de igual forma con doble jornada hay personas que estudian y trabajan.

PDDU (2010) citado por Secretaría de Protección Civil (2014, pág. 23), señala que de la población en la Alcandía en condiciones de trabajar, el 52.5% es económicamente activa y 47.3% económicamente inactiva. De la población económicamente activa de la Alcandía el 98.2% está ocupada y el 1.8% desocupada. Respecto a la población económicamente inactiva, el 41.4% son personas dedicadas al hogar, fundamentalmente mujeres, quienes no reciben ninguna percepción económica y que en muchos casos tienen una doble jornada; 30.5% son estudiantes, 7.2% son personas jubiladas y/o pensionadas, 0.8% están incapacitados permanentes, 19.6% son personas que realizan otra actividad y 0.5% no especificaron su condición de actividad.

Hoy en día entre los beneficios que ofrece el nuevo gobierno del presidente de la República Mexicana, Andrés Manuel López Obrador, se encuentra la capacitación de oficios a las personas que no estudian ni trabajan y que están entre los 18 y 29 años, durante la capacitación les proporcionarán un apoyo económico y al termino recibirán un certificado que acredite la preparación, con el fin de que ellos tengan la oportunidad de obtener un empleo con el cual sobrevivir al finalizar la capacitación.

c) Deporte

En la GAM se ha implementado el plan Dosal, el cual se incorporará al programa Punto de Innovación, Libertad, Artes, Educación y Saberes (PILARES), dicho plan impulsará el volibol, futbol, baloncesto, béisbol, atletismo, boxeo y artes marciales, con esto la gente tendrá en dónde practicar estos deportes y en octubre de cada año, se realizarán Juegos Comunitarios para que compitan los más destacados de cada Alcaldía.

A los alumnos que deseen ser parte de estas disciplinas, la Alcaldía Gustavo A. Madero (GAM) además de brindarles la posibilidad de practicar un deporte les brindaran instructores sin ningún costo, para lo cual, “creó el programa “Becando ando en GAM”, el cual dará estímulos económicos a instructores deportivos que estén en situación de desempleo y quieran contribuir a la comunidad impartiendo actividades físicas, deportivas y recreativas” (Colectiva, 2019, párr. 1).

En la Alcaldía se están rehabilitando otros espacios orientados al esparcimiento, actualmente existen ocho albercas dentro de la alcaldía, localizadas en: Deportivo Aquiles Serdán, Carmen Serdán, Deportivo Hermanos Galeana, Margarita Maza de Juárez, Rosendo Arnaiz, Zona 3 Bicentenario, Nueva Atzacolco y Miguel Hidalgo y Costilla; las cuales serán rehabilitadas y renovadas en los próximos meses para ofrecer una alternativa de ocio y entretenimiento a más de 15 mil usuarios.

d) Recreación

La recreación en la GAM se puede apreciar en diferentes sitios donde acuden las personas a distraerse, divertirse, a salir de la rutina y a convivir en familia, por lo regular los fines de semana, los padres de familia junto con sus hijos acuden a los parques o

plazas como parque y plaza Lindavista, vía vallejo, encuentro fortuna y más, para realizar actividades ya sea en familia o con otras personas.

El rescate de algunos espacios ha significado un gran reto para las autoridades, pero el alcalde, el Dr. Francisco Chíguil Figueroa ha señalado la importancia de ofrecer alternativas para la recreación para todos los habitantes de la demarcación. (Colectiva, 2019, párr 6). Se están diseñando espacios donde las personas pasen un momento agradable con su mascota, como es el caso del camellón de Eduardo Molina que adecuó una parte del camellón con juegos para perros, de igual forma adecuó otros espacios con mesas, asientos y lugares para azar lo que gusten comer.

Existen sitios recreativos que permiten que las familias o amistades se unan y salgan de la rutina, así como son las casas y centros culturales que se encuentran en la Alcandía y que ofrecen datos interesantes a los espectadores, los cuales son (México, Gobierno de la Ciudad de, s.f.): Centro de arte y cultura Futurama, Centro de arte Bicentenario poeta Hugo Gutiérrez Vega, Centro de desarrollo social y cultural encuentro juvenil, Casa de la Cultura Palmatitla, Foro Cristiana Payán, Casa de Cultura José María Velasco, Centro de desarrollo social y cultural la Casilda, Centro de desarrollo social y cultural cuchilla del tesoro, Centro de desarrollo social y cultural Primavera, Casa de Cultura estrella José Martí, Casa de Cultura Juventino Rosas, Centro Cultural Carlos Montemayor, Fábrica de artes y oficios Aragón cine Corregidora, Centro Cultural Rafael solana del IMSS, Centro cultural Jaime Torres Bodet (IPN), Centro de desarrollo social y cultural Carlos Montemayor, Centro de desarrollo social y cultural Paco Ignacio Taibo II, Fábrica de artes y oficios Indios

Verdes, Centro de desarrollo social y cultural Carlos Monsiváis, Centro de desarrollo social y cultural Benito Juárez, Centro de desarrollo social y cultural Aarón Gordian Martínez y Centro de desarrollo social y cultural Ali Chumacero.

e) Cultura

En Alcaldía Gustavo A. Madero la cultura se muestra a través de sus costumbres, como por ejemplo: en Martín Carrera al igual que en los pueblos de Aragón y Zacatenco se acostumbra a celebrar tres días previos al miércoles de ceniza, el carnaval de los huehuenches, el cual consiste en 2 filas, una de hombres disfrazados de viejitos, los cuales son llamados *huehuenches*, y otra fila de hombres disfrazados de mujeres con vestidos de XV años, llamados *las viejas*; ambas filas recorren las calles bailando, acompañados de una banda musical y los pobladores que desean seguirlos.

Por otro lado, también se realiza el grito de independencia, el cual se ejecuta el 15 de septiembre mediante una ceremonia cívica en la plaza de la Alcaldía y en cada una de las escuelas de la demarcación; en dichas instituciones se acostumbra a hacer festivales por el día de la madre, del padre, por la revolución mexicana y otros más.

Otro suceso no menos relevante es la festividad del día de muertos, donde los pobladores de la Alcaldía visitan a sus familiares fallecidos en el panteón, de igual manera se celebran las fiestas decembrina, donde se reúnen las familias, en dicha época se acostumbra a visitar el bazar de la rio blanco, donde venden variedad de cosas.

Otro hecho relevante y muy característico de la cultura de la alcaldía es el 12 de diciembre en el cual, se realiza el festejo de la Virgen de Guadalupe, sin embargo, es a partir del 9 y hasta el 12 de diciembre, que se puede apreciar a miles de personas peregrinar en calles y vialidades que van a la Basílica de Guadalupe.

f) Religión Predominante

“El INEGI (2010) menciona que una de las características principales de la delegación es el turismo religioso; el catolicismo constituye una de las manifestaciones de cultura transmitida de generación en generación. Actualmente el 84.5% de la población es católica, mientras que el 15.5% restante profesa religiones pentecostales, evangélicas y cristianas.” (Secretaría de Protección Civil, 2014, pág. 20)

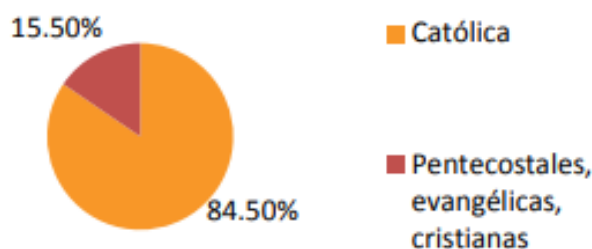


ILUSTRACIÓN 5. RELIGIÓN PREDOMINANTE EN LA GAM.
[HTTPS://WWW.INEGI.ORG.MX/TEMAS/RELIGION](https://www.inegi.org.mx/temas/religion)

g) Educación

“En lo que respecta a la infraestructura educativa con la que cuenta la G.A.M., ésta asciende a mil 520 planteles educativos, de los cuales mil 120 son de nivel básico 410 de preescolar, 495 de primaria y 215 de secundaria, 87 de medio superior, 236 de superior y los restantes 77 de educación especial” (Román Lobo, 2016, pág. 36)

INEGI (2010) citado por Secretaría de Protección Civil (2014, pág. 22), plantea que en el rubro de la asistencia escolar de acuerdo con el grupo de edad, se tiene que de los niños de 3-5 años el 60.5% asisten a la escuela; el 95.5% de los niños del grupo de 12-14 años asisten a la escuela y el 51.9% corresponde al grupo de 15-24 años. Con base en esto, se sabe que, de cada 100 personas entre 6 y 11 años, 97 asisten a la escuela. De cada 100 personas de 15 años y más, 24 tienen algún grado aprobado en educación superior.

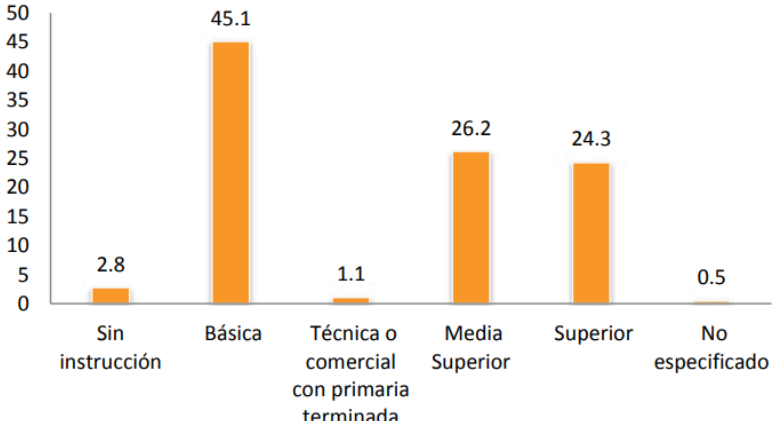


ILUSTRACIÓN 6 POBLACIÓN SEGÚN SU NIVEL DE ESCOLARIDAD EN LA GAM.
[HTTP://WWW.ATLAS.CDMX.GOB.MX/MAPAS/MR_GUSTAVO_A_MADERO.PDF](http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_GUSTAVO_A_MADERO.PDF)
 DF

h) ¿En qué Influye el Ambiente Socioeconómico en el Desarrollo Escolar de los Alumnos de la Localidad?

