

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



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

**UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL**

**LOS JUEGOS DE MESA: UNA METODOLOGÍA LÚDICA
PARA EL APRENDIZAJE DE FRACCIONES COMUNES EN
ALUMNAS Y ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA
ESCUELA PRIMARIA AUITLAUIA EN LA ALCALDÍA
TLÁHUAC, CDMX.**

TESINA

PRESENTA

JHANIEL GALLEGOS MIGUEL

TUTOR

MTRO. ALEJANDRO LEAL CORTÉS

CIUDAD DE MÉXICO

FEBRERO 2025

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



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

**UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL**

**LOS JUEGOS DE MESA: UNA METODOLOGÍA LÚDICA
PARA EL APRENDIZAJE DE FRACCIONES COMUNES EN
ALUMNAS Y ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA
ESCUELA PRIMARIA AUITLAHUIA EN LA ALCALDÍA
TLÁHUAC, CDMX**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTA

JHANIEL GALLEGOS MIGUEL

TUTOR

MTRO. ALEJANDRO LEAL CORTÉS

CIUDAD DE MÉXICO

FEBRERO 2025

DICTAMEN



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 20 de febrero de 2026

C. JHANIEL GALLEGOS MIGUEL

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:

LOS JUEGOS DE MESA: UNA METODOLOGÍA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE DE FRACCIONES COMUNES EN ALUMNAS Y ALUMNOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA AUITLAUIA EN LA ALCALDÍA TLÁHUAC, CDMX

Modalidad TESINA, opción ensayo a propuesta del C. Mtro. Alejandro Leal Cortés manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su Examen Profesional para obtener el Título de Licenciado (a) en Educación Primaria.

ATENTAMENTE

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA 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



2026
año de
Margarita
Maza

Calle de La Morena, No. 811, Tercer Piso, Col. Narvarte Poniente, C.P. 03020, Benito Juárez, Ciudad de México.

Tel: (55) 56 30 97 00 EXT. 3002 www.upn099.mx

DEDICATORIAS

Quiero dedicar unas palabras especiales a mi Madre, la Sra. Elvia Miguel Reyes, por su amor incondicional y los innumerables sacrificios que hizo por mí desde mi infancia y, sobre todo, gracias por inculcar en mí los valores que hoy guían mi vida y por el regalo más grande: la vida, de la cual me siento profundamente orgulloso.

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a la Mtra. Marbella Zugey Zapata Reyes, por estar presente a lo largo de mi vida y convirtiéndose en un pilar fundamental en cada etapa, además de brindarme siempre su apoyo incondicional, lo cual representa un gesto invaluable que guardaré por siempre en mi memoria.

Una mención muy especial a mis abuelos, quienes siempre creyeron en mí y me brindaron su apoyo incondicional, pues sus valores y su inmensa forma de ayudar a los demás permanecen vivos en mi corazón, gracias por todo y hasta el cielo va este abrazo lleno de amor.

Expreso mi más profundo agradecimiento al Profesor Alejandro Leal por su valiosa orientación durante la elaboración de mi trabajo final; sus conocimientos, compromiso y dedicación fueron fundamentales a lo largo de este proceso, por lo cual agradezco profundamente su acompañamiento y el haber sido un excelente tutor.

Así mismo, expreso mi agradecimiento a la Doctora Quintanilla por brindarme la oportunidad de estudiar y superarme académicamente en esta gran institución, la Universidad Pedagógica Nacional UPN 099, Ciudad de México, Poniente.

Mi sincero agradecimiento a la Familia Zapata Reyes, quienes han sido un pilar esencial en mi proceso de formación, su apoyo constante, sus consejos llenos de sabiduría y su calidez hicieron de este camino una experiencia aún más enriquecedora; por ello agradezco profundamente su generosidad, los valores que han sembrado en mi vida y el haberme brindado un lugar como segunda familia.

Quiero agradecer al Licenciado Antonio Pineda Miguel y a la Licenciada Irma Juárez Suárez por su gran apoyo a lo largo de la carrera, estando siempre pendiente ante cualquier duda.

A lo largo de la vida conocemos personas que dejan una huella imborrable, ya sea por sus acciones o por su forma de ser, por ello quiero expresar mi agradecimiento a mis compañeros maestros Alicia, Zahiry, Verónica y Héctor, cuyo apoyo fue fundamental para la realización de este trabajo, gracias por su acompañamiento y solidaridad, siempre los llevaré en mi memoria.

ÍNDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1.

ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.	3
1.2. REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.	4
1.2.1. Referente Geográfico.	4
a) Territorio	5
b) Coordenadas	5
c) Fronteras	6
A.1. Ubicación de la Entidad.	7
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.	7
a) Orígenes y antecedentes Históricos de la Localidad.....	8
b) Hidrografía.....	8
c) Orografía	9
d) Medios de Comunicación.....	10
e) Vías de Comunicación	10
f) Sitios de Interés Cultural y Turístico.	11
g) Impacto del Referente Geográfico en la Problemática de Estudio	12
B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	13
a) Vivienda.....	13
b) Empleo	14
c) Deporte.....	15
d) Recreación	15
e) Cultura.....	16
f) Religión.....	17
g) Educación.....	18
h) Ambiente socioeconómico	19
1.2.2. REFERENTE ESCOLAR	20
a) Ubicación de la Escuela en la cual se establece la Problemática	20

b) Estatus del tipo de sostenimiento de la Escuela: Pública o Privada.....	21
c) Aspecto Material de la Institución.....	22
d) Croquis de las Instalaciones Materiales.....	23
e) La organización Escolar en la Escuela.....	24
f) Organigrama general de la Escuela Auitlaúia.....	24
g) Características de la Población Escolar.....	25
h) Relaciones e Interacciones de la Institución con los Padres de familia.....	25
i) Relaciones e interacciones de la Escuela con la Comunidad.....	26
1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	26
1.4. HIPÓTESIS GUÍA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	27
1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	28
1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	28
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES.....	28
1.6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	29

CAPÍTULO 2.

EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.....	30
2.1.1. PROGRAMAS DE ESTUDIO.....	30
a) Plan de Estudios 2011	30
b) Plan y Programa de Estudios para la Educación Básica: Aprendizajes Clave 2017.....	31
c) Plan y Programas de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022 Nueva Escuela Mexicana	32
2.1.2. ACUERDOS SECRETARIALES.....	33
2.1.3. TEORÍAS DE DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET	37
2.1.4. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY	39
2.1.5. TEORÍA DEL JUEGO COMO PREPARACIÓN PARA LA VIDA DE KARL GROOS.....	40
2.2. LA IMPORTANCIA DE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA.....	42
2.3. EL USO DE CONCEPTOS TEÓRICOS POR PARTE DE LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO.....	43

CAPÍTULO 3.

UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	45
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.....	45
3.3. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA.....	46
3.4. CRITERIOS DE APLICACIÓN.....	46
3.5. LA PROPUESTA.....	47
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	47
3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL.....	47
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA.....	47
3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA.....	48
3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO.....	49
3.5.6. NECESIDADES PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	52
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN.....	54
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	56

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

El Juego es una actividad inherente al Ser Humano que, desde temprana edad, potencia el desarrollo cognitivo, social y emocional, por otra parte, en el ámbito educativo su valor va más allá de la simple recreación, convirtiéndose en una vía legítima para construir saberes de forma significativa y motivadora, de esta manera, el juego de mesa por su carácter estructurado y lúdico, ofrece una oportunidad para que las Alumnas y Alumnos aprendan mediante la interacción, el razonamiento y el disfrute.

En el CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN, se presenta una descripción de los Referentes Metodológicos y Contextuales que dan sustento a la investigación; se parte del análisis de los elementos Geográficos, Históricos y Socioeconómicos de la Comunidad donde se ubica la Escuela Primaria Auitlauia, así como de las características propias de la Institución Escolar, además, se plantea el problema de investigación, se formula la hipótesis y se establecen los objetivos generales y particulares que orientan el desarrollo del estudio, brindando así una estructura sólida para la comprensión y abordaje de la problemática identificada.

Dentro del CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL, se recuperan los fundamentos conceptuales que sustentan esta investigación, los cuales se vinculan con la normatividad educativa vigente, los enfoques Metodológicos contemporáneos y las teorías del Aprendizaje que respaldan

el uso del juego como recurso pedagógico, siendo Karl Groos un gran pilar para este trabajo, gracias a su teoría del juego como preparación para la vida.

El CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA, presenta una Estrategia Metodológica Lúdica basada en el uso de Juegos de Mesa para favorecer el aprendizaje de las Fracciones en Alumnas y Alumnos de tercer grado, esta propuesta surge como respuesta a las dificultades detectadas en la comprensión del concepto de Fracción y busca promover un aprendizaje activo, participativo y significativo a través de actividades estructuradas bajo la metodología STEAM.

El diseño de la propuesta se sustenta en los aportes teóricos de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Karl Groos, quienes destacan el papel del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional, a lo largo de ocho sesiones didácticas, se abordan temas como las fracciones equivalentes, su aplicación en contextos cotidianos y su representación gráfica, integrando la teoría con la práctica para fortalecer la comprensión matemática mediante el juego.

Al final, se encuentran las Conclusiones de este trabajo de investigación, la Bibliografía y por último las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1.

ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Es fundamental en toda investigación establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que permitan ubicar la problemática, así la formulación de estos elementos orienta de manera sistemática el proceso de indagación necesario para cumplir con los objetivos planteados en el desarrollo del estudio.

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

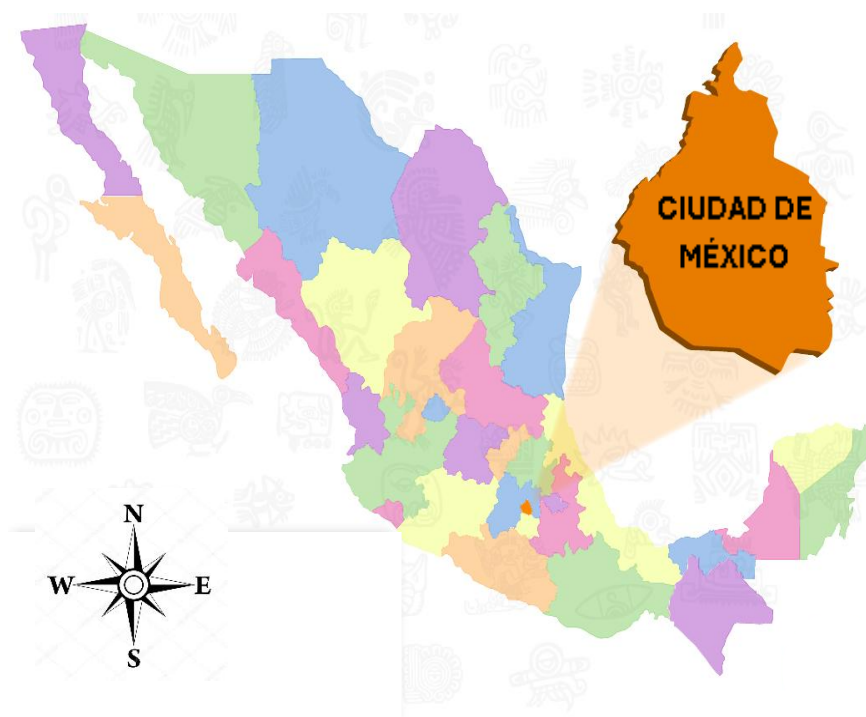
Esta investigación surge con la finalidad de respaldar y examinar la aplicación de los Juegos de Mesa como un método revolucionario que no sólo potencie la comprensión de Fracciones, sino que además proporcione un enfoque holístico al Aprendizaje, al fusionar lo lúdico con lo académico, como se dijo, se busca evidenciar que los juegos de mesa son un recurso eficaz, versátil y sustentable para satisfacer las demandas de las Alumnas y Alumnos, y potenciar las prácticas pedagógicas en el salón de clases de Matemáticas.

La insuficiencia en el Aprendizaje de las fracciones se origina, en gran medida, por el uso de métodos tradicionales que resultan poco atractivos para el Alumnado; por esta razón es fundamental implementar estrategias innovadoras, en este sentido, los

juegos de mesa convierten el proceso de Aprendizaje en una experiencia divertida y atractiva para las Alumnas y Alumnos, fomentando su participación, la comprensión de conceptos Matemáticos, el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de resolución de problemas.

1.2. REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO



Mapa de los Estados Unidos Mexicanos referenciando a la Ciudad de México.¹

¹ Mapa de los Estados Unidos Mexicanos, <https://in.pinterest.com/pin/629518854142879728/> (Consultado el 26 de enero de 2025).

a) Territorio

El nombre oficial del País es Estados Unidos Mexicanos, aunque por su forma de Gobierno también se le conoce como República Mexicana y, de manera más común, como México: es una República Democrática y Federal, está basada en la constitución de 1917, se basa en la existencia de tres poderes: Legislativo, Ejecutivo y Judicial, los cuales buscan un equilibrio de poder del País.

