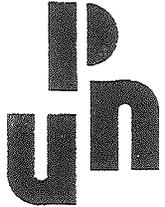




SEPC



**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA DE COAHUILA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

UNIDAD 05C



**EL EMPLEO DEL MATERIAL DE ACTIVIDADES
Y JUEGOS EDUCATIVOS PARA ACERCAR AL
NIÑO DE TERCERO DE EDUCACION
PREESCOLAR AL CONOCIMIENTO
DEL NUMERO**

**TERESA GUADALUPE RIVERA DUARTE
MARTHA EVELIA SANTOS ORTEGON**

**PROYECTO DE INNOVACION DOCENTE
PRESENTADO PARA OBTENER EL
TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION**

PIEDRAS NEGRAS, COAHUILA 1999



GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA DE COAHUILA

SEPC

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 05C



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Piedras Negras, Coahuila., 19 de Febrero de 1999.

C.C. PROFRAS:
TERESA GUADALUPE RIVERA DUARTE, y
MARTHA EVELIA SANTOS ORTEGON
P r e s e n t e s:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación -
de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su
trabajo intitulado:

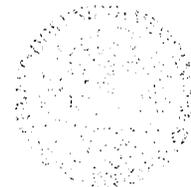
"El empleo del material de actividades y juegos educativos-
para acercar al niño de tercero de educación preescolar al
conocimiento del número",

opción Proyecto de Innovación, a propuesta de la asesora C.
Profra. María Magdalena Castillo Enríquez, manifiesto a Us-
tedes que reúne los requisitos académicos establecidos al -
respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y -
se les autoriza a presentar su examen profesional.

A t e n t a m e n t e
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFR. MANUEL J. VILLALOBOS MALDONADO
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad UPN-05C



SEPC
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

A DIOS

*Porque él nos permitió nacer, crecer y culminar nuestra carrera.
Le dió luz a nuestro camino guiando nuestros pasos.*

A NUESTROS PADRES

*Porque gracias a ellos hemos podido ver cristalizado un sueño:
El de haber culminado nuestra carrera.*

*Porque siempre y en cada instante de nuestra vida, han estado a
nuestro lado con una palabra de aliento, con todo su amor, comprensión
y paciencia, ayudándonos a ser lo que somos.*

A NUESTROS QUERIDOS ESPOSOS

*Sinceramente, muchas gracias por su gran ayuda y cariño de
todo momento, porque nos ayudaron a fortalecer la confianza en
nosotras mismas y con su presencia nos sentimos capaces de efectuar
cualquier tarea a la que tuviéramos que enfrentarnos.*

*Por ser como son, siempre estarán presentes en nuestros
corazones.*

A NUESTRA ASESORA

*Por el apoyo brindado en la elaboración de nuestro trabajo, con
el cual llegamos a nuestra meta.*

TABLA DE CONTENIDOS

	Página
PORTADA	I
PORTADILLA	II
DICTAMEN DEL TRABAJO	III
DEDICATORIA	IV
TABLA DE CONTENIDOS	V
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
EL OBJETO DEL ESTUDIO	3
<i>A. Diagnóstico de la problemática</i>	3
<i>B. Elección del tipo de proyecto</i>	7
1. Tipo de proyecto	7
a. Definición y caracterización	8
<i>C. Justificación</i>	10
CAPITULO II	
FUNDAMENTACION TEORICA	12
<i>A. Marco teórico-conceptual</i>	12
1. La educación preescolar	12
a. El programa de Educación Preescolar	13
b. Objetivos del programa	14
c. Organización del programa	15

	Página
d. El valor pedagógico del método de proyectos	17
2. Los niños de nivel preescolar	19
a. El periodo preoperatorio	20
3. La construcción del número en el niño de tercero de preescolar	22
4. El juego	25
CAPITULO III	
LA CONSTRUCCION DEL NUMERO A TRAVES DEL MATERIAL PARA ACTIVIDADES Y JUEGOS EDUCATIVOS: PROYECTO	28
<i>A. Presentación</i>	28
<i>B. Objetivo</i>	31
<i>C. Metodología</i>	31
<i>D. Organización</i>	33
1. Organización de las actividades matemáticas y el acercamiento a la construcción del número en el niño de preescolar.	36
a. Trabajo colectivo o grupal	36
b. Trabajo por equipos	37
c. Trabajo individual	37
<i>E. El proyecto Juguemos a las Matemáticas</i>	38
<i>F. Evaluación</i>	50
CAPITULO IV	
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	55

	Página
<i>A. Conclusiones</i>	55
<i>B. Sugerencias</i>	56
BIBLIOGRAFIA	58
ANEXOS	60

INTRODUCCION

Para lograr la enseñanza de las distintas disciplinas en el nivel preescolar, los educadores deben buscar los recursos más apropiados para lograr su adquisición. Estas estrategias de enseñanza deben partir desde un enfoque operativo o constructivista donde el alumno de nivel preescolar logre el aprendizaje significativo partiendo desde su propia experiencia. En base a estas observaciones el equipo hace un proyecto de innovación docente que ayuda a desarrollar las actividades matemáticas. Estas actividades tienen como recurso el material de apoyo que brinda la Secretaría de Educación Pública.

El equipo hace una revisión del documento de apoyo didáctico para actividades y juegos educativos, con el fin de retomar aquellos que son de utilidad para la enseñanza y aprendizaje del concepto numérico.

Es sabido que los alumnos de la etapa preescolar, se encuentran en un proceso de desarrollo de las habilidades y contenidos matemáticos, por lo que los docentes deben buscar la manera de motivar o experimentar con aspectos de las matemáticas para que propicien la construcción del número. En esto se basa el presente proyecto: en el uso adecuado por todos los sujetos del proceso educativo del material de apoyo para actividades y juegos educativos que la Secretaría de Educación Pública ha aportado como recurso didáctico.

Partiendo de la experiencia y de los intereses del alumno, se organizaron estrategias y acciones que permitieran ejercitar actividades y juegos didácticos

con referencia a los aspectos que maneja la conservación del número con alumnos de tercer grado de nivel preescolar.

Este trabajo se estructura en tres capítulos básicos. En el primero se plantea la problemática con referencia a la apropiación del número, su justificación y los propósitos pedagógicos que tiene. El segundo capítulo desarrolla un marco general teórico en que se fundamenta el proyecto: se abordan los sustentos pedagógicos, el método de globalización y el trabajo por proyectos, así como la fundamentación psicológica basada en la teoría psicogenética de Jean Piaget. El proyecto de innovación -capítulo tercero- presenta sugerencias de trabajo, el uso de recursos gráficos, el trabajo grupal e individual entre otros aspectos que pueden ser de gran utilidad para la enseñanza de las matemáticas en el nivel preescolar.

Por lo que la educadora debe propiciar que se recanalicen acciones y recursos para lograr una mejor enseñanza-aprendizaje de esta disciplina, partiendo del contexto donde se desenvuelve el grupo.

CAPITULO I

EL OBJETO DE ESTUDIO

A. Diagnóstico de la problemática

Nuestra práctica docente se desarrolla en Preescolar, caracterizándose por una población de nivel socioeconómico medio.

El Jardín se encuentra ubicado en el medio urbano y es de organización completa, los sujetos de estudio son alumnos de tercer grado de nivel preescolar. Son dos grupos con 33 alumnos cada uno, conformando 66 sujetos de estudio para la revisión de problemáticas que imperan en dichos grupos.

Durante la reforma iniciada en los años noventa, se ha mencionado la necesidad de modificar las formas de enseñanza en el Jardín de Niños, dado el fundamento psicológico y pedagógico que manejan los programas del nivel. Así mismo, se habla de reconceptualizar el proceso enseñanza-aprendizaje, formas de evaluación y el uso de los recursos didácticos que son útiles a los propósitos de la Educación Preescolar.

Durante el proceso de elaboración de este proyecto se realizó una revisión de los problemas que presentan los grupos con relación al aspecto pedagógico y de proyección a la comunidad. Hubo que hacer referencia a todo el personal del Jardín: cuatro educadoras y la directora, para realizar una sesión de identificación

de problemáticas que habría de servir para delimitar aquella que presentara mayor prioridad.

Surgieron así las siguientes problemáticas:

- ¿Cuál es el papel de la educadora con referencia a los problemas de la enseñanza de la lecto-escritura?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de los juegos y actividades matemáticas?
- ¿Cuál es la importancia de contar permanentemente con las áreas de trabajo?
- ¿Cómo se puede lograr un mejor acercamiento de los padres de familia al jardín, para concientizarlos sobre la importancia de su participación en el proceso enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cómo utilizar el método de proyectos en preescolar para que tenga valor pedagógico?
- ¿Cuál es la importancia de la autonomía en el proceso educativo?
- ¿Cuál es la importancia de la motivación en el éxito de las actividades educativas?
- ¿Cómo se puede canalizar la indisciplina en preescolar en las actividades escolares?
- ¿Cuál es la importancia del empleo del material para actividades y juegos educativos como apoyo para acercar al niño de tercer año de preescolar al conocimiento del número?

Durante reuniones realizadas con otras educadoras se detectó gran similitud entre las problemáticas detectadas en el plantel. Observándose gran

preocupación por el aprovechamiento adecuado del material para actividades y juegos educativos.

Uno de los aspectos que la Reforma Educativa ha mencionado como primordial, son los materiales educativos como apoyos a la enseñanza de los alumnos de nivel preescolar, estos apoyos son: libros, recursos gráficos o materiales de experimentación o laboratorios como juegos, crucigramas, loterías, etc.

En los materiales didácticos de Nivel Preescolar de tercer grado se cuenta con un apoyo gráfico: un cuaderno de trabajo, que se llama Material para Actividades y Juegos Educativos, editado por la Secretaría de Educación Pública en 1997. Este libro presenta una gran cantidad de juegos y dinámicas y ha sido diseñado para ser usado tanto en el salón de clases, como en el ambiente familiar, es un cuaderno ilustrado que sirve de apoyo al trabajo del educador y al padre de familia.

En la aplicación de este apoyo didáctico se percibe el enfoque y los propósitos de material de trabajo. Sin embargo, se encuentra una gran problemática en su aplicación debido a que los grupos están formados por gran cantidad de alumnos, lo que requiere de una atención específica para el tratamiento del mismo. Aunada a esta situación, es necesario mencionar que los educadores carecemos de elementos que permitan vincular al Material para Actividades y Juegos Educativos con los proyectos que se desarrollan con los niños.

Esto lo comprobamos al efectuar una encuesta elaborada por el equipo investigador, la cual se estructuró con planteamientos acerca del uso del Material para Actividades y Juegos Educativos (Anexo 1) y fue aplicada a las 11 educadoras que integran el servicio de preescolar de sostenimiento municipal en la región Cinco Manantiales.

A través de la encuesta se detectó lo siguiente:

- a) El 81.82% de las educadoras señalan que a veces revisan el fundamento teórico metodológico del programa del nivel preescolar, mientras que 18.18% sí lo revisa.
- b) El 90.91% utiliza el método de proyecto en su trabajo diario y sólo el 9.09% a veces lo utiliza.
- c) El 90.91% de las educadoras utiliza los materiales de apoyo para su trabajo diario mientras que sólo el 9.09% aplica diariamente los materiales.
- d) El 81.82% a veces utiliza el libro Material para actividades y juegos Educativos y solamente el 18.18% si lo utiliza.
- e) EL 81.82% realiza -a veces- reuniones periódicas con los padres para tratamiento y manejo del libro citado; y sólo el 18.18% no las realiza.
- f) El 81.82% de los maestros considera que no tienen respuesta de los padres en las actividades, el 9.09% si obtiene respuesta, y otro 9.09% a veces obtiene respuesta favorable.
- g) El 90.91% de las educadoras encuentran dificultad en el manejo del libro Material para actividades y juegos educativos y el 9.09% a veces tiene dificultades en su aplicación.

h) Así mismo, el 72.73% percibe dificultad por parte de sus alumnos para el desarrollo de las actividades propuestas en el libro y el 27.27% a veces detecta que existe esta dificultad.

Con los resultados anteriores (Anexo 2) se llegó a la conclusión de que existe una dificultad muy marcada en el conocimiento y manejo del libro Material para actividades y juegos educativos en su práctica docente, por lo que es importante buscar una forma adecuada de reorganización de contenidos y técnicas de aplicación para su manejo.

El planteamiento de la situación problemática que guía el trabajo de investigación es el siguiente: ¿Cuál es el uso adecuado de el Material de Juegos y Actividades de Preescolar en el acercamiento del niño en la construcción del número, en el Jardín de Niños Juanita Flores Vda. de Teissier?

B. Elección del tipo de proyecto

1. Tipo de proyecto

Caracterizando nuevamente la problemática, se puede decir que el problema a que se refiere este trabajo es el tratamiento de el material de apoyo en el nivel preescolar en el área de matemáticas, ésto quiere decir que los alumnos y los docentes de la educación preescolar, de acuerdo a la revisión que se hizo en el diagnóstico inicial, lleva una práctica tradicional que no logran un manejo del

material didáctico adecuado, de ahí que hubo que revisarse también el tipo de proyecto que infería en la problemática antes mencionada.