Influye directamente en las posibilidades que tenga para presentarse a la escuela, para lograr tener todos los materiales que se solicitan al inicio y durante el ciclo escolar.

El estudio socioeconómico es importante porque permite conocer el contexto en el que se desenvuelve el niño; su tipo de vivienda; si los padres tienen empleo, derivado de eso se sabrá si el niño tiene o no, quien lo acompañe a realizar las tareas en casa; si

en los alrededores de su casa hay espacios, ya sean de recreación o cultura, que permitan realizar actividades extraescolares relacionadas con el trabajo en clase; por otro lado la cuestión religiosa también es un punto que se toma en cuenta, pese a que la educación es laica; de estos componentes también surgen conocimientos previos que pueden llegar a servirle al profesor.

Dicho estudio toma importancia cuando se analizan los beneficios que tienen, uno de ellos es que permite que el docente tenga un acercamiento correcto a los niños del grupo que le compete, no se le puede exigir a un menor hacer la tarea con apoyo de los papás, si estos trabajan, es necesario contemplar el estudio socioeconómico que se les pide a los padres, en la planeación, para brindarles una experiencia escolar agradable con aprendizajes significativos.

1.2.2. El referente Escolar

a) Ubicación de la Escuela en la Cual se Establece la Problemática

La escuela se encuentra establecida en la Calle de Atotonilco SN, entre la Avenida Dolores Hidalgo y la calle Huajapan de León, Colonia San Felipe de Jesús, código postal: 07510 en la Ciudad de México (CDMX).

Croquis del plantel:

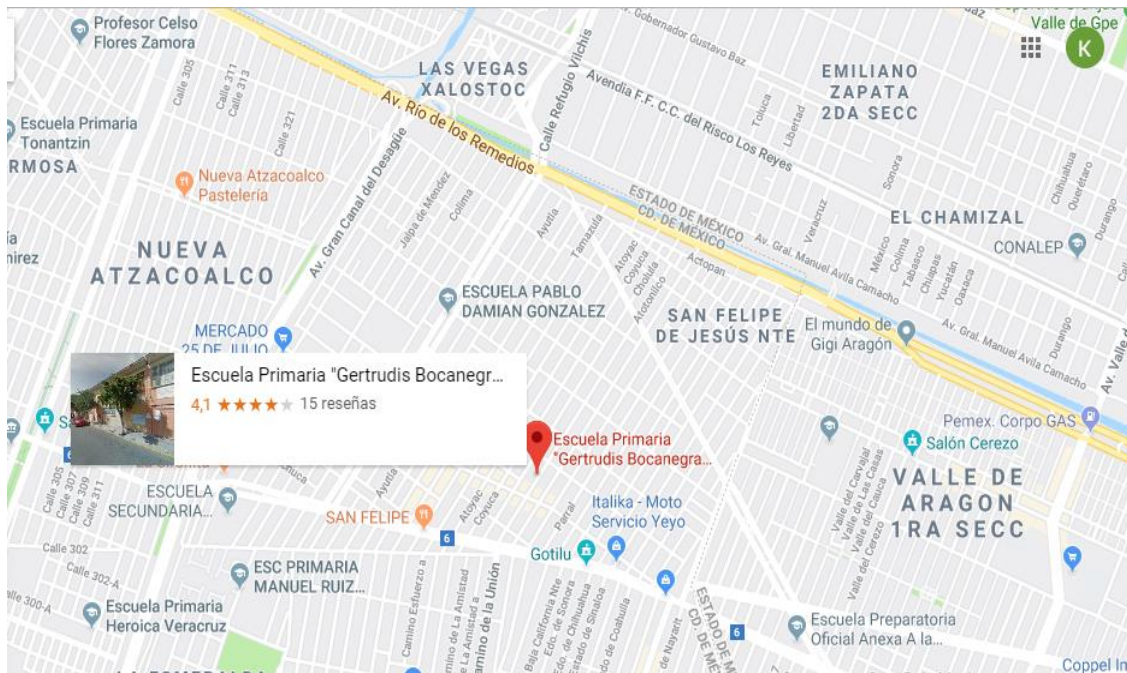


ILUSTRACIÓN 7. CROQUIS DE LA UBICACIÓN DE LA ESCUELA.

[HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/MAPS](https://www.google.com/maps)

b) Status del Tipo de Sostenimiento de la Escuela

La Escuela Primaria Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega es pública, y lleva a cabo lo establecido en la normatividad; cada directivo, profesor, ATP y personal de apoyo cumple con sus funciones.

c) Aspecto Material de la Institución

La institución esta echa de material de concreto; cuenta con mesas, sillas, estantes, escritorios, pizarrones, entrepaños, libreros y libros de texto, en buen estado, al igual que el proyector, material didáctico, de cómputo y de educación física.

d) Croquis de las Instalaciones Materiales

Conserjería	Salón s/n	Salón 19	Salón 20	Salón 21	Escaleras B	Salón 22	Salón 23			
	Bodega E.F Mat.	Salón 5	Salón 6	Salón 7		Salón 8	Bodega E.F Vesp.	Baños niños	Baños niñas	
Patio							Jardinera	Escaleras de emergencia		
Salón 18	salón 17	salón 16	Salón 15	Salón 14	Escaleras A	Salón 13	Salón 12	Salón 11	Salón 10	Salón 9
Salón 4	Salón 3	Salón 2	Salón 1	Entrada	Dirección		Gam	Computo	Zona escolar	
					Mat.	Vesp.				

ILUSTRACIÓN 8. CROQUIS DE LAS INSTALACIONES MATERIALES. ELABORACIÓN PROPIA

e) La Organización Escolar en la Institución

Función	Descripción
Director	Gestor de la escuela
Subdirector de gestión escolar	Acompaña al director a gestionar la escuela de acuerdo a los marcos normativos, con el fin de cumplir los propósitos educativos.
Subdirector académico	Acompaña a los docentes de grupo en su labor de enseñanza y propicia vínculos positivos con los padres de familia
Maestro de grupo de 1°A	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 2°A	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 2°B	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 3°A	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 3°B	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 4°B	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 4°A	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 5°A	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 5°B	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 5°C	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 6°A	Imparte clases en el aula

Maestro de grupo de 6°B	Imparte clases en el aula
Maestro de grupo de 6°C	Imparte clases en el aula
Maestro de Educación Física	Imparte clases mediante actividades deportivas, con el fin de mejorar el rendimiento físico de los alumnos
Maestro de Educación Física	Imparte clases mediante actividades deportivas, con el fin de mejorar el rendimiento físico de los alumnos
Maestro de Educación Física	Imparte clases mediante actividades deportivas, con el fin de mejorar el rendimiento físico de los alumnos
UDEEI	Brinda un servicio educativo especializado
Promotor Tic's	Orienta a docentes y alumnos sobre el uso de nuevas tecnologías
Asistente de servicios al plantel	Mantiene limpios los espacios educativos
Mantiene limpios los espacios educativos	Mantiene limpios los espacios educativos
Mantiene limpios los espacios educativos	Mantiene limpios los espacios educativos

TABLA 2. ORGANIZACIÓN ESCOLAR. ELABORACIÓN PROPIA

f) El Organigrama General de la Institución

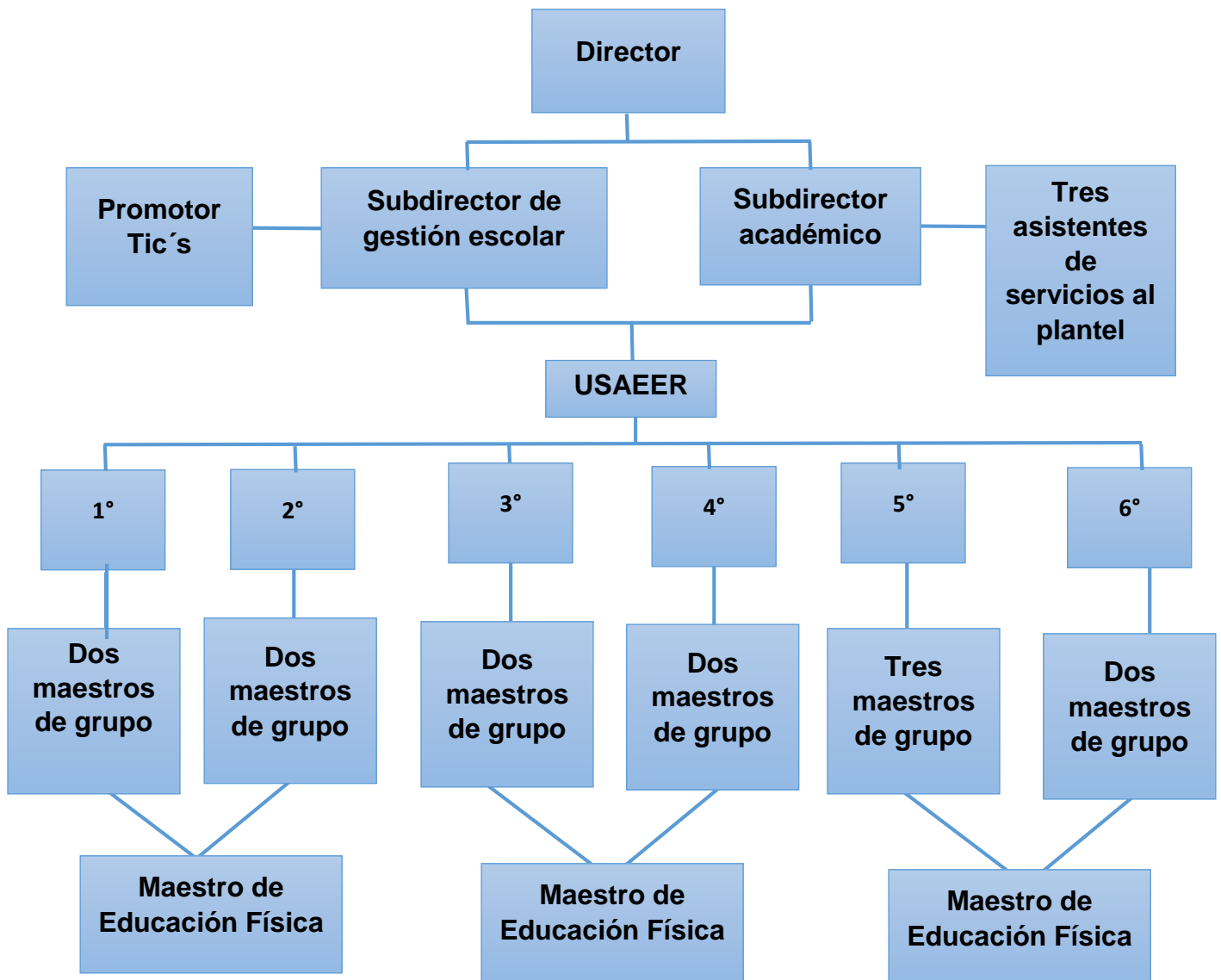


ILUSTRACIÓN 9. ORGANIGRAMA GENERAL DE LA INSTITUCIÓN. ELABORACIÓN PROPIA

g) Características de la Población Escolar

La mayoría de los niños de la institución presentan las características de acuerdo a su edad, como lo marca el estadio de Piaget, operaciones concretas, la escuela cuenta con un niño con retraso en su desarrollo global, y en conjunto con terapias externas que el niño recibe, se le ofrece los conocimientos de acuerdo a su edad, por otro lado