El Territorio Mexicano está conformado por 32 Entidades Federativas, considerados estados libres y soberanos, con el derecho de establecer su propia constitución y órganos de Gobierno, la Ciudad de México forma parte de esta Federación, además de ser la sede de los Poderes de la Unión y la Capital de los Estados Unidos Mexicanos.²

b) Coordenadas Extremas

Los Estados Unidos Mexicanos se ubica Geográficamente en la Latitud 23.634501 y Longitud -102.552784, lo que le otorga una posición estratégica en el Continente Americano, dentro del hemisferio Norte, limita al Norte con Estados Unidos de América, al Sureste con Belice y Guatemala, al Este con el Golfo de México y el Mar Caribe, y al Oeste con el Océano Pacífico, esta localización le proporciona una gran diversidad Geográfica y climática, que abarca desde desiertos y montañas hasta selvas y zonas costeras.³

² Territorio Mexicano, <https://paratodomexico.com/geografia-de-mexico/division-politica-de-mexico.html> (Consultado el 20 de enero de 2025).

³ Coordenadas geográficas de México, <https://www.geodatos.net/coordenadas/mexico> (Consultado el 20 de enero de 2025).

La ubicación de México en la Región intertropical del Hemisferio Norte favorece la presencia de una amplia variedad de climas, que van desde el árido y semiárido en el Norte hasta el clima tropical en el Sur, esta diversidad climática contribuye a una rica biodiversidad, además el clima influye directamente en la producción agrícola, ya que distintas regiones cuentan con condiciones propicias para el cultivo de productos como maíz, café, cacao y agave, entre otros.⁴

c) Fronteras⁵

Los Estados Unidos Mexicanos limitan al Norte con Estados Unidos de América, al Sur y Oeste con el Océano Pacífico, al Este con el Golfo de México y el Mar Caribe, y al Sureste con Belice y Guatemala; a su vez, cuenta con una extensión costera de 11,122 kilómetros, distribuida entre los Océanos Pacífico y Atlántico y en cuanto a sus Fronteras terrestres, estas abarcan un total de 4,301 kilómetros.

De igual manera, comparte una Frontera de 3,152 kilómetros con Estados Unidos de América, la cual atraviesa seis Estados Mexicanos: Sonora, Baja California, Chihuahua, Coahuila, Nuevo León y Tamaulipas, en el extremo Sur, limita con Guatemala a lo largo de 956 kilómetros y con Belice en una extensión de 276 kilómetros, lo que define su ubicación territorial en la Región Centroamericana,

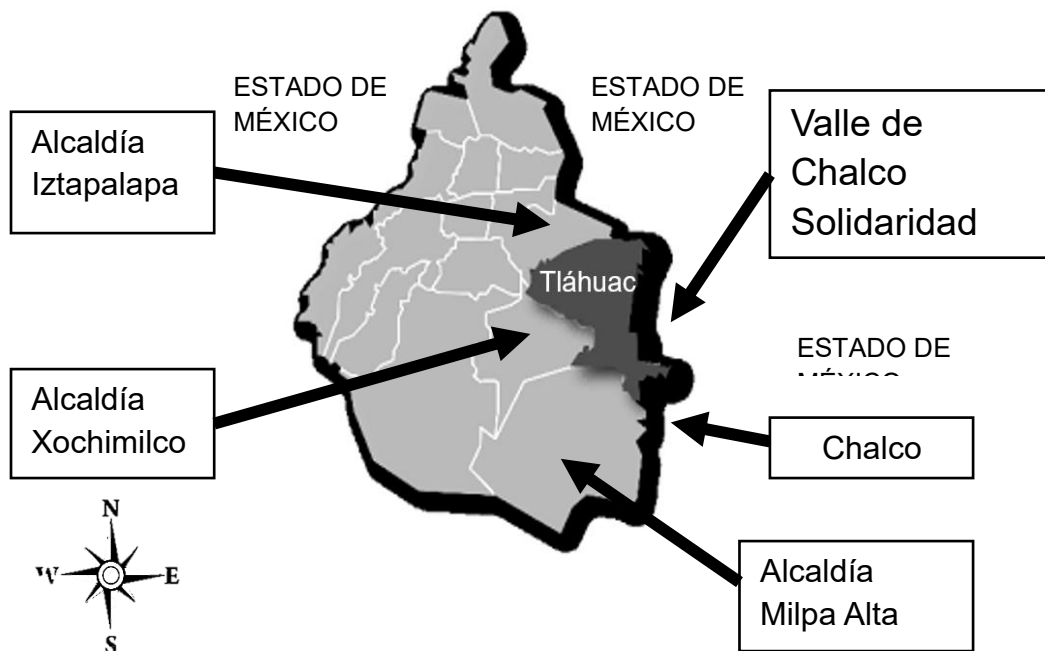
⁴ Coordenadas geográficas de México, <https://www.geodatos.net/coordenadas/mexico> (Consultado el 20 de enero de 2025).

⁵ Fronteras y Tratados Limítrofes de México, <https://paratodomexico.com/geografia-de-mexico/fronteras-de-mexico.html> (Consultado el 23 de enero de 2025).

históricamente, estas Fronteras han desempeñado un papel crucial en el comercio, la migración y las relaciones diplomáticas con los Países vecinos.

A.1. Ubicación de la Entidad

Dentro de la Ciudad de México se encuentra la Alcaldía Tláhuac, siendo una de las 16 Alcaldías que la conforman; dicho eso, se ubica en la zona Suroriente de la Capital, colinda al Oriente con la Alcaldía Iztapalapa, con el Municipio Valle de Chalco Solidaridad del Estado de México, al Poniente con Xochimilco y al Sur con Milpa Alta.



Mapa de la Ciudad de México, referenciando a la Alcaldía Tláhuac.⁶

A). ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

⁶ Localización de la Alcaldía Tláhuac, <https://www.seduvi.cdmx.gob.mx/programas-delegacionales-de-desarrollo-urbano> (Consultado el 23 de enero de 2025).

a) Orígenes y Antecedentes Históricos de la Localidad⁷

El pasado de Tláhuac se remonta a la Época Prehispánica, cuando fue habitado por Comunidades Nahuas que se asentaron en la Región hacia el siglo XII, por lo que la representación histórica de Tláhuac tiene su origen en el año 1222, cuando los Chichimecas establecieron su presencia en el lugar, dicha Comunidad fue la impulsora de la fundación del Pueblo de Cuitláhuac, cuyo nombre en náhuatl significa "asumir responsabilidades".

Se considera que éste deber asumido por los Pueblos indígenas que estaban estrechamente relacionado con el agua, ya que Tláhuac formaba parte de una comunidad vinculada a uno de los grandes lagos del Valle de México durante la Época Prehispánica, en ese contexto, desempeñó un papel fundamental en el comercio y la vida cultural de la Región; la zona fue administrada por un señorío local que, con el tiempo, se integró a la Triple Alianza junto con los Mexicas.

b) Hidrografía ⁸

La Alcaldía Tláhuac se caracteriza por sus corrientes de agua que conforman una red de Lagos y Canales, y se ubica en el centro de un extenso Lago de agua dulce, entre las zonas de Chalco y Xochimilco; por otra parte, sus humedales representan un elemento hidrológico significativo en el Valle de México.

⁷ Tláhuac Historia, <https://www.tlahuac.mx/tlahuac-historia/> (Consultado el 23 de enero de 2025).

⁸ Hidrografía de Tláhuac, <https://archive.org/details/209461983MONOGRAFIATLAHUAC/page/n13/mode/2up> (Consultado el 28 de enero de 2025).

En Tláhuac existen Cuatro Canales principales: Chalco, Guadalupana, Atecuyuac y Amecameca, siendo los dos primeros fundamentales para la Región de chinampas; además, existen otros Canales de menor tamaño que contribuyen al riego de los cultivos, lo cual resulta vital para la producción agrícola de la Alcaldía.

c) Orografía⁹

La Alcaldía de Tláhuac se encuentra en el Valle de México, dentro de una extensa Región montañosa conocida como el Eje Neovolcánico Transmexicano, una cadena de Volcanes que tiene entre 20 y 70 kilómetros de ancho y se extiende por 900 kilómetros, en Tláhuac, la Región está formada por Lagos y s; además, aproximadamente el 42% de su Territorio corresponde a una Llanura que en el pasado fue un Lago y que actualmente se ubica en el núcleo de la Alcaldía, abarcando desde el Este hasta el Oeste.

La Sierra se extiende desde el nivel medio del Valle de México, cerca de las Localidades de Tlaltenco, Zapotitlán y Santa Catarina, hasta alcanzar una Altitud de 2,820 Metros Sobre el Nivel del Mar en la cima del Volcán Guadalupe, que representa uno de los puntos más altos en el área de Tláhuac.

⁹ Orografía de Tláhuac, <https://es.wikipedia.org/wiki/Tl%C3%A1huac>(Consultado el 28 de enero de 2025).

d) Medios de Comunicación¹⁰

La utilización de las redes sociales ha cambiado radicalmente la manera en que las personas están relacionadas; las personas comparten datos, obtienen información y se involucran en actividades diarias para formar una comunidad en línea, dicho esto, la Alcaldía Tláhuac, no es la excepción donde la mayoría de su población se comunica a través de redes sociales como lo son: WhatsApp, Facebook, Instagram y X, dejando a un lado la comunicación entre Familias.

Actualmente, la Alcaldía cuenta con un total de cuatro oficinas de correo, 166 Escuelas tanto públicas como privadas, 16 áreas médicas donde 14 son centros de salud y dos son hospitales, cuatro centrales de Telmex, además, cuenta con medios de interacción social como lo que son las casas de cultura teniendo un total cinco a lo largo de la Alcaldía.

e) Vías de Comunicación

Una forma para llegar al núcleo de la Ciudad de México y una de las más rápidas es la Línea del Metro.

La Estación Tláhuac del Metro, situada en la Línea 12 del Sistema de Transporte Colectivo (STC) de la Ciudad de México, es una de las estaciones más recientes en su incorporación al servicio, inaugurada en octubre de 2012, este relevante enlace para miles de usuarios está situado en la Alcaldía Tláhuac, en la Región Sureste de la

¹⁰ Oficinas de Correo Tláhuac, <https://oficinasdecorreos.com.mx/tlahuac/> (Consultado el 24 de enero de 2025).

Capital de México, y posee una arquitectura contemporánea y práctica que simplifica el movimiento de los usuarios.¹¹

f) Sitios de Interés Cultural y Turístico

Cada Pueblo posee por lo menos una plaza pública en torno a la cual se desarrolla la vida comunitaria, por lo que las plazas públicas sirven de espacios de reunión y de encuentro para la gente del lugar; además, cuenta con una gran variedad de espacios deportivos en los cuales su población puede practicar: fútbol, beisbol, tenis, zumba y uno de los más populares de la Ciudad: el frontón.

Se cuenta con 21 bibliotecas¹² las cuales son de acceso gratuito a la población, además, 16 de sus 21 instalaciones tienen incorporados sistemas de cómputo con acceso a internet, por otro lado, se cuenta con tres museos en la Alcaldía los cuales son con acceso totalmente gratis; dichos museos son: Museo Regional Tláhuac; Museo Tomás Medina Villaruel y Museo Andrés Quintana Roo.¹³

También destaca el Lago de los Reyes Aztecas, puesto que la UNESCO lo designó como Patrimonio Cultural y Natural en 2004, dado que es uno de los escasos restos de lo que era el Valle de México en la Época Prehispánica, de igual manera el Bosque de Tláhuac fue construido en 1992 en la zona en la que se colocaron los escombros

¹¹ Estación del metro Tláhuac, <https://transportecdmx.org/estacion-del-metro-tlahuac/> (Consultado el 24 de enero de 2025).

¹² Bibliotecas de Tláhuac, http://www.tlahuac.cdmx.gob.mx/wp-content/uploads/2019/07/TIh_MAPA-BIBLIOTECAS_020719.pdf (Consultado el 27 de enero de 2025).

¹³ Museos Tláhuac, <http://www.tlahuac.cdmx.gob.mx/museos/> (Consultado el 27 de enero de 2025).

que dejó el terremoto de 1985; adicionalmente a las zonas verdes con palapas y juegos para niños, dispone de la sala de artes Centenario de la Revolución.¹⁴

g) Impacto del Referente Geográfico en la Problemática de Estudio¹⁵

La Alcaldía ofrece un entorno sociocultural y educativo específico que impacta en el proceso de Aprendizaje de las Alumnas y Alumnos, esta Región fusiona zonas urbanas con Comunidades de procedencia rural, creando una variedad en las condiciones de vida y en los recursos educativos a disposición; por lo tanto, la disparidad económica entre los residentes de la Alcaldía juega un papel crucial en la disponibilidad de recursos educativos innovadores, como los juegos de mesa en el salón de clases.

En numerosas Escuelas de Tláhuac, la escasez de infraestructura y recursos pedagógicos apropiados constituye un reto para la instrucción, frecuentemente, los Docentes deben utilizar tácticas innovadoras para incentivar a las Alumnas y Alumnos y perfeccionar su entendimiento de conceptos Matemáticos, en este escenario, la utilización de juegos de mesa puede transformarse en una opción asequible y eficaz.

