



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD144

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA IDENTIFICACIÓN DEL TRAZO DE
LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10, Y SU CORRESPONDENCIA PARA EL
LOGRO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN TERCER GRADO DE
PREESCOLAR”**

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

**AUTORAS:
RUT JUDITH GÓMEZ HORTA
ANDREA BELÉN LÓPEZ CONTRERAS**

CIUDAD GUZMÁN, ZAPOTLÁN EL GRANDE, JAL. 01 DE OCTUBRE DE 2025.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD144

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA IDENTIFICACIÓN DEL TRAZO DE
LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10, Y SU CORRESPONDENCIA PARA EL
LOGRO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN TERCER GRADO DE
PREESCOLAR”**

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

CAMPO: DOCENCIA

AUTOR:
RUT JUDITH GÓMEZ HORTA
ANDREA BELEN LOPEZ CONTRERAS

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

ASESOR:
OSCAR GABRIEL SANCHEZ NAVA

CIUDAD GUZMÁN, ZAPOTLÁN EL GRANDE, JAL. 01 DE OCTUBRE DE 2025.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán El Grande, Jalisco 1 de octubre de 2025.

SECCIÓN: Comisión de titulación
EXPEDIENTE: 2025-01-MIN.
N° DE OFICIO: 144/CT-797/2025

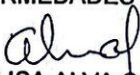
Asunto: Dictamen

C. RUT JUDITH GÓMEZ HORTA
P R E S E N T E

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo en la opción: Proyecto de innovación educativa, titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA IDENTIFICACIÓN DEL TRAZO DE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10, Y SU CORRESPONDENCIA PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN TERCER GRADO DE PREESCOLAR", a propuesta del asesor, Oscar Gabriel Sánchez Nava, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"
"2025, AÑO DE LA ELIMINACIÓN DE LA TRANSMISIÓN MATERNO
INFANTIL DE ENFERMEDADES INFECCIOSAS"


DRA. IRMA ELISA ALVA COLLUNGA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA UNIDAD
144 DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
NACIONAL UNIDAD No. 144
CIUDAD GUZMÁN

c.c.p. Archivo
IEAC*DEG*cam



Av. Carlos Páez Stille #140, Col. Ejidal, Cd. Guzmán,
Mpio. de Zapotlán El Grande, Jal. CP.49070
Teléfonos 341-413-1698 y 341-413-3214
Correo: unidad144@upn.mx



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 144
Cd. Guzmán, Mpio. De Zapotlán El Grande, Jalisco 1 de octubre de 2025.

SECCIÓN: Comisión de titulación
EXPEDIENTE: 2025-01-MIN.
N° DE OFICIO: 144/CT-798/2025

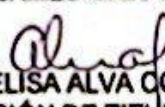
Asunto: Dictamen

**C. ANDREA BELÉN LÓPEZ CONTRERAS
P R E S E N T E**

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo en la opción: Proyecto de innovación educativa, titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA IDENTIFICACIÓN DEL TRAZO DE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10, Y SU CORRESPONDENCIA PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN TERCER GRADO DE PREESCOLAR", a propuesta del asesor, Oscar Gabriel Sánchez Nava, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"
***2025, AÑO DE LA ELIMINACIÓN DE LA TRANSMISIÓN MATERNO**
INFANTIL DE ENFERMEDADES INFECCIOSAS*


DRA. IRMA ELISA ALVA COLUNGA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA UNIDAD
144 DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD No. 144
CIUDAD GUZMÁN

c.c.p. Archivo
IEAC*DEG*cam



Av. Carlos Páez Stille #140, Col. Ejidal, Cd. Guzmán,
Mpio. de Zapotlán El Grande, Jal. CP.49070
Teléfonos 341-413-1698 y 341-413-3214
Correo: unidad144@upn.mx

DEDICATORIA

Este proyecto no hubiera sido posible sin el apoyo incondicional, la paciencia y la confianza que siempre me brindaron. Cada etapa de este camino académico estuvo acompañada de su comprensión y de su amor constante, que se convirtieron en el pilar fundamental para culminar este esfuerzo.

Agradezco a mi familia por comprender mis ausencias y los largos periodos de dedicación al estudio, por esperarme siempre con amor cuando regresaba de la escuela, y por brindarme un espacio de paz y motivación que me permitió continuar con firmeza. Ese acompañamiento silencioso, pero siempre presente, fue la base sobre la cual pude sostener mis metas y transformar los retos en oportunidades de aprendizaje.

Este trabajo es reflejo no solo de mi compromiso personal, sino también del respaldo invaluable que me ofrecieron día a día. Por ello, dedico este logro a mi familia, con la convicción de que cada página de este proyecto lleva impreso el fruto de su cariño, su apoyo y su fe en mí.

RUT JUDITH GÓMEZ HORTA

DEDICATORIA

Quiero de dedicar este proyecto a mis padres Leonardo y Cecilia, por ser mi motor y mi refugio. Gracias por su amor incondicional, por enseñarme a no rendirme, por creer en mí y por acompañarme en cada paso de este camino, esto es por ustedes y para ustedes, los amo.

Y agradecer desde el fondo de mi corazón a mi amiga Rut, gracias por impulsarme y animarme, por tu compañía en este proceso, por escucharme en los momentos difíciles y celebrar cada pequeño logro que íbamos alcanzando juntas. Tu apoyo y amistad han sido un pilar fundamental para llegar hasta aquí, porque más que una compañera de clases en ti encuentre a una amiga para toda la vida, te llevaré siempre en mi corazón.

ANDREA BELEN LÓPEZ CONTRERAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
JUSTIFICACIÓN.....	13
PROPÓSITO.....	16
1. COMPRENSIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO.....	17
1.2 Enfoque crítico progresista de la innovación.....	18
1.2.1 Adscripción teórica del enfoque crítico progresista de la innovación educativa.....	19
1.2.2 Ámbitos empíricos de la innovación educativa.....	19
1.3 Relación entre innovación educativa e investigación acción.....	20
1.3.1 Fases y momentos para desarrollar una innovación educativa.....	20
1.3.2 Ruta metodológica del proyecto de innovación educativa.....	21
1.4 Construcción del problema generador de la innovación.....	21
1.5 Agentes de la innovación educativa.....	21
1.5.1 Elección de la preocupación temática.....	22
1.5.2 Nivel de pertinencia.....	23
1.5.3 Preocupaciones Temáticas de Origen Empírico.....	23
1.6 Selección de la preocupación temática.....	24
1.6.1 Cuestionamientos iniciales.....	24
1.6.2. Lista de cotejo.....	25
1.6.3. Tabla de invención.....	25
1.6.4. Autorregistros.....	26
1.6.4.1. Escalas Likert.....	26
1.6.5. Entrevista refleja.....	27
1.6.6. Esquema de situaciones relacionadas.....	29
1.6.7. Árbol de problemas.....	30
.....	31
1.7. Situación problema.....	31
1.7.1. Formulación del problema.....	32
1.7.2. Hipótesis de acción.....	32
2. CONTEXTO INSTITUCIONAL.....	33
2.1. Nivel Macro.....	33
Perspectiva de la UNESCO sobre la educación básica.....	33
2.2. Nivel Micro.....	34

2.3 Reglamento institucional.	36
3. LOS SUJETOS DESTINATARIOS Y SU CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO	39
3.1 Aspectos Socioeconómicos.....	39
3.2 Nivel educativo de los padres de familia	40
3.3. ASPECTOS SOCIOCULTURALES:	41
4. PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y METODOLÓGICAS	43
4.1. Corriente pedagógica.....	43
4.2. Teoría Pedagógica	43
4.3. Modelo de enseñanza	45
4.3.1 El juego como estrategia en las matemáticas según Piaget.....	47
5. DISEÑO DEL PROYECTO	48
5.1. Propósito	48
5.2. Objetivos.....	48
5.3. Metas	49
5.4. Estrategias metodológicas	49
5.5. Planificación (secuencia de actividades)	50
Cronograma de tiempo de aplicación de las actividades propuestas.....	56
5.7. Seguimiento y realimentación.	59
6. Resultados de la aplicación de la propuesta	60
Sesión 3: “Rompecabezas entre números y objetos”	63
CONCLUSIONES.....	70
REFERENCIA.....	72
ANEXOS.....	74

INTRODUCCIÓN.

Este proyecto de innovación educativa tiene como objetivo mejorar una problemática detectada en el proceso de la identificación, trazado y correspondencia de los números del 1 al 10, para ello, se implementaron actividades diseñadas con estrategias lúdicas que favorecen el desarrollo de competencias necesarias para alcanzar los aprendizajes clave, esta iniciativa se llevó a cabo como parte de una investigación educativa en el preescolar José Clemente Orozco, brindando apoyo como agente innovador en un grupo de tercer grado.

La estructura de este proyecto de innovación educativa se fundamenta en el modelo propuesto por Arturo Barraza Macías, expuesto en su obra titulada ¿cómo elaborar proyectos de innovación educativa? Publicado en el año 2013. El desarrollo del proyecto se organizó en cinco capítulos, abordados de manera progresiva, siguiendo la propuesta del autor la cual se centró en los aspectos teórico-metodológicos que sustentan la intervención.

El primer capítulo de esta investigación aborda los fundamentos teóricos, enmarcados dentro del enfoque crítico progresista. Este enfoque centra la práctica docente como eje principal, desde donde cobra sentido la construcción de un proyecto de innovación educativa. A lo largo del desarrollo del capítulo, se siguieron de manera rigurosa todos los pasos metodológicos propuestos, tanto desde la perspectiva del autor y el rol de lector.

Asimismo, se establecen los lineamientos metodológicos para la elaboración del proyecto de innovación educativa, destacando la importancia del proceso de construcción del problema generador. Este debe plantearse como una estrategia empírica, concebida como una alternativa a los enfoques tradicionales de investigación.

Además, se delimita quien puede ser los responsables de desarrollar este tipo de proyectos, considerando su papel dentro del contexto educativo. En esta sección se expone el significado y la estructura de un proyecto de innovación educativa. El enfoque principal radica en la identificación y análisis de una problemática no familiar dentro del contexto escolar, con el propósito de intervenir y proponer mejoras.

La segunda parte del presente trabajo se centra en la elección del tema, siguiendo la propuesta teoría de Barraza (2007), para lograr una comprensión más clara de la problemática detectada, se aplicaron diversas estrategias de recolección de información. Entre ellas, se realizaron observaciones directas en el grupo, así como el análisis de anotaciones registradas diariamente a través de autorregistros. Estas herramientas permitieron identificar y delimitar con mayor precisión la situación problemática NO familiar en el aula de clases (CNF).

La Identificación de una situación no familiar en el aula del preescolar fue un proceso fundamental en el desarrollo del proyecto. Las estrategias aplicadas permitieron orientar el análisis y comprender con mayor profundidad la problemática detectada, siempre considerando el contexto institucional en el que se llevó a cabo. Este proceso se aborda detalladamente en el capítulo dos del presente trabajo.

El capítulo tres está diseñado al análisis de los sujetos destinatarios y su contexto socioeducativo. Esta sección se indagarán diversos aspectos que influyen en el entorno de los niños, tales como las condiciones económicas y socioculturales.

El capítulo cuatro se centra en las perspectivas teóricas y metodológicas que sustenta el proyecto, tomando como base la teoría de desarrollo cognitivo de Jean Piaget, esta teoría plantea que el conocimiento se construye de manera progresiva a través de etapas específicas del desarrollo infantil. En relación con los aprendizajes de los números,

Piaget sostiene que los niños comprenden este concepto mediante dos operaciones lógicas fundamentales: la seriación y la clasificación. Además, en esta sección se aborda la corriente pedagógica, la teoría educativa y el modelo de enseñanza propuesta por el mismo autor, los cuales orientan al diseño de las estrategias implementadas en el aula.

El capítulo cinco, titulado “Diseño del proyecto”, se enfoca en la formulación del propósito general, los objetivos y las metas que se pretendía alcanzar. A partir de estos elementos, se diseñaron estrategias metodológicas que sirvieron como base para la planeación, aplicación y desarrollo de las actividades, asimismo se definió un procedimiento de evaluación que permitió dar seguimiento al impacto de las acciones implementadas.

Finalmente, la última parte de este trabajo presenta los resultados obtenidos tras la aplicación de las actividades. En esta sección se analizan los procesos realizados, observando el progreso de las niñas y los niños a lo largo del proyecto. Se lograron intercambios significativos que reflejan un desarrollo notable en su aprendizaje y participación.

Las siguientes dimensiones hacen reflexionar sobre la responsabilidad que tenemos como docentes para que las niñas y niños logren un aprendizaje significativo, para que en un futuro hagan el cambio a la sociedad.

1. Primera dimensión: un docente tiene la responsabilidad de conocer a sus alumnos, cómo aprenden y lo que deben aprender.
2. Segunda dimensión: un docente que organiza y evalúa el trabajo educativo tiene una perspectiva más amplia de las actividades que realiza.

3. Tercera dimensión: un docente reconoce como profesional, que mejore continuamente y así poder apoyar a los alumnos en su proceso aprendizaje.
4. Dimensión cuatro: un docente que asume las responsabilidades a la profesión para el bienestar de los alumnos.
5. La dimensión cinco: un docente debe participar en el funcionamiento eficaz de la escuela y fomentar su vínculo con la comunidad para asegurar que todos los alumnos concluyan con éxito su escolaridad. Para que el alumno tenga un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad, el docente debe de cumplir con las dimensiones que se mencionaron.

JUSTIFICACIÓN

En el grupo de tercer grado de preescolar se ha identificado que un número considerable de alumnos presentan dificultades en la identificación, del trazo y la correspondencia de los números del 1 al 10, estas habilidades son importantes para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la educación inicial.

La investigación de esta situación problemática fue valiosa, pues permitió intervenir de manera oportuna en una etapa crucial del desarrollo infantil. A través del diseño y aplicación de estrategias didácticas lúdicas, se favoreció el reconocimiento numérico y la construcción progresiva de del conocimiento. Como plantea Piaget (1992), el niño desarrolla la noción del número al agrupar objetos mediante procesos de clasificación lógica, formando clases y subclases. En este sentido, los alumnos lograron ordenar objetos, establecer relación entre cantidad y trazo, y participar activamente en su aprendizaje mediante el uso de estrategias pedagógicas afectivas. Todo ello concluyo al fortalecimiento de actitudes positivas.

Para Jean Piaget, el conocimiento no es algo dado, sino una construcción activa que el niño realiza a lo largo de su desarrollo. En este sentido, resulta fundamental atender la situación no familiar (SNF) previamente identificada, ya que los alumnos tienen el derecho a recibir una enseñanza adecuada y significativa. Esta atención oportuna es esencial para favorecer la construcción de aprendizajes sólidos, especialmente en lo referente a las operaciones matemáticas básicas.