se encuentran inscritos 2 menores con problemas de conducta, los cuales, también tienen seguimiento por parte de la encargada del área de UDEEI y la profesora titular de los menores; todo el personal brinda los servicios necesarios para que sea un espacio educativo enriquecedor y agradable para los niños adscritos a la institución.

La relación entre la comunidad escolar es armónica y cooperativa, como en todos lados, existen ocasiones en las cuales se presentan problemas o dificultades, y cada responsable de ello, pone de su parte para solucionar cada situación de la mejor manera, cabe aclarar que las relaciones positivas son impuestas por la autoridad, quien siempre está al tanto de lo que sucede al interior de la escuela.

La escuela se encuentra en una zona caracterizada como peligrosa; sin embargo, los padres de familia y los niños son tranquilos, uno que otro inquieto; cuando se llega a presentar alguna situación problemática con ellos, son atendidos para llegar a un fin en común. Por otro lado, cuando se requiere apoyo de los padres de familia, para eventos o alguna otra situación, aceptan y ofrecen su ayuda sin problema.

1.3. El Planteamiento del Problema

Definir la problemática es un punto clave en cualquier proceso de investigación, puesto que propicia el camino de la indagación, además de definir y concretar lo que se busca conseguir, tratando de eliminar cualquier dispersión en el proceso.

La pregunta orientadora de la presente tesina, se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

¿El juego UNO una herramienta para favorecer el pensamiento lógico-matemático en los niños de 5 a 6 años en la escuela primaria Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega de la colonia de San Felipe de Jesús de la Alcandía Gustavo A. Madero de la CDMX?

1.4. La Hipótesis Guía del Trabajo de Investigación

Este apartado tiene el designio de guiar la indagación teórico-práctico de la respuesta a la problemática, presentando un supuesto a partir del análisis, el cual será la base del presente escrito, derivado de ello, se expone el siguiente manifiesto:

El juego UNO puede ser una herramienta para fomentar el área de pensamiento lógico-matemático en los niños de 5 a 6 años de edad en la escuela primaria Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega de la colonia de San Felipe de Jesús de la Alcandía Gustavo A. Madero de la CDMX.

El juego UNO es una herramienta inusual en las instituciones, sin embargo, es una herramienta que puede ser muy útil en el progreso de las nociones espaciales, nociones temporales y en la construcción de número, dichos factores son relevantes en las acciones presentes y futuras de los menores.

1.5. La Elaboración de los Objetivos de la Investigación Documental

Los objetivos son relevantes en todos los escritos de investigación de cualquier índole, puesto que es el punto final que se desea, se planea y se compromete a conseguir; permitiendo conjuntar aspectos característicos que permiten analizar la perspectiva, donde se va a establecer la problemática.

1.5.1. Objetivo General

Exponer una investigación documental, en la cual se expongan los aspectos teóricos que ostenten la importancia del juego UNO como herramienta para favorecer el pensamiento lógico-matemático de los niños de 5 a 6 años de edad en la escuela primaria Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega de la colonia de San Felipe de Jesús de la Alcandía Gustavo A. Madero de la CDMX, esto con el fin de mejorar la abstracción numérica, la direccionalidad, la proximidad, las nociones temporales, entre otros aspectos.

1.5.2. Objetivos Particulares

- Elaborar una investigación documental.
- Construir el marco teórico.
- Presentar una posible solución a la problemática planteada.

1.6. La Orientación Metodológica de la Investigación Documental

La realización de un trabajo documental requiere de un seguimiento constante, por ello es necesario la sistematización de las actividades durante su elaboración, cada punto debe estar acorde a la temática para que la interpretación sea adecuada.

La tesina que a continuación se presenta, está sustentada por compendios bibliográficos, que dieron forma al escrito y permitieron la organización de la gestión de la investigación.

A continuación, se presenta la sistematización de la tesina, en la cual se muestran los elementos que fueron utilizados durante su manufactura:

- Elección del tema a estudiar.
- Planeación del trabajo a realizar.
- Averiguación de la bibliografía con más relevancia, que se utilizará.
- Organización, análisis y clasificación bibliográfica obtenida.
- Elaboración del borrador, sujeto a modificaciones según lo requiera.
- Presentación del borrador.
- Correcciones pertinentes, acorde a las observaciones.
- Presentación de la tesina, para revisión final.

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La investigación requiere un aparato teórico-crítico que avale la propuesta que se expone, precisamente de eso se va a tratar este capítulo, se mostrarán los sustentos teóricos que permitan la exposición de temáticas de gran importancia e interés, conforme al enfoque de la problemática.

Teniendo claro lo anterior, a continuación, se presentan los aspectos teórico-conceptuales para su estudio:

2.1. El Aparato Crítico-Conceptual Establecido en la Elaboración del Marco Teórico:

2.1.1. Características de Niños de 5 a 6 Años

Las edades de 5 a 6 años son parte del rango de edad que abarca el periodo preoperacional que va de los 2 a los 7 años, dicho estado es parte de los cuatro estadios que expuso el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980), donde clasifica los niveles de pensamiento infantil.

A continuación se exponen características de los niños que se encuentran en la edad de 5 a 6 años, de acuerdo al tipo de desarrollo:

a) Desarrollo socio-afectivo

“Termina la etapa de rebeldía y autoafirmación, el niño se vuelve conformista” (Dirección General de Educación Básica, 2004). El menor muestra interés por el mundo que le rodea, aprende de ello, para después repetirlo siguiendo las reglas de convivencia.

En este rango de edad surgen los lazos amistosos, según la Dirección General de Educación Básica (2004), los menores muestran una inclinación por compañeros en específico dentro del juego y comienzan el favoritismo por amistades de su mismo sexo. Los juegos dejan de ser paralelos para convertirse en compartidos, se convierte por completo en cooperativo, reconoce las emociones y sentimientos de los demás, sin embargo, sigue predominando el egocentrismo.

“La interacción con iguales se convierte en un juego cooperativo en el que se integran acciones y roles” (Pecci Garrido, Herrero Olaizola, López García, & Mozos Pernias, 2010, pág. 34)

Suelen proteger a los niños más pequeños, son exigentes y cariñosos con ellos y usualmente les imponen las reglas adultas, que les imponen a ellos, ya que, según la Dirección General de Educación Básica (2004), ellos tratan de apropiarse de las exigencias que les solicitan y piden permiso para realizar algo. Los niños de 5 a 6 años por lo general ya preguntaron, para qué sirven los órganos sexuales, es correcto y adecuado que sepan sus funciones y los nombres reales.

“Destacan su naturalidad y su sencillez, imita a los padres para poseer los atributos positivos del modelo de identificación, adopción de valores y creación de la conciencia” (Dirección General de Educación Básica, 2004, pág. 187).

b) Desarrollo del lenguaje

Para niños de 5 a 6 años el lenguaje se convierte en un medio para conocer a un más su entorno y adaptarse a él. “Utilizan 2000 palabras” (Dirección General de Educación Básica, 2004, pág. 187)

El lenguaje de estos menores debe ser totalmente comprensible, con un dominio fonético, no deben haber errores de pronunciación; debido a que es un medio de conocimiento, los niños suelen acercarse a cualquier persona para saber más de ella y conocer más del mundo que les rodea, por lo general son muy platicadores.

A partir de los 5 años, los niños pueden decir mentiras, aun estando conscientes de que no son reales, con el fin de evitar castigos o sanciones. Según la Dirección General de Educación Básica (2004), “aumenta la agresividad verbal; utilizan el lenguaje como medio de expresión de su frustración” (pág. 187).

c) Desarrollo motor

- Grueso

El niño de 5 a 6 años puede marchar bien, con ritmo sin problema alguno, ya sea con música o sin ella, puede hacer algún cambio en su movimiento o marchar más lento o más rápido, incluso cerrando los ojos; según la Dirección General de Educación Básica

(2004), la danza puede ser utilizada como medio de expresion, los niños pueden brincar en un mismo lugar o saltar obstaculos.

Por otro lado, puede lanzar un objeto y de igual forma recoger objetos del suelo. “Mantiene sin dificultad una postura equilibrad y simétrica. Su grado de coordinacion le permite aprender a nadar, a esquiar, a montar en bicicleta e intentar patinar” (Direccion General de Educación Básica, 2004, pág. 187).

- Fino

“Predominancia lateral” (Direccion General de Educación Básica, 2004). Por lo regular los niños de este rango de edad ya manejan una mayor manupulacion de objetos, por lo tanto, ya es capás de utilizar los utencilios para comer, vestirse, desvestirse, bañarse y recortar con tijeras.

“Colorea homogéneamente; copia el triangulo; realiza laberitos complejos. Conoce y reproduce todas las letras (cerca de los 6 años), y puede escribir su nombre” (Direccion General de Educación Básica, 2004, pág. 187)

d) Desarrollo cognitivo-perceptivo

Los niños comienzan a memorizar, por lo que ahora pueden organizar los sucesos en el tiempo, según la Direccion General de Educación Básica (2004), con ello se entiende que dominan las nociones temporales, por otro lado, también domina las nociones espaciales, y ambas las expresan verbalmente.