En base a lo anterior, es importante definir y caracterizar el tipo de proyecto que en este trabajo se desarrolló.

a. Definición y caracterización

El tipo de proyecto de esta problemática es de acción docente dado que se refiere específicamente al trabajo del aula en el proceso didáctico de los materiales de apoyo en los alumnos de tercer grado de nivel preescolar.

Para entender este trabajo debemos definir el proyecto pedagógico de acción docente y revisar los elementos que lo conforman para organizar una estrategia adecuada; entendiéndolo "como la herramienta teórico-práctico en el desarrollo que utilizan los profesores-alumnos",¹ esto quiere decir que se refiere a las formas que el maestro utiliza para conocer y comprender un problema significativo en su práctica docente, buscar con ello las soluciones de la problemática, someter estas estrategias a un proceso evolutivo que le permitan detectar la funcionalidad de estas estrategias. El propósito central de este tipo de proyecto es que el profesor se dé cuenta de las problemáticas que tiene su práctica docente y de ahí reconstruir la misma para obtener un proceso de cambio, una alternativa crítica que le permita mejorar su práctica.

¹ Antología. Hacia una innovación. UPN, México, 1995, p. 64.

En base a este tipo de proyecto, el equipo investigador revisó los materiales de apoyo que se tienen en el nivel preescolar, su importancia en las asignaturas y el papel de los alumnos con referencia al uso de este material, revisando las situaciones problemáticas que imperaban y perfilando sugerencias de solución. Partiendo de esto, se diseñaron instrumentos que sirvieron para revisar la práctica de los maestros, siendo el equipo el promotor y responsable del trabajo de investigación. El equipo se reunió para tomar consensos y acuerdos que hubieron de delimitar la problemática para establecer las alternativas de solución. Así mismo, se consideraron las opiniones de la comunidad educativa que sirvió para desarrollar mejor la propuesta.

Considerando que el proyecto pedagógico de acción docente se construye mediante una investigación teórica-práctica, preferentemente de nivel micro, en algunos grupos escolares o escuela para diseñar una propuesta pedagógica que deberá ser aplicada durante ocho meses, el equipo investigador determinó las acciones de solución en los grupos del tercer grado de educación preescolar. La intención es revisar los recursos y modificar la práctica docente con referencia al uso de materiales didácticos para la enseñanza de las matemáticas, revisando la perspectiva del constructivismo y que permita utilizar los recursos más adecuados en la comprensión matemática que permite un mejor desarrollo integral del niño.

El proyecto tiene un plan de acción, la organización de tiempo y espacio y la incorporación de los recursos didácticos en el trabajo docente que permitan un mejor trabajo escolar en el salón de clases. Así mismo se revisaron las sesiones de

trabajo, los propósitos educativos y el proceso de evaluación que servirá para observar la viabilidad del proyecto y lograr con ello modificaciones pertinentes.

El equipo investigador revisó teorías, enfoques y disciplinas que permitieron fundamentar el marco teórico y conceptual de la investigación para diseñar el plan de aplicación, acorde a un enfoque constructivista sustentado en el principio globalizador. El proceso de evaluación se determinó por los objetivos, los criterios y las técnicas e instrumentos.

C. Justificación

Para desarrollar el programa de nivel preescolar se requiere buscar las estrategias adecuadas que facilitan la asesoría de el educador y el trabajo constructivo del alumno.

La organización de propuestas y estrategias didácticas, permite considerar diversos aspectos que logran un trabajo más efectivo en el espacio áulico; propuestas que pretenden lograr un enfoque operativo de las diversas disciplinas.

La enseñanza de las matemáticas forma parte básica del programa del nivel preescolar de ahí la importancia de retomar recursos gráficos para lograr que los alumnos se apropien de los contenidos de matemáticas.

Es importante señalar que las propuestas pedagógicas deben establecer vínculos estrechos con todos los sujetos que se relacionan en el proceso educativo.

Se rescató el material para actividades y juegos educativos debido a que contiene abundantes propuestas que estimula el desarrollo intelectual de los niños, la formación de actividades favorables al trabajo en grupos, la curiosidad y la constancia.

Este material apoya el trabajo que habitualmente realiza la educadora y puede ser usado en dos espacios distintos:

En primer lugar, como parte de las actividades que realizan en las aulas y en segundo, en el ambiente familiar.

CAPITULO II

FUNDAMENTACION TEORICA

A.- Marco teórico-conceptual

1. La educación preescolar

La educación preescolar forma parte del sistema básico-educativo en la etapa escolar del individuo, dado que desde los primeros años de infancia los niños pueden apropiarse del ámbito convencional cultural y social de manera formal. Basados en esta idea se puede determinar que la educación preescolar forma una parte importante para lograr el desarrollo integral del alumno. Pero cabe destacar que es importante revisar contenidos, sugerencias, fundamentación teórica que se maneja para encontrar en ello la posibilidad de un mejor trabajo educativo para el alumno, para el maestro y para el padre de familia que forma parte esencial en el nuevo enfoque educativo como elemento integrador del proceso educacional en general.

La educación preescolar se conforma de tres grados e inicia a la edad de tres años. De acuerdo al fundamento psicológico de la teoría psicongénica se hará una caracterización de la etapa que cronológicamente comprende el período preescolar, así como el fundamento pedagógico que maneja el programa de preescolar.

a. El programa de Educación Preescolar

Se puede decir que el programa de Educación Preescolar constituye una alternativa de trabajo docente que presenta muchos espacios de trabajo y un amplio campo de posibilidades donde el maestro y el alumno busquen los recursos pertinentes para lograr el aprendizaje. El programa: "considera entre sus principios el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización".² De ahí la gran importancia que los maestros conozcan el desarrollo biológico, intelectual y afectivo de los niños para incorporar una didáctica constructiva. Se puede determinar que el programa de Jardín de Niños se fundamenta en los principios que establece el Artículo Tercero Constitucional, que define los valores que deben realizarse en el proceso de formación del individuo, así como los principios bajo los que se constituye nuestra sociedad y que marcan el desarrollo individual y social.

El programa de nivel escolar toma en cuenta las condiciones de trabajo y organización del nivel preescolar y está definido para que el docente pueda aplicarlo al trabajo diario. El programa y sus actividades y juegos propuestos se centran en el proceso integral del niño. En base a esto se habla que cada profesor debe conocer el sustento teórico y metodológico para lograr un mejor desarrollo de los materiales que la Secretaría de Educación Pública propone.

² Secretaría de Educación Pública. Programa de Educación Preescolar. México. Ed. Fernández, 1992, p.5.

b. Objetivos del programa

El programa de Educación Preescolar tiene definidos los objetivos para que el docente logre el desarrollo integral de los alumnos considerando el nivel de desarrollo donde se encuentra. Los objetivos son:

- Lograr su identidad personal y la autonomía para que alcance su identidad cultural y personal.
- Lograr formas sensibles de relación con el ámbito natural que le permitan comprenderlo y así prepararlo para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.
- Lograr la socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros compañeros.
- Adquirir formas de expresión creativas a través del lenguaje de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permite adquirir lenguajes formales.
- Lograr que el alumno se acerque a los distintos campos del arte y la cultura y logre su expresión utilizando diversos recursos y materiales.
- Lograr que el alumno alcance aprendizajes significativos a través de la experiencia, la intercomunicación y el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Los objetivos del programa son indicadores para que el docente busque aquellos propósitos educativos que permitan el trabajo escolar más adecuado y que logre la socialización y la integración de los niños en esta etapa al aprendizaje formal.

c. Organización del programa

El programa de esta etapa escolar se organizó de acuerdo a los principios teóricos del aprendizaje. Esto quiere decir que se basaron en el desarrollo que los niños tienen y en las formas como se apropia del sistema convencional.

Los sustentos psicológicos, el desarrollo del niño de manera gradual que va de lo simple a lo complejo y la adquisición del todo de manera global, sirven para estructurar los programas.

Las investigaciones han llevado a un diseño de trabajo a través del método de proyectos. Esa propuesta ha permitido en la teoría y en la práctica educativa elaborar alternativas que brindan otra dinámica al trabajo escolar, al considerar la utilización del espacio, el mobiliario, el tiempo y los materiales con mayor flexibilidad. El trabajo a través de proyectos permite el niño un mejor trabajo en grupo, una mayor participación al grupo. El método de proyectos: "es una organización de juegos y actividades propias de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños y hace

posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos".³ Este método permite al docente un trabajo más flexible y libre, cada proyecto tiene diversas complejidades y desarrollo de actividades y tiempos, dado que parte de las situaciones que provocan los alumnos. En los niños estriba el trabajo y las actividades, son ellos los que sugieren si van a escribir, recortar, construir, fabricar, pintar, representar, etc. Cada proyecto se basa en los intereses, en las necesidades, en los alcances o limitaciones de los niños. El docente es el facilitador, el coordinador del trabajo grupal o individual.

La organización de los proyectos tiene una secuencia que el docente habrá de considerar. El seguimiento no tiene una pauta rígida o arbitraria sino que se da en una línea abierta y dinámica que permite modificaciones cambios de acuerdo al desarrollo del trabajo. El programa del nivel preescolar nos menciona: "el desarrollo de un proyecto comprende diferentes etapas: surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación. En cada uno el docente deberá estar abierto a las posibilidades de participación y toma de decisiones que los niños muestren, las cuales se irán dando en forma paulatina".⁴ Es importante que los maestros reconozcan cada una de estas fases, para que se haga un trabajo escolar que considere todos los pasos que permita lograr la participación y las sugerencias de los alumnos. El trabajo grupal adquiere aquí especial interés dado que la intención es hacer del trabajo escolar una empresa concebida por todos.

³ Programa de Educación Preescolar. Op. Cit. p. 18.

⁴ SEP Programa de Educación Preescolar. Op. Cit. p. 19.

Este enfoque de trabajo permite un mejor tratamiento de los diversos aspectos que presentan los niños. No se cae en estereotipos de contenidos, uso de recursos, horarios rígidos o formas tradicionales de ejercicios de memorización, La búsqueda se hace desde muchas perspectivas y la participación se hace integral y activa en el proceso formativo.

d. El valor pedagógico del método de proyectos

Sin lugar a duda esta forma de trabajo cobra gran importancia en el nivel preescolar porque permite un trabajo libre y los alumnos de esta etapa necesitan un espacio flexible para lograr el aprendizaje de su experiencia.

El valor pedagógico del método de proyectos radica en estas formas de trabajo libre, además de lograr la interacción y la intercomunicación en el trabajo grupal o de pequeños equipos. Fernando Sainz, nos dice: "uno de los principios esenciales que mejor se satisface en el método de proyectos es el de la necesidad de que el trabajo escolar sea atractivo y ello se consigue mediante el planteamiento de problemas que el niño siente deseos de resolver".⁵ Es un método que despierta el interés por la investigación, la búsqueda o la recopilación de materiales. Es importante que el alumno haga, construya, invente y cree de acuerdo a su imaginación, sus posibilidades, sus alcances. Hay que entender que la elección de estos proyectos por parte de los niños y del maestro se basa en que

⁵ SAINZ, Fernando El Método de Proyectos, valor pedagógico Método de Proyectos en Luzuriaga. Argentina, Ed. Lozada, 1961, p. 52.

los aspectos de la vida del niño que al ser significativos para ellos le permite abordarlos con gusto y motivación.

El niño se desarrolla a través de un cúmulo de experiencias vitales que le dejen recuerdos y conocimientos de mucha significación. Estas experiencias se relacionan con la vida cotidiana que a diario lleva vivencias y experiencias que son de gran utilidad para el desarrollo de proyectos. Todo el contexto social y cultural formará parte de sus formas de aprendizaje, adquiere modelos, estilos de vida social que logran acercarlo a las formas convencionales de la sociedad. Pero lo realizará a través de su interés y recursos, el trabajo grupal, el trabajo por equipo y la colaboración con otros adultos.

El valor pedagógico estriba en que rescata el aprendizaje y la didáctica de los grupos y de la dinámica que ocurren en el trabajo de proyectos. Como la menciona John Dewey para lograr aprendizajes significativos la escuela debe cambiar los contenidos programáticos, los métodos y las formas de aprendizaje. Esto quiere decir que la escuela básica debe buscar perspectivas diversas, la búsqueda de mejores formas de organizar y planear el trabajo docente, considerar las necesidades del alumno, aproximar a todos a un proceso dinámico, libre, participativo y partiendo de la experiencia que los niños viven.

Los alumnos aprenden a trabajar de acuerdo a sus posibilidades pero con un objetivo y un compromiso que le permita desarrollar sus dimensiones de manera integral.

