**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA**

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

**TESIS DE INVESTIGACIÓN**

ELJUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL CONTEO DE COLECCIONES EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

**PRESENTADO POR:**

MARIANA GUADALUPE VALDÉS JIMÉNEZ

**COMO OPCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

**ASESOR:**

ROXANA JANET SANCHEZ SUAREZ

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA ABRIL 2024**

**El juego reglado como estrategia para favorecer el conteo de colecciones en educación preescolar**

**Capítulo I**

**Planteamiento del problema**

El pensamiento lógico matemático es la capacidad que tiene el ser humano para entender el mundo que lo rodea, y la relación de similitud o diferencia que hay entre los objetos, los hechos y acciones que se observan a través de un análisis o una comparación. Es un problema muy importante ya que es el que más se destaca en el proceso de enseñanza- aprendizaje porque las matemáticas se presentan a lo largo de toda la vida y se necesita una buena comprensión en todos los aspectos para seguir desarrollándote en cada uno de los niveles y en educación preescolar debe de quedar más estructurada o pulida para crear estrategias que permitan desarrollar cada uno de los requisitos que las y los alumnos necesitan para entender y practicar, además de incluir el que se les facilite para obtener los nuevos conocimientos de las situaciones que se presenten a futuro.

Conocer el impacto que tiene el pensamiento lógico matemático en el aprendizaje de las y los alumnos es de mucha importancia para que puedan favorecer su razonamiento, dándoles habilidad para adquirir conocimientos, entender las cosas que suceden y tomar decisiones adecuadas, pero lo más importante el brindarles la oportunidad de resolver con facilidad los problemas matemáticos que se le presenten.

Cabe mencionar que el juego es fundamental y resulta muy eficaz a la hora de aprender, desarrollar diferentes aprendizajes, aprender a escuchar, interactuar con las demás personas, tener una buena convivencia, regular las emociones, trabajar de forma colaborativa, pero principalmente el juego favorece en todos los campos y áreas de formación, buscar como clave la participación y motivación del niño.

Elegí una de las competencias profesionales porque me pareció interesante al identificar que para aplicar el juego reglado como estrategia para el conteo de colecciones es necesario identificar lo que señala el programa acerca de los conocimientos y aprendizajes que deben de tener los alumnos de edad preescolar con relación al campo de pensamiento matemático y sus organizadores curriculares y así diseñar actividades que contribuyan en el proceso de aprendizaje de los alumnos. *Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.*

* Elabora diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje, así como las adecuaciones curriculares y didácticas pertinentes.
* Selecciona estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes.
* Construye escenarios y experiencias de aprendizaje utilizando diversos recursos metodológicos y tecnológicos para favorecer la educación inclusiva. Secretaria de Educación Pública (SEP,2017)

**Objetivo General.**

Aplicar el juego reglado que permita reconocer el número y su colección para favorecer el organizador curricular de número, algebra y variación y comprobar su efectividad en los alumnos de tercer grado.

**Objetivos específicos**

Conocer la importancia del juego reglado como estrategia para favorecer el conteo de colecciones en edad preescolar.

Identificar el avance o consolidación del aprendizaje de los niños en cuanto a la estrategia de juego reglado para corroborar la efectividad del aprendizaje entorno al pensamiento lógico matemático.

Aplicar el juego reglado para favorecer el conteo de colecciones de acuerdo con los conocimientos que debe de adquirir los alumnos de tercer grado de preescolar

**Preguntas de investigación**

¿En qué consiste el pensamiento matemático?

¿Qué favorece el pensamiento matemático?

¿Qué conocimientos deben de tener los alumnos de edad preescolar?

¿Cuáles son las características del juego reglado?

¿Por qué es importante aplicar el juego reglado en los alumnos de edad preescolar?

¿Qué deben de lograr los alumnos de tercero de preescolar con relación el conteo de colecciones?

**Hipótesis**

Al implementar el juego reglado el rendimiento de las y los alumnos de educación preescolar mejora, les proporciona motivación e interés por el conteo sobre colecciones, disfrutan y aprenden divirtiéndose

El juego reglado es el mejor tipo de juego para favorecer el conteo de colecciones en preescolar porque les permite a las y los alumnos identificar, modificar y construir conocimientos.