Ya tienen conocimiento de los nombres y funciones de las partes de su cuerpo y de las funciones básicas de sus órganos internos, por otra parte, suelen imitar acciones de las personas que tienen cerca, pero en modo espejo.

Cuando se les presentan problemas, por lo general los niños de 5 a 6 años resuelven los hechos más relevantes, olvidando otros factores, ante situaciones como estas, “aparece el “yo” como mediador entre impulsos y normas” (Dirección General de Educación Básica, 2004).

“Su capacidad de abstracción no está aún del todo formada: asimila las partes y extrae conclusiones con respecto a una categoría” (Dirección General de Educación Básica, 2004, pág. 187)

2.1.2. El Concepto del Número

El número es una entidad abstracta que representa una cantidad, es decir, es una representación mental, la cual permite darle un valor a los diversos elementos sociales y cotidianos, mediante la relación objeto-cantidad, mientras que el símbolo o la grafía llevan el nombre de numeral. Los números son usados durante toda la vida; en matemáticas es el elemento más importante. A continuación, se presentan los tipos de números en matemáticas:

a) Números Cardinales

Son numerales que se le atribuyen a objetos o personas, utilizando por lo general los números naturales, según GCFGlobal (s.f.), es normal utilizarlos en cualquier situación, ya sea cuándo se proporciona un número de teléfono, al momento de

expresar la edad de una persona o para decir la cantidad de objetos que se encuentran en algún lugar.

b) Números Ordinales

En este caso, según GCFGlobal (s.f.), los números naturales se utilizan para ordenar, para dar una posición, habitualmente se suelen utilizar los términos: 1° (primero), 2° (segundo), 3° (tercero), y así consecutivamente. Usualmente los números ordinales se utilizan en los pisos de un edificio, para colocar cosas en secuencia, para mencionar versiones o festividades.

2.1.3. Construcción del Número

La construcción del número es parte primordial del pensamiento lógico-matemático, el área que se pretende favorecer en esta investigación, en este apartado se expondrán aspectos que se pretende que los niños principalmente de 5 a 6 o 7 años, dominen y el comportamiento de los mismos ante ello. Para Labinowicz (1982) Piaget decía que la comprensión de ideas lógicas y de número en el niño se realiza debido a que el ser humano es un aprendiz activo.

Con el hecho de que los niños sepan los nombres de los números no quiere decir que realmente han logrado la construcción del número, es decir la relación valor-objeto, provocando que ésta habilidad engañe a los adultos.

Unido a lo anterior, cuando los niños pronuncian el nombre de los números sin objetos reales con los cuales se puedan apoyar para contar, realmente la actividad no tiene sentido, el menor no tiene conocimiento del significado del número cuando no sabe asociar el nombre del número a la grafía, o a un conjunto de objetos.

Los niños de 4 a 5 años por lo regular a la hora de contar objetos, no toman en cuenta alguno, o lo cuentan doble o triple, para Labinowicz (1982) Piaget explica que esto sucede porque no reconocen la necesidad de tener un orden a la hora de contar, es decir pronuncian bien los nombres, pero no lo hacen en orden o bien lineal, lo hacen al azar.

Cuando los niños escogen una cantidad, por ejemplo 4 bolitas de papel crepe verde, de un conjunto de 10 bolitas, el número es una abstracción, que solo pertenece en la mente del niño, por lo tanto, escogen bolitas, no un número; según Labinowicz (1982) Piaget expone que al momento de escoger, los menores asocian propiedades físicas que tienen los objetos, en este caso la propiedad física puede ser el adjetivo verde.

Piaget compartió que:

Un número es algo más que un nombre. Un número expresa una relación. Las relaciones no existen en los objetos reales. Las relaciones son abstracciones; un escalón sacado de la realidad física. Las relaciones son construcciones de la mente impuestas sobre los objetos.
(Labinowicz, 1982, pág. 99)

Existe un método muy común para la construcción del número llamado el *método uno a uno*, según Labinowicz (1982) Piaget menciona que es una acción prenumérica que construye las bases de la comprensión del concepto del número, tiene la finalidad, de que el menor relacione el número con el objeto, de tal modo que los niños unan un objeto con otro y que coincida con la cantidad que se les solicita, por ejemplo: se le pone al niño 5 tapas rojas en el piso y le pides que coloque debajo de ellas la misma

cantidad que hay de tapas rojas, pero ahora botones blancos; dicho método puede ser la base para la comprensión del significado del número.

“Los niños menores (hasta los 6 años) experimentan problemas al hacer una correspondencia uno a uno con los objetos de las dos hileras aun utilizando objetos que generalmente van juntos como la taza y el plato” (Labinowicz, 1982, pág. 100).

Con lo anterior se entiende que en la correspondencia uno a uno los niños de 5 años se conformarán con que la fila que ellos hagan, sea de la misma longitud que la fila que les expongan, aunque estos coloquen más objetos en comparación con los objetos ya establecidos, mientras que los niños de 6 años ya colocarán la misma cantidad de objetos que se les piden.

A continuación, se presentan puntos importantes en la construcción del número en los infantes:

a) Conservación del Número

Los niños de 7 años tendrán la capacidad de conservación del número y de dar justificaciones convincentes. Según Labinowicz (1982) para Piaget la noción de conservación del número le permite al niño saber que dos conjuntos tienen la misma cantidad, aun cuando uno de ellos tenga los objetos más separados, o más grandes, o más pequeños, que el otro, con esta noción los infantes lograrán por completo la correspondencia uno a uno.

Con lo anterior se entiende que los niños de 5 a 6 años aún no dominan del todo la noción de conservación del número, estos se fijarán más en el final, que en el proceso,

cabe aclarar que no todos los infantes tienen el mismo desarrollo, así que no se descarta que a los 5 o 6 años se inicie o finalice dicha noción, puesto que se desarrolla gradualmente.

Para el dominio de la conservación del número, se tendría que argumentar las siguientes lógicas:

“Son todavía las mismas. Usted sólo las separó (Identidad). Usted podría ver que son las mismas y las coloca cómo estaban (Reversibilidad). Están más separadas en una hilera por eso la hilera es más larga (Compensación)” (Labinowicz, 1982, pág. 101).

b) Sentido del orden

La seriación o sentido de orden no es otra cosa más que la comparación, debido a que comparan los tamaños de los objetos, cuál es el más pequeño, el más grande o el de en medio, “cada objeto en una serie ordenada es mayor que el objeto que le precede y al mismo tiempo es menor que el objeto que le sigue” (Labinowicz, 1982, pág. 102)

Los niños de 5 años presentan complicaciones al construir una serie, por lo regular realizan comparaciones y pueden llegar a lograr una serie de tres, pero no hay problema, el sentido de orden se desarrolla gradualmente; aproximadamente “a los 6 años y medio es capaz de formar una serie doble por medio del ensayo” (Labinowicz, 1982, pág. 102). Aunque sí los objetos son agrupados en una serie y en la otra no, será complicado para él.

Una vez que el niño empieza a comprender la noción de orden en su mundo físico puede comenzar a observar el orden de números

abstractos. Se dará cuenta al contar que cada parte de la serie es uno más que el precedente y uno menos que el siguiente. (Labinowicz, 1982, pág. 103)

A los 7 años y medio, los niños son capaces de construir series y distinguen los objetos desde el más pequeño al más grande.

c) Inclusión en Clases

La inclusión numérica es relevante en el pensamiento infantil y en la construcción del número, puesto que se logra la agilidad mental de entender la relación entre “algunos” y “todos” según Labinowicz (1982) Piaget expuso que cuando un niño cuenta objetos dejando a un lado sus diferencias de tamaño, color y textura, viendo los objetos pertenecientes a un todo, provoca que el menor cuente el número de objetos en un conjunto, propiciando la inclusión de clase y esto a la vez el conteo de conjuntos sucesivos, por ejemplo: en el conjunto de 4 bolitas de papel crepe de colores están incluidas dos rojas y dos azul, en este momento para el niño un número no es sólo un nombre, ahora es una relación que incluye un 3 un 2 y un 1 de diferentes colores, en este caso el número se usa como número cardinal.

Con lo anterior se entiende que los niños de 5 años necesitan contar objeto por objeto hasta llegar a formar el conjunto que se le ha pedido, mientras que en el caso de los niños de 7 años es más sencillo, para ellos simplemente es relacionar números mentalmente con los objetos y así formar conjuntos.

d) Adición en Clases

Se refiere a la suma de conjuntos para obtener un todo. Con la adición se logra la formulación de ideas lógicas, y se busca dejar a un lado la memorización, según Labinowicz (1982), con esta noción se pretende que los niños no memoricen formulas básicas, si no que resuelvan con ideas lógicas, que sepan que $5+5$ es 10, y que $2+8$ también es 10, con estas bases se desea que los infantes resuelvan problemas matemáticos futuros sin confusiones.

Piaget expone que los niños menores de 6 años por lo regular no dominan esta parte, según Labinowicz (1982), esto sucede porque para ellos es difícil darse cuenta de que una parte es menor que el todo, es decir si un día le das un número de fichas a un niño y al día siguiente le das ese mismo número de fichas al mismo niño pero en distintos conjuntos durante el día, el niño creerá que las fichas del primer día fueron más, porque están todas unidas en un solo conjunto a diferencia del segundo día que las fichas fueron entregadas a él en conjuntos distintos, en este caso el niño de 5 años resuelve su problema perceptualmente en lugar de mentalmente, mientras que un niño de 7 años lo realiza mentalmente, y se dará cuenta que en el 2° día les dieron lo mismo que en el 1°.

2.1.4. Pensamiento Lógico-Matemático

El pensamiento lógico-matemático se puede definir según Piaget como “la relación abstracta de un objeto a un valor que indica su lugar en un orden, representa cuántos objetos se incluyen en un conjunto y es duradera a pesar de reordenamientos espaciales” (Labinowicz, 1982, pág. 108).

“El conocimiento lógico-matemático involucra acciones sobre los objetos, tanto físicas como mentales” (Labinowicz, 1982, pág. 109).