La Educación de los Padres y su implicación en el desarrollo de las Niñas y Niños también tienen un rol significativo, en ciertas Comunidades, puede que los tutores no dispongan de las herramientas o saberes necesarios para respaldar el Aprendizaje de sus hijos en el hogar; esto subraya la importancia de utilizar métodos lúdicos en el aula

¹⁴ Lugares de Tláhuac, <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/lugares-para-visitar-en-tlahuac> (Consultado el 27 de enero de 2025).

¹⁵ programa delegacional de desarrollo urbano de Tláhuac, https://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/tlahuac.html?utm_source (Consultado el 29 de enero de 2025).

que faciliten a las Alumnas y Alumnos el desarrollo de habilidades Matemáticas de forma independiente y dinámica.

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

Tláhuac, una de las Alcaldías que conforman la Ciudad de México, está ubicada en la Región Suroeste de la capital, según el Censo de Población 2020, cuenta con una población total de 392,313 habitantes, lo que representa el 4.3% del total de la población de la Ciudad, de este total, el 51.5% correspondía a mujeres, es decir, 202,123 personas, mientras que el 48.5% correspondía a hombres, con 190,190 habitantes, estos datos reflejan una distribución demográfica equilibrada en cuanto al género dentro de la Alcaldía.¹⁶

En 2020, los grupos de edad más numerosos en Tláhuac fueron los Jóvenes y Adultos Jóvenes; los individuos de 20 a 24 años sumaban 33,573, seguidos por los de 25 a 29 años con 33,430, y los de 15 a 19 años con 32,389, en conjunto, estos tres grupos representan el 25.3% del total de la Población de la Alcaldía, lo que indica que Tláhuac es una Comunidad predominantemente Joven, situación que influye en la demanda de servicios educativos, oportunidades laborales y espacios de esparcimiento.

¹⁶ Población y vivienda de Tláhuac <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/tlahuac#population-and-housing> (Consultado el 17 de febrero de 2025).

El número de cuartos en las viviendas de Tláhuac es un indicador clave para comprender las condiciones de vida de sus habitantes, en 2020, se registró un total de 103,206 cuartos en las viviendas particulares habitadas de la Alcaldía; la mayoría de estas viviendas contaban con cuatro cuartos, representando el 25.6%, mientras que el 20.9% tenía tres cuartos, estos datos permiten entender el tamaño promedio de las viviendas en la zona y las condiciones de espacio con las que cuentan las Familias que residen en la Demarcación.¹⁷

b) Empleo¹⁸

La Alcaldía de Tláhuac presenta diversas características laborales, en 2021, su población económicamente activa alcanzaba los 169,695 individuos; la participación laboral de los hombres fue del 71.5%, mientras que la de las mujeres se situó en 31.4%, con un porcentaje de desocupación del 5.4%, equivalente a 9,127 personas; de igual manera, el 45.6% de la Población ocupada, es decir, 73,174 personas, trabajaba en el sector informal.

Una de las vías para acceder a un empleo formal en la Alcaldía de Tláhuac es a través de plataformas en línea, como CompuTrabajo, es decir una app para subir CV y ser visibles para empresas con vacantes, siendo esta una de las reconocidas, asimismo, se realizan ferias del empleo en la Demarcación, donde participan más de 50 empresas del sector público que abren sus puertas a los habitantes de la Alcaldía,

¹⁷ población por sexo Tláhuac <https://indicadores.cdmx.gob.mx/group/1101-poblacion-y-vivienda> (Consultado el 17 de febrero de 2025).

¹⁸ Reactivan ferias del empleo en la CDMX https://www.jornada.com.mx/notas/2021/11/04/capital/inauguran-feria-del-empleo-en-tlahuac/?utm_source (Consultado el 18 de enero de 2025).

estas empresas ofrecen capacitación previa a los aspirantes, siguiendo las normativas laborales establecidas.

c) Deporte

La Alcaldía ha impulsado diversas acciones para fomentar el deporte y la actividad física; se destaca la reapertura del Centro Nacional Modelo "Tlazocihualpilli", el cual ofrece programas culturales, deportivos y educativos; su principal objetivo es promover la integración comunitaria y proporcionar un espacio seguro para el desarrollo de actividades recreativas y de esparcimiento.¹⁹

Adicionalmente, la Alcaldía ha transformado espacios públicos en desuso en centros deportivos funcionales; un ejemplo destacado es el Parque "El Perú", ubicado en la calle Gitana, el cual fue renovado para beneficiar a miles de habitantes de las Colonias Del Mar, Los Olivos y La Nopalera, esta iniciativa tiene como propósito recuperar áreas abandonadas y convertirlas en espacios adecuados para la práctica deportiva y el esparcimiento.²⁰

d) Recreación

Tláhuac, ubicada al Sureste de la Ciudad de México, ofrece una amplia variedad de opciones recreativas que combinan cultura, actividad física y contacto con la naturaleza, entre sus espacios más destacados se encuentran el Bosque de Tláhuac,

¹⁹ Centro "Tlazocihualpilli" https://www.gob.mx/difnacional/articulos/dif-nacional-y-alcaldia-tlahuac-reinauguran-centro-tlazocihualpilli?idiom=es&utm_source (Consultado el 18 de enero de 2025).

²⁰ Deportivo el Perú https://lametropoli.com.mx/listo-deportivo-el-peru-en-alcaldia-tlahuac/?utm_source (Consultado el 18 de enero de 2025).

el Lago de los Reyes Aztecas y el Parque de los Olivos en estos lugares, los visitantes pueden disfrutar de actividades al aire libre como ciclismo y caminatas.²¹

En el ámbito cultural, la Alcaldía de Tláhuac organiza más de 20 eventos de manera regular en sus centros y casas de cultura, abarcando disciplinas como la danza, la música y las artes visuales, estas iniciativas tienen como finalidad acercar la cultura a la Comunidad y fomentar la participación de sus habitantes, ofreciendo actividades gratuitas y de fácil acceso para todos los residentes de la Demarcación.²²

e) Cultura

La Alcaldía de Tláhuac se caracteriza por su valioso legado cultural y sus costumbres que han perdurado a lo largo del tiempo, en esta Región habitan siete Comunidades indígenas, entre ellas San Pedro Tláhuac y San Andrés Mixquic, donde las tradiciones ancestrales se manifiestan a través de celebraciones, gastronomía y expresiones artísticas propias de cada uno de sus siete pueblos originarios.

El Festival Internacional de Día de Muertos en Tláhuac representa uno de los eventos más emblemáticos de la Alcaldía, especialmente en la Comunidad de San Andrés Mixquic, esta festividad atrae a turistas tanto nacionales como internacionales interesados en experimentar las tradiciones mexicanas relacionadas con el culto a los difuntos, cabe destacar que, en el año 2024, el festival contó con la participación de

²¹ **Espacio de recreación y tradiciones** https://blogcires.mx/2022/11/30/alcaldia-tlahuac-espacio-de-recreacion-y-tradiciones/?utm_source (Consultado el 18 de enero de 2025).

²² **Tláhuac ofrece 20 actividades culturales gratis** https://todotlahuac.com/single.php?article=tlahuac-ofrece-mas-de-20-actividades-culturales-permanentes&entry=778&utm_source (Consultado el 19 de febrero de 2025).

Países de América Latina como Perú, Colombia y Venezuela, lo que fortaleció el intercambio cultural en la Región.²³

Con el propósito de promover la cultura y la Educación, la Alcaldía implementó el programa "Somos Tláhuac", el cual fortalece 14 espacios públicos que incluyen casas de cultura, museos y bibliotecas, esta iniciativa tiene como objetivo ampliar la oferta de actividades y talleres artísticos, con la intención de fomentar la formación cultural de la población y reforzar la identidad local.²⁴

f) Religión

La Alcaldía muestra una variedad religiosa que concuerda con las tendencias que se perciben en toda la Ciudad, de acuerdo con cifras del Censo de Población y Vivienda 2020 del INEGI, en la Ciudad de México, el 75.9% se reconoce como Católico, mientras que el 7.3% forma parte de Iglesias Protestantes o Cristianas Evangélicas, y el 11.0% afirma carecer de Religión uno de los Templos más emblemáticos es el Templo y Exconvento de San Pedro Apóstol, ubicado en el Pueblo de San Pedro Tláhuac.²⁵

²³ **Día de muertos Tláhuac** https://turismo.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/presentan-las-secretarias-de-turismo-de-cultura-y-la-alcaldia-tlahuac-el-programa-del-festival-internacional-de-dia-de-muertos-tlahuac-2024?utm_source (Consultado el 19 de febrero de 2025).

²⁴ **Somos Tláhuac** <http://www.tlahuac.cdmx.gob.mx/somostlahuac/> (Consultado el 19 de febrero de 2025).

²⁵ **Porcentaje de población total por religión** https://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/poblacion/diversidad.aspx?utm_source (Consultado el 18 de febrero de 2025).

Las celebraciones religiosas en la Alcaldía de Tláhuac constituyen eventos de gran relevancia que atraen tanto a habitantes como a visitantes, cada una de las siete Comunidades Indígenas que conforman la demarcación honra a su Santo Patrono mediante festividades que incluyen misas, procesiones, danzas tradicionales y ferias populares, estas celebraciones refuerzan el sentido de identidad comunitaria, así como perseverar las tradiciones ancestrales que han perdurado a lo largo del tiempo.²⁶

g) Educación

En el año 2020, la población de la Alcaldía Tláhuac alcanzó un total de 392,313 habitantes, los Niveles Educativos más comunes entre la población fueron la Secundaria, con un 29.6%, seguida de la Preparatoria con un 24.6% y la Licenciatura con un 19.2%, en términos absolutos, 88,700 personas contaban con estudios de Secundaria, 73,900 con Preparatoria y 57,600 con Licenciatura; estos datos reflejan la distribución del nivel educativo dentro de la Demarcación.²⁷

En el año 2020, el porcentaje de analfabetismo en la Alcaldía Tláhuac fue del 1.67%, lo que indica que una pequeña parte de la población mayor de 15 años no contaba con habilidades de lectura y escritura; dentro de este grupo se observó una marcada desigualdad entre géneros, ya que el 32.9% de las personas analfabetas eran hombres, mientras que el 67.1% eran mujeres, esta diferencia revela que el acceso limitado a la Educación ha afectado de forma más significativa a las mujeres.

²⁶ **Ferias Tláhuac** https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/ferias-y-celebraciones-en-tlahuac?utm_source (Consultado el 18 de febrero de 2025).

²⁷ **Acerca de Tláhuac** <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/tlahuac#education> (Consultado el 19 de febrero de 2025).

Hasta el periodo 2023-2024, la Alcaldía Tláhuac contaba con un total de 199 Escuelas Públicas, de las cuales, 185 correspondían al Nivel de Educación Primaria, 10 al Nivel Secundaria y cuatro al Nivel Superior, esta infraestructura educativa tiene como propósito garantizar el acceso a la Educación en todos los niveles y sectores de la población, respondiendo a las necesidades educativas de la comunidad y fomentando el desarrollo académico en la Alcaldía.²⁸

h) Ambiente Socioeconómico

Al tratarse de una Institución Educativa Privada, una gran parte del Alumnado proviene de hogares con un nivel socioeconómico medio, en los cuales los Padres suelen tener jornadas laborales extensas, lo que conlleva que Alumnas y Alumnos permanezcan bajo el cuidado de otros miembros de la Familia, lo cual influye en sus hábitos de estudio y en la orientación académica que reciben fuera del entorno Escolar.

Por otro lado, existen Familias que cuentan con los recursos necesarios para ofrecer a sus hijos materiales educativos complementarios e inscribirlos en actividades extracurriculares, lo que en ciertos casos se traduce en un rendimiento académico más elevado; sin embargo, este entorno también puede fomentar actitudes de sobreprotección, lo cual puede limitar el desarrollo de habilidades fundamentales como la autonomía, el trabajo por coetáneos y la capacidad para manejar la frustración.

²⁸ Numero de escuelas Tláhuac https://indicadores.cdmx.gob.mx/dataset/s-publicas-en-tlahuac?utm_source (Consultado el 19 de febrero de 2025).

Además, la diversidad económica dentro del Alumnado genera distintos ritmos de avance en el Aprendizaje, ya que no todos cuentan con las mismas oportunidades para reforzar contenidos en casa o acceder a apoyo tecnológico, esta situación exige al Docente diseñar estrategias didácticas inclusivas que equilibren las desigualdades, fomenten la participación equitativa y promuevan un ambiente de respeto y colaboración, donde cada Alumna y Alumno se sienta valorado, motivado y capaz de aprender, sin importar su contexto familiar o económico.

1.2.2. REFERENTE ESCOLAR

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



Escuela Primaria Auitlauiá, CP.13020.²⁹

²⁹ Ubicación de la Escuela Primaria Auitlauiá, [https://www.google.com.mx/maps/place/Chava+Flores+15,+San+Jos%C3%A9+A9,+TI%C3%A1huac,+13020+Ciudad+de+M%C3%A9xico,+CDMX+\(Consultado+el+02+de+febrero+de+2025\)](https://www.google.com.mx/maps/place/Chava+Flores+15,+San+Jos%C3%A9+A9,+TI%C3%A1huac,+13020+Ciudad+de+M%C3%A9xico,+CDMX+(Consultado+el+02+de+febrero+de+2025)).