2. Los niños de nivel preescolar

La edad preescolar abarca de los tres a los seis años aproximadamente. En consideración a esta edad y sus características prevalecientes de acuerdo a investigaciones se ha fundamentado la metodología de los programas y formas de enseñanza del nivel preescolar. "El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive..."⁶ señalando esta observación se puede definir a la edad escolar como un proceso de cambios y de maduración gradual, que lentamente logrará las representaciones y un desarrollo rápido del lenguaje que le permitirá la comunicación de los demás. El programa de nivel preescolar (1992) considera cuatro dimensiones o aspectos de desarrollo, la dimensión física, la dimensión social, la dimensión intelectual y social. Estas son las esferas básicas del desarrollo integral. La caracterización que se hace se basa en la teoría psicogenética de Jean Piaget, quien determina los elementos que aparecen durante esta etapa escolar.

Los estudios realizados por Jean Piaget son de gran importancia dado que representan las teorías del desarrollo que más acertadas sobre la evolución del niño y sus relaciones sociales y ambientales.

⁶ Secretaría de Educación Pública. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos. México, p. 11

Una vez más podemos decir que Piaget distingue cuatro períodos en el desarrollo de las estructuras cognitivas, íntimamente ligadas al desarrollo de la afectividad y la socialización del niño. Estos cuatro períodos son: el primer período conocido como sensoriomotriz, que abarca desde el nacimiento hasta los tres años, el período preoperatorio que abarca la etapa del preescolar, las operaciones concretas que abarca la educación primaria y las operaciones formales que son el grado máximo de desarrollo y que abarca a la adolescencia hasta lograra la madurez máxima del aspecto social intelectual y físico.

Cabe aclarar que el período que esta investigación debe señalar, son las operaciones preoperatorias porque abarca el nivel preescolar y es hacia estos niños que la investigación señala la problemática. Si no se hace una revisión exhaustiva del período sí por lo menos se revisan algunas características sobre esta etapa escolar.

a. El periodo preoperatorio

Después del periodo sensoriomotriz, la adquisición del espacio a través de movimientos y desplazamientos, apropiación de objetos relacionados con el niño, se llega al período de preoperatorio del pensamiento que llega aproximadamente hasta los seis años. Gradualmente el niño se apropia de los objetos convencionales y crea un mundo simbólico, donde es capaz de sustituir un objeto por otro dándole la función convencional, un pedazo de madera es un carrito, una piedra es una almohada, etc. Esta función tiene un gran desarrollo de los tres hasta los siete años, por una parte se realiza a través de la actividad lúdica es decir

juegos simbólicos, en la que el niño toma conciencia del mundo de acuerdo a sus posibilidades. Reproduce situaciones de la vida como actos de repetición porque no es capaz de separar la acción del pensamiento y asimila las situaciones de acuerdo al esquema de acción y deseo de transformar lo que le es penoso haciéndolo soportable y agradable. De ahí que el juego forme parte de su medio de adaptación tanto intelectual como afectivo. Todos los juegos lúdicos del niño son subjetivos y personales, se basa en sus propias vivencias y grado de desarrollo.

El lenguaje es lo que en gran parte permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales, sociales y transmisibles oralmente.

Pero el progreso hacia la objetividad sigue una evolución gradual y laboral. El pensamiento es subjetivo. Jean Piaget habla de un egocentrismo intelectual durante este período, menciona: "El egocentrismo infantil es un hecho de conocimiento, es, en cierto modo, el conjunto de las actividades precríticas y por consiguiente preobjetivas del conocimiento"⁷, se refiere al egocentrismo como la creencia del niño como centro único del mundo. Y no distingue propiamente su yo del mundo circundante. Es incapaz de entender otros puntos de vista. Sigue aferrado a sus percepciones que no sabe relacionar entre sí e ignora los puntos de vista de otras personas.

⁷ Antología. Hacia una innovación. UPN. México, 1995.

Otras de las limitaciones que menciona Piaget es la irreversibilidad, es decir que el niño no puede dar marcha atrás. El pensamiento sigue solo una dirección: el niño presta atención a lo que ve a medida que se efectúa la acción o suceden las percepciones sin poder dar marcha atrás. Esto nos lleva a deducir que los alumnos del nivel preescolar no son capaces de invertir mentalmente una acción física para regresar al estado original, por ejemplo comparando una misma cantidad de plastilina o sustancia en distintas formas, el niño cree que una pesa mas o menos según. La centración es otra limitación que Piaget señala. Esta se refiere a la incapacidad de retener mentalmente cambios en dos dimensiones al mismo tiempo, es decir, cuando se presentan dos hileras una de personas y otras de animales más grande con la misma cantidad, éste puede llegar a pensar que son diferentes las hileras por el espacio que ocupan las figuras. Es fácil imaginar que estas consideraciones que el autor hace en este período son de gran importancia para reflexionar sobre las actividades que deben implementar en esta etapa escolar. La organización del trabajo escolar será en base a la fundamentación que se hace del desarrollo psicológico de esta fase. De ahí que los juegos y las actividades tengan el propósito esencial de desarrollar las limitaciones que gradualmente logran su desarrollo máximo. Estas características de los niños repercuten en el comportamiento infantil, el contexto determina este comportamiento, dado que en el entorno social y cultural estriba que el alumno madure o prolongue sus limitaciones.

3. La construcción del número en el niño de tercero de preescolar

Las actividades, vistas desde la perspectiva de este bloque, las matemáticas, permiten que el niño pueda establecer distintos tipo de relaciones entre personas, objetos y situaciones de su entorno: realizar acciones que le presentan la posibilidad de resolver problemas que implican criterios de distinta naturaleza: cuantificar, medir, clasificar, ordenar, agrupar, nombrar, ubicarse, utilizar formas y signos diversos como intentos de representación matemática. Estas actividades le permiten al niño entrar en relación con gran diversidad de objetos desde la perspectiva de sus formas y relaciones en el espacio; lo cual implica reflexiones específicas que anteceden a las nociones geométricas.

Se pretende que las actividades a desarrollar en este bloque, requieren de materiales interesantes, variados y con cualidades diversas para ser manipulados, transformados y utilizados en distintas creaciones. Por lo que es necesario aprovechar el interés espontáneo de los niños en cualquier oportunidad de la vida cotidiana para que el conteo que haga de los objetos tenga sentido para ellos. Procurando alentar cualquier intento y forma que los niños tengan para representar cantidades gráficamente.

En el aspecto de los conjuntos se deben realizar agrupaciones a partir de situaciones, acontecimientos y proyectos y no como actividades aisladas.

Cualquier proyecto plantea experiencias que siendo interesantes y con sentido para el niño, permiten el conocimiento de los objetos de su entorno y la posibilidad de establecer relaciones entre ellos.

178265

La manipulación de objetos y la relación con otros niños y adultos, ofrecen gran riqueza de experiencias para captar cualidades y propiedades de los mismos, observar sus semejanzas y diferencias y, por lo tanto, dar pie para las siguientes acciones y operaciones mentales que realizará el niño sin que se proponga como actividad específica, como son:

- nombrarlos
 - agruparlos
 - seleccionarlos
 - diferenciarlos
 - ordenarlos
 - repetirlos
 - quitarlos
 - incluirlos
 - comprarlos
 - relacionarlos en correspondencia ejemplo: igualar equipos
 - contarlos
 - medirlos (con la mano, el pie)
- En relación al espacio, se le puede pedir que se desplace y mueva objetos para calcular
- distancias
 - espacios exteriores
 - espacios interiores
 - espacios abiertos
 - espacios cerrados

- espacio cercano
- espacio lejano
- espacios ocupados
- espacios vacíos
- espacios imaginarios
- representación gráfica de espacios

-En cuanto a la diversidad de formas geométricas:

- se captan en los objetos mismos
- en sus relaciones y movimientos en el espacio
- en la comparación con otros objetos
- en la funcionalidad que se requiere para ciertos fines (acomodar, guardar, construir)

- La representación gráfica del número implica:

- dibujar un número determinado de objetos
- moldear un número determinado de objetos
- usar objetos reales para indicar un número
- intentos de escribir el signo convencional
- intentos de moldear o pintar signos convencionales

4. El juego

Entre el adulto y el niño, en lo referente al juego, hay un malentendido fundamental.

Para el adulto, el juego es sinónimo de entrenamiento, de distracción, de diversión, permite al hombre engañándose a sí mismo, tomar una libertad, por lo demás ilusionaria, con referencia a las asignaciones sociales que delimitan su lugar. El juego se opone a las actividades serias de producción, es decir, al trabajo.

Para el niño, al menos cuando es muy pequeño y la escuela no le ha metido aún en sus normas, el juego es siempre una actividad muy seria, que implica todos los recursos de la personalidad.

Incluso los animales jóvenes, los mamíferos superiores juegan, lo que tiende a demostrar que jugar es una necesidad natural. El niño que juega se experimenta y se construye a través del juego.

Aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo, a representar el mundo exterior y, más tarde, a actuar sobre él. El juego es un trabajo de construcción y de creación. Para convencerse de esto es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, a pacíficas construcciones, tan pronto destruidas como vueltas a reconstruir con frecuencia en forma equivalente en la realidad que con el puro producto de su imaginación creadora. El juego es también representación y comunicación: representación del mundo exterior que el niño se da a sí mismo representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego., es comunicación porque, aunque hay juegos en solitario, hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea este otro un adulto u otro niño.

Pero a medida que crece, el niño aprende que hay un tiempo para el juego y un tiempo para el trabajo, condicionando el cumplimiento de éste el permiso para el otro. Y, mientras que los primeros juegos eran casi espontáneos, gobernados solamente por las fantasías del niño, llega la edad de los juegos de equipo, de los juegos de sociedad, con sus reglas sacadas de las de los adultos. La necesidad de jugar se ha sustituido por el derecho a jugar, derecho que no concede el adulto hasta que los deberes están terminados y las lecciones aprendidas. Sin duda, el niño de esta edad encuentra otros centros de interés aparte del juego, pero todavía necesita que estas actividades nuevas le aporten el suficiente placer para que pueda invertir en ellas todo lo que suponía el atractivo del juego.

Hay otro aspecto en el que el mundo de los adultos se desliza en el de los juegos del niño: El perfil comercial. Los estrechos vínculos que han existido siempre entre el juego y el lucro no necesitan ser demostrados. Sin hablar de las loterías, de las carreras y de los juegos de casino, la proliferación de máquinas tragaperras de todo tipo demuestra que hemos introducido en la materia el nivel industrial. Sin embargo, no es este aspecto el que deseamos subrayar aquí, aunque la pasión existe en la fabricación de éstos juguetes; estas máquinas que andan solas, no tienen que envidiar a los de los adultos, ejercen sobre los niños un gran poder que hace de ellos consumidores en potencia. Este tipo de juguetes , mata la imaginación y la inventiva porque son suficientes por sí mismos. No pueden ser transformados sin perder todas sus cualidades y todo su atractivo. No dejan sitio, por así decir, a la fantasía del niño.

CAPITULO III

LA CONSTRUCCION DEL NUMERO A TRAVES DEL MATERIAL PARA ACTIVIDADES Y JUEGOS EDUCATIVOS: PROYECTO

A. Presentación

Las educadoras conocen mejor que nadie el papel central que el juego desempeña en el desarrollo de los niños. Desde los primeros meses de vida, cuando los niños aprenden a repetir actos sensoriales y motrices que les causan gusto y curiosidad, el juego es un medio insustituible en el crecimiento de las capacidades humanas. Al jugar, los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al darle a los objetos más comunes una realidad simbólica propia y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

La práctica de las educadoras les permite observar cómo es que, conforme los niños crecen, van desarrollando capacidades para realizar juegos de tipo nuevo y que tienen una organización más complicada. A los juegos primarios que son simplemente de ejercicio motriz, se van agregando muy pronto otros que implican interacciones con los adultos y con otros niños. A los juegos de grupo centrados en el ejercicio físico, como las precauciones y las luchas simuladas, que no parecen tener un propósito definido, suceden otros que ya se ajustan a pautas sencillas y responden a una noción elemental de competencia.

El desarrollo de los juegos simbólicos es también muy rápido. Las situaciones que los niños escenifican adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas. Los papeles que cada quien desempeña y el desenvolvimiento del argumento del juego se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas entre los participantes, de negociaciones, acuerdos y desacuerdos entre ellos.

Durante la etapa preescolar, una de las prácticas más útiles a la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para éste, sin perder su sentido placentero, adquiriendo además, propósitos educativos. Así sucede generalmente con la estimulación motriz, el canto y la ejercitación de las capacidades de comunicación y de relación interpersonal.

El trabajo con los nuevos materiales de preescolar implica una forma más avanzada de relación entre el acto de jugar y el logro de los propósitos educativos. En efecto, las prácticas que giran sobre la actividad motriz y sensorial tienen la ventaja de satisfacer la necesidad de actividad física y la atracción hacia múltiples estímulos del entorno que caracteriza a los niños del nivel preescolar. Por el contrario, los nuevos materiales sugieren actividades de escasa actividad física y demandan a los niños una concentración relativamente intensa en su solo propósito. Para resolver este mayor grado de dificultad y cumplir los propósitos educativos planteados, serán esenciales el interés de la educadora en las actividades y los juegos, su dominio de las variantes que éstos pueden adoptar conforme a las características de los alumnos y su habilidad para mantener la motivación de los niños.