**Justificación.**

Es de mucha importancia abordar el pensamiento lógico matemático en preescolar, porque es el nivel donde las niñas y los niños desarrollan las diferentes inteligencias que forman su desarrollo integral, por lo que la preocupación de las educadoras es desarrollar las habilidades matemáticas, fomenta el aprendizaje significativo y espontaneo. El desarrollo del pensamiento lógico matemático en la edad preescolar favorece totalmente en la adquisición de capacidades como lo es la exploración, razonamiento lógico, pero lo principal es comprender su entorno, conforme las relaciones que crea y en su forma de pensar, al ser esta la razón de realizar la investigación dentro del Jardín.

Se dirige a desarrollar el pensamiento lógico matemático en las y los alumnos de edad preescolar, se identifica que presentan dificultad al razonar, realizar el conteo de manera correcta, identificar los números, etc. El aprendizaje esperado del conteo de colecciones les ayuda a los niños y las niñas en la resolución de problemas, conocimiento de los números, la relación entre el número y la cantidad, sin necesidad de enseñarles las sumas y restas como tal, por eso depende del grado en el que se encuentren, para primer grado son colecciones no mayores a cinco, segundo grado menos de 10 elementos y para tercero menos de 20 elementos. Lo que corresponde a los alumnos de tercer grado, se les plantean problemas en los que tengan que comparar, igualar, clasificar, agregar, quitar, repartir, etc., para que al egresar se espera que hayan adquirido habilidades numéricas complejas, algunas con cantidades de dos cifras, interpretar cantidades, así como la explicación o el proceso que utilizo para resolverlos.

El utilizar el juego reglado como estrategia permitirá a las y los alumnos construir, identificar, modificar y construir conocimientos. Por lo que es indispensable diseñar e implementar la estrategia del juego reglado que responde a las necesidades detectadas en relación con el pensamiento lógico matemático que favorezca la formación y fortalezca el desarrollo de habilidades y destrezas en el campo de pensamiento matemático.

**Marco referencial.**

Antecedentes internacionales

(Albarracín & Peña, 2019) en su tesis de investigación El Dominó como Estrategia de Aprendizaje para el desarrollo del Pensamiento Lógico pretendía desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de edad preescolar al utilizar el domino como una estrategia de aprendizaje, favorecer así la estimulación del pensamiento lógico matemático. Al terminar la investigación su conclusión fue que el domino y otras estrategias pedagógicas desarrollan el pensamiento lógico en esta edad, además de mencionar la importancia de implementar material didáctico novedoso, innovador, estilos de enseñanza para un buen aprendizaje. Es muy interesante porque menciona que objetivo es que el alumno desarrolle el conteo oral a través del domino y para cualquier persona puede ser algo fácil o común, pero a través de este juego se pueden desarrollar otros aspectos, en este caso los niños deben de esperar, respetar turnos para participar y acomodar las piezas, al mismo tiempo que realizan el conteo y la clasificación de piezas que contienen cantidad de puntos similares.

Por otro lado (Murillo, 2017) en su tesis que estudiaba el desarrollo del pensamiento lógico matemático utiliza la estrategia del juego entre los cinco y seis años en el que se llegó a la conclusión de que el juego como armar rompecabezas, jugar domino, propicia que el niño disfrute e interactúe con sus pares, discuta su punto de vista, promueva y respete las normas de convivencia.

Se menciona que los docentes no solo deben de centrarse en el conocimiento del número, si no promover los procesos de clasificación y seriación, que son parte importante de construir la noción numérica para permitir el acercamiento al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Antecedentes Nacionales

(Acevedo, 2019) al realizar su tesis, estudio el pensamiento lógico matemático y la relación que tiene con el conteo en niños de 5 años, donde considera dentro de sus dimensiones y de acuerdo con el pensamiento lógico matemático, sobre las nociones de objeto, orden ubicación de espacio y tiempo. Para finalizar realizó la demostración de que el desarrollo del pensamiento lógico matemático ayuda a construir capacidades matemáticas en las niñas y los niños, por lo que es de suma importancia para poder de nuevos aprendizajes dentro del desarrollo integral de las y los niños.