Por esta razón, el presente proyecto de innovación educativa se enfoca a promover el trabajo colaborativo entre los niños, utilizando el juego como estrategia central para alcanzar los objetivos planeados. Jean Piaget, en sus aportes teóricos, destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo del infantil. Según Jean Piaget (1956), el juego es una manifestación de la inteligencia, ya que representa una forma de asimilación funcional o reproductiva de la realidad, en función de la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño. Así, el juego no solo cumple una función creativa, sino que

también constituye una herramienta clave en la construcción del conocimiento y el desarrollo cognitivo.

Fue importante atender la situación problema que se identificó, ya que los niños requerían que su docente les proporcionara conocimientos acordes a sus necesidades, permitiéndoles así construir su propio aprendizaje, para la SEP (2017), la atención, el apoyo y la acreditación son elementos fundamentales para mejorar el proceso de aprendizaje del alumno, atención implica ampliar las experiencias de los niños para lograr una formación más completa. Asimismo, se destaca la importancia de brindar apoyo a las familias mediante atención educativa adecuada a las características de los niños, así como la acreditación de la educación preescolar en los centros de atención infantil, facilitando así su desarrollo integral.

Según la SEP (2011). Se ha establecido la orientación de la formación infantil y el respaldo a los centros de atención infantil, con el propósito de fortalecer el componente educativo en dichos espacios.

Las consecuencias al no atender esta problemática pueden manifestarse a futuro; aunque no siempre son graves, es necesario brindar apoyo al niño para favorecer su desarrollo en el aprendizaje, procurando que la enseñanza no sea repetitiva ni limitada.

Entre los beneficios más relevantes para el docente, el alumno y escuela, se encuentra la posibilidad de que, durante los procesos de enseñanza, los maestros diseñen situaciones de aprendizaje variadas y flexibles, estas deben considerar las características individuales, las necesidades específicas y formas de aprender de cada niño, así como su contexto. De este modo se favorece la participación de todos los niños, el desarrollo de sus capacidades y el logro de aprendizajes significativos.

La razón personal para llevar a cabo este proyecto surgió de la preocupación por el desarrollo de los niños, al observar que no estaban avanzando como se esperaba para su nivel educativo. Además, se notó una falta de interés por parte de la maestra titular,

lo que impactaba directamente en el proceso de los alumnos. Era evidente que, sin el apoyo adecuado, los niños podrían llegar a la primaria sin contar con las bases necesarias para enfrentar nuevos retos académicos.

Desde una perspectiva social, este proyecto innovación educativa buscó beneficiar a toda la comunidad escolar. Se pretendió despertar el interés en los alumnos por adquirir los conocimientos esenciales para alcanzar su perfil de egreso, al mismo tiempo, brindar apoyo a la docente titular, quien enfrentaba una sobrecarga de responsabilidades que dificultaban la atención completa de su grupo. Gracias al proyecto, los niños mejoraron su desempeño en clases.

Desde el ámbito profesional, la realización de este proyecto permitió poner en práctica los conocimientos adquiridos en la formación como licenciado en pedagogía. Se logró identificar una problemática concreta en el contexto educativo y se diseñaron estrategias efectivas para darle solución.

En cuanto a la dimensión disciplinaria, este proyecto aportó desde la pedagogía al atender la situación no familiar (SNF) identificada en el aula, se promovieron aprendizajes significativos mediante la dedicación y el diseño de estrategias centradas en el trazo e identificación de los números del 1 al 10 y su correspondencia. Esto no solo fortaleció el aprendizaje matemático, sino que también mejoró el ambiente del aula y favoreció la convivencia entre ellos, centrando bases sólidas para enfrentar con éxito las siguientes etapas de su desarrollo escolar.

PROPÓSITO

Este proyecto de innovación educativa se llevó a cabo mediante el uso de actividades lúdicas como estrategia principal, permitiendo que los niños identificaran el trazo de los números del 1 al 10 y su correspondencia, el propósito fue sentar las bases necesarias para que, en el futuro, el niño lograra desarrollar competencias matemáticas esenciales.

La implementación del proyecto se realizó en el preescolar José Clemente Orozco, especialmente en un grupo de tercer grado, con el objetivo de dar respuesta a una situación problemática previamente detectada. A través de actividades planeadas se buscó fortalecer el desarrollo de competencias vinculadas a los aprendizajes clave, considerando en todo momento el perfil de egreso del nivel preescolar.

Durante el proceso, se desempeñó de manera adecuada el rol del pedagogo, favoreciendo el aprendizaje de los alumnos mediante planeaciones efectivas. Las actividades aplicadas promovieron el desarrollo de competencias y conocimientos a través del trabajo colaborativo, utilizando el juego como recurso didáctico fundamental.

1. COMPRENSIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO

Parte de problematizar una realidad educativa concreta, y desde esa problematización identificar los problemas que requieren cambio y ubicar el que se constituye como objeto específico para la innovación a realizar.

1.1 ¿Qué es la innovación educativa?

“La innovación es de manera más general la mejora la mejora de algo que ya existe y así convertirse en algo nuevo, diferente y original” (Barraza, M. A. 2007).

Para llegar al término de la pregunta general del tema ¿Qué es innovación educativa? Primero se enfocó en esclarecer lo que es la innovación de manera general para lograr una mejor comprensión del tema. “La innovación es algo más planeado, más deliberado, más sistematizado y más obra del deseo al cambio, el cual es generalmente más espontáneo.” (Barraza, M. A. 2007). Lo que Barraza menciona en la cita anterior, dicho de otra manera, la innovación implica una intención consciente de transformar y mejorar algo existente mediante el cambio. No se trata únicamente de modificar por modificar, sino de buscar nuevas y mejores formas de hacer las cosas, partiendo de lo ya establecido o conocido. Barraza menciona que existe la innovación, innovaciones educativas, innovación en educación y la educación con afecto educativo.

La innovación educativa es la manera de mejorar la educación, el entorno tanto escolar y en ocasiones social de los alumnos ya que ambos son capaces de ser adaptados a cosas nuevas, con esto se busca mejorar la calidad de todo lo mencionado pensando en que los métodos utilizados no sean los mismos y así ir siempre modificando de manera positiva los métodos y modelos, esto con la finalidad de que la educación de los alumnos sea cada vez mejor.

1.2 Enfoque crítico progresista de la innovación

Según Barraza (2005), del enfoque crítico progresista de la innovación educativa, se apoyan en las siguientes ideas fuerzas.

- * La primera idea fuerza se refiere a que las innovaciones son procesos que se generan a partir de un problema de la práctica profesional de los agentes innovadores y que necesariamente, implican en su desarrollo la resolución de éste. Este principio se identifica como resolución de problemas.
- * La segunda idea fuerza se refiere a que la gestión de proyectos de innovación debe estar mediada por un estilo democrático y una dirección participativa. Este principio lo identifico como gestión democrática.
- * La tercera idea fuerza se refiera a la innovación, es una experiencia personal que adquiere su pleno significado en la cotidianeidad de la práctica profesional de los involucrados. Este principio lo se identifica como experiencia personal.
- * La cuarta idea fuerza se refiere que la innovación no se emprende nunca desde el aislamiento y la soledad sino desde el intercambio y la cooperación permanente como fuente de contraste y enriquecimiento. Este principio se reconoció como cooperación.
- * La quinta idea fuerza se refiere a que una buena innovación es aquella que logra integrarse con otros componentes del proceso educativo o pedagógico para provocar una sinergia que conlleve a la mejora educativa. Este principio lo identifico como integralidad.
- * La sexta idea fuerza dice que un sistema innovador sigue siempre la dirección de “abajo- arriba” ya que las propuestas que vienen de fuera, sin la participación de los profesionales de la educación, poco alteran la práctica profesional cotidiana. Este principio también se reconoció como dirección.
- * La séptima idea fuerza dice que las propuestas de innovación son presentadas como hipótesis de acción al no existir certezas a las cuales anclarse durante el proceso. Este principio lo identifico como carácter.
- * La octava idea fuerza dice que en los sistemas descentralizados se deja un mayor margen de iniciativa a las personas, mientras que en los sistemas centralizados existe

más tendencia a la imposición de las innovaciones por parte de las autoridades del sistema educativo. Este principio lo identifiqué como descentralización.

* La novena idea fuerza menciona que es necesario tomar en cuenta la existencia de diferentes tipos de cambio que pueden ser el objetivo de una innovación: sustitución, alteración, adición, reestructuración, eliminación y reforzamiento. Este principio lo identifiqué como objetivo.

1.2.1 Adscripción teórica del enfoque crítico progresista de la innovación educativa.

El enfoque crítico progresista de la innovación educativa (Barraza, 2005), se adscribe teóricamente a la ciencia social crítica y pretende tomarla como mejora educativa, la cual debe de estar signada por la autonomía profesional y personal de sus agentes, como fines deseables.

Éstas son una variedad de ciencias en función del interés cognitivo que persiguen: ciencias empíricas analítica, ciencias histórico-hermenéuticas y ciencias crítica. Las ciencias empíricas analíticas se encuentran en las ciencias naturales y las ciencias sociales las cuales tienen un propósito de centrar un conocimiento nomológico, ciencias histórico-hermenéuticas tienen como finalidad lograr una comprensión e interpretativa de la realidad, las ciencias críticas estas están orientadas por un interés emancipados a la conquista de la autovía.

1.2.2 Ámbitos empíricos de la innovación educativa

Barraza (2005), menciona que “Desde una perspectiva praxeológica, solidaria a un enfoque crítico progresista (Barraza, M. A. 2013), los ámbitos empíricos donde se concretan las prácticas de innovación educativa serían el de la gestión institucional, el del currículum y el de la enseñanza. En el primer caso se hablaría de innovación.

institucional, en el segundo de innovación curricular y en el tercero de innovación didáctica”. Las prácticas involucradas en cada uno de los ámbitos son: innovación institucional, prácticas políticas, prácticas Administrativas, innovación curricular, prácticas de elaboración de diagnósticos, prácticas de estructuración curricular, prácticas de evaluación curricular, innovación didáctica, prácticas de planeación didáctica, prácticas de intervención didáctica y práctica de evaluación de los aprendizajes.

Este proyecto se enfoca en el ámbito de innovación didáctica lo cual corresponde a las prácticas como la realización de auto registros, construcción de modelos y definición de procesos.

1.3 Relación entre innovación educativa e investigación acción

Barraza (2013), menciona que se lleva a cabo un modelo de resolución de problemas, que utiliza las etapas, procedimientos y técnicas que proporcionan la metodología de la investigación acción y así se provoca una simbiosis entre ambos modelos. “En el caso del modelo de resolución de problemas de la innovación educativa la acción que permite solucionar el problema debe conducir, ineludiblemente, a una mejora discontinua, esto es, a resolver el problema mediante la creación de algo nuevo y original que sustituya lo que se estaba haciendo anteriormente. Bajo esta lógica, la diferencia central entre ambos modelos durante el proceso metodológico se da en el momento de diseñar la propuesta que coadyuvará a la solución del problema” (Barraza, 2013).

1.3.1 Fases y momentos para desarrollar una innovación educativa

Basado en el modelo educativo de resolución de problemas citando a Barraza (2005), las fases y momentos de desarrollo de innovaciones educativas son las siguientes:

1. Fase de planeación: son los momentos de elección de la preocupación temática, la construcción, la construcción del problema y el diseño de la propuesta de innovación/ solución.

2. La fase de implementación comprende los momentos de aplicación de las diferentes actividades que forman la propuesta de innovación y la reformulación.
3. Fase de evaluación: son los momentos de seguimiento de la aplicación de las distintas actividades que construyen la propuesta

1.3.2 Ruta metodológica del proyecto de innovación educativa

Barraza (2013), indica que ruta metodológica que se sigue para realizar el proyecto innovación educativa se concreta en los siguientes momentos:

- 1.-Determinación del agente innovador.
- 2.- Elección de la preocupación temática.
- 3.- Construcción del problema generador de la innovación.
- 4.- Construcción de la innovación/solución.

1.4 Construcción del problema generador de la innovación

Para este proyecto de innovación educativa, los agentes que lo realizarán será uno individual, con apoyo de un amigo crítico, lo cual su labor es acompañar al agente innovador en el proceso del mismo proyecto donde permanece de manera permanente.

1.5 Agentes de la innovación educativa

Los agentes de innovación según Barraza (2013), se conforman de tres modalidades distintas. La primera es como equipo innovador constituido por un mínimo de tres personas y un máximo de nueve, la segunda es como agente innovador individual, pero integrado a una red de agentes innovadores y por último Como agente innovador individual, pero con un amigo crítico que sirva de acompañante permanente durante todo el proceso.

“Estas modalidades pretenden respetar la idea fuerza de un enfoque crítico progresista que a la letra dice: la innovación no se emprende nunca desde el aislamiento y la soledad

sino desde el intercambio y la cooperación permanente como fuente de contraste y enriquecimiento. En ese sentido no puede existir el agente innovador solitario” (Barraza, A. 20013).

1.5.1 Elección de la preocupación temática

Barraza (2013), menciona que la elección de la preocupación temática se realiza después de haber elegido al agente innovador. A partir del proceso de innovación educativa, se construye el problema generador de la innovación, el cual surge de la elección de una idea o un tema que preocupe o inquiete al agente innovador, todo esto se vincula siempre a la práctica profesional.

La preocupación temática se clasifica en dos términos teórica y empírica; la teórica se relaciona con el contenido de un curso o un taller, ya sea a partir de la lectura de un libro o revista, o bien mediante la asistencia en conferencias y congresos. En este caso, se trata de un escrito teórico o conceptual.

Por otro lado, la empírica, por su parte surge de situaciones concretas de la práctica profesional, en función de las acciones que realizan los agentes educativos dentro de ella.

Asimismo, la preocupación temática presenta distintos niveles de concreción: general, cuando el conocimiento sobre el tema es difuso, no se tiene la claridad respecto a los aspectos que involucran y, por lo mismo, no puede diferenciarse de otros términos. la específica: cuando el conocimiento adquirido sobre el tema permite definirlo con mayor precisión, gracias a la identificación de los aspectos que lo conforman. En este nivel, el tema plantea de manera concreta dentro de un concepto.

Se continua con lo que menciona acerca del respaldo implícito de la preocupación temática el cual se pretende que viene indagación implícita y el desarrollo el cual se clasifica por los siguientes términos: generadores puestos que es cuando el equipo e

innovador no realiza el previo análisis para ofrecer una mejor su posición respecto al problema. Se mantiene con la contrastadora de supuestos es cuando la preocupación temática lleva implícita un supuesto sobre el problema con la relación a una posible causa.