La función educativa del juego no siempre es bien comprendida por las familias. La mayoría de las madres y los padres sabe por experiencia que jugar es parte central del crecimiento de los niños, disfrutan jugando con ellos y se preocupan cuando alguno de sus hijos pasa por una etapa inusual de apatía. Existen sin embargo, sectores familiares que no comparten esta actitud. Algunos son indiferentes al papel de los juegos, otros lo aceptan y lo fomentan en el ambiente doméstico, pero consideran que la escuela no es para jugar. Estos últimos esperan que desde la educación preescolar los niños obtengan ciertos logros concretos de aprendizaje que ellos consideran valiosos: saber los números, reconocer las letras, memorizar las vocales o el alfabeto entero, por ejemplo.

Estas expectativas corresponden a la experiencia educativa que tuvieron los propios padres, o a la imagen que se han formado de una buena escuela. Las familias suelen sentirse satisfechas cuando se alcanzan resultados de aprendizaje como las antes ejemplificadas. Sin embargo, el hecho es que, en la edad preescolar, logros de ese tipo tienen poco significado para el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y consumen tanto tiempo que impiden tomar en cuenta otras necesidades básicas del aprendizaje y el crecimiento, que justamente en la edad preescolar deben recibir atención, porque después probablemente será demasiado tarde.

Frente a esta situación, la labor de orientación que realice la educadora con las familias adquiere especial importancia. Con paciencia y prudencia, deberá aprovechar sus contactos con las madres, los padres y otros miembros de la familia de los niños para explicar el sentido vital que tiene el juego infantil en

general, de manera especial, el propósito del juego educativo. Asimismo, deberá dialogar con ellos en torno a las expectativas sobre logros educativos convencionales cuyo valor formativo es superficial. No se trata de regañarlos ni de dañar sus puntos de vista, sino convencerlos de que los avances en las capacidades del pensamiento y la expresión, aunque sean menos visibles que otros, ejercen una influencia más profunda y duradera en el desarrollo del potencial que hay en cada niño.

B. Objetivo

Propiciar en el niño la construcción del número aplicando técnicas y recursos del material para actividades y juegos educativos.

C. Metodología

El trabajo que aquí se presenta se elaboró en función al método de proyectos y las actividades fueron seleccionadas del libro de actividades y juegos educativos. Los juegos educativos fueron seleccionados por los niños bajo la coordinación de la Educadora a fin de que los niños obtengan la concepción del número; se manejó un proyecto denominado Juguemos a las matemáticas para implementar el proyecto.

El método de proyectos es emitido en 1918, por William H. Kilpatrick y consiste en la proposición y realización voluntaria de un trabajo por equipo, que

permite al niño dominar técnicas y conocimientos que lo llevan a adaptarse mejor a la sociedad.

Como características de un proyecto están:

- Un conjunto de tareas que tienden a una adaptación individual y social.

- Muestra al niño el valor de los conocimientos, hábitos y destrezas para alcanzar el aprendizaje en algún situación o necesidad que tenga.

- Enfrenta al niño a situaciones reales.

- Nace espontáneamente, surgen a impulsos del interés del alumno de acontecimientos, situaciones, accidentes, fiestas, etc.

Para llevar a cabo un proyecto en las escuelas se siguen los pasos que a continuación se mencionan:

- Propósitos de resolver una situación que despierte el interés de los alumnos.

- Preparar un plan de trabajo a realizar.

- Recabar información necesaria para poder dar ejecución y solución a determinada problemática o situación.

- Organizar el material y coordinar tareas para llegar a resultados finales.
- Comprobar resultados.

Para poder realizar un proyecto hay que globalizar todas las tareas o asignaturas; no ajustarse horarios, trabajar por equipos, moverse libremente, etc.

Esto se puede lograr dentro del Jardín de niños, pues es ésta la institución capaz de facilitar y promover el crecimiento y desarrollo global del niño en todas sus potencialidades capaz de asumir la globalidad del niño como una unidad compleja, una persona en crecimiento.

El maestro debe preocuparse por ver al niño como un ser global.

D. Organización

Para el desarrollo del proyecto de innovación, se tomó en cuenta la participación de alumnos, educadores y padres de familia, dicha participación fue en forma conjunta.

La función general del docente es guiar, promover, orientar y coordinar todo el proceso educativo. Sin embargo ya en forma particular, en el desarrollo mismo del proyecto es de fundamental importancia destacar lo siguiente con relación al docente y en este caso al docente de preescolar:

- Que trate de ubicarse en el punto de vista de los niños intentando comprender la lógica que expresan a través de los que dicen, dibujan y de lo que construyen.

- Que los introduzca a confrontar sus ideas en situaciones concretas que impliquen una cierta experimentación.

- Que los haga reflexionar sobre lo que dicen, hacen o proponen, propiciando nuevas actividades, que trate de valorar positivamente sus esfuerzos, sus intentos en todo lo que hacen y los resultados que obtienen, sean como sean ya que el proceso mismo de hacer, es lo único que interesa valorar.

La labor educativa que el Jardín de Niños se propone en términos de favorecer el desarrollo del niño no podría realizarse de manera integral sino se toma en cuenta la incorporación de los padres de familia en la tarea que realiza.

Debe considerarse el hecho de que el niño pasa la mayor parte del tiempo dentro del contexto familiar y que las experiencias afectivas y sociales, y la interacción en general con los objetivos de su hogar, determinan en gran medida la dinámica de su desarrollo, así como los aspectos cualitativos que matizan su personalidad.

La Educadora y el Jardín en general deben mantener un estrecho contacto con los padres en forma de entrevistas, pláticas, etc.

Para ayudarse a conocer y comprender la situación particular de cada niño y orientar su labor educativa en función de estas características. Así mismo procurar que los padres conozcan la labor que se realiza con los niños, el por qué de las actividades, los aspectos del desarrollo que favorecen, la necesidad de respetar y atender las diversas expresiones del niño, en fin, buscar conjuntamente las formas de establecer una continuidad entre hogar y Jardín.

Por lo que se invitó a los padres a participar de algunas actividades para que tengan las vivencias directas de cómo se desarrolla el trabajo, qué es lo que hacen los niños, cómo se desarrollan, cómo la Educadora coordina la participación de los niños, etc. (Anexo 3)

Como punto de partida se realizó una reunión con padres para informarles del trabajo que se iba a realizar, entregarles el material y solicitar su apoyo en las actividades detectadas como de mayor complejidad, explicándoles el papel que en ese momento debían tomar, ya que no se trataría de hacer el trabajo en lugar de los niños, sino de orientar su desarrollo.

A los padres que se ofrecieron a apoyar el proyecto se les citó a otra reunión para presentarles las actividades seleccionadas por los niños del material de actividades y juegos y la forma de realizarlas. De tal manera que la educadora guiara en el salón el aprendizaje y el padre lo continuara en el hogar.

Así la visita al Jardín no se redujo a una observación pasiva sino por el contrario, se propiciaron formas de interacción entre Educadora-Padres de Familia-Alumnos, obteniendo el apoyo al proceso educativo de sus hijos.

Así el Jardín de niños no funciona a puerta cerrada aislando a los padres del trabajo que allí se realiza, sino que se apoya en éstos.

1. Organización de las actividades matemáticas y el acercamiento a la construcción del número en el niño de preescolar.

En el salón de clases las actividades se llevan a cabo de diferentes formas.

a. Trabajo colectivo o grupal.

Esta forma responde a actividades específicas que la planeación del trabajo demanda y se constituyen una fuente permanente de actividades encaminadas a crear, enriquecer o modificar las mismas.

Con estas actividades se pretende alcanzar la participación total del grupo.

Esto implica también que sus formas de cooperación deben ser vistas a la luz de este proceso.

En esta forma de trabajo la educadora deberá tener muy presente las producciones espontáneas del niño en su expresión individual así como propiciar

formas de participación a las que el niño pueda ir accediendo progresivamente sin forzarlo a una incorporación violenta al trabajo colectivo o de pequeños grupos.

b. Trabajo por equipos

Por otra parte el trabajo por equipos permite que la Educadora establezca mayor contacto con los niños cuando va de un grupo pequeño al otro, compenetrándose con la actividad de cada niño y la que realizan como equipo.

El mobiliario de que se disponga debe ser utilizado con toda flexibilidad en el sentido de que pueda acomodarse de distinta manera según lo requiera la organización de las distintas actividades.

c. Trabajo individual

El trabajo individual será el que realicen los niños solos, a medida que vayan adquiriendo confianza en su capacidad de resolver problemas con este trabajo se pretende que los niños se desenvuelvan con mayor autonomía descubriendo ellos mismos situaciones problemáticas, ofreciendo y coordinando opiniones sobre el modo de resolverlos.

E. El proyecto Juguemos a las Matemáticas

El niño de tercero de preescolar debido a su grado de madurez, entra en contacto con otros conocimientos que le permiten interactuar con su medio. Entre esos conocimientos se encuentran: los números, conjuntos, medidas, etc. A partir de esto se dio inicio el proyecto Juguemos a las Matemáticas con la finalidad de que el niño conozca el valor del número del 1 al 12.

El 12 de Enero se inició el proyecto (Anexo 4) ya mencionado anteriormente, los niños propusieron inventar tonadas, golpes con los pies, inventar movimientos corporales, contarlos del 1 al 8 y en forma regresiva, buscar números en los lugares donde el niño proponga, dibujar y trazar números en la tierra y banqueta, elaborar un móvil de números, inventar juegos, adivinanzas, establecer conjuntos, realizar pequeños problemas de adición y sustracción y se acordó que si surgía alguna actividad diferente a las ya mencionadas se incluiría en el proyecto. Los alumnos determinaron que el material para trabajar lo elegirían ellos mismos.

Cuando por parte de la educadora escucharon la interrogante ¿creen ustedes que se pueda utilizar el material para actividades y juegos educativos para conocer los números? Los niños respondieron afirmativamente y fue así como ellos seleccionaron acertadamente los juegos y actividades matemáticas del material de apoyo que serían de gran utilidad para desarrollar el proyecto.

Las actividades y juegos educativos que eligieron los niños según su criterio matemático fueron los siguientes:

- Baraja de animales
- Del 1 al 12
- Dominó de figuras y colores
- Dominó
- Corre caballo corre

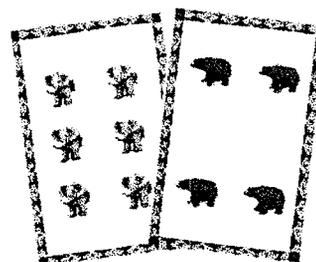
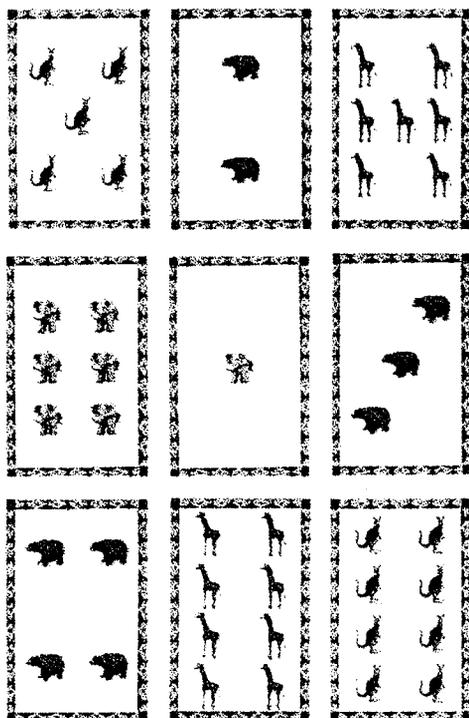
A continuación se describen cada uno de los juegos que integraron las actividades del proyecto. En primer lugar aparece el nombre del juego; bajo la nominación Bloque de juego y actividades a desarrollar se presentan las situaciones matemáticas de desarrollo que complementa el juego mencionado.

Posteriormente se describe el juego y se presenta el material que se utiliza para realizar el juego. Por último se detalla la dinámica que se generó en torno al juego así como las observaciones que se rescataron como logros y limitantes en el desarrollo de las actividades realizadas y la forma en que se implementaron otras estrategias para superar las limitantes.

- Nombre: Baraja de animales

- Bloques de juegos y actividades a desarrollar: conteo, comparación de cantidades, adición y sustracción, establecimiento de relaciones entre dos conjuntos, representación gráfica de el total de dos conjuntos con símbolos o signos convencionales.

- Descripción: lo integran cuatro series de tarjetas, cada una con la figura de distintos animales, en conjuntos de uno a nueve elementos. En el reverso, las tarjetas llevan escrito el número y el nombre del animal que representan. Solo es necesario recortarlas.



10 animales

-Operatividad: el material ofrece dos formas de juego una consiste en que cada jugador tome una tarjeta y a quien le toque la que tiene mas figuras se queda con ella y con las de los demás jugadores. Este procedimiento se repite hasta que se terminen las tarjetas. En el juego participan tres o más personas y gana quien junte mas tarjetas.