Hoy en día se sabe que el individuo necesita desarrollar herramientas cognitivas que ofrece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, para que pueda desenvolverse adecuadamente a lo largo de su vida en el ámbito cultural y social. Con influencia del contexto en el cual se encuentre, conformará su inteligencia y pensamiento.

Según Labinowicz (1982) para Piaget el niño desarrolla el conocimiento lógico-matemático mediante la interacción física con los objetos que lo rodean, puesto que necesitan conocer su textura, color, peso y todas las características físicas que sean posible, puesto que Según la SEP (2011) el programa de estudios 2011 explica que la manipulación de objetos tiene el papel de apoyo para el razonamiento, el acercamiento físico de los niños hacia el objeto permite que ellos piensen las formas espontáneas y personales en qué lo van a utilizar, las representaciones que van a realizar y las soluciones que le van a dar a cada problema que se le presente con los materiales que usen.

El pensamiento lógico-matemático se encuentra presente en la vida de cada uno de los seres humanos desde edades muy tempranas, permite que los niños y niñas desarrollen nociones numéricas, espaciales y temporales, mediante las experiencias en el hogar y en instituciones educativas, que los prepararán para futuras nociones matemáticas más complejas y resolución de problemas de la vida cotidiana.

Durante la educación preescolar, las actividades mediante el juego y la resolución de problemas contribuyen al uso de los principios del conteo (abstracción numérica) y de las técnicas para contar (inicio del razonamiento numérico), de modo que las niñas y los niños logren construir, de manera gradual, el concepto y el significado de número. (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011, pág. 52)

Según la SEP (2011), para los niños más pequeños el espacio es algo desestructurado y subjetivo, pero conforme presentan experiencias donde realiza movimientos de diferente velocidad y forma, desarrollan representaciones mentales mucho más organizadas y objetivas del espacio donde se encuentran. Las nociones espaciales permiten que el niño establezca relaciones entre él y el espacio, al igual que entre los objetos, que logren distinguir las características de aspectos como las propiedades geométricas de los objetos cotidianos.

A partir de las experiencias que los alumnos vivan en la escuela relacionadas con la ubicación espacial, progresivamente construyen conocimientos sobre las relaciones de ubicación, como son: la orientación (al lado de, debajo de, arriba de, delante de, atrás de, a la izquierda de, a la derecha de), la proximidad (cerca de, lejos de), la interioridad (dentro de, fuera de) y la direccionalidad (hacia, desde, hasta). Estas nociones están asociadas con el uso del lenguaje para referir relaciones, la posición y el uso de un punto de referencia particular,

y tratándose de direccionalidad se involucran dos puntos de referencia.

(Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011, pág. 53)

Como complemento de las relaciones espaciales, la SEP (2011) menciona que el niño construye progresivamente:

El sentido de sucesión: pueden describir acontecimientos del inicio al final y viceversa, ya sea en un cuento o una historia de la vida real.

La separación: sucede cuando pueden dispersar objetos y volverlos a juntar de nuevo en el orden como estaban, como en un rompecabezas.

La representación: se presenta cuando el niño elabora figuras individuales con algún material, o bien cuando observan una figura y la dibujan, habrá representaciones diferentes porque cada menor tiene una percepción distinta de las cosas.

Por otro lado, las nociones de medida están relacionadas con la manipulación de objetos, es decir, con el conocimiento de las propiedades que los caracterizan, en primera se trabajaría con los niños, objetos para medir otros, por ejemplo: lápices o un listón, como instrumento de medición para conocer el largo de una mesa; por otra parte según la SEP (2011), es importante siempre resaltar el lenguaje matemático, llamar las cosas por sus propiedades o simplemente darles el nombre adecuado, por ejemplo: rectángulo, cuadrado o círculo.

Dicho pensamiento se basa en la resolución de problemas, independientemente de los matemáticos, también prepara individuos que sean asertivos en la toma de decisiones y enfrenten situaciones no comunes, puesto que, como meta a futuro el desarrollo de

este pensamiento permitirá que los niños sean capaces de dar una solución benéfica a los problemas que enfrenten a lo largo de su vida.

Un problema es una situación para la que el destinatario no tiene una solución construida de antemano. La resolución de problemas es una fuente de elaboración de conocimientos matemáticos y tiene sentido para las niñas y los niños cuando se trata de situaciones comprensibles para ellos, pero de las cuales en ese momento desconocen la solución; esto les impone un reto intelectual que moviliza sus capacidades de razonamiento y expresión. Cuando comprenden el problema se esfuerzan por resolverlo, y por sí mismos logran encontrar una o varias soluciones, se generan en ellos sentimientos de confianza y seguridad, porque se dan cuenta de sus capacidades para enfrentar y superar retos.

(Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011, pág. 55)

Para que los niños resuelvan problemas matemáticos primero deben conocer la relación objeto-cantidad, para después memorizar el nombre de los números, los problemas en la primera infancia implica diversas acciones, cómo separar, unir, distribuir o igualar y así, utilizar los números con un sentido, que reconozcan el uso del conteo y el momento en que lo deban manejar, en la etapa preescolar se utiliza el conteo cuando hay problemas de agregar o quitar, lo importante es que el niño cuente los elementos, puesto que la suma o resta pasa a ser prioridad del siguiente nivel, la primaria.

El desarrollo de las capacidades de razonamiento en los alumnos de educación preescolar se propicia cuando realizan acciones que les permiten comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones y confrontarlas con sus compañeros. Ello no significa apresurar el aprendizaje formal de las matemáticas, sino potenciar las formas de pensamiento matemático que los pequeños poseen hacia el logro de las competencias que son fundamento de conocimientos más avanzados, y que irán construyendo a lo largo de su escolaridad. (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011, pág. 56)

La actividad con las matemáticas alienta en los alumnos la comprensión de nociones elementales y la aproximación reflexiva a nuevos conocimientos, así como las posibilidades de verbalizar y comunicar los razonamientos que elaboran, de revisar su propio trabajo y darse cuenta de lo que logran o descubren durante sus experiencias de aprendizaje. Ello contribuye, además, a la formación de actitudes positivas hacia el trabajo en colaboración; el intercambio de ideas con sus compañeros, considerándola opinión del otro en relación con la propia; gusto hacia el aprendizaje; autoestima y confianza en las propias capacidades. (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2011, pág. 56)

2.1.5. El Juego

Los seres humanos nacen con el juego, porque esta actividad se convierte en la primera herramienta del niño hacia el mundo exterior. Se entiende que el juego es una acción que pertenece a lo biológico y lo genético.

Esta investigación se basa en la edad de 5 a 6 años, dicho rango de edad pertenece a la etapa preoperacional en la cual, la principal actividad es el juego, por ello se tomó como herramienta para favorecer el pensamiento lógico-matemático, en específico se tomó el juego UNO, del cual se explicará en qué consiste y sus características.

a) Importancia del Juego

El juego es una actividad lúdica que adquiere importancia cuando se aprecian los beneficios que este trae consigo, en los menores comienza con movimientos espontáneos, para después convertirse en coordinados; según Meneses Montero & Monge Alvarado (2001) para Flinchum es una necesidad en su desarrollo, además le permite liberar su energía reprimida, fomentar las habilidades interpersonales y aumentar la agilidad, favoreciendo el desarrollo físico.

Por otro lado, según Chavarría G. & Pérez A. (1995) Jean Piaget lo expone desde lo psicológico, donde afecta directamente el comportamiento, resalta el egocentrismo en los niños y el juguete simbólico, siendo este último el juguete más importante para el menor, debido a que se proyecta. Este autor le da relevancia a la función simbólica, la cual se refiere a la representación de algo, esta función surge mediante la imitación y el juego.

La actividad lúdica es importante en la vida de los niños, logra ubicarlo en el espacio y aprender a usar su cuerpo. Según Meneses Montero & Monge Alvarado (2001) su importancia se acrecienta en la etapa preoperacional, debido a que contribuye al desarrollo cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje, al igual que el desarrollo físico, cultural y emocional.

Según Cabrera Angulo (1995) para el psicólogo estadounidense Jerome Bruner el juego da acceso a la creatividad y flexibilidad, donde lo importante es la reacción del niño, formulando preguntas como: ¿de qué forma lo tomó? y ¿cómo lo realizó en el juego? además de realizar comportamientos distintos o combinaciones entre ellos, en ese momento los niños pueden resolver problemas en la realidad.

El juego libre, además de incrementar opciones de comportamiento, al unirse con el conocimiento provoca la creatividad, y esto a la vez la flexibilidad de pensamiento. Según Cabrera Angulo (1995) el lenguaje es un aspecto que se utiliza durante el juego, en especial en los que tienen varios papeles, desarrollando así más el lenguaje, la habilidad lecto-escritura y el entendimiento de la historia.

Durante el juego de un niño se puede llegar apreciar que en ocasiones los niños juegan realizando acciones que expresan malas experiencias, es necesario dejar que la realice, el juego es vital para el desarrollo emocional, “Sigmund Freud (1973) menciona que el juego compulsivo es otro mecanismo por medio del cual el niño desecha eventos no gratos de su vida social o emocional.” (Cabrera Angulo, 1995, pág. 19).

Con lo anteriormente citado se entiende que el juego contribuye al manejo de sus emociones, en virtud de que el niño identifica sus emociones cuando las expresa y al mismo tiempo cuando reconoce la de los demás, construyendo así, la empatía.

El juego es tan importante porque es necesario en el desarrollo de los niños, puesto que abarca el desarrollo físico, intelectual, emocional, y psicológico, se puede decir, que es un puente al conocimiento, además de ser una herramienta de socialización.

b) Juego Simbólico y Juego de Reglas

En este apartado se detallará el juego simbólico, el cual, pertenece a la etapa preoperacional y el juego de reglas, el cual, se presenta en la etapa de operaciones concretas, se hablara de ellos porque en estos se incluye el rango de edad, del cual se basa esta investigación, que es de 5 a 6 años.