1.5.2 Nivel de pertinencia

La tipología de preocupaciones temáticas, como se dijo anteriormente, es lo que he desarrollado a partir de mi experiencia con asesores para recomendaciones de intervención educativa, son solo de naturaleza descriptiva y se presentan con una intención abiertamente ilustrativa y no pretenden, no hay tiempo, es prescriptivo no, sin embargo, más allá de este nivel descriptivo, es necesario preguntarse por distintos tipos de preocupaciones temáticas que generan constructos una pregunta que desencadena el proceso de innovación educativa.

Las preocupaciones temáticas de origen empírico tienen un nivel de creación muy general, pues se fundamentan en un proceso de innovación educativa que requiere de un equipo con mentalidad abierta, flexible y con pensamiento divergente o lateral. en este sentido, mientras menos limitado o condicionado este es el agente innovador, mejores serán los resultados al seleccionar una preocupación temática. (Barraza, 2013).

1.5.3 Preocupaciones Temáticas de Origen Empírico

El mismo autor sostiene (Barraza, 2013). dice que se basa en las siguientes exigencias: “un proceso de innovación educativa que requiere de un equipo innovador con una mentalidad abierta y flexible pensamiento divergente o lateral en un sentido entre menos encuadrado limitado o prejuiciado este el agente innovador al seleccionar una preocupación temática es mejor”.

1.6 Selección de la preocupación temática

La selección de la preocupación temática, según el mismo autor, puede realizarse por el agente innovador de manera individual o en conjunto con el colectivo docente. Esta selección se basa en las preocupaciones temáticas que surgen a partir de sus intereses y experiencias profesionales. El autor recomienda emplear estrategias como la descripción, el procedimiento y el uso de una tabla de invención para guiar este proceso.

Asimismo, señala que las preocupaciones temáticas de origen empírico suelen tener un nivel de creación general y deben responder a ciertas exigencias. Se trata de un proceso de innovación educativa que requiere de un equipo innovador con mentalidad abierta, pensamiento flexible y enfoque divergente o lateral. Cuanto menos limitado, estructurado o prejuiciado este el agente innovador al momento de seleccionar una preocupación temática, mejores serán los resultados en el desarrollo del proyecto.

1.6.1 Cuestionamientos iniciales

Para identificar la preocupación temática del proyecto de innovación educativa, se aplicaron tres preguntas clave a la docente titular:

1. ¿Cuáles son las principales dificultades que usted enfrenta en el aula durante el proceso de enseñanza?
2. ¿Qué ha hecho al respecto para resolver dichas dificultades?
3. ¿Cuáles han sido los resultados obtenidos?

A partir de las respuestas proporcionadas por la maestra, se detectaron las siguientes preocupaciones temáticas:

Una de ellas fue la dificultad para elaborar secuencias didácticas. La docente señaló que le resulta complicado basarse en autores pedagógicos para diseñarlas, y que, además carece de comunicación con su equipo de trabajo, lo cual limita el intercambio de estrategias que podrían fortalecer su planificación, otra preocupación identificada fue la dificultad en el proceso de evaluación, la maestra mencionó que debido a que algunas actividades son de tipo libre, no siempre cuenta con instrumentos adecuados para

evaluarlas correctamente. Finalmente, también se identificó como preocupación el proceso de enseñanza en general, ya que la docente expresó tener dificultades para diseñar secuencias que realmente permitan al niño aprender de manera efectiva, particularmente en lo que respecta a la identificación de los números.

1.6.2. Lista de cotejo

De manera complementaria al ejercicio de recolección de información previamente mencionado, se solicitó a la docente el llenado de la lista de cotejo con el propósito para identificar preocupaciones temáticas, esta lista se elaboró con base en los indicadores del perfil de egreso de la licenciatura en pedagogía, con la finalidad de asegurar que las preocupaciones detectadas correspondieran al ámbito de competencia del pedagogo y, por lo tanto, pudieran ser atendidas desde su rol como profesional de la educación. la lista de cotejo se incluye en el anexo correspondiente.

1.6.3. Tabla de invención

Barraza, menciona que la tabla de invención es una estrategia utilizada en la metodología de la investigación acción para determinar un tema, en ese sentido, se considera un auxiliar importante para la selección de la preocupación temática que daría inicio a la construcción del problema generador de una innovación. Esta estrategia, como se mencionó anteriormente, es recomendable que la utilice el agente innovador, individual, se ha integrado a una red de agentes innovadores o que trabaje en colaboración con un amigo crítico (Barraza, 2013).

A continuación, se presentan las tablas de invención de cada preocupación temática identificada. En la tabla las columnas se identificarían con las letras de la A, a la D y las filas del número 1 al 4. La tabla podrá encontrarse en el anexo correspondiente.

1.6.4. Autorregistros

En 2005, Barraza menciona que los autorregistros son utilizados por el agente innovador de manera individual o de manera colectiva cuando trabaja con un equipo innovador. Para desarrollar los auto registros se hace primero una auto observación donde el agente innovador desarrolla el auto registro desde su práctica cotidiana donde se encuentra la preocupación temática en el cual coloca situaciones que encuentra para después poder analizarlas. Los auto registros deben llevar la ubicación es decir grupo asignatura, fecha y nombre del agente, las situaciones que se den y los comportamientos en cada sesión de trabajo, reflexión o comentarios por último se integran algunas reflexiones provisionales o hipótesis que surgen durante el registro.

Barraza menciona que cuando se obtienen al menos 10 auto registros se procede a realizar una lista de actividades que se desarrollaron durante el tiempo de los auto registros, “las tablas correspondientes a este proyecto de innovación educativa se encuentran detalladas en los anexos al final del documento”

Lo cual al finalizar el listado se hará una tabla de acciones la cual está compuesta por la frecuencia de cada actividad y la evaluación de la importancia de cada una de ellas mediante una escala Likert.

1.6.4.1. Escalas Likert

Se le conoce a la escala Likert como el método de medición que se utiliza para realizar encuestas y cuestionarios con el propósito de evaluar percepciones u opiniones de algún tema en específico. La escala de Likert fue diseñada por el psicólogo Rensis Likert en el año de 1932.

Frecuencia con la que aparecen cada una de las actividades, y evaluará la importancia de dichas actividades para su práctica profesional mediante un escalamiento tipo Likert de cuatro valores donde uno es “no es importante”, dos es “parcialmente importante”, tres es “importante” y cuatro es “muy importante”.

Auto registros	Actividades Repetidas	No importantes	Es parcialmente importante	Importante	Muy importante
1	Hacer diagnóstico Divulgar, colorear	X		X	
2	Jugar, colorear	X			
3	Jugar, platicar	X			
4	Actividades repetitivas				
5	Actividades sin secuencia	X			
6	Jugar	X			
7	Ensayos	X			
8	Ensayos	X			
9	Ensayos	X			
10	Actividades de número o letras.		X		

1.6.5. Entrevista refleja

Se aplicó la entrevista refleja, que para Barraza (2013) es una técnica que tiene como finalidad recolectar información desde un contexto metodológico de la investigación-acción. Para llevarla a cabo el agente innovador, de manera individual, invita a un “amigo crítico”, quien lo apoyará en el desarrollo de la entrevista.

El procedimiento consiste en que el agente innovador exponga, de manera clara su preocupación temática. Después, el amigo crítico formula una serie de preguntas que buscan profundizar en el tema, tales como: quién, cómo, dónde, porqué, para qué y cuándo.

Después de esto el amigo crítico generará un espacio de 15 minutos donde analizando buscando inconsistencias lagunas de información o algo que dificulte o no quede muy claro para el proceso de investigación.

Después de analizar lo anterior, se elaboró una nueva cédula de entrevista que fue aplicada nuevamente al agente. Tras realizar la segunda entrevista, el amigo crítico efectuó un análisis de la información proporcionada por el agente innovador respecto al problema de innovación. En caso de ser necesario, se generó un espacio de diálogo y discusión entre el amigo crítico y el agente, con el propósito de llegar a la conclusión del problema.

Se le hablo al amigo crítico sobre lo que se tenía de información de la problemática identificada, donde se le explicó paso a paso lo que significaba el tema, después se mencionó la preocupación temática que se identificó, es la siguiente: los niños no identificaban el trazo de los números del 1 al 10 y su correspondencia, explicando que la docente no les otorgaba las estrategias necesarias para que el alumno mejorara.

Se explicó de manera clara y precisa al amigo crítico la preocupación temática mencionada anteriormente, en cuanto a la recogida de información a partir de las técnicas utilizadas como Autorregistro, tabla de invención, escala Likert. Donde el problema de identificación de números era muy frecuente en todas mis observaciones y auto registro.

Lo que se pretende llevar a cabo es la implementación de estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje de los números y su razonamiento en el grupo de tercer grado de preescolar José Clemente Orozco, a través de un taller de actividades lúdicas.

Se atendió la SNF identificada porque a esa edad no solo es importante la memorización, si no que el alumno logre identificar el número ya que eso ayuda a que el infante desarrolle sus habilidades de ser lógico, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para su aprendizaje significativo.

Se requiere iniciar este proyecto con el objetivo de que el estudiante de tercer grado del preescolar José clemente Orozco desarrolle sus habilidades a través de estas actividades lúdicas desarrollando su creatividad explorando su imaginación.

La meta por lo cual se quiere hacer es porque el grupo ya estar por salir del año y egresar a primaria, la gran parte de los alumnos del grupo no han desarrollado su capacidad de conteo como se requiere en el libro de aprendizajes claves y esto podría afectarles de manera negativa al ingresar a nivel primaria.

Se aplicaron una o dos actividades por sesión dependiendo del tiempo que la maestra nos otorgó, las actividades están enfocadas al conteo para que el niño lograra identificar el número mediante las actividades lúdicas.

¿Dónde? El proyecto de innovación se va aplicar en el Preescolar José Clemente Orozco se ubica en calle san Pedro #11 Colonia san Pedro, Cd Guzmán, Zapotlán El Grande, Jalisco, código postal 49000 México. La CCT 14EJN0976P.

¿Cómo? mediante el juego.

¿Quiénes? Yo como agente innovador, y niños del tercer grado del jardín de niños José clemente Orozco.

¿Con qué? Los recursos materiales necesarios para estas actividades son los siguientes: juegos en donde el niño logre identificar el número ejemplo: ¿lotería, memorama, actividades en hojas, pero todas relacionadas con el juego?

1.6.6. Esquema de situaciones relacionadas.

El siguiente esquema se estructura organizando con la idea principal en medio (problemática identificada), teniendo las ideas principales al rededor que se desarrollaron del porque los niños no lograban identificar los números del 1 al 10 ni su correspondencia.

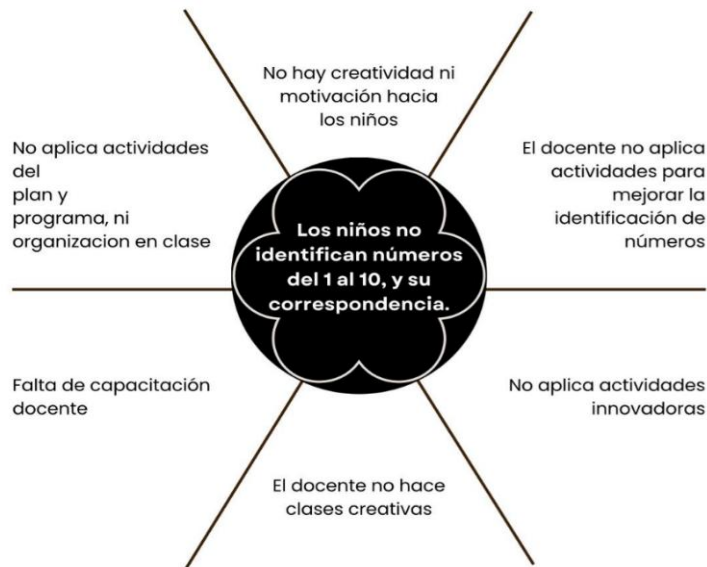


Figura 1. Esquema sobre las problemáticas identificadas

“El análisis de las causas de este problema educativo se resume en la figura 1”

1.6.7. Árbol de problemas

El árbol de problemas es una herramienta de análisis utilizada para identificar causas y efectos de una situación problemática. Su origen no se atribuye a un único autor, ya que ha sido desarrollada y adaptada por diversos enfoques y especialistas. Se ha mencionado que León Rosenberg y Lawrence Posner introdujeron su uso en el ámbito empresarial en 1969, aunque no existe una documentación formal ampliamente reconocida que lo respalde de manera exclusiva.

Además, el árbol de problemas ha sido adaptado en contextos participativos y sociales, destacando el trabajo de Jacques M. Chevalier, quien lo incorporó como herramienta dentro del Sistema de Análisis Social (SAS), con enfoque en procesos comunitarios y de desarrollo local.

A continuación, se muestra el árbol de problemas genero tras realizar la observación y análisis previo en el salón de clases donde realizo el proyecto.



Figura 2. Árbol de problemas

El análisis de los problemas identificados se resume en la figura 2 “árbol de problemas”.

1.7. Situación problema

Se hizo la elección de esta situación problema a través de las aplicaciones de los

diferentes instrumentos previamente mostrados en las cuales se pudo analizar e identificar la situación no familiar en el aula del preescolar, la cual necesita ser atendida para obtener una mejoría en la problemática

1.7.1. Formulación del problema

¿Cómo diseñar actividades lúdicas para la identificación del trazo de los números de 1 al 10, y su correspondencia, en los alumnos de tercer grado de preescolar?

1.7.2. Hipótesis de acción

A través del método de enseñanza por descubrimiento, el niño logra identificar el trazo de los números del 1 al 10, y su correspondencia, para el logro de competencias matemáticas en tercer grado de preescolar, y así poder iniciar en el aprendizaje de las operaciones básicas.

1.7.3. Justificación de la elección de la situación problema

Fue importante abordar la situación problema, ya que se logró que el niño identificará el trazo de los números del 1 al 10, y su correspondencia, les ayudo al inicio del aprendizaje de operaciones básicas, dado que son esenciales para que el alumno logre desarrollar ciertas cualidades y habilidades para la resolución de problemas.

2. CONTEXTO INSTITUCIONAL

2.1. Nivel Macro

La innovación es un proceso histórico, por ello, considera los elementos sociales, económicos, políticos, ideológicos, axiológicos, dado que la innovación surgiera de necesidades de acuerdo con el contexto en el que se desarrolle.

Perspectiva de la UNESCO sobre la educación básica.

La organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO), fundada en (1948), tiene como misión promover la educación como un derecho universal, el cual está reconocido en el artículo 26 de la declaración universal de los derechos humanos, asimismo, señala la importancia de garantizar la igualdad en el acceso a la educación. Para ello, la UNESCO ha creado programas de atención a la infancia, con el propósito de coordinar la elaboración de políticas y aplicarlas en diversos sectores como la educación, los asuntos sociales y de salud pública, Además, promueve programas holísticos y diseña estrategias de escolarización para niños en situación de pobreza extrema, buscando asegurar que logren el ciclo educativo y acceder a mayores oportunidades de desarrollo.

La educación a nivel mundial abarca los conceptos de la paz la tolerancia y la comprensión mutua. Actualmente en la educación se previene la violencia en las escuelas y promueven la comprensión e intercultural el diálogo interreligioso y el respeto de la diversidad y la empatía.

Educación básica SEP

Para la SEP (2013) la educación inicial actualmente es un servicio educativo el cual da a los niños y niñas la ayuda para potenciar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas educativas, en este espacio se les permite

desarrollar habilidades, hábitos y valores con los cuales desarrollen su autonomía, creatividad y actitudes necesarias para un desempeño personal y social. Por otro lado, la SEP menciona que las políticas en materia de educación deben concentrarse en dar mejoría en la calidad de la educación que se les brinde para esto se crean reformas en sistema educativo donde la inversión de la modernización de equipos en las escuelas y se crearon filtros que aseguren que los maestros sean calificados y certificados en las actividades que realicen.

Educación básica según la SEJ

Según la Secretaría de educación Jalisco la educación básica está hecha para contribuir actividades y facultades requeridas de la ciudadanía en las cuales se tenga acceso información de los temas vinculados con el derecho de la educación que marca El artículo 3 de la Constitución política de Estados Unidos mexicanos y sus normas Reglamentarias, en la cual se ofrecen servicios educativos a través de planteles escolares sustentados por la democracia de la gestión educativa en la cual existe la participación social federalista y administrativa. También menciona que los centros escolares tienen una función de ser autónomos y el ser encargado de formar ciudadanos íntegros y con altos valores sociales.

2.2. Nivel Micro

El Jardín de Niños No. 538 “José Clemente Orozco” con clave: 14EJN0976P, con un horario de servicio de 9:00 am. a 12:00 pm. del subsistema estatal, que ofrece un servicio de doble turno estando activas en el turno matutino; está ubicado en zona urbana en la calle San Pedro N ° 11, del fraccionamiento San Pedro, en ciudad Guzmán, municipio de Zapotlán el Grande, en la zona sur del Estado de Jalisco. Colinda con un parque público, cuenta con servicios de alumbrado y seguridad pública, drenaje, agua potable, alcantarillado, electricidad, cable e internet; el plantel tiene una infraestructura de 4 aulas, 3 para uso educativo, 1 aula de usos múltiples, una dirección, baños, mobiliario de

mesas, sillas de preescolar en buenas condiciones, un pintarrón, material didáctico, patio cívico, área de juegos, un arenero, una puerta principal y dos anexas.

Grupos: Se cuenta con tres salones, cada que son 1 2 y 3, cada el aula tiene buena infraestructura, con buena ventilación, ventanas grandes para que la luz pueda iluminar, son salones amplios, cuenta con 8 mesas 12 sillas un escritorio una silla grande, poco material didáctico, cada alumno cuenta con material a su disposición (estuches) para que lo utilicen según la actividad del día.

El preescolar cuenta con 1 directivo encargado también del 3er grado, dos maestras, dos intendentes, una ATP (asesor técnico pedagógico) y cuatro prestadoras del servicio escolar.

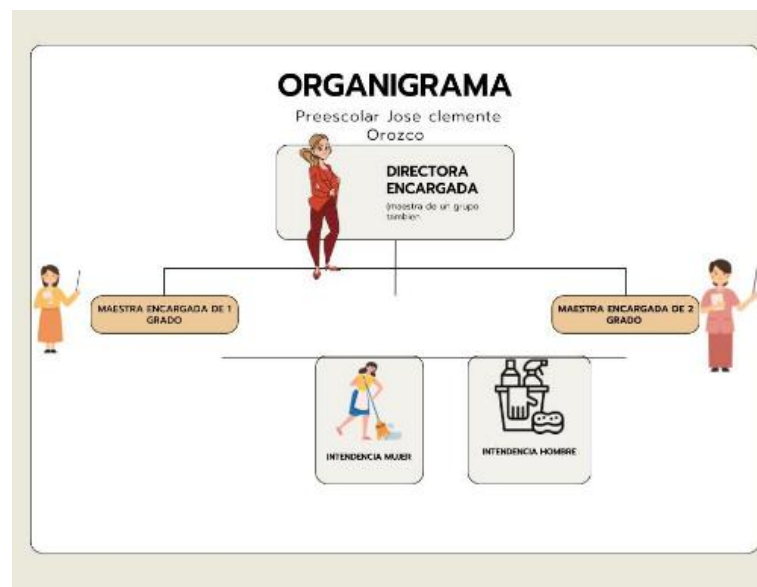


Figura 3. Organigrama institucional

El análisis del organigrama se encuentra en la figura 3”.

El Jardín de Niños José Clemente Orozco cuenta con un reglamento escolar interno, y es el siguiente: “Al ingresar al Jardín de Niños, nuestra finalidad como institución que presta un servicio educativo de calidad a la comunidad y con las finalidades de hacer las

cosas lo mejor posible no se pudiera llevarse a cabo sin el compromiso mutuo entre directivo, docentes, administrativo y comunidad escolar. Así como en todo lugar para estar en la misma frecuencia se necesita un reglamento que nos apoye a desempeñar nuestro compromiso para todos los involucrados que la única finalidad es el bienestar de los niños durante su paso por su educación preescolar.

2.3 Reglamento institucional.

El presente reglamento institucional del preescolar da inicio con unas palabras hacia los papás, donde tiene como reflexión lo cual es la siguiente: mamá y papá: Hoy empieza un día diferente, es el día en que por primera vez nos vamos a separar. Tal vez yo voy a llorar o/a gritarte ¡Mami, no te vayas! ¡No me dejes!... Y tú voltearás y se te hará un nudo en la garganta, pero por favor vete rápido, no te detengas. En "Mi Jardín" tratarán de darme la mejor "Bienvenida" harán cosas muy bellas para mí. Vete tranquila, acuérdate que tus padres te dejaron también en tu escuela y tuvieron confianza en ti y lo mismo te pido para mí, pronto verás que soy feliz con mi maestra y mis compañeros.

1. PUNTUALIDAD. La entrada es a las 9:00 am. debo asistir puntualmente, después de ese horario interrumpo a mis compañeros que ya estarán trabajando. • La salida será a las 12:00 pm. Y te esperaré para irme contigo. • Recogerme puntualmente. ¡No quiero quedarme solito!

Después sigue con sugerencias internas institucionales

2. UNIFORME. • El uniforme no es obligatorio, puedes esperar un poco por si el "Programa de Recrea Uniforme y mochila" me lo regalan" Para andar como mis compañeros, mis zapatos deben estar limpios y boleados, báñame todos los días para que mi cuerpo este limpio y se sienta bien.

3. MI SALUD. • Si estoy enfermo/a NO ME MANDES A CLASES, ¡PORQUE PUEDO CONTAGIAR A MIS COMPAÑEROS o agravar mi enfermedad, pero AVISALE A MI MAESTRA! por favor porque estará preocupada por mi ausencia... Si un familiar está

enfermo en casa de COVID-19, por favor no me mandes a la escuela, porque puedo contagiar y avísale a mi maestra.

2. ACTIVIDADES EN CASA. • Si llevo o me envían por alguna herramienta digital ACTIVIDADES para hacer en casa, recuérdamelo o ayúdame a cumplirlo, ya que soy pequeño/a y necesito que me enseñes a ser cumplido/a y formal.

3. REFRIGERIO. • Por favor no me pongas mucha comida, porque me veo obligado/a a desperdiciarla, no me pongas gansitos, galletas, jugos de bote, papitas en bolsa, ni refrescos porque eso no me nutre. Mejor ponme fruta, sándwich, agua fresca o lo que tú sabes que me gusta.

• Te pido que mi refrigerio, lo acomodes en moldes que sean fácil de abrir por mí, ya que, por estos momentos de PANDEMIA, no tendré ayuda para destapar los moldes. También pon una botella de agua con su nombre escrito de manera visible.

4. JOYAS. • No me mandes con nada valioso, como: esclavas, cadenas, reloj, medallas, etc. Porque puedo perderlas o romperlas y mis maestras no se pueden hacer responsables.

5. JUGUETES. • Por favor no me pongas juguetes para traer a la escuela, ya que serían una distracción en este momento de inicio del ciclo escolar, además no se puede compartir en estos momentos de pandemia. • Si tú sabes algo que mi maestra deba saber, cuéntaselo, ya que así ella podrá cuidarme mejor. MAMÁ y PAPÁ. Ayúdame a cumplir con este reglamento de mi JARDIN DE NIÑOS y en todo lo que a ustedes les corresponde... Gracias por ayudarme a crecer, a madurar y a ser mejor...Yo como padre de familia estoy consciente que mi participación es básica dentro de la Educación de mi hijo/a por lo cual me comprometo a brindar mi apoyo a la Educadora, dentro de un marco de respeto y buena comunicación. También me comprometo a participar con entusiasmo, responsabilidad y optimismo en las actividades que se desarrollen en beneficio

del plantel, con la única meta de mejorar las condiciones agradables para que mi hijo/a disfrute de una estancia feliz y de un clima agradable, de una estructura en buenas condiciones y seguro, así como de una buena organización dentro del aula

3. LOS SUJETOS DESTINATARIOS Y SU CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO

El Preescolar José Clemente Orozco ubicado en Ciudad Guzmán, Jalisco, es una institución educativa que busca ofrecer una educación integral a niños en su etapa preescolar. El contexto socioeducativo de esta escuela es fundamental para entender los desafíos y oportunidades que enfrenta en la formación de los alumnos.

3.1 Aspectos Socioeconómicos

Condiciones Económicas: Enfrenta diversas condiciones económicas. Lo que puede influir en la capacidad de las familias para invertir en la educación de sus hijos.

NOMBRE:	INGRESO MENSUAL DE SU CASA:	EN QUE TRABAJAN LOS PAPAS:
Niño 1.	10,000 por mes.	Comerciante. Ama de casa y psicóloga.
Niño 2.	7,500 pesos por mes.	Militar. Ama de casa.
Niño 3.	8,000 por mes.	Albañil. Ama de casa.
Niño 4.	9,500 por mes.	Abogado. Localizador.
Niño 5.	16,000 por mes.	Comerciante. Auxiliar de oficina.
Niño 6.	30,000 por mes.	Enfermero. Pediatra.
Niño 7.	10,000 por mes.	Veterinario.
Niño 8.	8,400 por mes.	Jornalero. Ama de casa.
Niño 9.	30,000 por mes.	Diseñador gráfico. Diseñador gráfico.
Niño 10.	14,000 por mes.	Militar. Ama de casa.

Tabla 1. Condiciones socioeconómicas de los padres de familia.

Fortalecimiento de la Comunidad: La escuela puede desempeñar un rol clave en la comunidad al convertirse en un espacio de apoyo y colaboración.

Programas de Apoyo: Implementar programas que aborden las necesidades específicas de la comunidad, como talleres para padres y charlas educativas.

3.2 Nivel educativo de los padres de familia

NOMBRE:	HA REPROBADO ALGUN CICLO ESCOLAR.	GRADO DE ESTUDIOS DE LOS INTEGRANTES CON QUIEN VIVES.
Niño 1.	No.	Ingeniero. Licenciatura.
Niño 2.	No.	Secundaria. Secundaria.
Niño 3.	No.	Secundaria. Secundaria.
Niño 4.	No.	Maestría. Licenciatura.
Niño 5.	No.	Secundaria. Licenciatura.
Niño 6.	No.	Profesionista. Profesionista.
Niño 7.	No.	Licenciatura.
Niño 8.	No.	Preparatoria. Secundaria.
Niño 9.	No.	Secundaria. Preparatoria.
Niño 10.	No.	Bachillerato. Universidad.
Niño 11.	No.	Licenciatura. Licenciatura.
Niño 12.	No.	Secundaria. Bachillerato.
Niño 13.	No.	Bachillerato. Licenciatura.

Tabla 2. Nivel educativo con que cuentan los padres de familia.

3.3. ASPECTOS SOCIOCULTURALES:

NOMBRE:	Católica.	COSTUMBRES, VALORES Y TRADICIONES QUE MAS REALIZA.
Niño 1.	Católica.	Festejar navidad. Respeto, honestidad. Festejar siempre en familia.
Niño 2.	Católica.	Estar en familia. Respeto, honestidad, compañerismo.
Niño 3.	Católica.	Ir a misa en ocasiones espaciales y los domingos, Respetar la cuaresma. Comer juntos en la mesa.
Niño 4.	Católica.	Pedir por favor, gracias, saludar, ayudar a recoger juguetes. Amabilidad, el buen trato a las personas y animales, respetar. Navidad, cumpleaños, celebrar santos.
Niño 5.	Católica.	Comer en familia. Vacacionar juntos. Convivir con familia. Respeto, amor, honestidad, tolerancia, amor y sinceridad.
Niño 6.	Católica.	Día de muertos. Costumbres navideñas. Fiestas patronales.

		Honestidad, amor, paciencia.
Niño 7.	Católica.	Respeto, honestidad, responsabilidad. Día de muertos. Navidad. Día de reyes. Recoger juguetes. Ir al rancho. Visitar familia.
Niño 8.	Católica.	Navidad. Año nuevo. Respeto a los demás. No pelear. Dar gracias.
Niño 9.	Católica.	Fiestas de sr san José. La feria Respetar a sus mayores. No pelear.
Niño 10.	Católica.	Empatía, obediencia. Respeto.
Niño 11.	Católica.	Celebrar día de muertos, navidad, reyes. Amor, respeto, honestidad.
Niño 12.	Católica.	Amor, repto empatía,
Niño 13.	Católica.	Respeto, honestidad.

Tabla 3. Aspectos socioculturales que presentan las familias de los alumnos.

4. PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y METODOLÓGICAS

4.1. Corriente pedagógica

Se considera la teoría de Jean Piaget en el desarrollo psicogenético y en la formación del conocimiento, uno de los principales propulsores del constructivismo, dentro de la epistemología genética interesado principalmente en la forma de explicar cómo se adquiere el aprendizaje, el interés inicial del autor no fue psicológico sino epistemológico. Esto significa que no se interesó inicialmente en el desarrollo del niño, sino que primero se enfoca a la historia del conocimiento humano, éste es el aspecto al que dedicó la mayor parte de sus investigaciones, a la ontogénesis, es decir, cómo adquiere el hombre, a lo largo de su vida, el conocimiento, particularmente el conocimiento científico.