Por otro lado (Diaz & Neira, 2018) tenían como objetivo general el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Al término de la investigación llegaron a la conclusión de que en su población estudiada el nivel de desarrollo era muy alto, considerar los conceptos básicos, reconocimiento de los números, cardinalidad, secuencia, para así brindar recomendaciones a los docentes para que realicen diagnósticos pertinentes a los estudiantes para brindar una enseñanza correcta,

**Capitulo II**

**Marco teórico**

El proceso lógico matemático destaca en la construcción de la noción del conocimiento, desprendiéndose de las relaciones entre los objetos y disminuye de e la propia producción del individuo. (Piaget, 1975, pág. 20) . Esto hace referencia a que las niñas y los niños construyen su conocimiento lógico matemático, de acuerdo a las relaciones previamente creadas entre los objetos que esto a su vez puede parecer muy simple, lo que le exige al docente conocer todos los aspectos relacionados con el tema, para si brindar una orientación y potenciar los procesos en las y los niños para lograr un aprendizaje significativo, integrador, comprensivo, pero principalmente autónomo.

A su vez (Ausbel, 1998, pág. 123) plantea algo interesante cuando afirma que “el aprendizaje se basa en la restructuración activa de los procesos mentales que se suscitan en la estructura cognitiva del ser humano",esto implica que la interacción entre la información, los conocimientos previos, y las características personales del individuo, forman un aprendizaje autónomo, y mantienen una relación con sus objetos y el medio en que se desarrolla o desenvuelve.

Por tanto, el niño al interactuar con su entorno construya una forma natural de nociones y estructuras cognitivas que le ayudan a continuar desarrollándose mediante una enseñanza escolarizada. Con esto los autores hacen referencia a que el docente en su práctica no está consciente de los conocimientos que tienen las niñas y los niños que en su mayoría los orienta a realizar el cálculo a edad temprana, por lo que se puede considerar que desconoce las fases o etapas del proceso cognitivo de cada niño.

El desarrollar el pensamiento lógico matemático podría decirse que es el conjunto de experiencias que van a permitirle a las niñas y los niños la estructuración del pensamiento en edad temprana, sin dejar a un lado las condiciones de los escenarios, la participación de los sujetos del proceso de enseñanza- aprendizaje, que juegan una tarea muy importante en el desarrollo y consolidación del pensamiento matemático en las diferentes etapas de su desarrollo.

Los docentes forman parte de los sujetos del proceso de enseñanza e intervienen cuando el niño ya es escolarizado, por lo que deberá considerar las experiencias que tienen las niñas y los niños, mantener una actitud crítica ante las formas de enseñanza y entender que las estrategias que se sugieren deben de ser creativas y motivadoras del aprendizaje. Además de tener una formación que le permita comprender la manera de enseñar los contenidos, tomar en cuenta la edad de las niñas y los niños, la curiosidad innata que poseen a esa edad, pero principalmente debe partir siempre de lo que el niño posee y conoce y de lo que pretende que aprendan.

Para Piaget (1956), el juego es parte importante de la inteligencia del niño, forma parte de la inteligencia del niño, porque es una repetición activa de las acciones que quiere realizar según cada etapa evolutiva del individuo. El juego es una forma de entender el desarrollo de la inteligencia, es por lo que en preescolar la mayoría de las actividades deben estar centradas en la realización de juegos y así obtener que el niño comprenda su mundo, ponga en marcha su creatividad e imaginación a través de experiencias reales. Vygotsky (1982),

El juego reglado según (Chamorro, 2010) es en el que la acción y el desarrollo de las actividades deben de llevarse a cabo en base a reglas y normas, que limitan las actividades, pero sin dejar a un lado el objetivo general. Las reglas del juego no son vistas como un inconveniente sino, como lo que promueve a realizar la acción.

Se menciona que el material didáctico sirve como un medio muy importante no solo para motivar, si no para reforzar los aprendizajes que no solo les servirán para el desarrollo de actividades escolares, si no para el trabajo de diversos escenarios sociales, todo esto que depende de la utilidad, las características y el propósito que se le asigne al material diseñado.