El juego simbólico puede que comience antes, pero es un hecho que a los 2 años ya existe, se estima que éste tiene relevancia hasta los 6 o 7 años. Dentro del juego simbólico se presenta una evolución del juego en los niños, según Pecci et al., (2010) al principio se presenta *el juego individual* el cual, por lo regular se presenta antes de los 2 años, en éste el niño juega solo sin tomar en cuenta a nadie más y centra en actividades cotidianas de la casa; posteriormente se presenta *el juego paralelo* el cual, suele tomar fuerza de los 2 a los 4 años, en éste parece que el niño juega con otros infantes pero solo los observa, y puede que deje de jugar su propio juego para imitar el juego de los demás, se centra en personajes ficticios (súper héroes) y en actividades fuera de casa.

Por ultimo aparece *el juego compartido*, el cual por lo regular aparece a los 4 años; en esta parte del juego simbólico se encuentran los niños de 5 a 6 años, y como bien se mencionó anteriormente aparecen los lazos amistosos y ahora los niños juegan juntos

La interacción con los iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprenden que cualquiera puede representar varios papeles y que cada rol precisa de un lenguaje y unas actitudes diferentes. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener. (Pecci et al., 2010, pág. 34)

En este juego entre iguales, llegarán a un acuerdo entre los jugadores, ya que el juego estará sujeto a lo que sucede en la vida real, ya no del todo será inventado, por ejemplo: si juegan a los maestros, puede que algunas cosas sean ficticias pero el juego estará reglado por acciones que ellos ven en la escuela, según Pecci et al., (2010), con esto los niños ponen sus reglas de juego en el juego simbólico, dando paso al siguiente tipo de juego, *el juego de reglas*.

El juego de reglas corresponde a la etapa de operaciones concretas, sin embargo, como ya se mencionó éste juego suele aparecer desde los 6 o 7 años dentro del juego simbólico. Según Pecci et al., (2010), a los 5 años todavía no es obligatorio el uso de reglas en el juego, puesto que el juego se forma en base a las experiencias que han observado en la vida real (en el párrafo anterior se expuso un ejemplo de ello), o bien la regla se toma como un ejemplo por parte de un adulto.

Mientras que a partir de los 6 años los niños juegan “unos contra otros para ver qué jugador es el ganador respetando la regla que han aprendido respecto al juego. En cuanto a la conciencia de la regla, esta se considera ahora que es obligatoria y no se puede modificar” (Pecci et al., 2010, pág. 37).

c) Juego de Cartas

El juego de cartas es un juego de mesa que es utilizado ocasionalmente en las aulas, estos han servido como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que trae consigo grandes aportaciones en el desarrollo del niño. Este tipo de juego es parte del juego de reglas, por ende, el juego de cartas presenta los siguientes beneficios (Pecci et al., 2010, pág. 37):

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

d) Juego UNO

El juego UNO es la herramienta que se pretende utilizar en esta investigación, para favorecer el pensamiento lógico-matemático, en la edad de 5 a 6 años, en este apartado se conocerán sus características y un breve resumen de su utilización entre adultos.

Para los educandos puede ser un poco más emocionante jugar algo que ya conocen, utilizan o han visto en su contexto familiar, los niños aprenden más cuando relacionan lo que ven en la escuela con su vida cotidiana.

Independientemente del nombre del juego, este tiene características que logran su relación con el ámbito educativo, como lo es su gran relación con el número y la direccionalidad, de igual forma con la abstracción numérica y los colores, por ello se vuelve atractivo adecuar el juego UNO dentro de las aulas.

Existen varias versiones de este juego, pero todas tienen las bases del primero que se conoció, algunas de las versiones que están a la venta son: uno rocking robot, explosión, extreme, flash, entre otros.

“El juego UNO tiene como objetivo deshacerse de todas las cartas que se “roban” inicialmente, diciendo la palabra “UNO” cuando queda la última carta en la mano” (UNO juego de cartas, s.f., párr 1).

El juego se prepara de la siguiente forma: se baraja las cartas y cada jugador recibe siete cartas. Las cartas restantes se ponen encubiertas en el centro y forman el mazo. La primera carta se desvela y se pone al lado. Un jugador se sortea y empieza la ronda. (UNO juego de cartas, s.f., párr. 2)

El juego presenta cartas con acciones diferentes en cada color que le dan más emoción, menciona que son: carta toma 2, carta toma 4, carta de retorno, carta de intermisión, y carta de elección de colores. Se

encontrarán 25 cartas de cada color (rojo, verde, azul y amarillo).
(MATTEL games, s.f., párr 1)

Al inicio alguien saca una carta de centro, sólo se puede poner una carta del mismo color o del mismo número. Las cartas negras o adicionales tienen acciones distintas con reglas particulares. Si un jugador no puede poner la carta oportuna, tiene que tomar cartas del centro. Quién se queda con una sola carta, debe decir UNO, Si un jugador lo olvida y el otro lo nota a tiempo (antes de que el siguiente jugador haya tomado o a depuesto una carta) tiene que tomar dos cartas de pena. El ganador de la ronda es el que se queda sin cartas. Los puntos se suman y se comienza una nueva ronda.

2.2. ¿Es Importante Relacionar la Teoría con el Desarrollo de la Práctica Educativa Diaria en tu Centro de Trabajo?

Definitivamente la respuesta es afirmativa, la teoría tiene suma relevancia en la práctica educativa diaria, puesto que da sentido a cada una de las actividades, es decir es el *porqué* de cada *acción* por parte de los docentes en las aulas de las instituciones educativas.

El trabajo en las escuelas no se realiza solo porque sí, cada actividad está planeada para desarrollar un aprendizaje específico, el cual surge de bases y fundamentos teóricos, cabe aclarar que no todos los niños aprenden de la misma forma y al mismo tiempo, aspectos como este, el contexto, las características y capacidades que presentan los alumnos a cierta edad y otros aspectos teóricos son fundamentales al momento de realizar la planeación de actividades que se llevarán a cabo durante todo

el ciclo escolar, con el fin de que los menores se apropien de los conocimientos que realmente necesitan.

En el caso de este tema es relevante conocer la teoría que conlleva el pensamiento lógico-matemático, pues como bien se vio antes su interiorización en los niños, conlleva muchos aspectos que deben conocer los instructores, puesto que dicho pensamiento favorece actitudes que se verán reflejadas en un futuro corto y también lejano.

En esta tesina se aborda un marco teórico relevante en la labor docente como las características de los niños de 5 a 6 años, con la cual los docentes conocen ciertos comportamientos de los infantes, también se menciona el juego, cuya actividad es muy común en las aulas, y por ello es necesario saber la teoría que existe de dicha actividad para comprender su importancia y el tipo de juego que se debe utilizar, de igual forma proporciona información sobre el concepto y construcción del número, los cuales son temas importantes, que al no conocer su trasfondo teórico puede que no se logre la consolidación de los mismos, todos estos aspectos que conforman el cuerpo metodológico son importantes en el desarrollo educativo del niño, por ese motivo es importante relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica educativa diaria en el centro de trabajo que se menciona en esta investigación.

La teoría abre las puertas al conocimiento, y quien más, sino los profesores deben estar directamente relacionados con los documentos teóricos, por la sencilla razón de ser los transmisores de conocimientos, deben estar bien informados para poder

formar; un docente siempre debe estar en constante actualización, para estar a la vanguardia de las nuevas generaciones.

2.3. Los Docentes del Centro de Trabajo al Cual se Pertenece Llevan a Cabo su Práctica Educativa en el Aula ¿Bajo Conceptos Teóricos?

Efectivamente en el centro escolar cada uno de los docentes que están frente a grupo lleva a cabo su práctica educativa bajo conceptos teóricos, puesto que, es imposible guiar a los alumnos al desarrollo máximo de su potencial sin los conocimientos teóricos, debido a que, brinda las bases para conocer las acciones correctas del actuar docente siempre en beneficio del alumno.

Los conceptos teóricos son de suma importancia, gracias a ellos se puede conocer las características de los niños por edad, utilizar el juego apropiado a ello, y conocer la importancia de los campos formativos, entre los cuales se encuentra el pensamiento lógico-matemático, con ello se logra que el desempeño docente sea de calidad.

Los estudios que amparan las afirmaciones de los teóricos, permiten que cada vez se tenga mejores resultados educativos, por ende la sociedad tiene ciudadanos más preparados y útiles. Por ello los docentes del centro de trabajo del cual se habla en esta investigación, optan por seguir la vía teórica como base para que los individuos tengan un desarrollo integral y una mejor calidad de vida.

Referente al campo formativo, el pensamiento lógico-matemático, el actuar docente de la institución, siempre trabaja bajo aspectos teóricos y con base a los planes y programas que expide la SEP, lo cual permite que los alumnos desarrollen conocimientos matemáticos y la formación de ideas lógicas.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

La teoría siempre va a tener gran relevancia, puesto que respalda las acciones en las instituciones educativas y deja claro que cada una de las actividades siempre tienen un fin pedagógico.

Sin embargo, la práctica, adicional a los planteamientos teóricos también requiere tomar en cuenta aspectos externos, precisamente de eso se va a tratar el capítulo 3, en el cual se abarcarán todos los aspectos que intervienen en la implementación de la propuesta.

3.1. Título de la Propuesta

Taller con la implementación del juego UNO como herramienta didáctica con el fin de favorecer el pensamiento lógico-matemático.

3.2. Justificación para Llevar a Cabo la Propuesta

Para llegar a ser un individuo con inteligencia lógica y matemática, con la capacidad de razonar, con metas y con toma de decisiones en situaciones de conflicto, se necesita sentar las bases del pensamiento lógico-matemático a temprana edad.

Conforme el niño crece se enfrenta a operaciones matemáticas más difíciles y situaciones de conflicto en más ocasiones, por ello es necesario desarrollar las nociones espaciales, temporales, de medida, y la construcción del número, dichos aspectos se engloban en un campo formativo: el pensamiento lógico-matemático, y así llegar a ser el individuo que se describió anteriormente.

Es a partir de observaciones en algunos niños recién llegados del preescolar a la escuela primaria Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega, de la Alcandía Gustavo A. Madero de la CDMX, que se notó la dificultad entre el entendimiento del significado del número y la simple memorización de la grafía, lo cual hizo surgir el interés por buscar una solución a dicha situación, con una herramienta didáctica de utilidad, como lo es el juego UNO.