Así mismo se dedica a estudiar el desarrollo psicogenético del niño, con el fin de averiguar de qué manera va adquiriendo éste el conocimiento. Para utilizar una de sus propias expresiones, se preocupó por investigar cómo pasa el sujeto de estados de menor conocimiento a estados de mayor conocimiento. A partir de estos intereses iniciales, Piaget comienza a investigar las formas de conocimiento y de inteligencia que presentan los sujetos desde el nacimiento hasta la vida adulta. Esta obra, a la que dedicó toda su vida, es la que da como resultado el corpus teórico de la psicología genética, una teoría psicológica del desarrollo y del aprendizaje que se suele considerar una de las más importantes de la historia de la psicología.

4.2. Teoría Pedagógica

La teoría de Jean Piaget (1960), el aprendizaje como un proceso de adaptación de las estructuras mentales del sujeto a su entorno. Dicha adaptación se entiende como la síntesis entre el proceso de asimilación, lo cual significa que es consistente en la modificación de los datos de la realidad para ser incorporados a las estructuras del sujeto, y el proceso de acomodación, lo cual significa que consiste en la modificación de las

estructuras del sujeto para ajustarse a las características de los datos del entorno y así poder incorporarlos.

Los procesos mantienen una relación dialéctica que da lugar a constantes adaptaciones entre las estructuras del sujeto y el medio. En la inteligencia sensorio motriz el niño realiza más práctica (constructivismo), el autor afirmaba que el pensamiento de los infantes son de características más fuertes que los adultos.

Con la maduración se producen una serie de cambios sustanciales en las modalidades de pensar, que Piaget llamaba metamorfosis, es una transformación de las modalidades del pensamiento de los niños para convertirse en las propias de los adultos.

Al explorar los procesos del pensamiento del niño el autor recurrió al método llamado fenomenológico, donde la exploración del desarrollo psicogenético era muy provechoso para Piaget, en cual la maduración de los procesos superiores del pensamiento desde la infancia hasta la edad adulta, donde para el autor las etapas de esa investigación son: sensorio-motriz (0-2años) en que los niños muestran una vivaz e intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por la repuesta a los estímulos; etapa pre operacional (2-7 años) en la que el pensamiento del niño es mágico y egocéntrico, (7-11 años) y se consolida en el periodo de operaciones formales (11-15 años), posteriormente es utilizada en las diferentes acciones de su vida diaria donde use sistemas clasificatorios.

Es por eso que, según Piaget, el aprendizaje se da en el niño cuando se encuentra en la etapa (de acuerdo a su edad cronológica) definida para aprender. Además, depende de cómo su marco de referencia facilita el proceso. De este modo, la atención está centrada en él y es un proceso interno que se da en el sujeto mismo.

Para investigar sobre la problemática principal del grupo se realizaron auto registros, listas de cotejo (anexo N°) y tablas de invención (anexo N°). Con estos instrumentos se logró identificar que los del niño de tercer grado de preescolar no logran identificar el

trazo de los números del 1 al 10 y su correspondencia, ya que no muestran interés porque la maestra no les da las estrategias necesarias.

En este impedimento es de fundamental importancia el papel del docente para que esta situación disminuya ya que la participación en el proceso de enseñanza lo realiza de forma rutinaria limitándose, a la dinámica que de la teoría constructiva donde las actividades tienen dos funciones complementarias: guiar y facilitar. La primera significa mantener la postura de promover y fortalecer actitudes, conocimientos y valores para el logro de los propósitos; la segunda demanda incluir a los alumnos en las actividades (por descubrimiento), respetando las diferentes formas de aprender.

4.3. Modelo de enseñanza

Relacionando lo dicho por Piaget (1975), con el desarrollo del pensamiento lógico matemático, puede decirse que el conjunto de experiencias van a permitir la estructuración de este pensamiento en el niño desde temprana edad, y que, sin duda alguna, las condiciones de los escenarios y la participación de los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje en estos aspectos conjugarán una tarea fundamental en el desarrollo y consolidación de este pensamiento en las diferentes etapas de su desarrollo.

Desde el primer auto registro se mencionó que la docente no llevaba planeación, que sus actividades solo eran con plastilina, después con los días la maestra siguió sin planeación dando por lado el aprendizaje del niño siempre ponía actividades extras, lo cual el niño no podía tener un aprendizaje.

En los auto registros también se menciona que cuando yo atendía al grupo, la primera actividad en que identifiqué a través de la observación; solamente el niño contaba, porque se memorizaron los números, pero a la hora de identificar el número el niño no sabía.

Dicha problemática identificada en los auto registros estuvo integrando actividades por cuenta aparte ya que la docente seguía sin mostrar una planeación y organización de clase.

Al transcurrir las semanas la docente seguía con lo mismo, es por eso que los niños no logran identificar los números ni relacionarlos ya que el conocimiento inadecuado por falta de secuencias didácticas hace que el niño no tenga un aprendizaje.

Para que el alumno logre identificar y clasificar el número es necesario que el docente aplique las secuencias didácticas con las actividades lúdicas para que el niño se interese por aprender los números es por eso menciona que para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo; y superiores, tales como el pensamiento, la memoria, el lenguaje o de procesos y operaciones cognitivas particulares como la planificación, se asume como una serie de cambios progresivos hacia un modelo de enseñanza por descubrimiento más enriquecido.

Para Piaget (1985), el niño logra hacer uso de acciones intermedias, los medios, para alcanzar algún objetivo. Este logro es el producto de un desarrollo lento, pero progresivo. El mismo autor propone para describir el desarrollo de la comprensión y su relación con la aparición de la planificación bajo la corriente constructivista, para Piaget (1985), atribuye a la consolidación de la inteligencia, la aparición de la planificación, en el sentido en que el niño es capaz de relacionar los medios a los fines o, lo que es lo mismo, las acciones intermedias por descubrimiento a las metas finales. Desde la corriente constructivista, la adquisición de los procesos básicos.

La planificación se concibe como una herramienta que le permite al sujeto anticipar y prever. En función de los objetivos que la situación le plantea, se opta por el hecho de que el niño crea una representación de forma adelantada a la acción, de las acciones necesarias para relacionar los diferentes elementos de la situación con miras a alcanzar un objetivo.

Cuando el niño anticipa, realizaciones sobre un objeto con consecuencias empíricas visibles y actuales, mientras que cuando el niño prevé, implica acciones mentales sobre un modelo imaginado; implica distanciarse de lo actual y supone una representación de condiciones de la situación que no necesariamente están presentes, es decir, el niño hace predicciones de las consecuencias de sus acciones sobre los objetos antes de enfrentarse a éstos.

4.3.1 El juego como estrategia en las matemáticas según Piaget

El juego es considerado uno de los medios de aprendizaje más importante para los niños, es la manera más natural de experimentar, descubrir y aprender; favoreciendo el desarrollo del niño. Desde muy temprana edad es la principal ocupación que tienen los niños y niñas, a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo psicomotor, también en el área cognitiva y en la relación socio-afectiva que tiene con los demás.

Además, el juego también estimula la creatividad y ayuda al entendimiento de lo que le rodea, conociéndose mejor a sí mismos. Según Piaget (1985), “los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De manera que el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo”, encauzar o premiar hábitos.

El juego también estimula las capacidades del pensamiento y desarrolla a su vez la creatividad. Esto quiere decir que cuando un niño juega, descubre y obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de aplicar aquello que ha ido aprendiendo, y así poder ir construyendo su aprendizaje con cada experiencia que va obteniendo durante el juego.

Además, el juego también favorece la comunicación y la socialización ya que durante un juego el niño entra en contacto con sus iguales, lo que ayuda a ir descubriendo y

conociendo a las personas que le rodean, a mejorar su comunicación, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo.

Es por eso que en este proyecto se integra el trabajo colaborativo a través del juego como estrategia para identificar los números en preescolar ya que las matemáticas en el desarrollo psicogenético permiten que los niños en edad preescolar, desarrollen sus propias preguntas sobre el mundo que les rodea y cómo funciona.

Los niños en edad preescolar aprenden jugando, escuchando, observando, descubriendo, preguntando y haciendo las cosas por sí mismos. El pensamiento matemático es construido por el niño desde su interior a partir de la interacción con el entorno. La asociación de operaciones mediante la clasificación, seriación e inclusión, posibilitan la movilidad y reversibilidad del pensamiento, necesarias en la construcción del concepto de “número”. El juego.

La evaluación se realiza para conocer en detalle el rendimiento de un sujeto en funciones tales como la orientación, la atención, las funciones ejecutivas y la memoria. En el paradigma constructivista la evaluación es considerada como sumamente importante dentro del proceso de aprendizaje y se basa en los valores mentales que desarrollan los alumnos durante el proceso y el resultado de este.

5. DISEÑO DEL PROYECTO

5.1. Propósito

Ayudar al niño a la identificación del trazo de los números del 1 al 10, y su correspondencia.

5.2. Objetivos

1. Que el alumno logre contar y reconocer los números del 1 al 10
2. Que el alumno reconozca y trazar números
3. Que el alumno relacione el números con la cantidad de objetos

4. Que el alumno distinga diferentes grupos de objetos.
5. Que los alumnos clasifiquen diversos objetos
6. Designar un orden del 1 al 10 donde puedan comunicar si el elemento va antes o después

5.3. Metas

La meta para el proyecto de innovación educativa fue que al menos diez niños identifiquen el trazo los números del 1 al 10 y su correspondencia.

5.4. Estrategias metodológicas

Las estrategias que se utilizaron, fueron todas las acciones y actividades que se programaron para realizarlas con los niños, de manera presencial fueron llevadas a cabo durante 8 sesiones de acuerdo con el método de enseñanza por descubrimiento tal como menciona y propone J. Piaget, es un proceso de cambio; es la modificación en la capacidad de respuestas ante situaciones concretas, implementando acciones y/o actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades e intereses las cuales le permitirán practicar sus habilidades motrices haciendo uso de sus sentidos para fortalecer su desarrollo cognitivo (Pulaski Spencer, 1977). Así es como aprenden considerando la madurez y la confianza que tiene el niño.

Piaget (1992), Tal como lo afirma: el niño habrá desarrollado la noción de número cuando logre agrupar objetos formando clases y subclases; al construir situaciones centradas en el aprendizaje, con actividades colaborativas e individuales, donde los niños aprendan unos con otros, y logre una clasificación lógica y, al mismo tiempo, ordene los objetos formando serie para poder llegar a la adaptación mediante dinámicas, al impulsar situaciones donde se presenten problemas que ayuden a replantearse los esquemas al niño, vinculándolo a desarrollar un aprendizaje de los números, en el grupo de tercero de preescolar, mediante el taller de actividades lúdicas incorporando información y contenidos y siendo capaz de hacer algo distinto de lo que hacía antes, es decir,

desenvolviendo su creatividad, explorando su imaginación, descubriendo y proyectando un propósito en alcanzar. Además, el niño logre un aprendizaje. Esto se desarrollará mediante la teoría psicogenética.

5.5. Planificación (secuencia de actividades)

Sesión 1

Título de la Actividad: “Memórama de números”					
Objetivo: Mejorar el conteo e identificación de números					
Formas de medición (evaluación) de los resultados: Instrumento: Lista de cotejo					
	Actividades	Recursos		Duración	Lugar
Inicio:	Al iniciar la clase se dará la indicación de acomodarse en cuatro equipos de 3 niños ya que se trabajará de esa manera, se les preguntará el niño si han jugado memórame, si recuerdan como se juega. Vamos a escuchar las respuestas de todos, prestar atención y escuchar a sus compañeros	13 niños	Memórame	15 min	Aula
Desarrollo:	Se les explicará cómo se juega: escoge dos cartas. Si las cartas son iguales se queda con ellas, el niño deberá de contar cada objeto que venga en las cartas para saber si son iguales o no, y tiene el derecho de escoger otras dos. Si las cartas son diferentes deberá colocarlas boca abajo y en el mismo lugar. Lo ideal es que trate de recordar cuáles cartas eran y dónde las dejó. Para que ellos mismos puedan recordar e ir construyendo sus cartas.				
Cierre:	Al terminar el juego les preguntaré cuál es el total de cartas que obtuvieron.				
Evidencia	Cartas del memórame o fotografía donde se está aplicando la actividad.				

Estrategia alternativa Sesión 1: Dado al aire, este juego consiste en jugar con un dado, donde el niño contará los puntos según el lado que caiga del dado y, dibujará el número según los puntos contados.