La Escuela Primaria Auitlauia está ubicada en la Colonia San José, en la Alcaldía Tláhuac de la Ciudad de México, específicamente en Chava Flores Número 25, con el Código Postal 13020; se encuentra en una zona urbanizada y está rodeado, por diversas Calles, entre ellas Hoja Seca, Escarcha y Luis Alcaraz, una de las principales para acceder a la institución.

b) Estatus del tipo de sostenimiento de la Escuela: Pública o Privada

La Escuela Auitlauia, Institución de carácter privado, se distingue por su compromiso con una Educación de enfoque humanista y democrático; su objetivo principal es ofrecer una formación integral y de alta calidad, promoviendo en sus Alumnas y Alumnos valores, autoconocimiento e identidad, a través de su modelo educativo, busca fortalecer la autoestima y desarrollar habilidades que favorezcan una participación social activa; más allá de la transmisión de conocimientos, es así que la Escuela se enfoca en la formación de ciudadanos comprometidos con su entorno.

La Escuela Auitlauia basa su propuesta educativa en un método innovador alineado con las exigencias de la sociedad del conocimiento; su propósito es desarrollar en las Alumnas y Alumnos las capacidades y habilidades necesarias para enfrentar desafíos mediante el pensamiento crítico y la creatividad, ofrece Educación en todos los niveles fundamentales; asimismo, impulsa un ambiente inclusivo y colaborativo, donde el Aprendizaje se construye de manera conjunta y en comunidad.

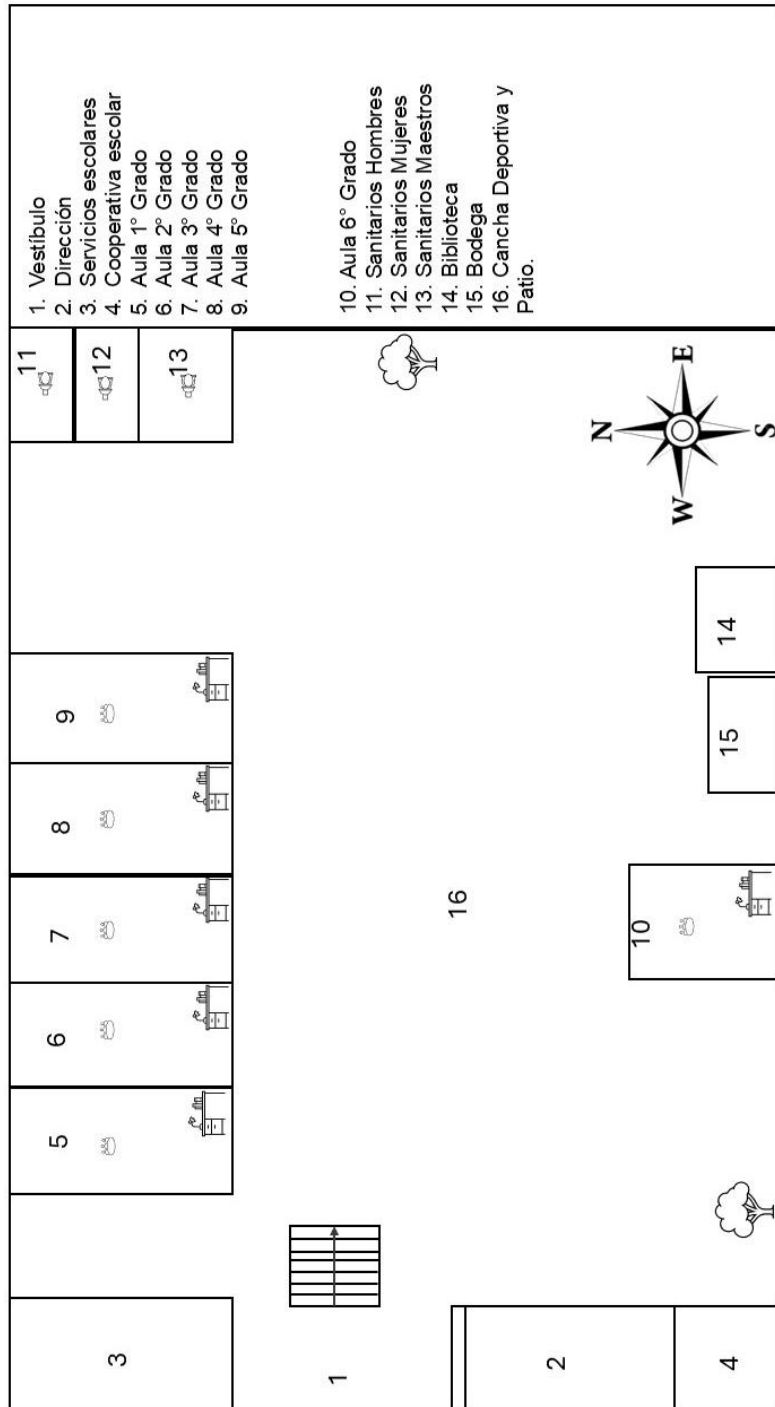
c) Aspecto Material de la Institución

La Escuela Auitlauia cuenta con una infraestructura sólida y duradera, construida principalmente en cemento para garantizar la seguridad y la permanencia de sus instalaciones, sus aulas están diseñadas para proporcionar un ambiente adecuado para el Aprendizaje, con espacios amplios y bien iluminados; además, cada salón de clases está equipado con un pizarrón blanco, lo que facilita la exposición y representación visual de los contenidos educativos.

La Escuela también cuenta con áreas comunes que complementan la formación integral de sus Alumnas y Alumnos; los pasillos y patios están diseñados para facilitar el tránsito libre y fomentar la convivencia entre Estudiantes y Docentes; asimismo, las instalaciones están equipadas con mobiliario ergonómico que favorece una postura adecuada durante las clases, lo que impacta positivamente en la salud física durante el tiempo que permanecen en clase.

Asimismo, es importante mencionar que se han establecido medidas de mantenimiento preventivo y correctivo de forma constante, con el objetivo de conservar todas las áreas en condiciones óptimas de uso, prolongar la vida útil de los recursos materiales y asegurar un entorno limpio, funcional y acogedor que apoye eficazmente el proceso educativo.

d) Croquis de las Instalaciones Materiales



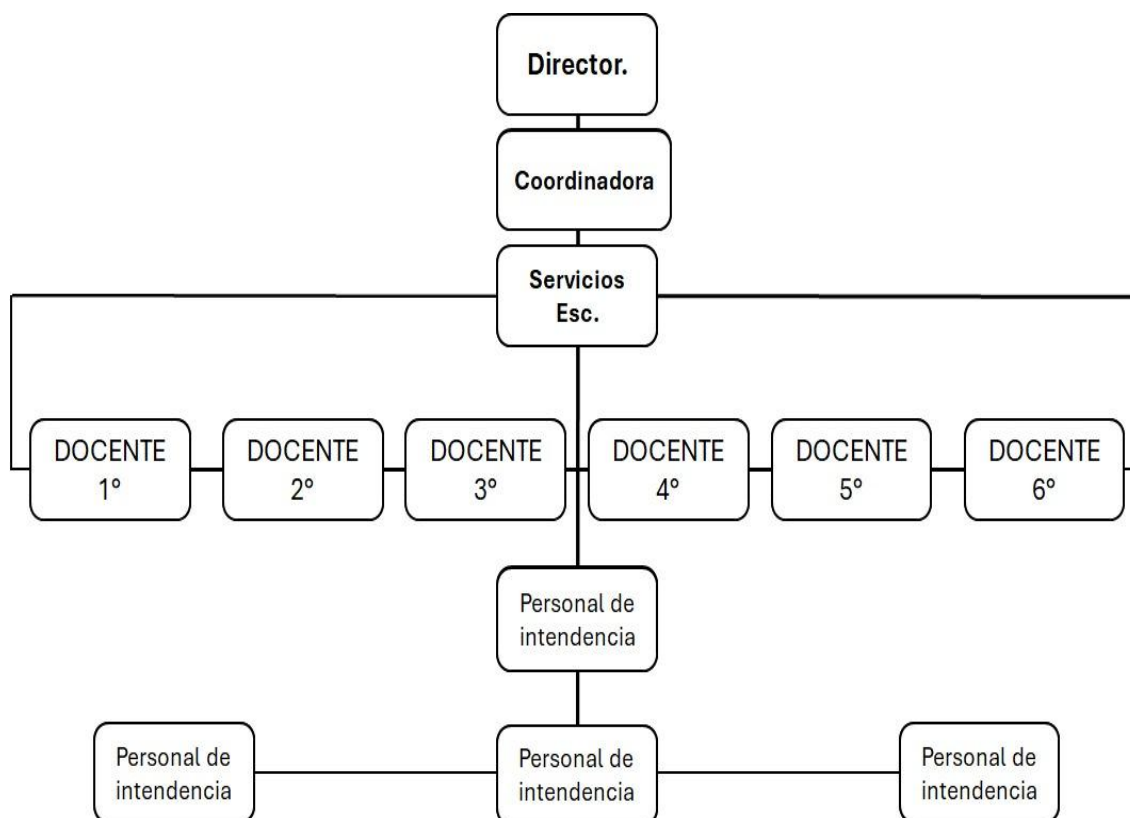
Plano de la Escuela Auitlauiá.³⁰

³⁰ Plano de la escuela realizado por el Tesista.

e) Organización Escolar en la Escuela

La Dirección de la Escuela Auitlauia asigna los grupos a los Docentes y entrega los materiales de la SEP junto con los temarios mensuales; los Maestros pueden solicitar recursos extra y participan en la organización del calendario Escolar, cada Docente cumple tareas como decorar el aula y entregar a las Alumnas y Alumnos, durante el ciclo Escolar se celebran festividades como el Día de Muertos, la Pastorela y el Festival de la Primavera.

f) Organigrama general de la Escuela Auitlauia



Organigrama de la Escuela Auitlauia.³¹

³¹ Organigrama de la escuela elaborado por el Tesista.

g) Características de la Población Escolar

La mayoría de las Alumnas y Alumnos de la Escuela provienen de Familias con estabilidad económica, donde ambos Padres trabajan, por lo que suelen quedar al cuidado de Abuelos u otros Familiares, esta dinámica influye en su desarrollo social, ya que algunos presentan dificultades para seguir reglas e identificar figuras de autoridad dentro del aula.

Las Alumnas y Alumnos de la Escuela cuentan con acceso a recursos tecnológicos y materiales necesarios, lo cual favorece su desarrollo académico; sin embargo, en algunos casos, esto limita su capacidad para socializar de forma presencial, en cuanto a los estilos de Aprendizaje, se ha identificado que el 45% responde mejor a estímulos visuales, el 35% tiene un enfoque kinestésico y el 20% es auditivo.

h) Relaciones e Interacciones de la Institución con los Padres de Familia

La Escuela mantiene un diálogo constante con los Padres de Familia para fortalecer el desarrollo académico, pues se realizan reuniones informativas sobre el reglamento, los objetivos educativos y las estrategias de enseñanza: asimismo, los Docentes entregan reportes periódicos sobre el desempeño de las Alumnas y Alumnos, permitiendo a las Familias conocer los avances y áreas de mejora.

Para fomentar una mayor participación, la Institución organiza actividades académicas que permiten a los Padres involucrarse en la Educación de sus hijos, tales como festivales, charlas y seminarios sobre temas educativos y de crianza, estas acciones

buscan fortalecer el vínculo entre Padres, Alumnas, Alumnos y Escuela; sin embargo, algunos Padres presentan una participación limitada, ya sea por sus horarios laborales o porque delegan la responsabilidad educativa principalmente a la Institución.

i) Relaciones e Interacciones de la Escuela con la Comunidad

La Escuela, ubicada en el Barrio San José, mantiene una relación cercana con su Comunidad a través de diversas actividades educativas y culturales, colabora con espacios locales como el Centro Deportivo San José y el Parque San José Tláhuac, donde las Alumnas y Alumnos realizan actividades recreativas y deportivas; además, las tiendas y comercios cercanos contribuyen al proporcionar materiales Escolares, facilitando el acceso a recursos necesarios para la formación académica del Alumnado.

A lo largo del año, la Institución educativa organiza eventos abiertos a la Comunidad, como ferias Escolares, exposiciones artísticas y celebraciones de fechas importantes; asimismo, impulsa la participación vecinal en acciones de seguridad y embellecimiento del entorno, promoviendo un ambiente seguro para las Alumnas y Alumnos, sin embargo, persisten retos como la falta de cooperación de ciertos sectores de la Comunidad en proyectos educativos.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el desarrollo de una investigación científica, es esencial determinar con exactitud el problema a tratar, pues esto ofrece una dirección precisa y un seguimiento

apropiado en el proceso de estudio, la definición del problema posibilita la organización de una cuestión principal que oriente el análisis, previniendo la dispersión en la búsqueda de respuestas y promoviendo la creación de nuevas relaciones o suposiciones; por ello, la pregunta orientadora de esta investigación se formula de la siguiente manera:

¿Cuál es la Metodología Lúdica para el Aprendizaje de Fracciones Comunes en Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de Primaria de la Escuela Primaria Auitlauia, CDMX?