**Marco legal.**

El artículo tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos menciona que toda persona tiene derecho a la educación basada en el respeto de la dignidad de las personas en derechos humanos e igualdad. L educación inicial, primaria y secundaria forman la educación básica y serán obligatorias (Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 1917, Articulo 3)

En el artículo 5 de la Ley General de Educación se menciona que toda persona tiene derecho a la educación, para obtener, complementar y ampliar sus conocimientos, habilidades, que le permitan desarrollarse como persona y así contribuir a la transformación y mejora de su comunidad (Ley General de Educación, 2019, Articulo 5)

Se espera que los alumnos puedan contar colecciones mínimo de 10 elementos, referente al tercer grado pueden contar colecciones de hasta 20 elementos, pero todo esto lleva un proceso, se inicia con las sucesiones numéricas con los primeros números y se aumentan de acuerdo con los conocimientos que tienen al ingresar y los que adquieren durante su estancia en prescolar. Secretaria de Educación Pública (SEP,2017) Es de suma importancia conocer lo que los alumnos en edad preescolar deben de aprender para así desarrollar formas de trabajo que incluyan a todos los estudiantes y los motiven en el aprendizaje. Al conocerlos nosotros como docentes podemos tomar decisiones sobre la forma de enseñar, los recursos a utilizar y las estrategias para aplicar actividades que despierten el interés de los alumnos

**Capitulo III**

**Marco Metodológico**

En este apartado se dará a conocer el paradigma, tipo de investigación y enfoque de este estudio, además presenta el instrumento que fue aplicado durante esta observación y que permitió mostrar un resultado de objetivo de la medición de los constructos.

Se realiza una investigación descriptiva que de acuerdo con Hernández Sampieri et al (2003) especifica las características de las personas, objetos, fenómenos que se investigan y muestra información muy útil, en este caso sería describir el nivel de logro que tienen los alumnos, el proceso que se ha llevado a cabo para obtenerlo, cuántas personas participaron en el proceso. A través de ella se pueden generar hipótesis para investigaciones posteriores y pueden ser comprobadas. Pará lograr un análisis o investigación descriptiva debes de tener la capacidad de definir, visualizar y medir los componentes de los que se recolectarán los datos.

Esta investigación presenta un diseño con un enfoque cualitativo de acuerdo con Hernández Sampieri et al (2003) es contextualizado en un ambiente natural, las variables no se limitan sino se analizan de acuerdo con la percepción de la persona que investiga, se obtiene información más amplia con ideas e interpretaciones. Al implementar este enfoque que no consta de resultados o datos con número, es más fácil comprender, opinar, explicar y analizar muy detallado las situaciones que se presentan porque no se sigue un proceso definido, además en la recolección de datos se consideran los puntos de vista de los participantes, identifica sus emociones o sentimientos, y no sólo poner un numero sin saber por qué o sin tener un concepto acertado. El paradigma que gira en torno a esta investigación es el interpretativo que de acuerdo con Arnal et al (1992), menciona que comprende e interpreta la realidad construyéndose de manera global.

El diseño no experimental es en el que se observan los fenómenos en su ambiente natural y después se analizan, es decir se observan situaciones que ya existen, que en este caso sería el juego reglado y el efecto que tiene en el nivel de logro de los alumnos en el conteo de colecciones. Este diseño es ideal porque las acciones realizadas por los alumnos durante el juego y el conteo de colecciones no están planeadas, surgen en el momento de acuerdo con las características y comportamientos de cada uno, es necesario aplicar el juego reglado y así poder analizar en distintos momentos el nivel en el que se encuentran y dar seguimiento.

Para este enfoque cualitativo la muestra dirigida derivada a una de las clases que es muestra homogénea es la ideal porque selecciona sujetos con las mismas características de un grupo social, que en este caso es el mismo grado escolar y comparten rasgos similares al presentar dificultad en el conteo de colecciones. Se diseña un instrumento que consta de dos constructos reconocimiento del número y conteo sobre colecciones cada uno con 4 ítems, para aplicarse a los 27 alumnos, que consta de evaluar actividades en las que se pueda identificar si los alumnos reconocen los números escritos y así poder relacionarlos al realizar el conteo de los elementos dela colección y no solo sea oral, por ejemplo cierta cantidad de elementos para que los alumnos realicen el conteo y pongan el numero escrito en un apartado y viceversa, se le muestra el numero escrito y ellos deben de dibujar la cantidad de elementos que se les indica, basado en las acciones que se realizaron durante las actividades del juego aplicado, que en realidad sería lo mismo pero con material físico.