Sesión 2

Título de la Actividad: “Dibujar según la cantidad con tus huellas”					
Objetivo: Reconocer el número entre distintas colecciones					
Formas de medición (evaluación) de los resultados:					
Instrumento: Rúbrica					
	Actividades	Recursos		Duración	Lugar
Inicio:	En esta sesión al iniciar vamos a dialogar como grupo, se harán preguntas para el grupo. ¿Cómo se sienten? ¿se les ha dificultado esta semana de aplicación de actividades? ¿qué es lo que más les ha gustado?, según las respuestas se seguirá con el diálogo. Se le explicara la última actividad.	Humanos 13 niños.	Materiales Tabla de números	15 minutos	Aula
Desarrollo:	Se le entregará al niño una tabla plastificada, donde vienen las cantidades del 1 al 10, y el niño tendrá que poner puntos según la cantidad que se menciona. El niño podrá cambiar la tabla con sus compañeros cuando terminen y su compañero revisará y contará para mirar si su compañero está en lo correcto.				
Cierre:	Preguntar al niño cómo se sintió. logró el objetivo del juego, que fue lo más difícil en estas sesiones para el niño.				
Evidencia:	Tabla de números				

Estrategia alternativa: Sesión 2: Juego del avión de números, consiste en que formarán un avión, donde para formarlo tendrán que seguir indicaciones correctamente apoyándose en equipo. contar cada vez que se va formando el avión y al final dirán cuántas vueltas a la hoja se dieron para formarlo, esa misma cantidad podrán lanzar su avión en el patio

Sesión 3

Título de la Actividad: “Rompe cabezas entre número y objeto”				
Objetivo: Comunicar de manera oral y escrita los números				
Formas de medición (evaluación) de los resultados:				
Instrumento: Lista de cotejo				
	Actividades	Recursos	Duración	Lugar

Inicio:	En esta actividad formarán parejas donde trabajen juntos para que construyan sus cartas, Se les mostrarán las fichas de números y las fichas de los objetos, explicándoles el juego	Humanos 13 niños	Materiales; Fichas de números Fichas de objetos	15 min	Aula
Desarrollo:	El juego consiste en poner las cartas en medio de la mesa, en ella cada niño tendrá que buscar una carta de objetos contarlas y encontrar la ficha del número correcto.				
Cierre:	Al final tendrán que preguntarse entre ellos a quién se le hizo más difícil encontrar las fichas de los objetos				
Evidencia	Fotografía				

Estrategia alternativa Sesión 3: Gusano numérico consiste en que tendrán que formar un gusano con sus compañeros según el número que les toque

Sesión 4

Título de la Actividad: “Ruleta de conteo”					
Objetivo: Determinar la cantidad de elementos en colecciones hasta el número 10.					
Formas de medición (evaluación) de los resultados: Instrumento: Rúbrica					
	Actividades	Recursos		Duración	Lugar
Inicio:	Preguntar al niño si han jugado alguna vez con la ruleta de los números, dar instrucciones.	Humanos 13 niños	Materiales Ruletas	15 minutos	Aula
Desarrollo:	La ruleta de los números se entregará a cada alumno, cada ruleta tendrá números diferentes con diversos objetos donde tendrán que encerrar los objetos según el número que les toque.				
Cierre:	Dejar que los niños den sus propias reflexiones donde nos diga que le pareció el juego, si logro relacionar el número con los objetos.				
Evidencia	Ruleta de números y fotografía				

Estrategia alternativa sesión 4: El juego del avión en el piso, donde deberán brincar según el acomodo de los números, en orden del 1 al 10

Sesión 5

Título de la Actividad: “Números perdidos”					
Objetivo: Identificar el número.					
Formas de medición (evaluación) de los resultados. Instrumento: Lista de cotejo					
	Actividades	Recursos		Duración	Lugar
Inicio:	Les recordaré la fecha del día, donde todo el grupo participe para formarla en el pizarrón, esta sesión el trabajo es individual, en una mesa estarán 4 niños para que se comuniquen entre ellos, entregándosele al niño la actividad. Preguntando que números vienen en el dibujo. Cuántos colores se necesitan para realizar la actividad.	Humanos 13 niños	Hoja con actividad	15 minutos	Aula
Desarrollo:	La actividad es un dibujo diferente, y en cada parte del dibujo tiene números diferentes, la indicación es colorear de acuerdo al color que tiene cada número.				
Cierre:	Preguntaré al niño, cuáles números se repiten más, cuáles números se repiten menos, cuántos colores utilizaron.				
Evidencia:	Dibujo o fotografía de la aplicación de la actividad				

Estrategia alternativa Sesión 5: El niño tendrá que dibujar los números en un cartel grande por equipos de 3 integrantes.

Sesión 6

Título de la Actividad: “Lotería de números del 1 al 10”					
Objetivo:					
Promover avances en la interpretación de números y el análisis de las relaciones entre la serie oral y la serie escrita.					
Formas de medición (evaluación) de los resultados. Instrumento: Lista de cotejo					
	Actividades	Recursos		Duración	Lugar
Inicio:	Al iniciar la clase pondré una canción de saludo, donde estarán todos como grupo en	13 niños	Materiales	15 minutos	Aula

	una rueda bailarán y actuarán según la canción. Después preguntaré si han jugado la lotería, ¿conocen la lotería? ¿saben jugarla? Generando las respuestas se les dirá que la lotería que van a jugar es de números, se hará un círculo para integrarlos como grupo y a compartir las cartas de la lotería y los frijolitos para poder jugarla.		Lotería y frijolitos.		
Desarrollo:	Después de compartir el material, les explicaré el proceso y las reglas del juego, jugaran 3 veces, al final de cada juego algunos niños compartirán con sus compañeros qué números les hizo falta para ganar, para que puedan comparar entre ellos sus cartas.				
Cierre	Al concluir el juego se le va a preguntar al niño si es divertido aprender los números con lotería. Si se les dificultó jugar, qué números les hicieron falta para ganar				
Evidencia	Tablero de lotería o fotografía donde se está aplicando la actividad				

Estrategia alternativa Sesión 6: Contando monedas, el niño reportará sus monedas del 1 al 10 y decir la cantidad según la moneda, se intercambiarán las monedas con sus compañeros y se deberá de repetir, cada niño tendrá monedas diferentes

Sesión 7

Título de la Actividad: "Telaraña matemática"					
Objetivo: Comparar, igualar y clasificar los números					
Formas de medición (evaluación) de los resultados. Instrumento: Rúbrica					
	Actividades	Recursos		Duración	Lugar
Inicio:	Al iniciar la clase se pondrá una pequeña dinámica, se va a elegir a un niño para que pueda contar a sus compañeros para observar cuantos asistieron, como grupo apoyará contando con la compañera, después escribirá el número en el pizarrón, sus compañeros pueden apoyar en darle ideas para que la niña construya el número correcto.	Humanos 13 niños	Materiales Dado gigante. Tabla	15 minutos	Patio de juegos
Desarrollo:	Se les entregará una tabla enmicada, en la parte de arriba tiene números del 1 al 9 revueltos, por abajo tiene en conjunto puntos, donde el niño				

	irá contando los puntos y uniendo los puntos con el número, y así formará la telaraña matemática				
Cierre:	Al final como grupo van a compartir su tarjeta para que sus compañeros observen como le quedó su telaraña matemática.				
Evidencia	Fotografía				

Estrategia alternativa Sesión 7:

Sesión 8

Título de la Actividad: “Encontrar el tesoro”					
Objetivo: Contar colecciones no mayores a 10 y lograr identificarlos.					
Formas de medición (evaluación) de los resultados. Lista de cotejo.					
	Actividades	Recursos		Duración	Lugar
Inicio:	Se les explicará la actividad donde el niño tiene que buscar huevos en el patio hasta poder encontrar el tesoro, cada huevo es una pista y dentro vienen diferentes cantidades de dulces,	Humanos 13 niños	Materiales Huevos con objetos	35 minutos	Área de juegos
Desarrollo:	Se tendrá que buscar los huevos y el tesoro en grupo, donde los niños compartan sus ideas, ¿dónde podrá estar una pista? Se deberá de guardar cada pista encontrada para el final repartir por partes iguales las sorpresas que vienen dentro, así como el tesoro.	13 niños			
Cierre:	Al final se van a contar las pistas encontradas y también los dulces que vienen dentro, para que se puedan repartir los dulces por partes iguales, también se implementará un picnic donde los niños van a compartir sus alimentos con todo el grupo.				
Evidencia	Fotografía				

Cronograma de tiempo de aplicación de las actividades propuestas

Actividades	Inicio	Fin	Duración
Memorama	16/mayo/2023	16/mayo/2023	15 min
Dibuja según la cantidad con tus huellas	16/mayo/2023	16/mayo/2023	15 min
Rompe cabezas	16/mayo/2023	16/mayo/2023	15 min
Ruleta de conteo	17/mayo/2023	17/mayo/2023	15 min
Números perdidos	17 /mayo/2023	17/mayo/2023	15 min
Lotería	17/mayo/2023	17/mayo/2023	15 min
Telaraña matemática	18/mayo/2023	18/mayo/2023	15 min
Tesoro perdido	18/may0/2023	18/mayo/2023	35 min

Se implementaron esos minutos por actividad ya que solo se tuvo 1 semana para aplicar las actividades y el tiempo fue compartido con otra compañera, lo que ayudó mucho fue que los niños terminaban rápido.

5.6. Procedimiento de evaluación

Lista de cotejo de cuantos niños identificaban los números antes

Alumno	Logra identificar el número	No logra identificar los números	Cuantos logra identificar
X1		X	3
X2		X	2
X3		X	0
X4	X		9
X5		X	2
X6		X	4
X7		X	5
X8		X	2
X9		X	2
X10	X		10
X11	X		10
X12		X	3
X13		X	1

Rúbrica de evaluación:

Objetivo	En proceso	Bien	Muy bien	
Mejora el conteo e identificación de números	Con ayuda el niño ubica la carta, y cuenta los objetos correspondientes	Poco a poco el niño va ubicando las cartas y cuenta los objetos correspondientes	El niño ubica la carta sin ayuda y cuenta los objetos correspondientes correctamente	
Reconoce el número entre distintas colecciones	Con ayuda el niño pone la pintura en su mano, y marca huellas con su dedo según la cantidad correspondiente a los números	Poco a poco el niño va poniendo pintura en su mano solo, y va marcando las huellas con su dedo según la cantidad correspondiente a los números	El niño sin ayuda pone pintura en su mano y marca huellas con su dedo según la cantidad correspondiente a los números	
Comunica de manera oral y escrita los números	Con ayuda el niño manipula la carta para unir números y objetos,	Poco a poco el niño va manipulando las cartas y va uniéndolos	Sin ayuda el niño manipula las cartas para unir números y objetos,	

	identificando y contando los números.	números con los objetos, identificando y contando los números.	identificando y contando los números.	
Determina la cantidad de elementos en colecciones hasta el número 10.	Con ayuda el niño cuenta los objetos y los relaciona con los números	Poco a poco el niño cuenta solo los objetos y los relaciona con los números	Sin ayuda el niño cuenta los objetos y los relaciona con los números	
Identifica los números del 1 al 10	Con ayuda el niño identifica el número según el color correspondiente	Poco a poco el niño identifica el número según el color correspondiente	Sin ayuda el niño identifica el número según el color correspondiente	
Promueve avances en la interpretación de números y el análisis de las relaciones entre la serie oral y la serie escrita	Con ayuda el niño juega e identifica el número en su carta	Poco a poco el niño juega e identifica el número en sus cartas	Sin ayuda el niño juega e identifica el número en sus cartas	
Compara, igualar y clasificar los números	Con ayuda el niño compara y clasifica el número según los puntos cortados	Poco a poco el niño compara y clasifica el número según los puntos contados	Sin ayuda el niño compara y clasifica el número según los puntos contados	
Cuenta colecciones no mayores a 10 y lograr identificarlos	Con ayuda el niño trabajo			

Lista de cotejo de cuantos niños identifican los números, después de aplicarles las secuencias didácticas.

Alumno	Logra identificar el número	No logra identificar los números	Cuantos logra identificar
X1	X		10
X2	X		9
X3	X		10
X4	X		10
X5		X	5
X6	X		9
X7	X		10

X8	X		10
X9	X		10
X10	X		10
X11	X		10
X12	X		10
X13		X	4

5.7. Seguimiento y realimentación.

Para dar seguimiento y retroalimentar cada sesión impartida en el grupo se dará una pequeña plática con los alumnos al iniciar y al terminar la clase, al iniciar se platicará un poco acerca de lo visto en la sesión pasada recordándole lo que se hizo y con qué propósito se realizó y al finalizar la actividad nueva se platicará el porqué de dicha actividad, se preguntará sus opiniones respecto a cada uno y se establece un diálogo en el cual ellos pueden expresar si comprendieron o no lo que se pretendía hacer en cada una de ellas, de no ser así se reforzará en ese mismo momento o en la siguiente sesión un poco nuevamente lo visto anteriormente aunque muy posiblemente no sea necesario ya que cada sesión está diseñada para la comprensión de lo mismo o de algo similar al tema.

6. Resultados de la aplicación de la propuesta

Cabe mencionar que se obtuvo poco tiempo en cada sesión ya que se encontraban en fin del curso. Donde la maestra estaba en evaluación y terminando trabajos. No se brindó el apoyo necesario en la aplicación de las ocho sesiones, como resultado todo se trabajó de manera adecuada, pero con poco tiempo, logrando los objetivos esperados.

Sesión 1: “Memorama”

Objetivo: mejorar sus facetas de atención y habilidad visual.

resultados preliminares:

Durante esta primera sesión se llevó a cabo la dinámica del memorama, un juego diseñado para estimular la memoria visual, la atención sostenida y la concentración. A través de esta actividad, se observó que los niños lograron involucrarse activamente, mostrando entusiasmo y compromiso al tratar de encontrar las parejas correctas de cartas. Esta participación activa permitió el fortalecimiento de sus capacidades cognitivas, especialmente en lo que respecta a la retención y recuperación de información visual.

Los niños comenzaron a implementar estrategias propias para recordar la ubicación de las cartas, lo que demuestra un proceso de desarrollo en sus habilidades de resolución de problemas y pensamiento lógico. Estas estrategias iban desde recordar patrones hasta colaborar con su compañero para encontrar coincidencias, lo cual también fortaleció el trabajo en equipo y las habilidades sociales.

A medida que avanzaba la sesión, se incrementó gradualmente la cantidad de cartas utilizadas, lo que representó un reto adicional. Sin embargo, los niños respondieron positivamente, aumentando su nivel de concentración y tolerancia a la frustración. Con el acompañamiento constante y la orientación adecuada, se logró mantener el interés y el enfoque en la actividad sin distracciones externas significativas.

Otro aspecto relevante fue la convivencia y la interacción entre pares. Al formar equipos, los niños aprendieron a turnarse, a respetar reglas y a comunicarse eficazmente, aspectos fundamentales para su desarrollo socioemocional. Se generó un ambiente de confianza donde los participantes no solo se apoyaban mutuamente, sino que también disfrutaban del proceso de aprendizaje.



Figura 4. Actividad del memorama dentro del salón de clases.

En conclusión, la actividad “Memórame” fue una herramienta efectiva para estimular funciones cognitivas clave y fomentar habilidades interpersonales. El progreso observado fue notable tanto en la atención como en la capacidad para recordar y relacionar estímulos visuales, logrando los objetivos.

Sesión 2: “Dibujar según la cantidad con tus huellas”

Objetivo de la actividad: reconocer el número entre distintas colecciones.

Los resultados obtenidos tras la implementación de esta actividad fueron notoriamente positivos. Desde el inicio, se evidenció un alto nivel de participación por parte de todos los niños, quienes se mostraron motivados y colaborativos. La dinámica permitió que se involucraran como grupo, lo que favoreció la interacción social, la cooperación y el

fortalecimiento de la comunicación entre ellos. Gracias al ambiente de confianza que se generó, los niños se sintieron cómodos para expresar sus ideas, pedir ayuda y compartir sus logros con sus compañeros.

Durante las primeras fases de la actividad surgieron algunos desafíos, especialmente relacionados con el reconocimiento y la asociación entre los números y las cantidades que debían representar gráficamente con sus huellas. Algunos niños presentaron dificultad para identificar el número correspondiente a la cantidad de puntos que aparecía en el dado, así como para realizar el dibujo del número de objetos indicados. Ante estas dificultades, se ofreció apoyo individualizado a cada niño, guiándolos paso a paso y reforzando de forma positiva sus intentos. Este acompañamiento fue clave para que, con el transcurso de la actividad, los niños fueran adquiriendo mayor autonomía y seguridad en el conteo.