1.4. HIPÓTESIS GUÍA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo articulador adecuado en la búsqueda de fundamentos teóricos y prácticos que permitan dar respuesta a la pregunta planteada previamente resulta esencial para comprender a fondo la solución de una problemática educativa; en este caso, se trata de identificar cómo el uso de juegos de mesa, como una Metodología lúdica, puede favorecer el Aprendizaje de fracciones en las Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de Primaria; con base en esta necesidad, se formuló el siguiente enunciado:

Una Metodología Lúdica para el Aprendizaje de Fracciones Comunes en Alumnas y Alumnos de Tercer Grado en la Escuela Primaria Auitlauia son los Juegos de Mesa.

1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Establecer y organizar objetivos dentro de diversos marcos, como es la investigación educativa, permite delimitar el rumbo, evaluar los avances y valorar los resultados que se encuentran vinculados con procesos académicos, dicho esto, los objetivos deben ser considerados como un elemento clave en la construcción de propuestas pedagógicas; para llevar a cabo la investigación, se crearon los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una Investigación Documental sobre el uso de los juegos de mesa como una metodología lúdica para favorecer el aprendizaje de fracciones en Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de Primaria, en la Escuela Auitlauia, ubicada en la Alcaldía Tláhuac; con el propósito de demostrar que el juego constituye una estrategia pedagógica efectiva, ya que permite construir conocimientos Matemáticos significativos mediante el disfrute y la participación; al mismo tiempo busca fortalecer habilidades cognitivas como el razonamiento lógico y la resolución de problemas, así como fortalecer el trabajo colaborativo, la motivación y el gusto por aprender.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- Diseñar la Investigación Documental y recabar la información pertinente acerca del uso de los juegos de mesa como estrategia lúdica, con el propósito de favorecer el Aprendizaje de fracciones comunes en Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de Educación Primaria.

- Fundamentar teóricamente el empleo del juego de mesa desde un enfoque lúdico y socioconstructivista, reconociéndolo como una propuesta educativa que incide positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico-Matemático y en la resolución de problemas.
- Proponer y desarrollar una alternativa metodológica innovadora frente a las dificultades que presentan las Alumnas y Alumnos en la comprensión de fracciones, mediante el uso de juegos de mesa como recurso didáctico que promueve el Aprendizaje activo y significativo.

1.6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación Metodológica establece las acciones a seguir en la Investigación Documental y asegura un análisis riguroso del tema, ya que, al tratarse de un estudio educativo sobre el uso de juegos de mesa como estrategia pedagógica para enseñar fracciones en Tercer Grado de Primaria, resulta necesario estructurar cada fase del proceso con una Metodología clara y precisa por lo tanto, a lo largo del informe se realizaron revisiones y ajustes que permitieron mantener la coherencia con los objetivos planteados y, en consecuencia, se logró consolidar una base teórica sólida que respalda la incorporación de los juegos de mesa como recurso didáctico en el aula.

CAPÍTULO 2.

EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación exige una base teórica que respalde el análisis y oriente la comprensión del fenómeno educativo; por lo tanto, esta tesina se fundamenta en un enfoque lúdico que considera el uso de juegos de mesa como estrategia didáctica para mejorar el Aprendizaje de fracciones en Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de Primaria ya que se reconoce que el juego favorece el pensamiento lógico, la motivación y la participación activa en el aula en ese sentido, se retomaron conceptos clave que sustentan la Metodología propuesta y permiten explicar su efectividad en el contexto Escolar; por ello, se adoptaron los siguientes elementos teóricos para su análisis.

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

2.1.1. PROGRAMAS DE ESTUDIO

a) Plan de Estudios 2011 ³²

El Plan de Estudios 2011 para la Educación Básica se estructuró a partir de un enfoque centrado en el desarrollo de Competencias para la Vida, por lo tanto, se apoyaba en Aprendizajes Esperados que buscaban asegurar que las Alumnas y Alumnos

³² Programa de Estudios 2011, <https://www.gob.mx/sep/documentos/plan-de-estudios-educacion-basica-en-mexico-2011> (Consultado el 12 de mayo de 2025).

adquirieran conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para su integración y desempeño en la sociedad en consecuencia, este modelo impulsaba el trabajo transversal y la autonomía Docente; además, favorecía la articulación entre los distintos niveles educativos para lograr una formación integral.

Uno de los principales aportes del Plan de Estudios 2011 radicaba en el énfasis del desarrollo de competencias; por consiguiente, estas eran entendidas como la capacidad de movilizar conocimientos en contextos reales, en este marco, se requería un rol activo de la Alumna y Alumno; además, era necesario el diseño de situaciones didácticas que vincularan los Contenidos Escolares con su vida cotidiana, lo cual favorecía un Aprendizaje significativo y contextualizado.

b) Plan y Programa de Estudios para la Educación Básica: Aprendizajes Clave 2017

El Modelo Educativo de Aprendizajes Clave 2017 se orientó a elevar la calidad de la Educación mediante un currículo más flexible; por lo tanto, estructuró los Contenidos en Campos Formativos como Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración del Mundo Natural y Social; asimismo, introdujo el término “Aprendizajes Clave” como saberes indispensables para continuar aprendiendo a lo largo de la vida y participar activamente en la sociedad.³³

³³ **Aprendizajes Clave 2017,** https://drive.google.com/file/d/0B_xKoMjHKtwUOXNVTmFQZGsyLVU/view?pli=1&resourcekey=0-uulsrzMk0ZchaY-uOpfWPQ (Consultado el 12 de mayo de 2025).

Además, promovió el desarrollo socioemocional como parte fundamental del proceso formativo y fomentó el uso de estrategias didácticas variadas junto con el trabajo por proyectos, de esta forma integró los contenidos esenciales por Grado Escolar finalmente, incorporó la Autonomía Curricular lo que permitió a las Escuelas adaptar parte del currículo a su contexto, favoreciendo así la innovación pedagógica.³⁴

c) Plan y Programas de Estudio 2022 Nueva Escuela Mexicana³⁵

El Plan de Estudios 2022 de la Nueva Escuela Mexicana propone una transformación profunda en el enfoque educativo, ya que adopta una visión sociocrítica e inclusiva que coloca a las Alumnas y Alumnos como protagonistas de su Aprendizaje; por ello, promueve una formación integral basada en la justicia social, la equidad, el respeto a la diversidad y la conciencia comunitaria; además, impulsa el aprendizaje situado y la participación de las Alumnas y Alumnos en su entorno.

Este plan organiza el currículo en Campos Formativos y Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA), y utiliza como eje Metodológico los Proyectos Integradores así, favorece la interdisciplinariedad y se aleja del modelo tradicional centrado solo en Asignaturas, finalmente, el Docente asume un rol de mediador y facilitador de experiencias significativas que vinculan el conocimiento con la vida cotidiana de las Alumnas y Alumnos, con apoyo puntual del codiseño.

³⁴ **Aprendizajes Clave 2017**, https://drive.google.com/file/d/0B_xKoMjHKtwUOXNVTmFQZGsyLVU/view?pli=1&resourcekey=0-uulsrzMk0ZchaY-uOpfWPQ (Consultado el 12 de mayo de 2025).

³⁵ **Nueva escuela Mexicana**, <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf> (Consultado el 12 de mayo de 2025).

2.1.2. ACUERDOS SECRETARIALES

En el contexto de la educación básica mexicana, los Acuerdos Secretariales constituyen las directrices que orientan la Planeación, la Implementación y la Evaluación de los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje; por lo tanto, estos documentos no solo delimitan la estructura curricular, sino que además impulsan un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, el Aprendizaje Significativo y la Práctica Reflexiva del Docente, de manera que, en relación con la propuesta, cada acuerdo aporta lineamientos fundamentales que fortalecen su pertinencia y coherencia con las políticas educativas actuales.

Acuerdo 592

Define la articulación de la educación básica y establece parámetros esenciales sobre la estructura curricular, la jornada educativa y la orientación por competencias, de manera que en el nivel de Primaria impulsa la planeación de experiencias de Aprendizaje Significativas que atiendan los Aprendizajes Esperados y las transiciones entre grados; además, reconoce la importancia de centrar el proceso educativo en el desarrollo integral del Estudiante y en la participación activa del Docente como mediador del conocimiento.³⁶

Por consiguiente, la propuesta basada en Juegos de Mesa para el Aprendizaje de Fracciones encuentra respaldo en este acuerdo, ya que fomenta la autonomía profesional del Maestro y permite seleccionar estrategias lúdicas que fortalezcan la

³⁶ Acuerdo 592, <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/9721849d-666e-48b7-8433-0eec1247f1ab/a592.pdf> (Consultado el 12 de mayo de 2025).

comprensión conceptual y procedimental de las Alumnas y Alumnos, asimismo, ofrece la posibilidad de planificar sesiones dinámicas dentro de la jornada regular o en modelos de jornada ampliada conforme a las necesidades de la escuela, favoreciendo así la flexibilidad y la innovación pedagógica.³⁷

Acuerdo 14/08/22 ³⁸

Que introduce el Plan de Estudio 2022 en el marco de la Nueva Escuela Mexicana, prioriza la formación integral del Alumnado, el Aprendizaje Situado y las Propuestas Pedagógicas que vinculen los saberes escolares con la vida cotidiana, de modo que impulsa una Educación Humanista, Incluyente y Transformadora en la que el Estudiante asume un papel activo dentro del proceso de aprendizaje; además, reconoce la importancia de la colaboración, la reflexión crítica y la construcción colectiva del conocimiento dentro de los espacios escolares.

Por tanto, la propuesta de Juegos de Mesa se alinea plenamente con este enfoque al transformar el aprendizaje de las fracciones en una experiencia contextualizada, participativa y orientada al desarrollo de competencias, asimismo, dado que el Plan 2022 organiza el currículo por campos formativos y promueve proyectos integradores, la estrategia de diseñar sesiones secuenciadas con actividades lúdicas y componentes STEAM responde a las finalidades del nuevo plan al permitir la conexión de las Matemáticas con otras áreas del saber, fortaleciendo así un aprendizaje interdisciplinario y significativo.

³⁷ Acuerdo 592, <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/9721849d-666e-48b7-8433-0eec1247f1ab/a592.pdf> (Consultado el 12 de mayo de 2025).

³⁸ Acuerdo 14/08/22 <https://sidof.segob.gob.mx/notas/docFuente/5661845> (Consultado el 12 de mayo de 2025).

Acuerdo 08/08/23 ³⁹

Regula los Programas Sintéticos que establecen los contenidos y procesos de desarrollo de aprendizaje por fases, y en la Fase 4, correspondiente al Tercer Grado de Primaria, plantea el fortalecimiento de las Habilidades Matemáticas a partir de la comprensión, la representación y la resolución de problemas; por lo tanto, orienta el trabajo Docente hacia el diseño de experiencias significativas que promuevan la construcción activa del conocimiento y la aplicación de los saberes en contextos reales, además, resalta la importancia de considerar la diversidad y las necesidades particulares de los estudiantes dentro del aula.

En consecuencia, la propuesta de Juegos de Mesa se articula con los contenidos del campo formativo “Saberes y Pensamiento Científico”, promoviendo que las Alumnas y los Alumnos representen fracciones, identifiquen equivalencias y apliquen razonamiento lógico mediante la interacción y el trabajo colaborativo; asimismo, la naturaleza flexible del programa permite adaptar las dinámicas lúdicas a los contextos escolares y a las características específicas del grupo, reforzando su pertinencia Pedagógica y su alineación con los objetivos de la Nueva Escuela Mexicana.

Acuerdo 10/09/23

Establece las normas para la Evaluación del Aprendizaje, la Acreditación y la Promoción de las Alumnas y Alumnos en Educación Básica, por lo que prioriza la evaluación formativa y el seguimiento continuo del progreso escolar, en este sentido,

³⁹ Acuerdo 08/08/23 <https://sidof.segob.gob.mx/notas/docFuente/5661845> (Consultado el 12 de mayo de 2025).

la propuesta de Juegos de Mesa se enmarca en este principio al utilizar instrumentos variados como listas de cotejo, rúbricas, autoevaluaciones y observaciones directas que permiten valorar el desarrollo de Habilidades Matemáticas y Sociales, además, la retroalimentación constante convierte el error en una oportunidad de mejora, fortaleciendo la autonomía de las Alumnas y Alumnos y su capacidad de autorregular el Aprendizaje a través del Juego.⁴⁰

Acuerdo 05/04/24

Relacionado con los Consejos Técnicos Escolares (CTE), impulsa la reflexión colegiada, la innovación Pedagógica y el intercambio de experiencias exitosas entre Docentes, en consecuencia, la implementación de la propuesta de Juegos de Mesa puede presentarse en los CTE como un proyecto Institucional de mejora, donde los Maestros analicen sus resultados, ajusten estrategias y generen nuevas formas de aplicar el enfoque lúdico en distintas áreas, además, este acuerdo refuerza la importancia de la colaboración profesional y del aprendizaje entre pares como elemento clave para transformar las prácticas de aula.⁴¹

Finalmente, el Acuerdo 11/06/24 emite lineamientos para fortalecer la Gestión y la Administración Escolar, con el propósito de mejorar la organización interna y la Eficiencia Educativa, por tanto, la propuesta lúdica puede integrarse dentro de los planes de mejora continua de la escuela al articular recursos, materiales y formación

⁴⁰ Acuerdo 10/09/23 https://dgair.sep.gob.mx/storage/recursos/CE/acuerdo_10092023.pdf (Consultado el 12 de mayo de 2025).