La otra forma de juego consiste en colocar nueve tarjetas en tres filas en una superficie plana con la figura hacia arriba. Por turnos cada jugador busca entre esas tarjetas las parejas que suman 10 animales, por ejemplo una de nueve y otra de uno y se queda con ellas. Cuando ya no encuentre mas parejas, repone las tarjetas con algunas de las que no se repitieron y cede el turno. Gana quien reúna mas pares.

-Evaluación. Para los alumnos el comprender el concepto de número es difícil sin embargo ellos los utilizan diariamente durante la mañana de trabajo y también en el hogar.

Con ayuda del juego Baraja de animales y comentarios de sus padres y hermanos los niños asimilaron lo que deseaban conocer (los números). Diariamente se fue conociendo un número, fue fácil la acomodación y comprensión de 1 al 6 pero al llegar al número siete se detectó que representaba un grado de dificultad mayor por lo que de este número en adelante fue difícil desde el conteo, algunos niños lo lograron con objetos reales y colocados en línea recta, al tratar de identificar los números en las tarjetas y contarlos la mayoría de los alumnos daba una cantidad diferente a la que indicada la tarjeta.

Fue por este motivo que se les mandó a los padres de familia un aviso en el que se les pedía practicar el conteo y reafirmar el número de cada tarjeta, las cuales debían de ser devueltas para el día siguiente y llevar acabo los juegos propuestos en el libro Material para Actividades y Juegos Educativos.

Al implementar las formas de juego propuestas en el Material la primera alternativa fue del agrado de los niños y no presentó problema alguno al jugarse. La segunda propuesta requiere de supervisión de un adulto de esta forma se optó para invitar a dos padres de familia a que observaran la forma de trabajo y en especial a verificar si los niños realizan correctamente el conteo de las barajas que deben sumar 10 animales y obtener así un mejor aprovechamiento del juego.

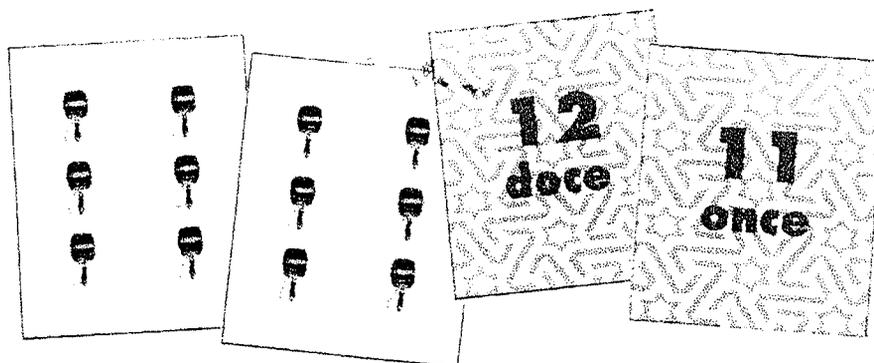
Finalmente se aplicó un ejercicio para evaluar el conocimiento del número (Anexo 5).

- Nombre: Del 1 al 12

- Bloques de juego y actividades a desarrollar: conteo, pequeños problemas de suma y resta, establecimiento de relaciones entre dos conjuntos, representación gráfica de el total de dos conjuntos con símbolos o signos convencionales, establecimiento de comparaciones de cantidad entre dos conjuntos, más, menos igual utilizando conteo.

- Descripción: Consta de 12 tarjetas con la figura de un mismo elemento. En el reverso aparece escrita con número y letra la cantidad de figuras que contiene

cada tarjeta. Las tarjetas deberán recortarse sin emplear refuerzos de cartón, pues se utilizan los dos lados.



- Operatividad. La versión más sencilla para jugar consiste en separar las tarjetas que tienen de uno a cinco juguetes, ordenarlas de menor a mayor y colocarlas con el dibujo hacia arriba sobre una superficie plana.

El juego, en el que pueden participar dos o más personas consiste en que el primer jugador retire una tarjeta, sin que los demás vean cuál es y acomode las restantes de manera que no se note el espacio vacío. Posteriormente, entrega la tarjeta al siguiente jugador, quien deberá colocarla en el lugar que le corresponde, o bien decir cuál es la tarjeta que falta. Si acierta gana un punto.

En este juego es posible establecer distintos grados de dificultad, aumentando el número de tarjetas hasta llegar a 12. Cuando se alcance este nivel, la complejidad puede incrementarse retirando dos tarjetas al mismo tiempo. Con el propósito de que los niños profundicen en el aprendizaje de los

números y del conteo la educadora puede crear otras versiones de trabajo para jugar con estas tarjetas.

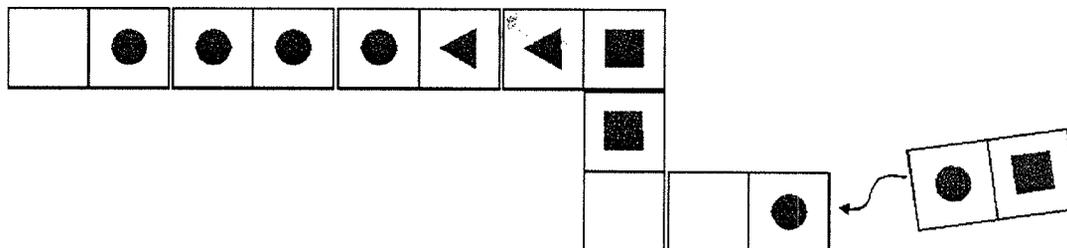
-Evaluación. En este juego continuamos con el mismo problema del juego anterior ya que para los niños el comprender y acomodar los números 10, 11 y 12 representó un grado de dificultad mayor así que se les solicitó a los padres de familia el reafirmar en su hogar el conteo y los números ya mencionados.

Al momento de dejar que el niño jugara con las barajas de la manera que ellos eligieran se observó que solamente las acomodaban en orden del 1 al 12 y también sin secuencia lógica (Anexo 6), algunos otros le comentaban al compañero la cantidad de juguetes plasmados en la tarjeta viendo la apatía de parte de los niños para sugerir otra forma de juego, la educadora propuso jugar a Los pares, en una superficie plana se colocan dos juegos de baraja en filas de 8 ó 10 y por turnos los jugadores descubren dos barajas y si son iguales se queda con el par, es este juego el niño desarrolla la memoria. Pueden jugar de 3 a 4 niños.

- Juego: Dominó de figuras y colores

-Bloques de juego y actividades a desarrollar: observación y descripción de figuras y colores, lateralidad, comparación.

- Descripción. Consta de 28 tarjetas distintas divididas por la mitad con las diversas combinaciones que resultan de cuatro figuras (triángulos, círculos, rectángulos y estrellas) y tres colores (rojo, azul y amarillo).



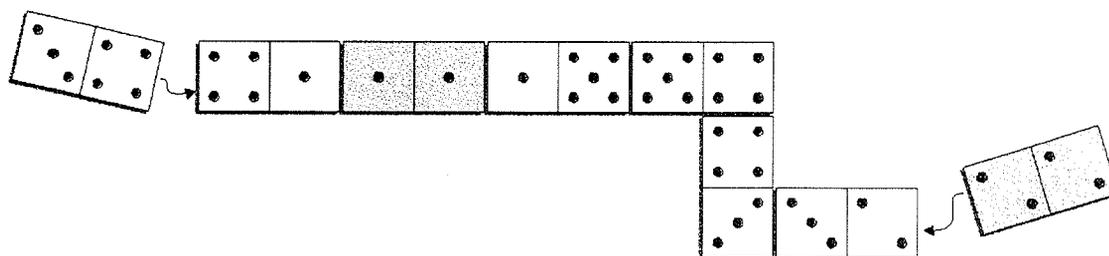
- Operatividad. El juego consiste en formar un camino con las tarjetas uniéndolas por el lado donde tengan figuras idénticas en forma y color. En el juego participan cuatro personas, quienes toman al azar siete tarjetas. El jugador que inicia coloca la tarjeta que desee. Por turnos, los jugadores colocan una tarjeta que en alguno de sus lados tengan la misma forma y el mismo color de las figuras que han quedado colocadas en los extremos. Por ejemplo, si el primer jugador colocó la tarjeta con dos círculos rojos, el segundo deberá colocar una tarjeta que en alguno de sus lados coincida con un extremo libre de las tarjetas que acomodaron los jugadores anteriores. En caso de no tener una tarjeta con la misma forma y color de las colocadas en los extremos del camino, se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien coloque primero todas sus tarjetas o quien se quede con el menor número de ellas, cuando ya no sea posible colocar alguna.
- Evaluación. El friso anterior al de Juguemos a las Matemáticas fue denominado por los niños Conozcamos las figuras geométricas y los colores

lo que facilitó que el juego del dominó de figuras y colores no presentara dificultad alguna. Además fue del agrado de los niños, respetaban su turno y colocaban la tarjeta sin equivocarse.

-Nombre: Dominó

-Bloques de juego y actividades a desarrollar: conteo, lateralidad.

-Descripción. Contiene las 28 fichas del dominó común. Deben ser recortadas y reforzadas.



-Operatividad. El juego consiste en formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tengan la misma cantidad de puntos. Al jugar el niño debe utilizar el conteo para identificar la tarjeta que le sirve en cada jugada. En el juego participan cuatro personas. Cada quien toma al azar siete tarjetas. Inicia el juego quien tenga la tarjeta con el mayor número de puntos. Por turnos, los jugadores colocan la tarjeta que en uno de sus lados tenga la misma cantidad de puntos que estén en los extremos del camino formado con las tarjetas que hayan

sido colocadas anteriormente. Por ejemplo, si el primer jugador colocó la tarjeta que en ambos lados tiene seis puntos, el segundo deberá colocar una que en alguno de sus lados tenga seis puntos. Cuando no se tenga una tarjeta con la misma cantidad de puntos de las colocadas en los extremos del camino, se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien logre colocar primero todas sus tarjetas o quien se quede con el menor número de puntos.

Si juegan menos de cuatro personas, se seguirá el mismo procedimiento, es decir, cada jugador tomará siete tarjetas; pero si alguno de ellos no tiene una tarjeta con la que pueda seguir jugando, tomará una o varias, según requiera, de las que nadie escogió. Cuando éstas se terminen, se cederá el turno.

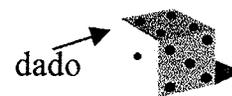
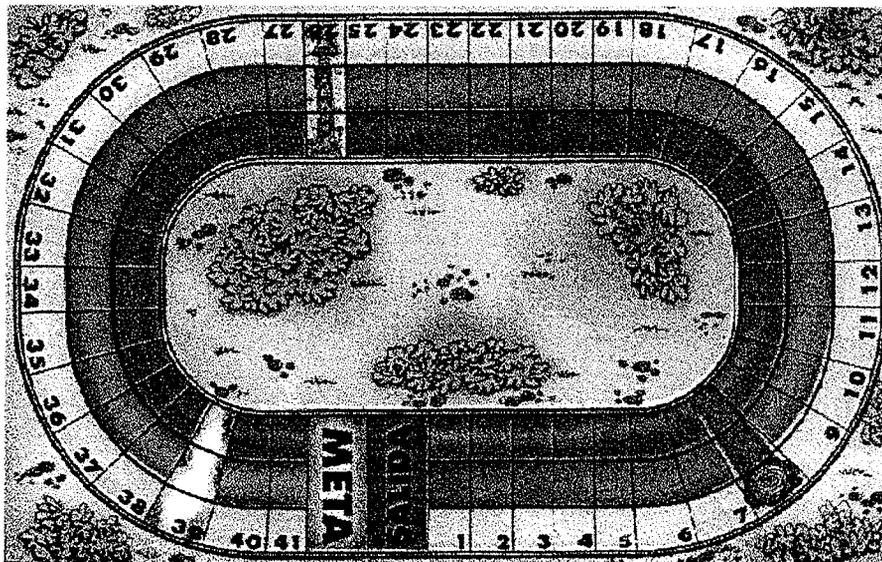
-Evaluación. Para iniciar el juego el niño tuvo la libertad de manipular, observar y jugar con las barajas, luego se les indicó a los niños que por equipos se elaboraría un dominó grande para jugarse en el patio. Al siguiente día se dió a conocer la forma de juego, cada niño en forma individual contó los puntos de su ficha y posteriormente fueron colocándolas hacia los lados formando un camino. Al día siguiente se llevó a cabo el juego dentro del salón y en equipos de cuatro. Durante el juego se observó que es indispensable la supervisión de una persona mayor, ya que algunos niños no cuentan y colocan la ficha que ellos prefieren y no participan en forma ordenada. Sin embargo, durante la jugada, los niños se relacionan y conviven entre ellos.

-Nombre: Corre caballo corre.

-Bloques de juego y actividades a desarrollar: conteo, relación entre el puntaje que obtienen en el dado y la cantidad de casillas por las que pueden avanzar, distinción de el camino que le corresponde a cada jugador según el camino.

-Descripción. Incluye un tablero, dividido en 43 espacios que simula una pista de carreras con obstáculos. Forman parte del juego tres pequeñas figuras de caballos y jinetes. Para jugarlo se requiere un dado común. Las figuras y el tablero deben recortarse y conviene pegar a éste último un cartón para reforzarlo. Los caballos se doblan por las líneas punteadas y se pegan por la parte superior, de acuerdo con el modelo incluido en el material.