A medida que la actividad avanzó, se pudo observar una evolución significativa en el desarrollo de la habilidad para contar de forma precisa, así como en la capacidad de asociar el número simbólico con la cantidad correspondiente. Los niños comenzaron a reconocer y nombrar correctamente los números del 1 al 10, identificando la cantidad de puntos en los dados y reflejándola a través de dibujos u otros recursos visuales. Además, se fortaleció su motricidad fina al trazar los elementos correspondientes.

Uno de los cambios más relevantes fue el incremento en la confianza de los niños al enfrentarse a tareas numéricas. Muchos de ellos, que al principio mostraban inseguridad o duda, terminaron realizando las actividades con entusiasmo y seguridad, demostrando así un avance no solo en lo cognitivo, sino también en lo emocional.

En resumen, la actividad cumplió su propósito de estimular el reconocimiento numérico y la asociación con cantidades concretas. Al mismo tiempo, promovió un espacio de aprendizaje colectivo, apoyo mutuo y crecimiento personal, sentando una base sólida para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en etapas posteriores.



Figura 5 dibujar según la cantidad de tus huellas.

“en la figura 5 se muestra lo que fue la actividad de dibujar según la cantidad de tus huellas”

Sesión 3: “Rompecabezas entre números y objetos”

Objetivo de la actividad: esta actividad su tuvo por objetivo que los alumnos comunicaran de manera oral y escrita los números con los objetos mediante el juego del rompecabezas.

Resultados preliminares: en esta actividad se trabajó de buena manera a pesar de que se les revolvieron las cartas, solucionándose en grupo lograron acomodar y superar esa dificultad.

En esta actividad se ayudó a que el niño lograra identificar visualmente los números del 1 al 10 relacionándolo con la cantidad de objetos mostrados en el rompe cabezas. Gracias a esta actividad también se puso en práctica el trabajo colaborativo ya que los niños terminaban antes y les ayudaban a sus compañeros a contar objeto por objeto, donde fue fácil la identificación al final para todos, mostrando el interés por la actividad y el ayudar a los demás.

En el transcurso de esta sesión se presentaros distintas dificultades en las cuales se brindó la ayuda hasta que se logró el objetivo, antes de finalizar la actividad muchos

niños comenzaron a perder un poco la atención debido a que ya casi era hora de salida, teniendo muy poco tiempo para realizarse la actividad.



Figura 6 Rompecabezas entre números y objetos.

“en la figura 6 se muestra lo que fue la actividad de rompecabezas entre número y objetos”.

Sesión 4: “Ruleta de conteo”

Objetivo de la actividad: El objetivo principal de esta actividad fue lograr que los niños determinaran la cantidad de elementos, trabajando con cantidades del 1 al 10. Esta meta se estableció con el fin de fortalecer sus habilidades de conteo, reconocimiento numérico y la relación de número y cantidad los cuales son de mucha importancia para que los niños de esta etapa logren desarrollar el pensamiento lógico matemático.

Resultados preliminares: La actividad se llevó a cabo utilizando la “ruleta del conteo”, una estrategia didáctica diseñada para hacer del aprendizaje una experiencia lúdica y significativa. Cada niño giró la ruleta y, con base en el número que le tocó, debía contar y relacionar la cantidad correspondiente de objetos. La mayoría de los estudiantes lograron el objetivo de manera exitosa: identificaron de manera acertada el número señalado para posteriormente realizar el conteo con precisión, estableciendo una adecuada relación entre el símbolo numérico y la cantidad de elementos.

Un momento relevante de la actividad fue que los niños realizaron la realizaron de forma autónoma, sin la necesidad de ayuda, lo cual evidencia un avance notable en su capacidad para trabajar con números del 1 al 10 (objetivo de esta actividad). Además, se observó que comprendieron con facilidad la dinámica del juego, lo que facilitó su participación activa de los alumnos durante la actividad.



Figura 7 ruleta de conteo.

“en la figura 7 se muestra lo que fue la actividad de ruleta de conteo”.

Sesión 5: “Números perdidos”

Objetivo de la actividad: identificar el número

Resultados preliminares: Durante el desarrollo de esta actividad, hubo una participación activa y colaborativa por parte de los alumnos. Sin importar que esta una actuación individual, los estudiantes mostraron interés para colaborar con sus compañeros al momento de la realización de la actividad, por ejemplo, al prestarse colores entre sí, apoyarse mutuamente. Al trabajar de esta manera se nota un avance importante en su responsabilidad y disposición para enfrentar nuevos retos de aprendizaje.

La dinámica de la actividad consistía en encontrar los números “perdidos” dentro de un dibujo, relacionándolos con colores específicos. Para ello, se utilizó una hoja ilustrada con figuras y números en diferentes colores. Esta herramienta resultó ser altamente efectiva como recurso didáctico, ya que permitió al niño aprender a reconocer y recordar

la secuencia numérica, a la vez que reforzaba su comprensión de la asociación entre número y color.

A pesar del tiempo limitado para realizar la actividad, los resultados fueron positivos. Los niños pusieron atención, siguieron instrucciones con precisión y lograron el objetivo principal: identificar los números faltantes y colorearlos de acuerdo con el color correspondiente. Esta tarea no solo fortaleció su capacidad de atención y concentración, sino que también contribuyó al desarrollo de su percepción visual, permitiéndoles mejorar su habilidad para distinguir y procesar diferentes estímulos como números y colores.

Además, se evidenció un alto nivel de motivación y disfrute por parte del grupo. Los niños expresaron felicidad al participar, ya que la actividad de colorear es de su agrado. Este componente lúdico no solo hizo que la experiencia fuera agradable, sino que también facilitó el aprendizaje y la interiorización de los contenidos. Asimismo, se observó que los estudiantes aprendieron a seguir instrucciones paso a paso, lo cual es fundamental para su desarrollo académico y personal.



Figura 8 números perdidos.

“en la figura 8 se muestra lo que fue la actividad de números perdidos”.

Sesión 6: “Lotería de números del 1 al 10”

Objetivo de la actividad: el propósito general de esta actividad es promover avances en la interpretación de números y el análisis de manera oral y visual de los números del 1 al 10 en niños de tercer grado de preescolar.

Resultados preliminares: la respuesta de los alumnos ante esta actividad fue muy positiva ya que se mostraron súper atentos, y emocionados donde todo fluyo de manera favorable. (también se tuvo muy poco tiempo para esta actividad)

Se logra que el niño de forma correcta y amable, escojan sus cartas y ellos mismos se estuvieron animando para echar las cartas de la lotería, el niño identificaba cada número que le salía pronunciando el nombre y relacionándolos correctamente, estuvieron concentrados todo el tiempo, desarrollando la memoria ya que el niño recordaba el número que han sido mencionados buscándolos en sus cartones, fomentaron las emociones, donde reconocieron que todos se ayudaban sin enojarse, fue un juego divertido y emocionante que les ayudo a tener una actitud positiva hacia los números y futuros aprendizajes de los números.



Figura 9 lotería de los números.

“en la figura 9 se muestra lo que fue la actividad de los números”.

Sesión 7: “Telaraña matemática”

Objetivo de la actividad: compara, iguala y clasifica los números.

Resultados preliminares: los niños entendieron la actividad a la perfección, lo cual lo lograron en poco tiempo realizar esta actividad sin ayuda, donde contaron e identificaron sin problema los números

Los cambios que se lograron fueron que el niño estaba motivado para seguir realizando actividades mediante el juego, cuando les preguntaba la fecha me decían números correctos, cuál va antes, cuál va después.

Al inicio se entregaron las hojas donde venían números revueltos arriba y abajo objetos de cantidades diferente, de primero se sorprendieron y se encontraban confusos, pero se explicó de manera clara y precisa donde logrando entender rápido la dinámica de la actividad.

Identificaron correctamente los números relacionándolos con los objetos y uniéndolos sin problema. Esta actividad de unir los números con los objetos siendo una herramienta educativa divertida.



Figura 10 telarañas matemáticas.

“en la figura 10 se muestra lo que fue la actividad telarañas matemáticas”

Sesión 8: “Encuentra el tesoro”

Objetivo de la actividad: el propósito generar de esta actividad es realizar el conteo colecciones del 1 a 10 y lograr identificar su trazo correspondiente.

Resultados preliminares: los resultados de esta última sesión fueron increíbles ya que se trabajó extraordinariamente en equipo, donde se logró contar, identificar y clasificar los números.

El cambio que se logró fue que el grupo es más unido, se apoyaban súper bien, la mayoría lograron los objetivos de identificación de números del 1 al 10.

La colaboración del grupo fue lo más destacado en esta actividad, ya que el niño al explorar y buscar los objetos perdidos en todo el preescolar fue divertidos para ellos, donde se apoyaron, al encontrar el tesoro perdido lograron a través del conteo identificar cada número reconociendo números iguales o diferentes a los ya mencionados.



Figura 11 encuentra el tesoro.

“en la figura 11 se muestra lo que fue la actividad de encuentra el tesoro”.

CONCLUSIONES

La elaboración de este proyecto de innovación educativa partió de la identificación de una situación no familiar dentro del aula de tercer grado de preescolar, relacionada con las dificultades que presentaban los alumnos en la identificación, el trazo y la correspondencia de los números del 1 al 10. Para abordar dicha situación, fue necesario analizar el contexto educativo y familiar de los estudiantes, lo cual permitió diseñar actividades lúdicas intencionadas que contribuyeran a dar solución a esta problemática. Se observó que la docente a cargo no realizaba una planeación adecuada ni promovía estrategias motivadoras para el aprendizaje matemático. Esta situación generaba desinterés en los alumnos y afectaba su desempeño académico. Mediante un diagnóstico inicial, se constató que la mayoría de los niños no lograban identificar ni trazar correctamente los números, ni relacionarlos con cantidades concretas.

A través de la aplicación de estrategias didácticas lúdicas -como el juego colaborativo- se obtuvo una mejora significativa en el logro de los aprendizajes esperados. Los niños mostraron mayor motivación, participación activa y lograron identificar trazar y relacionar correctamente los números del 1 al 10. Se cumplió la meta planeada, ya que once alumnos alcanzaron los objetivos propuestos, superando incluso las expectativas iniciales. El proyecto se fundamentó en el paradigma del cognitismo y en la teoría de Jean Piaget, favoreciendo el aprendizaje por descubrimiento.

El juego permitió que los niños exploraran, practicasen y construyeran su propio conocimiento de manera significativa y autónoma.

A pesar de algunas limitaciones durante la aplicación del diagnóstico, como la dificultad para abordar directamente a la docente, se logró redirigir el enfoque del problema desde la perspectiva del alumno.

Esta experiencia permitió reflexionar sobre la importancia de la responsabilidad docente y la necesidad de mantenerse siempre atentos a las necesidades del entorno educativo.

La realización de este proyecto implicó esfuerzo, investigación, análisis y toma de decisiones fundamentales. Fue un proceso desafiante pero enriquecedor. Como futuros pedagogos, comprendieron la importancia de comprometerse con la mejora continua y actuar con iniciativa ante las problemáticas que afectan el aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIA

Universidad Pedagógica de Durango. (s.f). ¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa? (pp.11-28) Universidad pedagógica de durango.

Barraza. A. (2013). La ruta metodológica para la construcción de proyectos de innovación. En Cárdenas. En T. cárdenas (Ed.), ¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa? (pp.29-70). Universidad Pedagógica de Durango.

Barraza, A. (2007). ¿Qué es una innovación educativa? En Desarrollo de innovaciones en la educación de 0 a 6 años. (pp. 9-28). Instituto para el desarrollo y la innovación educativa en educación inicial y derecho de la niñez (IDIE- OEI).

Piaget, J. (1956). Etapa de Piaget y los juegos. [documento no recuperable]

Peñaranda Ramírez, A. M., Prada Núñez, R., & Gamboa Suárez, A. A. (2019). Juego y enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones teóricas para el trabajo de aula. Revista perspectiva, 4(2), 80-84.

Chávez, D. G. S. (2017). El mejoramiento de las relaciones interpersonales en la educación preescolar a través del trabajo colaborativo. Educando para educar, (34), 73-81.

Belloc, O. M., Chairez, G. I. M., & Araiza, A. G. (2015). La evaluación en el plan de estudios 2011 de educación básica: enfoque por competencias. Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible, 11(4), 465-474.

Vaillant, D., & Rodríguez Zaidán, E. (2018). Perspectivas de UNESCO y la OEI sobre la calidad de la educación. En H. Monarca (Coord.), calidad de la educación en Iberoamerica: Discursos, políticas y practicas (pp.136-154). Dykinson.

- Mounoud, P., & sastre (trad.), s. (2001). El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. Contextos educativos: Revista de educación, 4(4), 53-77.
- Enesco, I. (1996). Piaget y el desarrollo cognitivo. Psicología Educativa, 2(2), 167-188. <https://journals.copmadrid.org/psed/art/cda72177eba360ff16b7f836e2754370>.
- Landeira, S. (1998). El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. Revista Digital-Buenos Aires, 14(134), 1-6.
- Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P., & Rodríguez-Muñiz, L. J. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. Unión:+ Revista Iberoamericana de Educación Matemática, 39, 19-33..
- Mora, C. D. (2003). Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas. Revista de pedagogía, 24(70), pp.181-272.
- Sobalvarro Chavarría, L. M., & Camacho Álvarez, M. M. (2018). El aprendizaje de la noción de objeto según la forma en niños de educación preescolar: Propuesta geometría en movimiento. Revista Educación, 44(2), 554-572.
- Morales-Parrales, P.M. (2017). Conocimiento del contenido matemático infantil en docentes de educación inicial, circuito educacional No. 2,
- López-Huamán, T. N. (2018). Estrategias para favorecer el desarrollo lógico matemático en niños del II ciclo de educación inicial.
- Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento*. Paidós.

ANEXOS.