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructo** | **Ítem** |
| Reconocimiento del número | Reconoce los números escritos |
| Relaciona el número con su escritura |
| Relaciona el número con la cantidad |
| Identifica el uso de los números en su vida cotidiana |
| Conteo sobre colecciones | Sigue una secuencia y orden de los números |
| Amplia su rango de conteo a más de 10 |
| Reconoce que el último número es la cantidad total |
| Identifica donde hay mayor o menor cantidad |

Para la recolección de datos se implementa la observación donde no sólo lo que se puede ver, si no explorar los ambientes, describir los contextos, comprender las situaciones, circunstancias y procesos que se llevan a cabo para lograr los objetivos que se plantean en torno a las actividades realizadas, por ejemplo, qué hacen los alumnos, cuándo y cómo lo hacen, qué utilizan, etc. Además de materiales, artefactos y construcciones grupales para que los alumnes manipulen los distintos compañeros, respeten turnos, cumplan reglas y puedan colaborar con los demás compañeros para contribuir al logro del objetivo.

**Análisis de resultados**

A pocos días de iniciar el ciclo escolar se aplicaron actividades que correspondían al diagnóstico inicial de los alumnos, lógico tuvo que haber actividades de todos los campos formativos y esto permitió la primera aplicación del instrumento de manera indirecta, es decir, no se aplicó en base al juego reglado sino como una actividad cotidiana, pero aún así los resultados obtenidos fueron de mucha ayuda. Se pudo identificar que la mayoría de los alumnos presentó mucho rezago con relación al número, su rango de conteo para muchos no sobrepasó si quiera el número cinco, al realizar el conteo de colecciones se les dificultó seguir un orden lógico en el conteo y por la misma razón no pudieron identificar la cantidad de elementos en cada colección. Así mismo mencionaron la cantidad de elementos de acuerdo con los que consideraron, sólo por cumplir con lo requerido, es decir dijeron una cantidad cualquiera para poder realizar la comparación entre una colección y otra y así decidir cuál tenía más y cual menos. Que esto dio parte a las actividades y conocimientos que se debían de impartir para propiciar un avance en los alumnos, por fortuna los alumnos son muy hábiles, capaces de lograr lo que se proponen y aprenden muy rápido.

Para la segunda aplicación del instrumento ya ha transcurrido vario tiempo desde el inicio del ciclo escolar. Como resultados obtenidos durante la aplicación del instrumento los resultados fueron muy satisfactorios. Para poder realizar el conteo de colecciones primero debemos de conocer, reconocer e identificar los números por ello el instrumento contiene la relación de los ítems. Al considerar los primeros ítems con relación al reconocer los números, la mayoría de los alumnos ya lo realiza, menciona el nombre del número que observan o la forma en la que se escribe y/o identifican por ejemplo el nueve con una bolita y un palito pegado, el once son dos unos, el ocho una bolita arriba de otra, etc. para ellos resulta más fácil relacionarla con alguna cosa y así poder recordarlo e identificarlo. Si hay alumnos que aún presentan dificultad para realizarlo aún cuando lo relacionen con algo, eligen otro número, mencionan un número muy elevado o sólo no responden. Otro ítem es relaciona el número con su escritura el lado positivo es que hay alumnos que están muy avanzados en la escritura y se les facilita entender y comprender la información en todos los aspectos, dentro de las actividades del juego pueden relacionar el número con su escritura al buscarlo pero también pueden observar el número y ahí mismo escribirlo y es impresionante porque a esa edad hay alumnos que se comen letras como se repite de forma constante, o sea les faltan letras por escribir por ejemplo cico, tes, etc. Y eso no sucede en este caso. Pero también está el otro lado, los alumnos que tienen dificultad para identificar los números escritos por lógica tampoco tienen conocimiento de cómo se escribe.

El tercer ítem relaciona el número con la cantidad, sigue la misma población del lado positivo y la restante del lado negativo, en lo que corresponde al primero los alumnos que muestran avance en reconocer los números, relacionarlos con su escritura, pueden realizar el conteo de los elementos de alguna colección e identificar el número que le corresponde, al ser así, hasta el número 20 , pero al proponer cantidades más extensas lo pueden lograr, debido a que hay alumnos que cuentan hasta el 100, pero está vez y durante la aplicación de estás actividades no fue necesario. Para el segundo que es parte de lo negativo, los alumnos realizan el conteo de los elementos de la colección y pueden identificar y relacionar el número que le corresponde, pero su rango de conteo es muy reducido, sólo es hasta el cinco y algunos hasta el 10, cuando lo establecido en el programa es que los alumnos de tercer grado su rango de conteo debe de estar entre los 15 y 20 elementos.