Caballo armado



-Operatividad. En el juego participan hasta tres jugadores, quienes deben elegir un caballo y colocarlo en el carril que tenga el mismo color de la camiseta del jinete. Por turnos, los jugadores avanzan sobre las casillas de la pista de acuerdo con el número de puntos que obtiene al lanzar el dado. Gana el juego el primero que llegue a la meta. Con las casillas del charco, el tronco y el arbusto se puede variar la forma del juego al considerarlas obstáculos. Por ejemplo, cuando algunos de los jugadores llega a una de ellas podrá simplemente ceder un turno o retroceder una o dos casillas y en su siguiente oportunidad intentar pasar el obstáculo. La variante deberá ser acordada por los jugadores.

-Evaluación. Fue de mucha emoción para los alumnos el tratar de jugar el juego Corre caballo corre, ya que es necesario utilizar un dado, lo cual les llamó mucho la atención, los resultados de este juego no fueron en su totalidad positivos, se presentaron varios problemas, ya que los niños no respetaban su turno y los caballos se movían de su lugar cuando el compañero contaba las casillas que él debía recorrer, así como también sin darse cuenta se cambiaba de carril. Por este motivo, se optó por confeccionar un juego más grande en cartoncillo y reforzado con cartón con los mismos colores y obstáculos que presenta el material. Cambiar los caballos de cartón por unos de plástico con algún motivo de los tres colores que indica el juego. Todo esto se logró con el apoyo de los padres y fue así como se obtuvieron los resultados planeados.

F. Evaluación

En preescolar, la evaluación, presenta características muy particulares ya que es una de las fases donde la evolución en todas sus dimensiones se presenta en forma inherente al proceso escolar.

De ahí que sea imprescindible definir el concepto de evaluación. Esta es entendida como el conjunto de operaciones que tiene por objeto determinar y valorar los logros alcanzados por los alumnos en el proceso enseñanza aprendizaje, con respecto a los objetivos planteados en el programa de estudios.

La evaluación debe contemplar todas las sugerencias y observaciones que sean posibles de todos los sujetos que intervienen en el proceso educacional. Por lo tanto, como primer elemento de evaluación se utilizó el registro de observaciones y el diario de campo.

El registro de observaciones es uno de los recursos más adecuados en el nivel preescolar porque permiten captar el proceso evolutivo sin solución de continuidad en el desarrollo de la vida diaria y en múltiples actividades y situaciones. Para efectuar el registro se elaboró un formato (Anexo 7) con los propósitos o contenidos a lograr en cada juego.

Estas observaciones permiten realizar una descripción de todo el proceso educativo, los factores que intervienen y los elementos que se producen. Se describe la conducta, las relaciones, el uso de materiales, etc.

En la observación se pueden revisar las siguientes áreas: físico, lenguaje, motricidad, grado de actividad, tiempo de atención y perseverancia en las tareas, nivel de comprensión, capacidad de aprendizaje, memoria, impulsividad y ansiedad de relaciones interpersonales, conductas, integración, participación, etc.

El diario de campo: “es un instrumento de recopilación de datos... que implica la descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de la realidad”.⁸

Para evaluar el proyecto en general semanalmente se efectuó un registro de observaciones en el plan de trabajo, contando con ello mayores elementos para la revisión de la viabilidad, funcionalidad, validez de los recursos y la organización planeada del proyecto en desarrollo. Fue en esta evaluación donde nos dimos cuenta de que invitar a padres de familia para la supervisión del momento de juego, así como del repaso en su hogar era muy necesario para lograr nuestros objetivos. Esta evaluación se realiza en un rayado que se encuentra por la parte de atrás de la semana planeada.

Otra forma de evaluación que se utilizó en la presente propuesta es con la que se evalúa el proyecto denominada Evaluación del proyecto, el formato es el siguiente:

⁸ Antología. El maestro y su Práctica Docente. U.P.N., México, 1994, p.55.

Para llevar a cabo dicha evaluación es necesario dialogar con los niños y registrar en el friso lo que se planeó y hasta donde se lograron los objetivos planeados. Es así como nos damos cuenta si funcionó correctamente la viabilidad que le dimos al proyecto o careció de elementos importantes que nos llevaron a lograr lo que al niño le interesa conocer.

Los niños estuvieron de acuerdo que los juegos y actividades implementadas en el proyecto fueron de su agrado y que los trataron de llevar a cabo respetando las reglas establecidas y que a través de ellos convivieron con sus compañeros.

Algunos de los alumnos fueron cautelosos y se dieron cuenta de que se necesitó la ayuda de algunos padres de familia para la supervisión de los juegos que presentaron mayor dificultad como el dominó y corre caballo corre.

Independientemente de las dificultades que se presentaron en algunos de los juegos, todo lo planeado fue imposible realizarlo, por el contrario hubo que implementar algunas formas de juego y actividades que fueron sugeridas por los niños y padres de familia.

El seleccionar los juegos adecuados para el proyecto Juguemos a las matemáticas así como el comparar como sus padres farraron y decoraron sus materiales, el conocer números que ellos ignoraban e inventar formas de juego fueron algunos momentos que los alumnos disfrutaron intensamente.

En cuanto a los materiales que fueron de mayor agrado definitivamente el Material para actividades y juegos educativos llamó mucho la atención de los niños, el comparar sus cajas en las que sus mamás les colocaron el material, el compartir los juegos y todo lo relacionado con el nuevo material.

De esta manera los alumnos llegaron a la conclusión de que ya sabían contar y realizar pequeñas sumas y restas (Anexo 8) que son los conocimientos que tienen sus hermanos acerca de las matemáticas, solo que ellos conocen más números y realizan sumas y restas más grandes o con más números.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

A. Conclusiones

El trabajo en el nivel preescolar debe realizarse desde un enfoque dinámico, abierto y considerando los principios de globalización.

La enseñanza de las matemáticas en esta etapa escolar debe partir con ejercicios sencillos que permitan la maduración del niño. El docente debe considerar las inquietudes, las vivencias y las experiencias que los niños tienen con referencia a los contenidos de matemáticas. Cada maestro debe buscar los recursos más adecuados para lograr una mejor apropiación del aspecto numérico.

Los materiales que ofrece la Secretaría de Educación Pública deben ser claros, sencillos y con las orientaciones pertinentes. Aparte de considerar los enfoques didácticos y psicológicos de los alumnos, deben presentarse con una amplia información para su uso y aplicación en el aula. Cada material de trabajo didáctico debe involucrar activamente a los alumnos, padres de familia y docentes como una actividad compartida que permita el trabajo de equipo y colectivo.

Los educadores deben diseñar con frecuencia y de manera permanente recursos e instrumentos de acuerdo al desarrollo de su grupo, registrar los progresos, la viabilidad y la funcionalidad de los recursos.

La metodología por proyectos en este nivel educativo es de gran utilidad para los alumnos y los maestros, permite un trabajo plenario e integral que lleva a explorar, buscar, reflexionar, discutir e investigar. Cada proyecto debe ser registrado por los docentes como fuente de información o indicador de evaluación que permite ampliar y desarrollar nuevos proyectos. Para los recursos didácticos que se emplean también deben ser considerados como elemento esencial en ese sentido el material de apoyo gráfico de actividades y juegos forma parte básica para la enseñanza de algunas disciplinas, entre ellas las matemáticas.

Este recurso didáctico forma un instrumento de comunicación entre padres, alumnos y maestros que permite aproximar más los dos agentes de socialización para lograr un mejor trabajo escolar. Estriba en que el maestro busque las maneras de acercar estrechamente la escuela y la familia.

Sin duda alguna la preparación matemática y de la lengua entre otras disciplinas puede lograrse mas eficazmente cuando se combina con el juego, que cuando las actividades dependen solamente de la memoria y la explicación oral.

B. Sugerencias

Los maestros y los padres de familia deben buscar un espacio de reunión y comentar sobre el trabajo de los hijos en base a los programas y propuestas del nivel preescolar.

Los docentes deben organizar una ludoteca, entendiendo a ésta como el espacio donde se guardan o se organizan materiales de juego, para que los alumnos tengan de manera accesible los juegos y sus materiales para incorporarlos a sus áreas de trabajo escolar.

Deben organizarse equipos de recopilación de material entre alumnos, padres de familia y maestros que permitan ampliar el acervo y la ludoteca como las áreas de construcción.

Los docentes deben participar en seminarios, cursos o talleres que les permitan reconocer, analizar y tratar las nuevas propuestas que plantea la Educación Pública con referencia al manejo de materiales o recursos didácticos para lograr eficientizar el trabajo áulico y actualizarse permanentemente.

BIBLIOGRAFIA

DECROLY, Ovidio y E. Monchamp. El Juego Educativo. Ed. Morta S.A., España, 1980, pp. 182

GARCIA Manzano, Emilia y Otros. Biología, Psicología y Sociología del Niño Preescolar. Antología Ed. CEAC, España, 1980, pp. 177

GOLEMAN, Daniel. La Inteligencia Emocional. Ed. Sevilla, S.A. México, 1997, pp. 397

M. PRINCE, George. La Práctica de la Creatividad. Ed. Diana, S.A. México, 1980, pp. 197

Secretaría de Educación Pública. Lectura de Apoyo Antología Educación Preescolar. Ed. Fernández, México, 1992, pp. 90

_____ . Programa de Educación Preescolar. Ed. Fernández, 1992, pp. 90

_____ . El niño y el adolescente. Saltillo, Coahuila, 1983 pp. 119

_____ . Material para actividades y juegos Educativos. Educación Preescolar. México, 1997 pp. 64

_____ . Guía para la Educadora. Educación Preescolar. México, Ed. SEP, 1996, pp. 37

. Guía para madres y padres. Educación Preescolar.
México, Ed. SEP, 1997, pp. 29

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL Antología. El niño desarrollo y
proceso de construcción de conocimiento. Ed. SEP, México, 1994, pp.
137

ANEXOS

ANEXO 1

ENTREVISTA A EDUCADORAS

I. DATOS GENERALES

ESCUELA: _____

LUGAR: _____

II. INSTRUMENTO:

CUESTIONARIO

III. OBJETIVO

REALIZAR UNA EXPLORACION PARA REVISAR EL TRABAJO DIDACTICO DE LAS EDUCADORAS Y EL USO QUE SE LE DA AL MATERIAL DE APOYO.

IV. INSTRUCCIONES:

LEE DETENIDAMENTE CADA UNO DE LOS PLANTEAMIENTOS Y CRUZA CON UNA EQUIS (X) LA RESPUESTA DE ACUERDO CON TU PRACTICA DOCENTE.

ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO. CUERPO DE PREGUNTAS:

1. REvisa con frecuencia el fundamento teorico-metodologico

del programa de nivel preescolar:

SI	NO	A VECES
----	----	---------

2. Utiliza el metodo de proyectos en su trabajo diario:

SI	NO	A VECES
----	----	---------

3. Utiliza los materiales de apoyo para su trabajo diario:

SI	NO	A VECES
----	----	---------

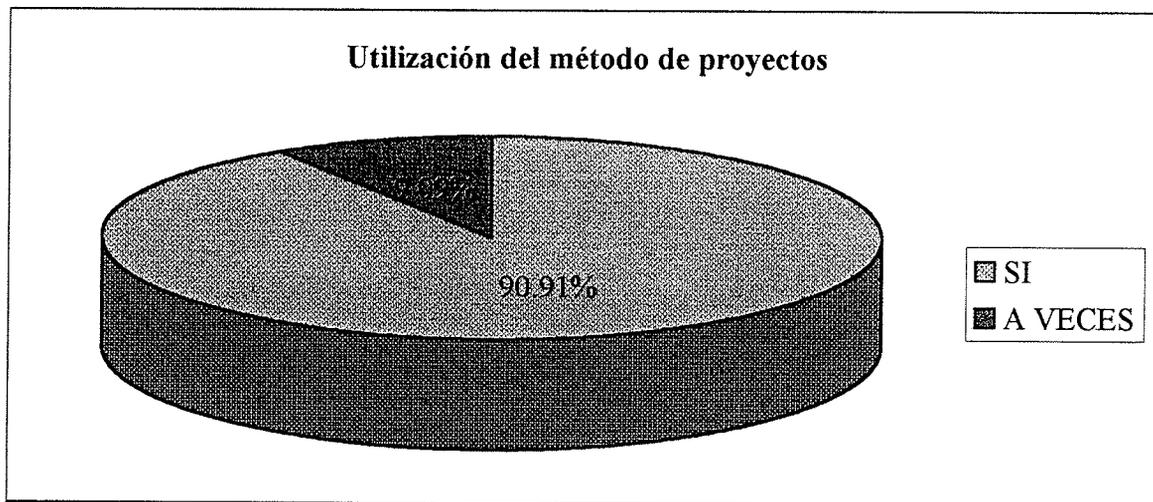
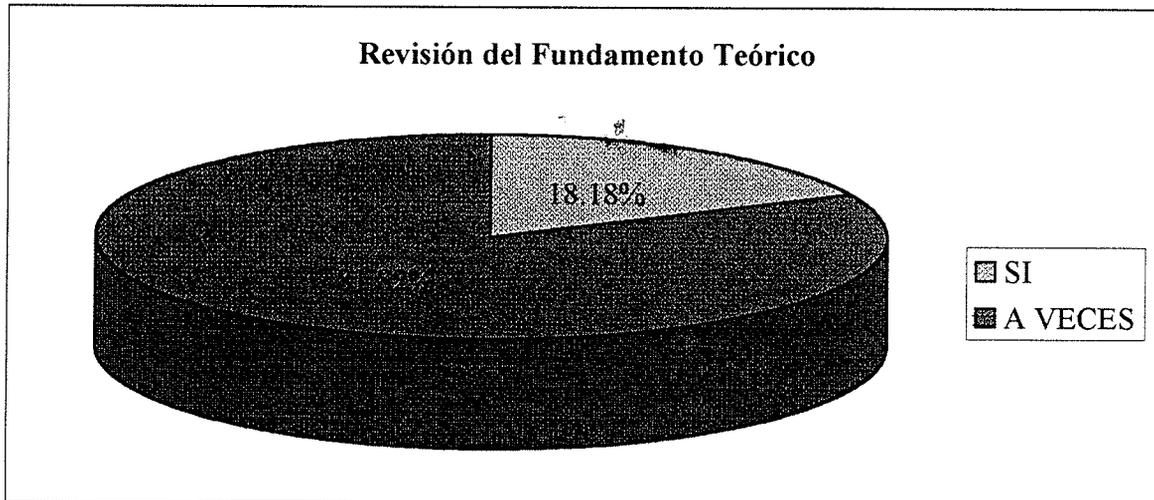
4. Utiliza como recursos el libro "Material de actividades y juegos educativo":