El juego UNO cuenta con características como son los números y los colores, los cuales permiten una cercanía al ámbito educativo, puesto que, se puede aplicar con la finalidad de ayudar en la construcción del número, adicional a esto también se busca que el menor tenga la satisfacción de obtener un logro, y con ello también se aporte a la construcción de la autoestima y otras áreas de desarrollo.

Cabe aclarar que se realizarán las adecuaciones educativas pertinentes a la forma de uso del juego de cartas ya antes mencionado, en base a los objetivos pedagógicos, para la utilización en el aula en el área de matemáticas, tomando en cuenta las características del desarrollo de los niños.

Con el juego UNO en las aulas, se busca generar menor rezago educativo a causa de frustración por no dominar el área de matemáticas y generar más educandos con propósitos y con un desenvolvimiento óptimo.

3.3. ¿A Quién, o a Quiénes, Favorece la Implementación de la Propuesta?

La implementación de la propuesta favorece principalmente a los niños porque beneficia el desarrollo de habilidades matemáticas, como la construcción del número, el conteo y prepara a los menores para actividades matemáticas con una complejidad mayor en el futuro, al igual que la resolución de problemas, el individuo enfrentará ambas cuestiones a lo largo de su vida.

Por otro lado, también favorece a los profesores, debido a que es una herramienta que puede utilizar en su práctica diaria para trabajar el pensamiento lógico-matemático y obtener resultados positivos, por último, beneficia a la escuela porque el desarrollo de dicho pensamiento antes ya mencionado da como resultados individuos con una capacidad intelectual buena, por lo que brinda prestigio a la institución.

3.4. Los Criterios Específicos que Avalan la Implementación de la Propuesta en la Escuela o en la Zona Escolar

La Institución donde se plantea implementar la propuesta, brinda la oportunidad de ocupar el espacio físico que mejor favorezca la realización de las actividades con la utilización del juego UNO, en los horarios que las profesoras titulares de los grupos designen sin afectar los horarios de clases que tengan los niños, esto gracias a la amabilidad de la profesora de grupo y las autoridades, las cuales adecuarán su

planeación, todo con el fin de buscar una mejora en los niños y con la inquietud de conocer una herramienta didáctica distinta.

Se tiene pensado trabajar con el juego de cartas UNO y el pizarrón, adicional a esto colores, lápiz, goma, sacapuntas y hojas blancas, sin descartar la opción de utilizar otros materiales.

3.5. La Propuesta

3.5.1. Título de la Propuesta

La opción de efectuar un taller usando el juego UNO con la herramienta a trabajar nació porque es algo inusual, divertido entre las familias, porque presenta características que se les puede sacar provecho, puesto que pueden ser útiles en las aulas, consiguiendo que con la habilidad de la docente se puede llegar a adecuar para que no sólo sea un juego divertido para adultos sino también para niños. Se pretende principalmente favorecer el pensamiento lógico-matemático y lo que dicha área conlleva en niños de 5 a 6 años. Como ya se mencionó la utilización del juego UNO es dirigido a los niños, de igual forma los docentes y a la escuela en general porque no es un juego que sólo se deba utilizar en un grado en específico, por lo tanto, se puede utilizar en los distintos grados que haya, claro está, haciendo las adecuaciones de acuerdo con las características de los alumnos con los que se vaya a utilizar.

3.5.2. El Objetivo General

El objetivo de utilizar el juego UNO en un taller dirigido a niños de 5 a 6 años, es alcanzar un adecuado desarrollo del pensamiento lógico-matemático, dando como resultado la conservación del número y con ello formar la concepción de la seriación,

la inclusión y adición de clases, con el fin de que los menores interioricen el uso del número como valor de un objeto y que propicie la capacidad de solucionar problemas en la vida diaria.

3.5.3. Alcance de la Propuesta

Se pretende que al término del taller los alumnos tengan un mayor conocimiento según sea el grado o nivel educativo al que se aplique, dependiendo de ello será el avance que se logre:

Los niños de preescolar tendrán un avance al comenzar a identificar los aspectos de direccionalidad, agrupación y separación de objetos, durante el proceso de la conservación del número, por lo tanto, la construcción del número en el pensamiento del niño tendrá un avance de acuerdo con su edad, y tendrá la capacidad de hacer la relación entre un objeto y su valor abstracto.

Mientras que los niños de primaria de 6 años ya dominan mayormente la conservación del número, por lo tanto, tendrán un avance al lograr la construcción del número, sin olvidar mencionar que pueden variar los resultados, porque no todos los menores se desarrollan de la misma forma y al mismo tiempo.

3.5.4. Temas Centrales que Constituyen la Propuesta

Hay temas que son clave para el logro del objetivo planteado, a continuación, se presentan dichos temas:

- Conservación del número: consolidación de la relación entre un valor abstracto y un objeto.

- Conteo: los niños utilizan el numeral, la grafía y las propiedades del objeto.
- Razonamiento numérico: técnicas para contar, ya sea uno por uno o mentalmente.
- Noción espacial: los niños saben el lugar de un objeto en un conjunto.
- Manipulación de objetos: medio para la identificación de la relación objeto-valor.
- Juego: medio por el cual se pretende que los alumnos construyan el número.

3.5.5. Características del Diseño

El taller que se pretende implementar tendrá las siguientes características:

- 5 sesiones.
- El tipo en cada actividad será de 30 minutos.
- El horario y los días serán en los espacios que autorice la profesora titular.
- Se realizará dentro de la escuela primaria Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega en un grupo de primer grado.

3.5.6. ¿Qué se Necesita para Aplicar la Propuesta?

Para aplicar la propuesta se necesita la autorización de la autoridad inmediata la cual es la directora del plantel y posteriormente de la profesora para llevar a cabo la propuesta con el grupo designado, se pretende utilizar el patio, pero si por requerimientos climáticos no se puede utilizar se usará el salón de los niños.

El material indispensable va a ser el que la propuesta propone, el juego UNO, sin descartar la utilización de otros materiales para el apoyo de las actividades; se le pedirá a la profesora apoyo para la adaptación de la propuesta, porque ella más que nadie

conoce las características en las que se encuentran los alumnos antes de la aplicación, posteriormente en conjunto con la profesora se compararán los resultados del antes y el después de la aplicación hecha a los alumnos.

3.6. Mecanismo de Evaluación y Seguimiento en el Desarrollo de la Propuesta

Es necesario los instrumentos de evaluación para tener un seguimiento del avance de los niños; para saber si se lleva a cabo el objetivo deseado se tendrá el registro en una bitácora en la cual se harán anotaciones diarias, se realizará una lista de cotejo donde se pondrán los logros de acuerdo con los aspectos que se manejen, y se realizara una rúbrica grupal, anexado a esto algún producto que puedan realizar los alumnos. A continuación, se presentan instrumentos de valuación que se utilizarán:

FORMATO DE LISTA DE COTEJO

Maestra:

Nombre del alumno:

Grupo:

Fecha:

Indicadores	Lo logro	No lo logro	Puntos	Sugerencias
Actividad: <u>cuantos somos</u>				
Participación				
Entrego tarjeta				
Dijo su número correcto				
Comparo colecciones por conteo				
Identifico diferencias entre cantidades				
Actividad: <u>Formemos el número juntos</u>				
Soluciona problemas numéricos				
Mostro la tarjeta correcta				
Actividad: <u>Circuito numérico</u>				
Comprendió la direccionalidad				
Se dirigió hacia adelante y/o atrás				
Realizo el coteo				
Actividad: <u>caminito</u>				
Realizo conteo				
Comprendió la direccionalidad				
Actividad: <u>Juntar objetos</u>				
Realizo conteo				

El seguimiento de la propuesta se realizará mediante situaciones didácticas de las cuales constará el taller, y se obtendrán los objetivos deseados:

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA		ACTIVIDAD DIDÁCTICA
Pensamiento matemático		<p><u>Formemos el número juntos</u> Es necesario dividir al grupo en dos equipos, al equipo "A" se le repartirá hasta 30 objetos, ya sean juguetes, botones, etcétera, mientras que al equipo "B" un juego de cartas del juego UNO. Empieza el equipo "A"</p> <p>Debe haber música, el primer niño pondrá su juguete entre las rodillas y caminar hasta donde hay 4 círculos pintados, donde debe dejar caer el juguete, sin tocarlo con las manos. Tras él, saldrá un segundo concursante con la misma dinámica.</p> <p>Cuando pare la música el equipo "B" contará los objetos que hay en el piso. Si el grupo ya tiene conocimiento sobre el número que representa la cantidad, podrán mostrar el número con las tarjetas según el color del círculo.</p> <p>Entre ambos equipos comprobarán que esté correcto el conteo y la representación numérica. Si el conteo y las respuestas son correctos, el equipo "A" ganará un punto. Después invertirán los roles y será el equipo "B" el que traslade los objetos y el equipo "A" los contará. Después de 10 rondas, 5 por el equipo "A" y 5 por el equipo "B" Se definirá el ganador.</p> <p>Después de que hayan pasado todos los equipos formados, cerrarán la actividad con preguntas: ¿Cuál fue el número más grande? ¿Cuál el menor? ¿Que aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
PROPÓSITO		
Comprende problemas numéricos que se le plantean, estimula sus resultados y la representación de dibujos símbolos o números		
RECURSOS	TIEMPO	
Conjunto de juguetes pequeños botones grandes o monedas didácticas aproximadamente 30 por equipo, juego UNO, gis color rojo, azul, amarillo y verde.	30 mín. aproximadamente	