⁴¹ Acuerdo 05/04/24 https://sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/26394/1/images/a05_04_24.pdf (Consultado el 12 de mayo de 2025).

Docente que permitan sostener la práctica a largo plazo, asimismo, este acuerdo destaca la importancia de la participación de toda la Comunidad Escolar, lo que abre la posibilidad de involucrar a las Familias en actividades de Juego y Aprendizaje, promoviendo así una Educación más Participativa y Comunitaria.⁴²

2.1.3. TEORÍAS DE DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET

Jean Piaget, psicólogo suizo, es uno de los principales referentes en el campo del desarrollo cognitivo infantil, su teoría explica cómo las Niñas y Niños construyen activamente el conocimiento a través de la interacción con su entorno, Piaget plantea que el desarrollo cognitivo ocurre en etapas sucesivas, cada una caracterizada por habilidades mentales específicas, y sostiene que el Aprendizaje sucede cuando la Niña y Niño asimila y acomoda nueva información para adaptarse a su ambiente.

Etapa sensoriomotriz (0-2 años):

Durante esta etapa, la Niñas y Niños construyen su conocimiento a partir de la exploración sensorial y motriz del entorno, a través del contacto físico con objetos y personas; desarrollan esquemas básicos que les permiten entender el mundo que los rodea; uno de los logros fundamentales de este periodo es la permanencia del objeto, es decir, la comprensión de que los objetos existen, aunque no estén a la vista; asimismo, comienzan a coordinar sus movimientos con la percepción, lo cual da origen a una mayor coordinación visomotriz y al inicio del pensamiento intencional.

⁴² Acuerdo 11/06/24 https://sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/26394/1/images/a11_06_24.pdf (Consultado el 12 de mayo de 2025).

resolver problemas utilizando razonamientos hipotético-deductivos; puede operar mentalmente con ideas, teorías y proposiciones, permitiéndole reflexionar sobre temas complejos como la justicia, el futuro o la ciencia, ampliando así sus posibilidades de Aprendizaje autónomo, pensamiento crítico y comprensión de situaciones diversas.

Desde esta perspectiva, el Aprendizaje debe adaptarse al nivel de desarrollo de las Alumnas y Alumnos; por ello, las actividades lúdicas, manipulativas y con reglas, como los juegos de mesa, son coherentes con estas necesidades, permitiéndole construir conceptos abstractos de manera progresiva y significativa.⁴⁴

2.1.4. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY

El psicólogo Lev Vygotsky planteó una Teoría del Desarrollo fundamentada en la importancia primordial de la interacción social en la formación del saber; en contraposición a Piaget, que destaca el crecimiento personal, Vygotsky argumenta que el Aprendizaje es un proceso fundamentalmente social, influenciado por el idioma, la cultura y las herramientas simbólicas características de cada entorno.⁴⁵

Uno de sus aportes más relevantes es el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a la distancia entre lo que una Niña y Niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de un Adulto o compañero más capaz, en esta zona, el Aprendizaje es más eficaz porque la Alumna y Alumno es guiado en la

⁴⁴ Etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget?utm_source (Consultado el 13 de mayo de 2025).

⁴⁵ Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, <https://psicologiyamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky> (Consultado el 13 de mayo de 2025).

resolución de tareas que aún no domina por completo, pero que puede alcanzar con apoyo adecuado.

El juego, según Vygotsky, es una actividad privilegiada dentro de la ZDP, ya que la Niña y el Niño asumen roles, sigue reglas, resuelve conflictos y negocia significados, lo que le permite aprender más allá de su nivel actual de desarrollo, siendo en contextos Escolares, el uso de juegos estructurados como los juegos de mesa; permite justamente ese tipo de interacción guiada, en la que el Docente actúa como mediador del Aprendizaje significativo y colaborativo.⁴⁶

2.1.5. TEORÍA DEL JUEGO COMO PREPARACIÓN PARA LA VIDA DE KARL GROOS

Karl Groos, filósofo y psicólogo alemán del siglo XIX, se reconoció como uno de los primeros pensadores en atribuir al juego una función adaptativa dentro del desarrollo infantil; por lo tanto, planteó que el juego no era una simple actividad recreativa, sino una forma natural mediante la cual los seres vivos especialmente las Niñas y Niños, se preparan para los retos de la vida adulta, además, destacó que esta práctica respondía a una necesidad biológica que favorecía el Aprendizaje espontáneo y placentero de habilidades necesarias para la supervivencia.

A partir de esta idea, Groos propuso que las Niñas y Niños juegan para ensayar de manera intuitiva comportamientos y capacidades como la coordinación motriz, la

⁴⁶ Zona de Desarrollo Proximo, https://www.campuseducacion.com/didactytab-demo/ludicasU01_A04.html#: (Consultado el 13 de mayo de 2025).

socialización, la toma de decisiones y la solución de problemas, ya que dichas conductas, al resultar placenteras, tienden a repetirse sin que sea necesaria una imposición externa; por consiguiente, el juego se convierte en una vía eficaz para fortalecer competencias cognitivas, sociales y emocionales que serán fundamentales en la etapa adulta.⁴⁷

Dado lo anterior, esta visión funcional del juego permite comprender que su valor educativo trasciende la simple diversión, debido a que, en contextos como el Escolar, el juego se transforma en una estrategia pedagógica legítima y poderosa, en consecuencia, el juego de mesa, al incluir reglas, turnos, símbolos y desafíos, proporciona un entorno propicio para que las Alumnas y Alumnos desarrollen el pensamiento lógico, la comprensión de conceptos abstractos y la colaboración con sus coetáneos.

Asimismo, la propuesta de Groos se alinea con enfoques educativos actuales que promueven el aprendizaje activo y significativo, por lo cual incorporar juegos de mesa en la enseñanza de contenidos Matemáticos, como las fracciones comunes en Tercer Grado de Primaria, representa no solo una innovación Metodológica, sino también una forma coherente de aprovechar los beneficios evolutivos del juego en la formación de las Alumnas y Alumnos, además, esto fortalece la motivación intrínseca, el gusto por aprender y la construcción de saberes útiles para la vida.⁴⁸

⁴⁷ Karl Groos, https://es.wikipedia.org/wiki/Karl_Groos (Consultado el 14 de maio de 2025).

⁴⁸ Karl Groos teorías sobre el juego como método de aprendizaje, <https://aprendizamosjugando.blogspot.com/p/karl-groos.html> (Consultado el 14 de mayo de 2025).

2.2. LA IMPORTANCIA DE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA

Reconocer la importancia de vincular la teoría con la práctica docente ha representado un proceso transformador a lo largo de la formación, ya que en las primeras experiencias dentro del aula se comprenden ciertos aspectos del proceso educativo desde una perspectiva empírica, aunque se desconocían los marcos teóricos que le daban sustento, por lo tanto, la capacidad para intervenir de forma intencionada y efectiva se veía limitada sin una base conceptual sólida que orientara las decisiones pedagógicas.

Al iniciar la Licenciatura en Educación Primaria, se descubrió la diferencia entre repetir prácticas tradicionales sin reflexión y diseñar estrategias fundamentadas en Teorías del Desarrollo y del Aprendizaje; al analizar el nivel de las Alumnas y Alumnos de Tercer Grado, se entendió que no basta con enseñar: es necesario saber cómo, cuándo y por qué aplicar cada estrategia.

Estudiar ha sido una de las mejores decisiones tomadas, ya que permitió adquirir herramientas de un Docente más crítico y observador; además, al analizar las teorías de Piaget, se pudo reconocer las etapas del desarrollo cognitivo, mientras que con Vygotsky se comprendió la importancia de valorar la interacción social en el Aprendizaje y, por su parte, con Groos se entendió el juego como una actividad natural que prepara a las Niñas y Niño para la vida, de modo que todos estos conocimientos

han fortalecido su compromiso con una práctica pedagógica reflexiva, fundamentada y en permanente mejora.

Conforme avanzó el proceso formativo, también se adquirieron herramientas fundamentales para el ejercicio profesional como el dominio de la planeación didáctica, ya que se comprendió que una clase bien estructurada no solo contempla actividades atractivas, sino que requiere una intencionalidad clara, un enfoque alineado a los Aprendizajes esperados y una Evaluación coherente con el desarrollo de la Alumna y Alumno, de igual forma, se reconoció la importancia de los Acuerdos Secretariales, como el Acuerdo 592, que establece los Principios Pedagógicos.

Conocer las características de la Evaluación Formativa y el papel del Docente como mediador, y vincularlo con la planeación; se sabe que debe sustentarse en los documentos normativos y curriculares vigentes, integrando Ejes Articuladores, Campos Formativos y Procesos de Desarrollo del Aprendizaje que respondan a las necesidades reales del grupo, lo cual permite diseñar propuestas contextualizadas, pertinentes y con mayor impacto educativo.

2.3. EL USO DE CONCEPTOS TEÓRICOS POR PARTE DE LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO

A partir de los Aprendizajes adquiridos durante la práctica Docente propia, se ha podido identificar que algunos compañeros no siempre cuentan con claridad sobre los fundamentos teóricos que respaldan sus prácticas; aunque muchas de sus actividades

resultan efectivas en la experiencia cotidiana, en ocasiones se aplican sin una base conceptual sólida que justifique su propósito pedagógico.

Sin embargo, algo que se valora profundamente del Colectivo Docente es su disposición constante al diálogo, la actualización y la mejora continua, esto ha permitido generar un ambiente colaborativo en el que compartir conocimientos y propuestas teóricas no sólo es posible, sino bien recibido.

En este sentido, la formación académica ha permitido aportar significativamente al desarrollo institucional, al compartir estrategias didácticas fundamentadas y teorías educativas relevantes, cuya consecuencia revela la oportunidad de intervenir en los Consejos Técnicos Escolares con propuestas fundamentadas, lo cual, no solo ha beneficiado al colegiado, sino que también ha fortalecido la seguridad profesional y de la docencia propia.

A partir de los Aprendizajes adquiridos durante la práctica docente propia, se ha podido identificar que algunos compañeros no siempre cuentan con claridad sobre los fundamentos teóricos que respaldan sus prácticas; aunque muchas de sus actividades resultan efectivas en la experiencia cotidiana, en ocasiones se aplican sin una base conceptual sólida que justifique su propósito pedagógico.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

"Del tablero al aprendizaje"

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Con base en con el diagnóstico de grupo se detectaron problemas en la asimilación de las fracciones comunes siendo la base de experiencia propia que la aplicación de los juegos de mesa surgieron como una alternativa que permita a las Alumnas y Alumnos de Tercer Grado comprender las fracciones comunes desde una perspectiva accesible y significativa, ya que se parte de situaciones reales que conectan con su vida cotidiana; por ello, se favorece el desarrollo del razonamiento lógico y la resolución de problemas a través de dinámicas que despiertan el interés y el placer por aprender en un ambiente de juego estructurado.

A través de la metodología lúdica, las Alumnas y Alumnos pueden representar, comparar y operar fracciones de forma concreta y participativa; además, se fortalecen habilidades como el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y el respeto por reglas compartidas finalmente, esta propuesta se adapta a distintos estilos de Aprendizaje y promueve la apropiación del conocimiento matemático desde una práctica reflexiva y activa.

3.3. BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

La propuesta presentada en este documento está dirigida a Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de la Escuela Primaria Auitlauia, quienes presentan dificultades en la comprensión de fracciones comunes; por lo tanto, busca favorecer el desarrollo de habilidades Matemáticas mediante el uso de juegos de mesa como una estrategia lúdica que promueve la participación y el Aprendizaje significativo dentro del aula.

3.4. CRITERIOS DE APLICACIÓN

Con base en el seguimiento del proceso descrito, la Dirección de la Escuela Primaria Auitlauia, junto con el Colectivo Docente, autorizó la implementación de la propuesta dentro del aula al reconocer su valor formativo en el Aprendizaje de fracciones comunes; por ello, se facilitaron los espacios adecuados y el material didáctico necesario para el desarrollo de las actividades además, se contó con el compromiso del equipo Docente para apoyar en la organización y ejecución de los recursos requeridos.

De igual forma, se gestionaron los horarios dentro de la jornada Escolar para destinar un bloque de tiempo adecuado a la aplicación de los juegos de mesa en sesiones dirigidas, las cuales fueron integradas a la planificación de clase durante el periodo establecido.

3.5.LA PROPUESTA

3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

"Del tablero al Aprendizaje"

3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL

Que las Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de Primaria de la Escuela Auitlauiá, con los juegos de mesa, interpreten, representen y comparen fracciones comunes como parte de un todo para desarrollar el pensamiento matemático.