- | | SI | NO | A VECES |
|---|----|----|---------|
| 5. REALIZA REUNIONES PERIODICAS CON LOS PADRES DE FAMILIA PARA EL TRATAMIENTO Y MANEJO DEL LIBRO CITADO: | | | |
| | SI | NO | A VECES |
| 6. CONSIDERA QUE LOS PADRES DE FAMILIA RESPONDEN A ESTA ACTIVIDAD: | | | |
| | SI | NO | A VECES |
| 7. ENCUENTRA DIFICULTAD EN EL MANEJO DEL LIBRO "MATERIAL DE ACTIVIDADES Y JUEGOS EDUCATIVOS": | | | |
| | SI | NO | A VECES |
| 8. PERCIBE DIFICULTAD POR PARTE DE LOS ALUMNOS PARA LA REALIZACION DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN EL LIBRO: | | | |
| | SI | NO | A VECES |

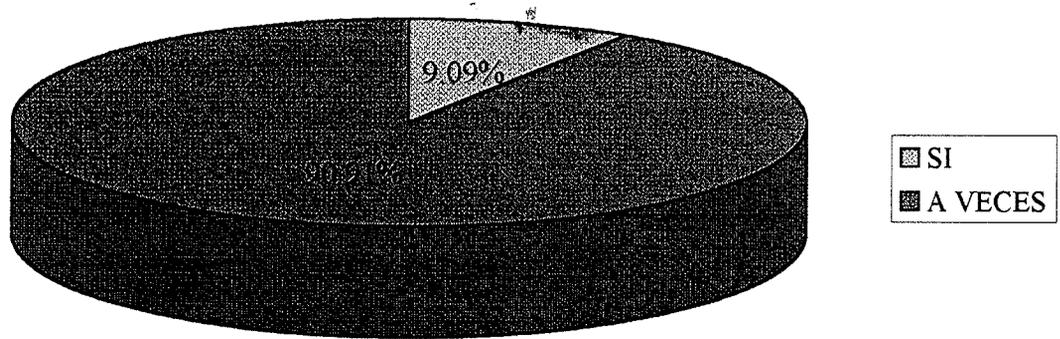
ANEXO 2

GRAFICA DE RESULTADOS

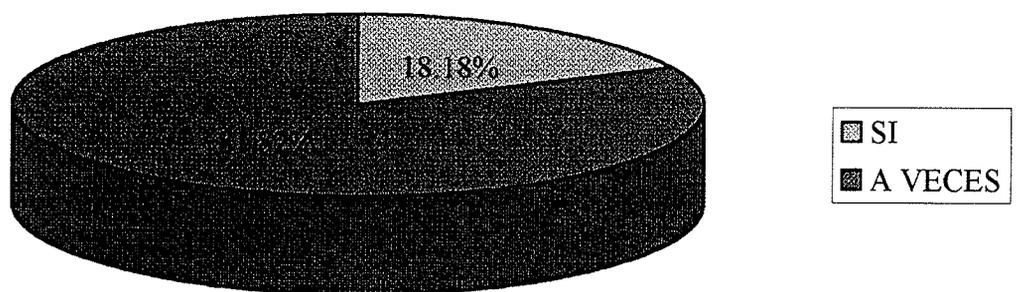
Respuestas de las educadoras al instrumento de diagnóstico.



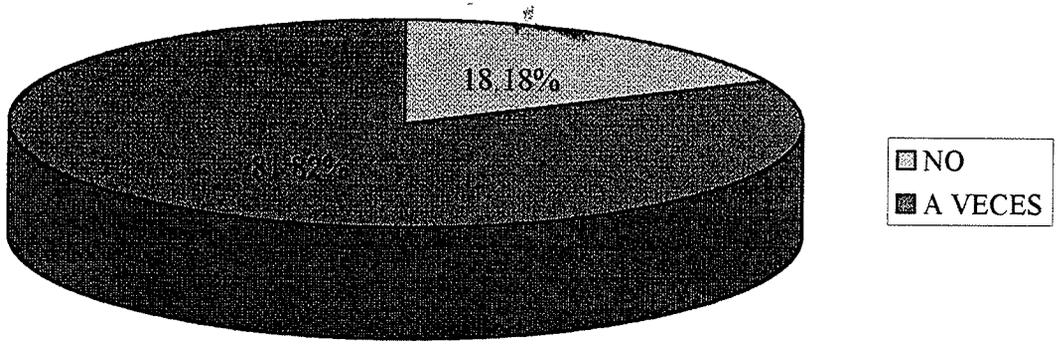
Utilización de los materiales de apoyo



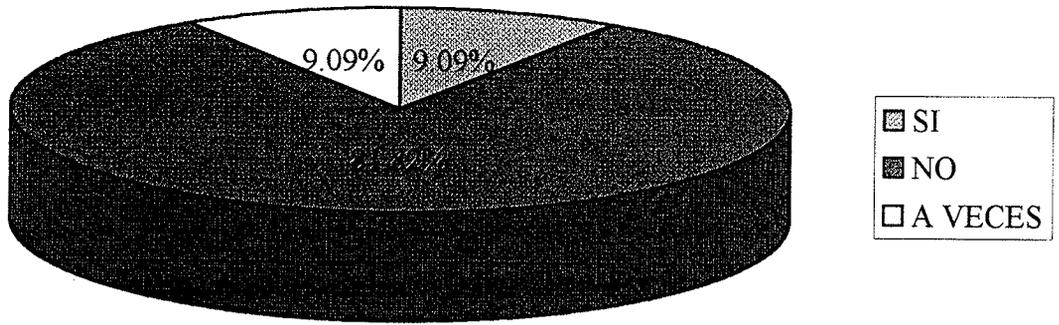
Utilización del libro Material de actividades y juegos educativos como recursos



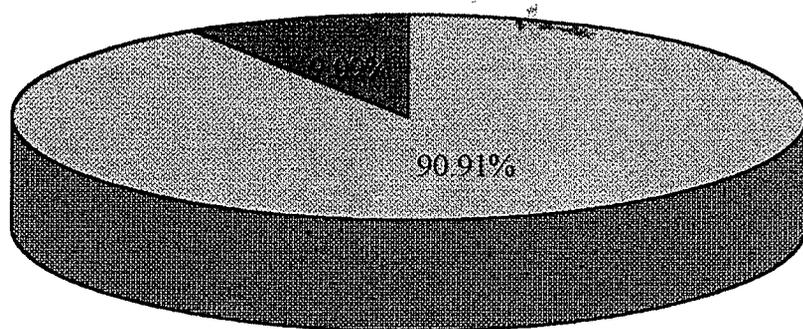
Reuniones con padres de familia



Respuesta de los padres de familia

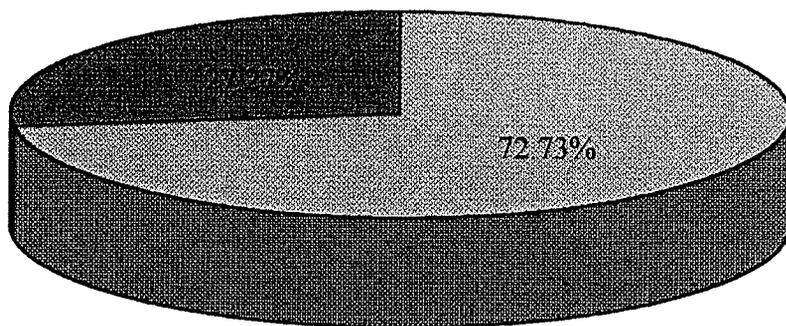


Dificultad en el manejo del libro



■ SI
■ A VECES

Percibe dificultad para los alumnos



■ SI
■ A VECES

ANEXO 3

FOTOS CON PADRES



ANEXO 4

**PROYECTO:
JUGUEMOS A LAS MATEMATICAS**

PLANEACION GENERAL DEL PROYECTO

NOMBRE DEL PROYECTO: Juguemos a las Matemáticas

FINALIDAD Conocer los números del 1 al 12 y jugar con el juego del mismo nombre (1 al 12)

FECHA DE INICIO 12 de Enero de 1998

PREVISION GENERAL DE JUEGOS Y ACTIVIDADES	PREVISION GENERAL DE RECURSOS DIDACTICOS
<ul style="list-style-type: none">- Inventar tonadas y canciones con los números del 1 al 12- Contar palmadas y golpes con los pies- Inventar movimientos corporales contarlos del 1 al 8 y en forma regresiva- Buscar números en lugares donde el niño proponga- Dibujar y trazar números en la tierra y banqueta- Elaborar un móvil de números- Jugar a inventar cuentos- Jugar a las adivinanzas- Decorar y escribir números- Escribir el número y establecer conjuntos	<ul style="list-style-type: none">- canciones- palos- tablas- corcholatas- cartón- globos

PLAN DIARIO

NOMBRE DEL PROYECTO: Juguemos a las matemáticas

MES: ENERO

LUNES 12	MARTES 13	MIÉRCOLES 14	JUEVES 15	VIERNES 16
<ul style="list-style-type: none"> - Saludarnos en el patio cívico con el guiñol "Don Beto". - Realizar honores a la Bandera. - Reafirmar la fecha de hoy y tratar de escribirla. - Propiciar una conversación acerca de las matemáticas. - Elaborar el friso. - Los niños eligen el área que más sea de su agrado para investigar acerca de las matemáticas. - Cada niño comenta lo que encontró acerca de las matemáticas. - De tarea pensar que nombre le pondremos al friso. - Planear actividades para el día de mañana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Formarnos en el patio y reafirmar la lateralidad. - Observar el estado del tiempo y plasmarlo en el pizarrón. - Comentar acerca de la tarea. - Pegar o escribir el nombre del friso. - Cada niño tomar su material para actividades y juegos educativos. - Indicarles que tomen los juegos que se relacionan con las matemáticas (números). - Guardar su caja. - Elegir el juego del 1 al 12 - Conversar con los niños que este juego nos servirá para conocer los números. - Conocer el número "1 uno". - Dar a conocer lo que vale el número "1 uno". - Cada niño elaborará el número uno con el material que desee o puede también escribirlo (1 uno). - Tarea: investigar sobre las matemáticas (números). 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros de grupo y darnos un apretón de manos. - Reafirmar la fecha del día de hoy, recordando la del día de ayer y la de mañana. - Repasar los días de la semana y contar los días que no venimos a clases. - Conversar acerca de lo que investigaron sobre las matemáticas (números). - Pasar a escribir en el pizarrón el número (1 uno). - Tomar del juego del 1 al 12 la tarjeta con el número que observan en la lámina que está en el pizarrón (2 dos). - Contar cuantos trompos hay en la tarjeta (2 dos). - Buscar en los libros de la biblioteca el número 2 y pegarlo en una hoja. Conocer el valor del número 2. - Tomar dos objetos, quitar uno de ellos y preguntar cuantos quedan. - En el patio recolectar materiales y con ellos formar el número 2 en el piso (piedras, hojas, palos, etc.) - Tarea: En el cuaderno dibujar un conjunto de dos cosas u objetos. - Planear actividades para el día de mañana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar actividades de ritmos, cantos y juegos con instrumentos musicales. - Cada niño marcar los ritmos que la maestra le indique con el instrumento que desee. - Conversar acerca del clima que caracteriza el presente mes (ENERO).] - Repasar los meses del año y contar hasta el número tres (ENE, FEB, MAR.) - En una lámina que se encuentra en el pizarrón con tres conjuntos de dos frutas, pasar a los niños que coloquen en cada conjunto una fruta mas, para formar el conjunto de 3, escribir el número en cada conjunto. - En el patio reafirmar la lateralidad. - Dividir con una línea la cancha, los niños que su nombre inicie con vocal colocarse del lado que le indiquen (derecho) y los que resten del otro lado (izquierdo) - Los niños del lado izquierdo dibujar un conjunto de tres elementos y los del lado derecho escribir el número 3. - Inventar un cuento en el que se involucren los números 1, 2 y 3. - Planear actividades para el día de mañana. - Tarea: Investigar el número 4 y el valor del mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventar una frase para saludarnos. - Plasmar en el pizarrón el estado del tiempo y comentarlo. - Cada niño comentar lo que investigó y mostrarlo a sus compañeros. - En equipos, formar conjuntos de 4 figuras geométricas. Ya formado el equipo, dar un pliego de cartoncillo a los integrantes y elegir el nombre de la figura que plasmarán por ejemplo: 4 triángulos. - Decorarlos con el material que ellos deseen y escribir de cuantos elementos es el conjunto. - Cada equipo exponer su material, cada integrante dar una característica del trabajo. - Con plastilina moldear los números 1-2-3-4. - Planear las actividades para el día lunes. - De tarea escribir los números del 1 al 4 y dibujar lo que ellos puedan según el valor del número. - Despedimos con un beso y salir marchando hasta la puerta.