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA		ACTIVIDAD DIDÁCTICA
Pensamiento matemático		<p>Círculo numérico Organizar al grupo en equipos de cinco y sentarlos en Círculo lo más juntos posible. Se acomodarán las cartas del juego UNO en el centro en forma de círculo, estas estarán al revés mostrando el logo del juego, con excepción de las cartas que marcan retorno. Cada equipo jugará con una moneda o semilla y avanzará conforme el número que les indique el dado. Por turno cada equipo tirará los dados y avanzará en el círculo los lugares que marquen. Quién tira será el encargado de tomar el objeto que representa al equipo y realizar el conteo, el grupo le ayudará a llegar a la casilla correcta para poner la moneda o semilla.</p> <p>Si cae en una de las cartas retorno voltearán la carta que sigue y el número que muestre la carta será el número que tendrán que regresarse, pero si sale la carta más cuatro avanzan 4 lugares, de igual forma con la Carta + 2 avanzan 2 lugares; o si sale la carta de intromisión colocan la semilla o moneda en esa carta. Gana el equipo que llegue primero la meta.</p> <p>Con el círculo aún formado, realizar las siguientes preguntas: ¿Cuál es el número más grande que se regresaron? ¿Cuál es el que sigue? o cuestiones como: si estoy en el lugar dos ¿Cuántos me faltan para llegar al 5? Afianzando el orden numérico.</p> <p>Cierra la actividad en plenaria pidiendo a los niños que comenten si les agradó la actividad, y si fue fácil o difícil de realizar y qué aprendieron.</p>
PROPÓSITO		
Comprende la direccionalidad, usa en orden ascendente y descendente los números y ejecuta desplazamientos, organiza información de forma sencilla.		
RECURSOS	TIEMPO	
Dos dados, juego UNO, monedas o semillas.	30 mín. aproximadamente	

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA		ACTIVIDAD DIDÁCTICA
Pensamiento matemático		<p><u>Caminito</u> Se coloca en una mesa las cartas con los números hacia abajo, divididas en colores, se realiza un camino de aros o de rayas de gis en el patio. El grupo se organiza en 4 equipos uno por cada color, un niño de cada grupo volteará una carta, el número que salga será el número de saltos que dará sobre cada aro o raya. Así con cada equipo.</p> <p>Si sale la carta más 2, brincan 2 espacios, si sale +4 saltan 4 espacios, si sale la carta intermisión no saltan, si sale la carta retorno regresan 2 lugares. Gana el equipo que llegue a la meta, cuando gane un equipo se le realizarán preguntas como: ¿cuántos lugares hay de diferencia entre el equipo azul y el equipo verde? ¿Cuántos lugares hay entre el equipo amarillo y el equipo rojo?</p> <p>Para finalizar los niños se sentarán en círculo y se les harán preguntas como: ¿por cuantos saltos gano el equipo ganador, ante los demás? ¿Qué les pareció la actividad? ¿Les gustó?</p>
PROPÓSITO		
Reconocimiento de la direccionalidad y el conteo		
RECURSOS	TIEMPO	
Juego UNO, aros o gis	30 mín. aproximadamente	

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA		ACTIVIDAD DIDÁCTICA
Pensamiento matemático		<p><u>Cuántos somos</u> Se colocará una mesa enfrente de todos los niños, en ella se colocarán las cartas con los números en orden, de igual forma se preparará un ejercicio con dibujos hechos en el pizarrón y se cuestionará en ¿Qué figura hay más manzanas y cuántas son? ¿Dónde hay menos triángulos y cuántos son?</p> <p>A quienes entreguen la carta correcta se le repartirá un botón, moneda o juguete. Juntan más objetos los que ganen consecutivamente. Entre el docente y los alumnos harán el conteo para saber el número exacto de los alumnos que hay en el salón de clases, cada alumno se enumerara uno a uno consecutivamente hasta llegar al último niño y obtendrán el resultado.</p> <p>Se cerrará la actividad con un resumen de lo que hicieron, se les preguntará qué aprendieron si les gustó la actividad y por qué, finalmente realizarán un dibujo de ellos y el número que les tocó en el conteo grupal.</p>
PROPÓSITO		
Compara colecciones ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay "más" que "menos que", "la misma cantidad que".		
RECURSOS	TIEMPO	
Botones o juguetes pequeños el juego UNO, una hoja y colores	30 mín. aproximadamente	

CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA		ACTIVIDAD DIDÁCTICA
Pensamiento matemático		<u>Juntar objetos</u> El grupo se divide en equipos, cada uno tendrá un juego UNO y una colección de objetos pequeños, las cartas se colocan con los números hacia abajo y se revuelven. Por turnos cada alumno toma una tarjeta y luego comparan los números, cada niño tomará el número de objetos que tenga la carta que haya sacado y así consecutivamente. Gana el niño que tenga más objetos. Cerrarán la actividad con preguntas a cada equipo: ¿Cuál fue el número más grande? ¿Cuál el menor? ¿Que aprendieron? ¿Cómo se sintieron?
PROPÓSITO		
Nociones de conteo y reconocimiento del número		
RECURSOS	TIEMPO	
Juego UNO y objetos pequeños.	30 mín. aproximadamente	

3.7. Resultados Esperados con la Implementación de la Propuesta

Se espera que con la implementación del juego UNO en las aulas se obtengan resultados positivos que proporcionen grandes beneficios en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, se desea que los alumnos muestren avances significativos y que de acuerdo con su desarrollo se pueda sacar el mayor provecho del potencial cognitivo en la construcción del número, que como bien se sabe es progresivo.

Se espera que se consoliden los asientos necesarios sobre los conceptos bases de dicho pensamiento, para que de acuerdo con su capacidad cognitiva despliegue su desarrollo óptimo sin ninguna complicación, y sea un individuo apto para resolver problemas cotidianos y problemas matemáticos en los siguientes niveles.

CONCLUSIONES

- ❖ El contexto externo de la escuela es importante, permitió saber a grandes rasgos que la localidad cuenta con personas de clase media y media baja.
- ❖ El referente geográfico, dio a conocer que la G.A.M. es una demarcación que tiene muy contaminados sus arroyos; que tienen varios medios de comunicación, por lo tanto los niños son de mente abierta; que presenta variedad en el traslado, por ende no debe presentarse ningún problema con la puntualidad.
- ❖ El ambiente socioeconómico, arrojó que la mayoría de la población de la Alcaldía cuenta: con los servicios de vivienda, con empleo, con opción de aprender un deporte, con educación mínima de primaria y con una cultura muy peculiar.
- ❖ El contexto interno de la escuela permitió conocer los espacios que se pueden utilizar en la implementación de la estrategia que se plantea en este escrito.
- ❖ Los niños de 5 a 6 años de edad, son muy astutos, ya tienen dominio fonológico, aun no diferencian la realidad de la fantasía, pero pueden mentir para conseguir algo, las amistades toman fuerza y ya logran ubicarse en el espacio y el tiempo.
- ❖ El concepto del número debe quedar claro para poder formular la construcción del número en los niños, es necesario conocer algunos de los tipos de números, tal vez no todos, pero sí algunos para tener noción de su existencia.
- ❖ Los números cardinales son aquellos que se le atribuyen a personas u objetos, mientras que los ordinales son aquellos que sirven para darle un orden a una lista o algo relacionado.
- ❖ La construcción del número se puede apoyar por medio de las características de los objetos, ya sea su color, tamaño o textura, con esto se pretende dar a entender que

la manipulación de objetos es importante para que los niños formulen la noción del número.

- ❖ El método uno a uno, es de los más utilizados, porque por lo regular se obtienen resultados positivos, se pretende que los niños hagan ese vínculo entre objeto-valor, que entiendan que el número 1 equivale a un objeto; el logro de reconocer dicho valor sucede cuando el niño desarrolla la conservación del número, que por lo regular tiene sus inicios a los 4 años. A los 7 años el menor ya debe haber terminado de desarrollar la conservación del número, sin embargo, esto puede variar de acuerdo con el desarrollo de cada menor.
- ❖ La seriación, la inclusión de clases y la división en clases dan inicio al uso de sumas y restas por medio del conteo, en el caso de los niños pequeños lo hacen uno por uno y en el caso de los niños mayores lo realizan mentalmente.
- ❖ El pensamiento lógico-matemático es un aspecto de suma importancia para el desenvolvimiento de cada ser humano, permite un gran desarrollo mental durante la realización de las actividades, de igual forma logra la comprensión del uso de los números, la comprensión de la direccionalidad y de la ubicación espacial y temporal.
- ❖ El juego es algo biológico del ser humano, origina la creatividad y un actuar con valores, favorece el desarrollo físico, psicológico, cognitivo, cultural y emocional, permite al niño aprender a usar su cuerpo, ubicarse y socializar.
- ❖ El juego UNO es familiar y consiste en deshacerse de las cartas hasta que solo quede una y gritar UNO, para posteriormente deshacerse de ella, el que lo haga será el ganador, el juego tiene una serie de reglas, las cuales lo caracterizan al igual que los números y colores que presenta en la fachada.

BIBLIOGRAFÍA

- Cabrera Angulo, A. (1995). *El juego en educacion preescolar: desarrollo social y cognoscitivo del niño*. México: Uribe y Ferrari Editores.
- Chavarría G., M., & Pérez A., M. (1995). *El reto de la educación preescolar en una sociedad cambiante*. San José, Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Dirección General de Educación Básica. (mayo de 2004). *"Teorías Contemporáneas del Desarrollo y Aprendizaje del Niño"*. México: Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social . Obtenido de "Teorías Contemporáneas del Desarrollo y Aprendizaje del Niño".
- Labinowicz, E. (1982). *Introducción a Piaget Pensamiento Aprendizaje Enseñanza*. España: Editorial Fondo educativo interamericano.
- Meneses Montero, m., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico . *Revista Educación* , 113-124.
- Pecci Garrido, M. C., Herrero Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. España: McGraw Hill.
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2011). *Programa de estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar*. México: Secretaría de Educación Pública.

REFERENCIAS DE INTERNET

- <https://news.culturacolectiva.com/mexico/la-gam-dara-becas-a-instructores-que-ensenen-deportes-a-ninos-y-jovenes/>
- <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html>
- <https://edu.gcfglobal.org/es/los-numeros/numeros-cardinales-y-ordinales/1/>
- <https://www.mattelgames.com/es-lam/uno-lam>
- https://sic.gob.mx/lista.php?table=centro_cultural&estado_id=9&municipio_id=5
- <http://psicologiaymente.com/desarrollo/etapa-preoperacional>
- http://www.gamadero.gob.mx/GAM/Transparencia17/Files/2017/Articulo_121/Fraccion_VII/Programa_Desarrollo_Delegacional_GAM_16_18_GODF.pdf
- http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_Guatavo_A_Madero.pdf
- <http://www.uno-juego.es/reglas-del-juego/>