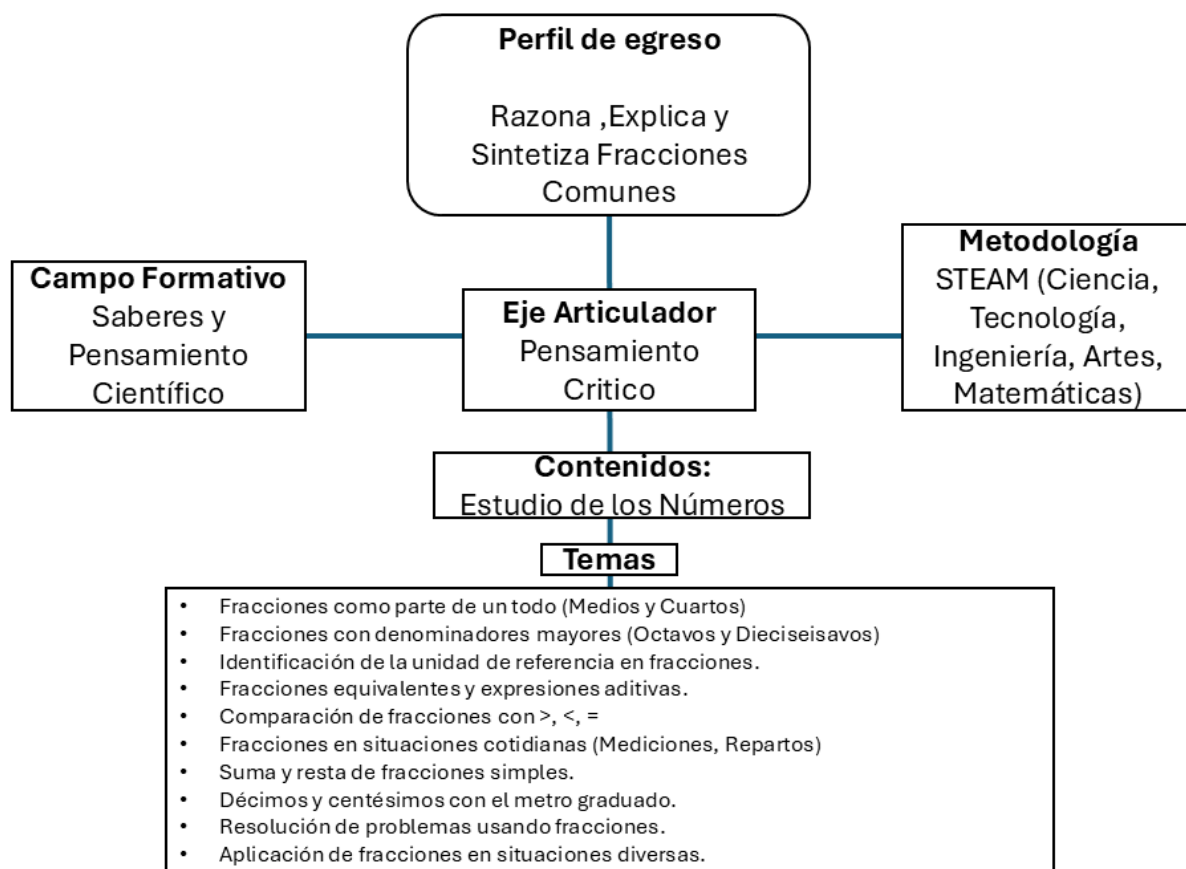
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA

Siendo el juego una herramienta natural de Aprendizaje, las Alumnas y Alumnos pueden desarrollar habilidades Matemáticas a través de experiencias lúdicas que les permiten representar, comparar y operar fracciones comunes en contextos reales por ello, esta propuesta no solo busca atender los Contenidos curriculares del Tercer Grado, sino también generar espacios donde el pensamiento lógico y el trabajo en coetáneos se fortalezcan mediante la práctica constante.

Una vez aplicada la propuesta con Alumnas y Alumnos de Tercer Grado, se contempla su posible expansión hacia otros grupos y niveles, adaptando los juegos de mesa a nuevas necesidades de Aprendizaje, además, se espera influir en la percepción del Colectivo Docente respecto al valor pedagógico del juego como medio para enseñar Matemáticas, lo cual podría fomentar su integración en la práctica educativa cotidiana.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA.

Para el desarrollo de esta propuesta se seleccionó el Contenido “Estudio de los Números” del Campo Formativo Saberes y Pensamiento Científico, ya que permite vincular el pensamiento Matemático con situaciones de la vida cotidiana; por ello, se optó por el uso de juegos de mesa como estrategia, debido a que favorecen el Aprendizaje Activo, la Motivación y el Trabajo Colaborativo, a continuación, se presentan los temas centrales que guían esta intervención pedagógica



Esquema de Temas Centrales de la Propuesta.⁴⁹

⁴⁹ Esquema de Temas Centrales, Elaborado por el Tesista

3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

La presente propuesta está dirigida a Alumnas y Alumnos de Tercer Grado de Primaria y se organiza en siete sesiones de 60 minutos, cada una diseñada bajo la Metodología STEAM, la cual permite abordar situaciones reales a través de la indagación, la creatividad y el trabajo colaborativo.

Cada sesión parte de una pregunta detonadora que impulsa a las Alumnas y Alumnos a construir conocimientos mediante la experimentación, la representación gráfica y la reflexión compartida; así, se generan ambientes de Aprendizaje dinámicos donde el juego es un medio legítimo para desarrollar habilidades cognitivas y sociales.

La estructura de las sesiones se basa en las cinco fases de STEAM: la introducción al tema activa conocimientos previos y despierta el interés; el diseño de investigación permite definir qué se quiere explorar y cómo abordarlo; la organización y estructuración desarrolla estrategias y representaciones para resolver el reto.

Posteriormente, en la fase de presentación de resultados, los equipos comunican sus hallazgos mediante carteles, juegos, problemas o gráficas; finalmente, en la fase de metacognición, las Alumnas y Alumnos reflexionan sobre lo aprendido, reconocen sus logros y analizan sus desafíos.

Dicho diseño incorpora los Ejes Articuladores de la Nueva Escuela Mexicana, en especial el Pensamiento Crítico, la Colaboración y el Arte; estos elementos favorecen el Aprendizaje de las fracciones mediante el juego y permiten responder a la problemática identificada en la práctica educativa, con base en estas características, se propone una planeación didáctica que busca alcanzar los objetivos, a la vez que ofrece herramientas útiles para fortalecer la intervención docente desde un enfoque contextualizado, creativo y centrado en el Aprendizaje de las Alumnas y Alumnos.

Sesión 1. Fracciones como Parte de un Todo (medios, cuartos).			
Perfil de egreso: Interpretan Fenómenos y Situaciones con base en modelos y saberes para resolver problemas considerando el contexto.			
Nombre del Proyecto. "Del tablero al Aprendizaje"			
Fase 3		3° Grado	
Temporalidad: 60 min			
Campo formativo:	Saberes y Pensamiento Científico	Ejes Articuladores:	Pensamiento Crítico, Inclusión Colaboración, Arte, vida saludable
Problemática:	Los alumnos desconocen el uso de las fracciones en situaciones cotidianas de su día a día.		
Contenido:	Estudio de los Números		
Proceso de Desarrollo del Aprendizaje:	Representa, con apoyo de material concreto y modelos gráficos, fracciones: medios, cuartos, octavos, dieciseisavos, para expresar el resultado de mediciones y repartos en situaciones vinculadas a su contexto.		
Metodología:	STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes, Matemáticas)		
Fase y Tiempos	Secuencia didáctica Espacio: Aula		Recursos
Inicio	Fase 1 (10 min)	El docente plantea la situación: "Tenemos una barra de chocolate para repartir entre cuatro amigos. ¿Cómo lo harías de manera justa?" Los alumnos exploran distintas formas de dividir el chocolate. Luego, observan imágenes de objetos divididos en partes iguales (círculos, cuadrados, rectángulos) para reconocer que las fracciones representan partes iguales de un todo. Se mencionan fracciones simples como $1/2$ y $1/4$.	Imágenes Proyector
	Fase 2 (20 min)	En base a lo aprendido, se separa el grupo en equipos, cada equipo diseñará los materiales para su propio juego de mesa sobre fracciones. Recortan figuras (círculos, rectángulos), elaboran tarjetas con fracciones simples ($1/2$, $1/3$, $1/4$) y crean preguntas o retos para jugar en la siguiente fase. El docente guía con ejemplos y supervisa la preparación del material.	Imágenes de figuras geométricas
Desarrollo	Fase 3 (20 min)	Se juega en equipos el juego de mesa 'Reparte Justo'. Cada equipo lanza una tarjeta de reto (por ejemplo: 'Divide una pizza entre 4 amigos') y usa sus figuras para representarlo. Los demás equipos validan si la solución fue justa y correcta. Ganan fichas por representación precisa y por justificar correctamente con fracciones, dichas fichas podrán ser intercambiadas por un premio.	Juego de Mesa elaborado por los alumnos
Cierre	Fase 4 (5 min)	Cada equipo presenta uno de sus retos resueltos, mostrando la figura utilizada, la fracción aplicada y su razonamiento. El grupo compara estrategias y discute cuál fue más clara o justa.	Aula
	Fase 5 (5 min)	Los estudiantes responden preguntas como: "¿Qué es una fracción?", "¿Por qué es importante que las partes sean iguales?", "¿Qué aprendí del juego?". Finalmente, dibujan libremente una fracción que comprendieron mejor.	Aula
Diseño universal de Aprendizaje (DUA)		NO APLICA	
Evaluación	Rubrica de desempeño (Se anexa al final de las sesiones)		
Observaciones			

Esta planeación está diseñada con base en el Plan de Estudios 2022, los Programas Sintéticos de 3° grado y basada en el libro Nuestros Saberes, adaptada al contexto del grupo.

TABLA DE SESIONES.		
Sesiones	Tema	Metodología
Sesión 2	Fracciones con denominadores mayores (Octavos y Dieciseisavos)	STEAM
Sesión 3	Identificación de la unidad de referencia en fracciones.	STEAM
Sesión 4	Fracciones equivalentes y expresiones aditivas.	STEAM
Sesión 5	Comparación de fracciones con $>$, $<$, $=$	STEAM
Sesión 6	Fracciones en situaciones cotidianas (Mediciones, Repartos)	STEAM
Sesión 7	Suma y resta de fracciones simples.	STEAM
Sesión 8	Décimos y centésimos con el metro graduado.	STEAM
Sesión 9	Resolución de problemas usando fracciones.	STEAM
Sesión 10	Aplicación de fracciones en situaciones diversas.	STEAM

3.5.6. NECESIDADES PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Considerando las características Metodológicas de la propuesta, se identifican diversos recursos indispensables para su correcta implementación; por lo tanto, se establecen las siguientes necesidades.

Posteriormente, en cuanto a los espacios físicos, se utilizará el aula habitual de Tercer Grado, la cual debe estar equipada con mesas de trabajo y sillas suficientes para la conformación de equipos de trabajo colaborativo, además de disponer de áreas donde

puedan manipular materiales concretos y realizar representaciones gráficas de las fracciones.

En relación con los materiales de apoyo, es indispensable contar con el pizarrón del aula y plumones de varios colores, hojas blancas y de colores, cartulinas, tijeras, reglas, pegamento, compases, plantillas de figuras geométricas, así como papel bond para la elaboración de los carteles y presentaciones de cada proyecto; además, se utilizarán fichas didácticas, tarjetas de juego, memorama de fracciones, plantillas de representación gráfica y material concreto como tiras de papel y objetos fraccionables.

Por otro lado, dentro de los recursos audiovisuales, será necesario disponer de un proyector o pantalla para presentar imágenes, videos o ejemplos visuales que faciliten la comprensión de las fracciones dentro de contextos cotidianos; asimismo, se recomienda el uso de dispositivos móviles o computadoras cuando se requiera buscar información complementaria durante las actividades de indagación.

Finalmente, para favorecer el desarrollo del proyecto, será conveniente disponer de un espacio adicional en el aula o en el patio Escolar que permita exponer los trabajos elaborados por los equipos, promoviendo de este modo la socialización de los Aprendizajes adquiridos a lo largo de las ocho sesiones propuestas.

3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN

Al considerar el impacto que tiene la Evaluación en el proceso formativo y en el desarrollo integral de las Alumnas y Alumnos, resulta esencial que el Docente asuma la Evaluación como una herramienta pedagógica que no solo valora el nivel de logro alcanzado, sino que también orienta el Aprendizaje hacia la consolidación de los conocimientos aún en construcción; por lo tanto, es fundamental establecer objetivos claros que dirijan las actividades de enseñanza y permitan identificar los avances y áreas de oportunidad de cada uno de ellos.

Debido a la importancia de este proceso; es necesario que el Docente seleccione cuidadosamente los instrumentos de Evaluación que resulten congruentes con los objetivos de Aprendizaje establecidos, con las actividades propuestas y con los desempeños que se busca desarrollar, por lo cual se optó por el uso de la rúbrica de desempeño, ya que ofrece una valoración clara, gradual y precisa de las competencias trabajadas a lo largo de las sesiones.

La rúbrica constituye un instrumento flexible que organiza los criterios de Evaluación en distintos niveles de logro, lo que permite observar el desarrollo progresivo de cada Alumna y Alumno; además, su carácter descriptivo les brinda una guía concreta de lo que se espera de su desempeño, favoreciendo la comprensión de los propósitos de Aprendizaje desde el inicio de las actividades y permitiendo la reflexión constante durante todo el proceso.