Anexo 1. Lista de cotejo

14 capacidades Docentes	SI	NO
1.- Alguna vez en su trayecto como docente han tenido la necesidad de explicar la problemática educativa del país.		no
2.- En algún momento ha experimentado dificultades para construir propuestas didácticas innovadoras que ayuden a sus alumnos a lograr los niveles de aprendizajes esperados.		No
3.- Ha experimentado dificultades para diseñar sus secuencias didácticas fundamentados en autores.	Si	
4- Al momento de diseñar desarrollar y evaluar el programa educativo que imparte ha experimentado dificultades.	Si	
5.- Ha vivido dificultades en el ejercicio de su quehacer docente.	Si	
6.- Ha experimentado dificultades en sus procesos de capacitación como docente.	Si	

7.- Cuando diseña sus secuencias didácticas para este grupo ha experimentado dificultades.	Si	
8.- Ha experimentado contra tiempos para lograr una reflexión propia acerca en su práctica docente.		no
9.-Ha experimentado dificultades en el proceso de enseñanza con los alumnos a cargo.	Si	
10.- Ha requerido realizar visitas externas con su grupo de alumnos (acuarios, museos, etc.)		no
11.- Ha experimentado dificultades para lograr las metas de aprendizaje durante las visitas externas.		No
12.- Ha experimentado dificultades en los procesos de evaluación de los aprendizajes en sus alumnos.	Si	
13.- Ha experimentado dificultades para que sus alumnos logren aprender lo que requieren aprender	Si	
14.- Ha experimentado dificultades cuando implementa nuevas prácticas de enseñanza con sus alumnos.	Si	

Anexo 2. Auto registro de actividades

Tabla1

Autorregistro	1
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	El primer día se llevó a cabo la presentación con los padres. Se nos asignaron los grupos, y a mí me correspondió trabajar con la directora, quien está a cargo del grupo de tercero. El grupo fue conformado uniendo dos grupos distintos. No se pasó lista ni se presentó a los niños.
Reflexión	La maestra nos dejó el grupo sin brindar ninguna explicación ni actividad por aplicar.

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

La preocupación temática radica en que la maestra no contaba con una secuencia didáctica establecida, y además, hubo una deficiente comunicación entre la docente y los alumnos.

Anexo 3. Auto registro de actividades

Tabla 2

Autorregistro	2
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	la maestra desde el primer día no nos otorgó temas pues llevamos actividad sobre los números, la mitad de los niños si terminaron correctamente, la otra mitad no
Reflexión	La mitad que terminó su actividad fueron los niños que se integraron al grupo de la maestra, y los alumnos que ya les daba la maestra clase no terminaron.

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

La preocupación de aquel día fue que hubo alumnos muy estresados. Este día se descubrió que los alumnos no realizaban las actividades

Anexo 4. Auto registro de actividades

Tabla 3

Autorregistro	3
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	Todo el día se realizaron entrevistas
Reflexión	No hubo atención a los alumnos por parte de su docente.

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

La docente prefirió realizar entrevistas todo el día.

Anexo 5. Auto registro de actividades

Tabla 4

Autorregistro	4
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	se trabó en el diagnóstico de los niños, los presionó para que lo hicieran rápido, no nombró lista solo hicieron eso por casi una semana
Reflexión	No todos terminaron su diagnóstico de matemáticas, la maestra se enfocó en terminar rápido y ni cuenta se dio de que niño estaba mal en realidad

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

La preocupación fue que cuando aplicamos el diagnóstico nos dimos cuenta que el niño no identificaba números, ni letras. En este día se notó más el interés de la maestra por terminar rápido que por el alumno

Anexo 6. Auto registro de actividades

Tabla 5

Autorregistro	5
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente

Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	Este día se realizó pequeños ejercicios para que el niño identificara los números, y letras, y lo relacionamos con las fechas y su nombre
Reflexión	El niño necesita mayor atención de su docente

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

En esa actividad algunos niños saben contar del 1 al 10 pero no los identifican, y las letras ni un niño las identifica. La maestra se distancia demasiado de sus alumnos.

Anexo 7. Auto registro de actividades

Tabla 6

Autorregistro	6
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	Ese día pasaron al pizarrón a que escribieran la fecha ejemplo: martes 22 de noviembre del 2022, el niño identificó muy poco las letras, no logró escribir nada. Ponía puros garabatos. La maestra seguía sin apoyarnos sin darnos actividades o explicarnos algo
Reflexión	El docente no se enfoca en las actividades del niño, ni tampoco dejó actividades.

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

Me preocupa ya que el niño a su edad tiene que lograr identificar números y letras

Anexo 8. Auto registro de actividades

Tabla 7

Autorregistro	7
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	Se le preguntaba si sabían que día era hoy, que día fue ayer, y que día iba hacer mañana, solo una niña pudo lograr decirnos, después pusimos a una niña a que contara a las niñas y un niño a que contara a los niños, ninguno de los dos se los sabía.

	Seguía sin darnos actividad para planear.
Reflexión	No todos lograban identificar los números de las fechas

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

El niño tampoco identifico nada sobre la actividad. Donde se nota también como el niño falla en la identificación de números

Anexo 9. Auto registro de actividades

Tabla 8

Autorregistro	8
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	solo colorearon
Reflexión	Su maestra solo los pone a colorear

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

Mi preocupación en este día fue que queríamos continuar con los números y a que lograrán escribir su nombre, ya que la maestra solamente los puso a colorear. Se nota que las actividades no son adecuadas para el niño.

Anexo 10. Auto registro de actividades

Tabla 9

Autorregistro	9
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	Ensayo(festival)
Reflexión	Los ensayos se pudieron haber realizado en una hora acordada. Con una buena organización y comunicación entre las maestras.

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

Esa semana la maestra se quiso dedicar a que sólo ensayáramos a los niños, la preocupación fue que el niño tenía que estar recibiendo la educación adecuada, sin

embargo, solamente ensayaban y hasta se enfadaban. Se nota el interés de la maestra que solo quieren que baile. El niño se acostumbró que la maestra no les ponía atención ni actividades adecuadas.

Anexo 11. Auto registro de actividades

Tabla 10

Autorregistro	10
Ubicación de la escuela	Jardín de Niños José Clemente
Agentes innovadores	Rut Judith Gómez Horta y Andrea Belén López Contreras
Grado / Grupo	3.º
Situaciones observadas	El niño no presta atención.
Reflexión	En este caso el niño se acostumbró a que las actividades fueran puro jugar, dibujar y colorear que ya no les importaba trabajar.

Hipótesis: ¿Qué ocurrió ese día? ¿Cuál es la preocupación temática?

Ese día se le puso actividad al niño, y el niño no ponía atención, solo quería jugar.

Anexo 12. Tabla de invención

Dificultades en las secuencias didácticas	A Enseñantes	B Estudiantes	C Tema de estudio	D Entorno
1 Enseñantes	No tienen comunicación para diseñar secuencias didácticas.	No hay motivación y una secuencia didáctica adecuada a los intereses y necesidades de sus alumnos	Instruirse en las nuevas metodológicas propias a la edad de los alumnos	Carecen de un docente que si aplique las secuencias

2 Estudiantes	Existe dificultad para estructurar la secuencia didáctica por el poco interés	Inquietos por aprender entre ellos mismos con materiales nuevos	Resulta muy interesante para los niños en actividades adecuadas a lo que aprenden	Se adaptan a las condiciones
3 Tema de estudio	Desinformados de los autores para diseñar una secuencia didáctica adecuada a los alumnos	Motivados en el desarrollo de nuevas secuencias didácticas con el propósito a acceder a los contenidos	Interesante para crear nuevas secuencias didácticas que innoven el proceso de enseñanza	Necesidad de crear nuevas propuestas de innovación y de aplicación en el que hacer docente.
4 Entorno	Cada quien en su espacio, sin necesidad de relacionarse con los temas.	Carecen de medios electrónicos	La innovación es indispensable y así evitar la continuidad de las enseñanzas memorísticas tradicionales	Las formas de práctica docente se limitan a las condiciones de la institución
Dificultad en la evaluación	A Enseñantes	B Estudiantes	C Tema de estudio	D Entorno
1 Enseñantes	Existe la necesidad de asegurar, instruir y capacitar al docente en la evaluación	Es importante que haya evaluación	Prepararse en todo el proceso de enseñanza para que pueda ver buena evaluación	No actualizadas

2 Estudiantes	No es sugerente el proceso de enseñanza, optan por hacer actividades libres y sin ni una secuencia adecuada.		Deben experimentar acciones innovadoras para la evaluación sea acorde a lo que aprendió el niño	Es el mayor problema
3 Tema de estudio	Instrumentar las actividades con nuevas propuestas inclusivas e innovadores	La evaluación es importante igual que el proceso de enseñanza ya que implica lo que aprendió el alumno	Hacer necesario la capacitación a los involucrados del proceso de enseñanza	Los docentes evitan las nuevas propuestas de innovación en la evaluación manteniendo su práctica rutinaria
4 Entorno	Carente de asesor externo para instruir y en caso capacitar en la frecuencia didáctica de evaluación.	Desconocimiento de los instrumentos a evaluar	Les hace falta actualización	A la falta de una metodología evaluativa los docentes permanecen con su proceso de enseñanza
Procesos de enseñanzas	A Enseñantes	B Estudiantes	C Tema de estudio	D Entorno
1 Enseñantes	La planeación es un proceso de enseñanza interactivo cuando es	Con disposición a realizar las actividades generadas en la secuencia		El que hacer docente se les convierte en rutina por desvincular el

	innovador y activan la secuencia didáctica innovadora	didáctica porque los incluye		contexto escolar con el social y cultural por no innovar
2 Estudiantes	El poco interés es resultado de una secuencia didáctica que no consideran los intereses y necesidades de los alumnos	No todos aprenden igual	La motivación en los alumnos les permitirá experimentar	El proceso de enseñanza es interesante al vincularlo con el aprender a aprender
3 Tema de estudio	Existe congruencia didáctica y la madurez de los niños además de no incluir sus necesidades	Motivados por experimentar las acciones de manera colectiva haciendo el proceso innovador	Desarrollar talleres integradores como una secuencia didáctica innovadora a todo el colectivo	Implementar nuevas prácticas de enseñanza para que los alumnos aprendan en todo momento
4 Entorno	Adaptar las condiciones físicas del centro escolar al proceso de enseñanza	La falta de medios disminuye la interacción grupal.	Indispensable delimitar las prácticas cotidianas de las secuencias didácticas innovadoras	Es necesario instruir a los involucrados en el proceso de aprendizaje a estar en constante capacitación

Anexo 13. Con quien vive

NOMBRE:	MAMÁ, PAPÁ Y HERMANOS.	OTROS.
Niño 1.	Mama	
Niño 2.	Mamá	
Niño 3		Abuelas y tíos.
Niño 4.		Abuelas.
Niño 5.		
Niño 6.	Mamá	
Niño 7.	Mamá papá	
Niño 8.	Mamá	
Niño 9.	Mamá papa	
Niño 10.	Mamá Papá	
Niño 11.		Abuelas.
Niño 12.	Mamá Papa	
Niño 13.		Abuela paterna.

Anexo 14. ECÓNOMICO

NOMBRE:	INGRESO MENSUAL DE SU CASA:	EN QUE TRABAJAN LOS PAPÁS:
Niño 1.	10,000 por mes.	Comerciante. Ama de casa y psicóloga.
Niño 2.	7,500 pesos por mes.	Militar. Ama de casa.
Niño 3.	8,000 por mes.	Albañil. Ama de casa.
Niño 4.	9,500 por mes.	Abogado. Localizador.
Niño 5.	16,000 por mes.	Comerciante. Auxiliar de oficina.

Niño 6.	30,000 por mes.	Enfermero. Pediatra.
Niño 7.	10,000 por mes.	Veterinario.
Niño 8.	8,400 por mes.	Jornalero. Ama de casa.
Niño 9.	30,000 por mes.	Diseñador gráfico. Diseñador gráfico.
Niño 10.	14,000 por mes.	Militar. Ama de casa.
Niño 11.		Empleado. Empleada.
Niño 12.	7,200 por mes.	Tractorista. Ama de casa.
Niño 13.	8, 000 quincenal.	Ganadero. Servidora pública.

Anexo 15. SOCIOCULTURALES

NOMBRE:	Católica.	COSTUMBRES, VALORES Y TRADICIONES QUE MAS REALIZA.
Niño 1.	Católica.	Festejar navidad. Respeto, honestidad. Festejar siempre en familia.
Niño 2.	Católica.	Estar en familia. Respeto, honestidad, compañerismo.

Niño 3.	Católica.	Ir a misa en ocasiones especiales y los domingos, Respetar la cuaresma. Comer juntos en la mesa.
Niño 4.	Católica.	Pedir por favor, gracias, saludar, ayudar a recoger juguetes. Amabilidad, el buen trato a las personas y animales, respetar. Navidad, cumpleaños, celebrar santos.
Niño 5.	Católica.	Comer en familia. Vacacionar juntos. Convivir con familia. Respeto, amor, honestidad, tolerancia, amor y sinceridad.
Niño 6.	Católica.	Día de muertos. Costumbres navideñas. Fiestas patronales. Honestidad, amor, paciencia.
Niño 7.	Católica.	Respeto, honestidad, responsabilidad. Día de muertos. Navidad. Día de reyes.

		Recoger juguetes. Ir al rancho. Visitar familia.
Niño 8.	Católica.	Navidad. Año nuevo. Respeto a los demás. No pelear. Dar gracias.
Niño 9.	Católica.	Fiestas de sr san José. La feria Respetar a sus mayores. No pelear.
Niño 10.	Católica.	Empatía, obediencia. Respeto.
Niño 11.	Católica.	Celebrar día de muertos, navidad, reyes. Amor, respeto, honestidad.
Niño 12.	Católica.	Amor, repto empatía,
Niño 13.	Católica.	Respeto, honestidad.

Anexo 16. Vivienda

NOMBRE:	CASA PROPIA O RENTADA:	CUENTA CON TODOS LOS SERVICIOS:
Niño 1.	Rentada.	Si.
Niño 2.	Rentada.	Si.
Niño 3.	Rentada.	Si.

Niño 4.	Propia.	Si.
Niño 5.	Rentada.	Si.
Niño 6.	Rentada.	Si.
Niño 7.	Rentada.	Si.
Niño 8.	Rentada.	Si.
Niño 9.	Rentada.	Si.
Niño 10.	Rentada.	Si.
Niño 11.	Rentada.	Si.
Niño 12.	Rentada.	Si.
Niño 13.	Rentada.	Si.

Anexo 17. Servicios

NOMBRE:	¿PASA ALGUNA RUTA DE TRANSPORTE PÚBLICO QUE UTILICE, CERCA DE LA CASA DONDE VIVE EL NIÑO?	¿LOS MIEMBROS QUE COMPARTEN LA CASA DONDE VIVE, EL NIÑO CUENTA CON SERVICIOS DE SALUD PUBLICOS: IMSS, ISSSTE, ¿SSA?
Niño 1.	Si.	Ninguno.
Niño 2.	Si.	Si.
Niño 3.	Si.	Si.
Niño 4.	Si.	Si.
Niño 5.	Si.	Si.
Niño 6.	Si.	Si.
Niño 7.	Si.	Si.
Niño 8.	Si.	Si.
Niño 9.	Si.	Si.
Niño 10.	Si.	Si.
Niño 11.	Si.	Particular.
Niño 12.	Si.	Si.
Niño 13.	Si.	Si.