Sobre e ítem de identificar el uso de los números en la vida cotidiana ha sido uno de los más satisfactorios, aunque ha simple vista pueda parecer que no tiene la importancia que debería en el conteo de colecciones si lo es, pues los alumnos deben de estar conscientes que los números siempre se utilizan a igual que conteo de colecciones, donde debemos de contar los productos que vamos a comprar, los objetos que se nos proporcionan, al realizar una comparación de cantidades y así en diversas situaciones. La totalidad de los alumnos tiene conocimiento de las situaciones que se nos presentan en nuestra vida cotidiana y tenemos que utilizar los números y realizar el conteo correspondiente.

Posteriormente centrándose en el conteo de colecciones con el ítem sigue una secuencia y orden lógico de los números, sabemos que para poder realizar el conteo de alguna colección primero se debe de identificar los números, después conocer el orden que llevan y al final realizar el conteo de elementos, por ejemplo si realizan un conteo sin orden lógico al ser uno, dos, cinco, ocho, diez el número o la cantidad que se consideraría para el número de elementos sería el que se dijo al último, en este caso el 10, quedarse con esa idea y obtener resultados incorrectos. En los primeros ítems se hace mención que algunos de los alumnos tienen un amplio rango de conteo, mismos que pueden realizar el conteo de elementos de una colección extensa, sin dejar a un lado el conteo con orden lógico. Además, que han creado una estrategia propia para realizarlo, por ejemplo, cuentan los elementos que tienen, pero si en un momento determinado pierden la cuenta la retoman rápido o inician de nuevo, pero eso no resulta un problema, porque hay quienes se frustran al realizarlo de manera constante. En cuánto a los alumnos que aún presentan dificultad en relación con el constructo de reconocer los números, realizan el conteo de elementos de una colección, pero de igual manera su rango de conteo es muy reducido, las colecciones deben de ser de pocos elementos y se les dificulta aún más realizar la comparación entre una colección y otra.

En el ítem reconoce que el ultimo número es la cantidad de elementos de una colección, tiene relación con los primeros ítems y la explicación es similar, pues los alumnos que realizan el conteo correctamente se les facilita identificar el número de elementos, mientras que los alumnos con rezago por llamarlo así, tienen mucha dificultad, primero porque en realidad no conocen la cantidad exacta de los elementos debido a que no realizan un conteo lógico y segundo no pueden realizar una comparación de colecciones , cómo van a comparar algo que ni siquiera saben cuánto es, sólo sería por consideración o percepción de las cosas.

Por último identificar dónde hay mayor o menor cantidad, en el ítem anterior se hace mención de las dificultades que presentan cada uno de los alumnos en relación con este aspecto y así obtener como resultado que lo principal es reconocer el número para poder realizar las demás acciones.

**Referencias**

Acevedo, S. V. (2019). *Pensamiento lógico matemático y la iniciación de conteo en niños de 5 años de una institución educativa inicial.* Cercado de Lima.

Albarracín, A., & Peña, V. A. (2019). *El Dominó como Estrategia de Aprendizaje para el desarrollo del Pensamiento Lógico.*

Aprendizajes Claves para la Educación Integral. Educación. (2017). En S. d. Pública. Ciudad de México.

Ausbel. (1998). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo.*

Chamorro, I. L. (2010). *. El juego en la educación infantil y primaria.*

Diaz, M. M., & Neira, K. A. (2018). *Pensamiento Lógico Matemático En Niños De 5 Años Del Nivel Inicial.*

Murillo, M. Y. (2017). *Ajedrez, y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes.*

Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento.*

para la Educación, A. C. Integral. Educación Preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación.

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos [CPEUM].Art.3. 5 de febrero de 1917 (México)

LGE. Ley General de Educación (11 de septiembre de 2013). Diario Oficial de la Federación. Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/index.htm

SEP. Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la Educación Básica.

SEP (2017a). Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México: SEP