EVALUACIÓN						
ALUMNO:		GRADO Y GRUPO:			PARCIAL:	
Rubrica de Desempeño						
Criterio de Evaluación	10 Excelente	9 Bueno	8 Regular	7 Suficiente	6 Debe mejorar	TOTAL
Comprende que una fracción representa partes iguales de un todo	Explica con claridad, aplica con seguridad y puede dar ejemplos en diferentes contextos.	Aplica el concepto con seguridad en contextos simples.	Reconoce con claridad que las fracciones representan divisiones iguales.	Comprende parcialmente que las fracciones implican divisiones iguales.	Reconoce que es una parte, pero no identifica la igualdad en las divisiones.	
Representa medios y cuartos de manera gráfica y concreta (con figuras o materiales)	Representa medios y cuartos con precisión, creatividad y propone nuevas representaciones.	Representa con precisión, claridad y sentido estético usando figuras variadas.	Representa medios y cuartos correctamente con apoyo visual o concreto.	Representa con materiales, pero con divisiones desiguales o poco claras.	Representa con ayuda, pero con errores en la división del todo.	
Participa en la elaboración del juego de mesa, colaborando con sus compañeros y aplicando conocimientos sobre fracciones.	Participa activamente, escucha, guía a otros y aporta ideas creativas para enriquecer el juego.	Muestra liderazgo, creatividad y colabora respetando ideas del equipo.	Colabora con responsabilidad en el diseño y preparación del juego.	Participa en la elaboración, pero sin mucha iniciativa.	Participa poco y requiere constante guía.	
Aplica correctamente una fracción durante el juego "Reparte Justo"	Aplica y justifica con seguridad, usando vocabulario matemático adecuado durante el juego.	Aplica con seguridad y justifica oralmente sus decisiones.	Usa correctamente medios o cuartos en retos del juego con mínima guía.	Usa fracciones simples, pero requiere validación frecuente.	Aplica una fracción con errores o sin justificación clara.	
Reflexiona sobre lo aprendido, explicando cómo utilizó las fracciones durante el juego.	Profundiza en su reflexión, propone mejoras al juego y expresa con seguridad lo que ha aprendido.	Reflexiona claramente, ejemplifica y valora su participación en la sesión.	Explica qué es una fracción y menciona ejemplos de lo trabajado.	Da una idea general, pero sin ejemplos o profundidad.	Responde de forma ambigua, sin argumentar lo aprendido.	
Promedio:						

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Con la implementación de esta propuesta, se espera que las Alumnas y los Alumnos de Tercer Grado de la Escuela Auitlauia logren desarrollar gradualmente su comprensión y aplicación de las fracciones, ya que mediante el uso de juegos de mesa, la representación gráfica y la resolución de problemas, podrán visualizar las fracciones como parte de un todo, reconocer equivalencias y utilizarlas en contextos reales, lo cual fortalecerá su razonamiento lógico, su capacidad de análisis y su confianza para enfrentar retos matemáticos cotidianos.

Al mismo tiempo, se busca que los Docentes reconozcan la relevancia de integrar estrategias didácticas lúdicas fundamentadas teóricamente, debido a que estas favorecen un Aprendizaje más activo, significativo y contextualizado, lo cual transformará progresivamente su práctica docente al planificar e implementar actividades centradas en los intereses y necesidades de las Alumnas y Alumnos, promoviendo un ambiente participativo y colaborativo en el aula.

CONCLUSIONES

- La investigación documental permitió sustentar teóricamente el uso de juegos de mesa en el Aprendizaje de fracciones.
- El análisis del contexto educativo fue fundamental para identificar las necesidades específicas del grupo.
- Las características socioeconómicas de las Familias influyen en los estilos y ritmos de Aprendizaje de las Alumnas y Alumnos.
- Los planes y programas de la Nueva Escuela Mexicana ofrecen un marco flexible para el diseño de estrategias lúdicas.
- El modelo STEAM favorece la integración de saberes Científicos, Matemáticos y Artísticos en el Aprendizaje de fracciones.
- La contextualización de las actividades busca que las Alumnas y Alumnos apliquen las fracciones en situaciones reales de su vida cotidiana.
- La propuesta didáctica plantea problemas Matemáticos orientados a fortalecer el razonamiento lógico y la argumentación Matemática.
- Las dinámicas grupales están pensadas para fomentar el trabajo colaborativo, la comunicación y el respeto entre pares.
- La metacognición favoreció la reflexión de las Alumnas y Alumnos sobre sus Aprendizajes y áreas de mejora.
- Se contempla la metacognición como una herramienta para promover la reflexión individual y colectiva sobre lo aprendido.

- A través del enfoque teórico, se propone que los Docentes reconozcan la importancia de fundamentar sus prácticas en modelos pedagógicos actualizados.
- Los juegos de mesa permiten atender distintos estilos de Aprendizaje dentro del grupo.
- La propuesta también busca fomentar habilidades socioemocionales como la autoestima, la empatía y la autonomía.
- La Evaluación se plantea con un enfoque formativo a través de listas de cotejo y rúbricas de desempeño, facilitando un seguimiento gradual y equitativo del Aprendizaje.
- La secuencia de sesiones favorece la construcción progresiva del conocimiento matemático.
- El trabajo interdisciplinario enriquece la experiencia de Aprendizaje al integrar diversas áreas del conocimiento.
- El acompañamiento docente constante favorece el logro de los objetivos planteados en la propuesta.
- El juego, como plantea Groos, prepara al niño para la vida a través de experiencias simuladas.
- La teoría de Piaget respalda el uso de actividades manipulativas en las operaciones concretas.
- La interacción guiada, según Vygotsky, potencia el Aprendizaje significativo.
- Esta propuesta abre la posibilidad de seguir investigando nuevas estrategias lúdicas para otros contenidos curriculares.

BIBLIOGRAFÍA

BRUNER, Jerome. Hacia una teoría de la instrucción. Estados Unidos: Ediciones Paidós, 1972.

DÍAZ BARRIGA, Ángel. Estrategias docentes para un Aprendizaje significativo. México: McGraw Hill, 2002.

GALLEGO ROCA, Francisco. El juego en la Educación: una perspectiva interdisciplinar. España: Narcea 2005.

GROOS, Karl. El juego en los animales y el hombre. Alemania: Editorial Macmillan & Co, 1901.

LÓPEZ, María Teresa. Didáctica de las matemáticas para Educación primaria. España: Editorial Síntesis, 2010.

KAMII, Constance. El niño y el número: la enseñanza de las matemáticas en la Educación infantil. Estados Unidos: Ediciones Morata, 1985.

ORTIZ, Alfonso. La enseñanza de las matemáticas a través de problemas. México: Trillas, 2003.

PAPERT, Seymour. Desafío a la mente: computadoras y Aprendizaje. Estados Unidos: Paidós, 1984.

PIAGET, Jean. La construcción de lo real en el niño. Suiza: Siglo XXI Editores, 1975.

SKEMP, Richard. El Aprendizaje de las matemáticas. Reino Unido: Morata, 1980.

REFERENCIAS DE INTERNET

1. **Mapa de los Estados Unidos Mexicanos,** <https://in.pinterest.com/pin/629518854142879728/>
2. **Territorio Estados Unidos Mexicanos,** <https://paratodomexico.com/geografia-de-mexico/division-politica-de-mexico.html>
3. **Coordenadas geográficas de México,** <https://www.geodatos.net/coordenadas/mexico>
4. **Coordenadas geográficas de México,** <https://www.geodatos.net/coordenadas/mexico>
5. **Fronteras y Tratados Limítrofes de México,** <https://paratodomexico.com/geografia-de-mexico/Fronteras-de-mexico.html>
6. **Mapa de la Alcaldía Tláhuac,** <https://www.seduvi.cdmx.gob.mx/programas-delegacionales-de-desarrollo-urbano>
7. **Tláhuac Historia,** <https://www.tlahuac.mx/tlahuac-historia/>
8. **Hidrografía de Tláhuac,** <https://archive.org/details/209461983MONOGRAFIATLAHUAC/page/n13/mode/2up>
9. **Hidrografía de Tláhuac,** <https://es.wikipedia.org/wiki/Tl%C3%A1huac>
10. **Oficinas de Correo Tláhuac,** <https://oficinasdecorreos.com.mx/tlahuac/>
11. **Estación del metro Tláhuac,** <https://transportecdmx.org/estacion-del-metro-tlahuac/>
12. **Bibliotecas de Tláhuac,** http://www.tlahuac.cdmx.gob.mx/wp-content/uploads/2019/07/Tlh_MAPA-BIBLIOTECAS_020719.pdf
13. **Museos Tláhuac,** <http://www.tlahuac.cdmx.gob.mx/museos/>
14. **Lugares de Tláhuac,** <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/lugares-para-visitar-en-tlahuac>
15. **Programa delegacional de desarrollo urbano de Tláhuac,** https://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/tlahuac.html?utm_source
16. **Población y vivienda de Tláhuac** <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/tlahuac#population-and-housing>

17. **Población por sexo Tláhuac**, <https://indicadores.cdmx.gob.mx/group/1101-poblacion-y-vivienda>
18. **Reactivan ferias del empleo en la CDMX**, https://www.jornada.com.mx/notas/2021/11/04/capital/inauguran-feria-del-empleo-en-tlahuac/?utm_source
19. **Centro “Tlazocihualpilli”**, https://www.gob.mx/difnacional/articulos/dif-nacional-y-alcaldia-tlahuac-reinauguran-centro-tlazocihualpilli?idiom=es&utm_source
20. **Deportivo el Perú**, https://lametropoli.com.mx/listo-deportivo-el-peru-en-alcaldia-tlahuac/?utm_source
21. **Espacio de recreación y tradiciones**, https://blogcires.mx/2022/11/30/alcaldia-tlahuac-espacio-de-recreacion-y-tradiciones/?utm_source
22. **Tláhuac ofrece 20 actividades culturales gratis**, https://todotlahuac.com/single.php?article=tlahuac-ofrece-mas-de-20-actividades-culturales-permanentes&entry=778&utm_source
23. **Día de muertos Tláhuac**, https://turismo.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/presentan-las-secretarias-de-turismo-de-cultura-y-la-alcaldia-tlahuac-el-programa-del-festival-internacional-de-dia-de-muertos-tlahuac-2024?utm_source
24. **Somos Tláhuac**, <http://www.tlahuac.cdmx.gob.mx/somostlahuac/>
25. **Porcentaje de población total por Religión**, https://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/poblacion/diversidad.aspx?utm_source
26. **Ferias Tláhuac**, https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/ferias-y-celebraciones-en-tlahuac?utm_source
27. **Acerca de Tláhuac**, <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/tlahuac#education>
28. **Numero de Escuelas Tláhuac** https://indicadores.cdmx.gob.mx/dataset/Escuelas-publicas-en-tlahuac?utm_source
29. **Ubicación Escuela Primaria Auitlauia**, <https://www.google.com.mx/maps/place/Chava+Flores+15,+San+Jos%C3%A9,+Tl%C3%A1huac,+13020+Ciudad+de+M%C3%A9xico,+CDMX>
30. **Plano de la Escuela realizado por el Tesista**

31. **Organigrama de la Escuela elaborado por el Tesista**
32. **Programa de Estudios 2011**, <https://www.gob.mx/sep/documentos/plan-de-estudios-educacion-basica-en-mexico-2011>
33. **Aprendizajes Clave 2017**,
https://drive.google.com/file/d/0B_xKoMjHKtwUOXNVTmFQZGsyLVU/view?pli=1&sourcekey=0-uulsrzMk0ZchaY-uOpfWPQ
34. **Aprendizajes Clave 2017**,
https://drive.google.com/file/d/0B_xKoMjHKtwUOXNVTmFQZGsyLVU/view?pli=1&sourcekey=0-uulsrzMk0ZchaY-uOpfWPQ
35. **Nueva Escuela Mexicana**, <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf>
36. **Acuerdo 592**, <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/9721849d-666e-48b7-8433-0eec1247f1ab/a592.pdf>
37. **Acuerdo 592**, <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/9721849d-666e-48b7-8433-0eec1247f1ab/a592.pdf>
38. **Acuerdo 14/08/22**, <https://sidof.segob.gob.mx/notas/docFuente/5661845>
39. **Acuerdo 08/08/23**,
https://dgair.sep.gob.mx/storage/recursos/CE/acuerdo_10092023.pdf
40. **Acuerdo 10/09/23**,
https://dgair.sep.gob.mx/storage/recursos/CE/acuerdo_10092023.pdf
41. **Acuerdo 05/04/24**,
https://sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/26394/1/images/a05_04_24.pdf
42. **Acuerdo 11/06/24**,
https://sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/26394/1/images/a11_06_24.pdf
43. **Etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget**,
https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget?utm_source
44. **Etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget**,
https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget?utm_source
45. **Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**,
<https://psicologiyamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

46. **Zona de Desarrollo Proximo**, https://www.campuseducacion.com/didactytab-demo/ludicasU01_A04.html#
47. **Karl Groos**, https://es.wikipedia.org/wiki/Karl_Groos
48. **Karl Groos teorías sobre el juego como método de Aprendizaje**, <https://aprendizamosjugando.blogspot.com/p/karl-groos.html>
49. **Esquema de Temas Centrales, Elaborado por el Tesista**