PLAN DIARIO

NOMBRE DEL PROYECTO: Juguemos a las matemáticas

MES: ENERO

LUNES 19	MARTES 20	MIÉRCOLES 21	JUEVES 22	VIERNES 23
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar honores a la Bandera reafirmando el respeto hacia los símbolos patrios. - Reafirmar la fecha del día de hoy. - Repasar los días de la semana y contarlos (5) y 2 que descansamos. - Conversar acerca de lo planeado para el día de hoy. - Cada niño escoger algún material que se encuentre dentro del salón y representar el número 5 cinco (cajas, tablas, tubos, material de construcción, etc.). - Salir al patio y dar a cada niño gises de colores para formar conjuntos de cinco. - Buscar en sus barajas del juego de 1 al 12 la que representa el número 5 cinco y tratar de escribirlo a un lado del conjunto que dibujaron. - Planear actividades para el día de mañana. -Tarea: Investigar cuál es el número 6. - Despedirnos con el coro "Yo tenía 10 perritos". 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludarnos con el coro "Un elefante". - Observar el estado del tiempo y plasmarlo en el pizarrón (varios niños). - Conversar acerca de lo que investigaron. - Reafirmar nociones mayor-menor que con diversos materiales que se encuentran dentro del salón (tablas, tubos, material de construcción). - En un cuarto de hoja de máquina, dibujar el número seis y los elementos que representa dicho número. - Identificar los números del 1 al 6 en las barajas del juego del 1 al 12. - Inventar una canción en el que utilicen los números del 1 al 6. - Cada niño dar las palmadas que le pida su maestra. - Planear actividades para el día de mañana. - Despedirnos con el coro "Son las doce". 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrar al salón dando saltos e ir contando del 1 al 7. - Saludarnos con una frase cordial. - Repasar las vocales y las figuras geométricas. - Conversar acerca de lo que más le agrada y desagrada a éste friso. - Realizar actividades de ritmos, cantos y juegos con instrumentos musicales. - Entonar los siguientes coros: "Un elefante", "Yo tenía 10 perritos", y "Tres pecesitos", etc. - Juntar las barajas del 1 al 7 e identificar los números (del juego del 1 al 12). - Explicar de qué manera se juega a la memoria. - Establecer reglas de juego. - Jugar a la memoria. - Planear actividades para el día de mañana. - Despedirnos con el coro "Hasta mañana". - Salir marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludarnos en la formación y bailar el "Ponki-Ponki" y la "Tía Mónica". - Conversar acerca de lo que son las matemáticas. - Identificar el número 8 (ocho) en las barajas. - Pasar al pizarrón a algunos niños a escribir el ocho con ocho rayas. - Por equipos, darles una cartulina con los números ya vistos y encerrar en un círculo los números 8 que encuentren y los demás ponerles una cruz. - En una hoja, identificar los números y conjuntos que hay y hacer los comentarios acerca de lo mismo. - Relacionar el número con el conjunto que corresponde. - Planear actividades para el día de mañana. - Despedirnos con el coro "Tres pecesitos". - Salir marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludarnos antes de pasar al salón, reafirmando normas sociales. - Reafirmar la fecha del día de hoy y contar los días que faltan para que se termine el mes. - Observar la lámina del número 9 (nueve) y su respectivo conjunto. - Representar el número 9 (nueve) en forma individual y con los materiales que ellos deseen. - Recordar el juego del día anterior y jugarlo (el memorama), incluyendo el número nueve. - Con el material de construcción (números), clasificarlos según el número y color. - Planear actividades para el día lunes. - Tarea: con recortes formar un conjunto de nueve elementos. - Despedirnos con un beso.

PLAN DIARIO

NOMBRE DEL PROYECTO: Jugemos a las matemáticas

MES: ENERO

LUNES 26	MARTES 27	MIERCOLES 28	JUEVES 29	VIERNES 30
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar honores a la Bandera con el debido respeto hacia los símbolos patrios. - Conversar acerca de lo que realizaron el fin de semana. - Recordar los números que aprendimos la semana anterior. - Realizar el juego de los globos enumerados. - Conocer el número 10-Diez. - Identificarlo en las cartas (del 1 al 10). - Explicar que el 0 al lado derecho tiene valor y al lado izquierdo no lo tiene. - En su cuaderno formar un conjunto de 10 cuadrados. -*colorear los cuadrados. -*escribir (diez). - Planear actividades para el día de mañana. - Despedirnos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros de grupo con una frase cordial, la que el niño determine reafirmando normas sociales. - Entonar el coro "Yo tenía 10 perritos" (cassette). - Inventar un coro de números. - Reafirmar la fecha y el estado del tiempo en forma grupal. - Cada niño va a dar las palmadas o zapatazos que la maestra le indique. - Conversar acerca de lo realizado el día de ayer recordando y estructurando hechos. - En una hoja unir los números del 1 al 10 y ver la figura que se formó. - Decorar la manzana que se forma. - Conocer el número 11 (once), contar once objetos (cada niño). - Formar un conjunto de 11 elementos (once corcholatas) por equipo cuatro niños. - Despedirnos y salir marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros del grupo con un abrazo, eligiendo al compañero que saludarán, reafirmando normas sociales. - Observar el estado del tiempo e indicarlo en el registro. - Reafirmar la fecha del día de hoy y tratar de escribirla en el pizarrón. - Recordar lo realizado el día anterior, reafirmando lo aprendido y estructurando hechos y acciones. - Identificar el número que la maestra le proporcionó a cada niño. - Elegir objetos o materiales para formar un conjunto según el número que le dio la maestra. - Conocer el número 12 (doce) e identificarlo en las cartas (del 1 al 12). - Escribir el número y letra en el cuaderno y representarlo con 12 dibujos. - Colorear el dibujo con el color que corresponde al número. - Planear actividades para el día de mañana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros dándose un besito o mandándose un beso, reafirmando normas sociales. - Determinar el día, mes y año del día de hoy así como el estado del tiempo notaciones temporales. - Cada niño con su juego del 1 al 12 identificar los números que le pide la maestra y establecer las relaciones mayor y menor que. - Contar los trompos o baleros de la carta que se le indique. - Pasar al pizarrón a niños a que realicen pequeñas sumas y restas con ayuda de las barajas. - Colocar una pechera con un número a cada niño para jugar al "Baile de los números". - Se sientan todos los niños en un círculo con música; la maestra indica que los niños que tengan el número 6 bailen , cuando pare la música se sientan y continúan bailando el número que indique la maestra. Se premia al grupo de niños que baile mejor (ejemplo el grupo de los 8). 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludarnos con un títere llamado "Don matemático". Dicho títere realizará unas preguntas para los niños de mayor y menor que, y que pasen algunos niños a escribir el número que le indique "Don matemático". - Recordar la fecha de hoy (día, mes y año), estructurando nociones de tiempo. - Conversar acerca de lo realizado el día de ayer. - Realizar el siguiente juego con 4 niños: Ordenar las tarjetas del 1 al 6, el primer jugador tomará una tarjeta y acomodará las demás de manera que no quede el espacio y el siguiente jugador la acomodará donde corresponda y si acierta obtendrá un punto, gana el que tenga mayor puntuación. - Repetir el juego hasta que se pueda aumentar el número de cartas. - Planear actividades para el día lunes. - Despedirnos y salir marchando.

PLAN DIARIO

NOMBRE DEL PROYECTO: Juguemos a las matemáticas

MES: FEBRERO

LUNES 2	MARTES 3	MIÉRCOLES 4	JUEVES 5	VIERNES 6
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar honores a la Bandera propiciando el amor a la patria. - Participación de alumnos con una declamación. - Recordar qué actividades realizará el día de hoy según lo planeado en el friso. - Realizar actividades de ritmos, cantos y juegos. - Reafirmar la numeración del 1 al 12. - Formar conjuntos con corcholatas, tablas, semillas, etc. - Recortar los números del 1 al 10 y decorarlos con el material que ellos deseen. - Armar un móvil de números. - Planear actividades. - Despedirnos y salir marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros de grupo con una frase cordial o con un saludo de mano, reafirmando normas sociales. - Determinar el día y el mes de hoy y el estado del tiempo. - Conversar acerca de lo realizado el día de ayer, recordando y reestructurando hechos y acciones pasadas. - Conocer la baraja de animales, identificar los animales y conversar acerca de los mismos. - Identificar los números y observar el nombre del animal que corresponde. - Explicar el siguiente juego. Cada jugador toma una tarjeta y al que le toque la que tenga más figuras se queda con ella y la de los demás jugadores, gana quien junte más barajas. - Colocar sus barajas en la caja con su nombre. - Planear actividades para el día de mañana. - Despedirnos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Formarnos antes de entrar al salón y reafirmar la lateralidad. - Observar el estado del tiempo y plasmarlo en el pizarrón. - Reafirmar la fecha de hoy y tratar de escribirla en el pizarrón. - Realizar actividades de ritmos, cantos y juegos con la ayuda de cassettes e instrumentos musicales. - Realizar el siguiente juego, que consiste en colocar 9 tarjetas en tres filas, con la figura hacia arriba, por turnos cada jugador busca entre esas tarjetas las parejas que suman diez dibujos, por ejemplo, una de 9 y otra de 1 y se queda con ellas. Cuando ya no encuentre más parejas, repone las tarjetas con algunas de las que no se repartieron y cede el turno. Gana quien reúna más pares. - Evaluación: En una hoja con números de diferentes tamaños identificar el que le indique la maestra y encerrarlo en un círculo. 		

PLAN DIARIO

NOMBRE DEL PROYECTO: Juguemos a las matemáticas

MES: FEBRERO

LUNES 9	MARTES 10	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar honores a la Bandera, manifestando respeto hacia los símbolos patrios. - Saludar a sus compañeros del grupo con el guiñol "Don matemático". - Reafirmar la fecha del día de hoy y tratar de escribirla en el pizarrón. - Repasar las figuras geométricas. - En una hoja, colocar la figura geométrica de papel lustrina en donde corresponde, y tratar de escribirle el nombre a cada figura. - En el patio inventar juegos en los que utilicemos las figuras geométricas (bebeleches, casas, etc.). - Planear actividades para el día de mañana. - Despedimos con el coro "Hasta mañana", y salir marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros de grupo con una frase cordial, la que el niño determine, reafirmando normas sociales. - Observar el estado del tiempo y plasmarlo en el pizarrón. - Reafirmar la fecha del día de hoy y tratar de escribirla en el pizarrón. - Identificar las figuras geométricas. - Utilizar la técnica que cada niño elija para decorar al doctor, respetando los colores que cada figura indica. - Observar las figuras que contiene el dominó de figuras y los colores de las mismas. - Observar la forma de jugarse en forma grupal. - Jugar al dominó de figuras en equipos de cuatro niños. - Planear actividades para el día de mañana. - Despedimos y salir marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros de grupo con un abrazo, eligiendo al compañero que saludarán, reafirmando normas sociales. - Determinar la fecha de ayer, hoy y mañana. - Observar el estado del tiempo y comentar acerca de él. - En el patio formar con tablas, estambres, piedras, las figuras que la maestra les indique. - Realizar actividades de ritmos, cantos y juegos, acompañados de instrumentos musicales. - Comentar si les gusta el dominó de figuras. - Jugar al dominó de figuras geométricas. - Planear actividades para el día de mañana. - Despedimos con el coro "Hasta mañana". 	<ul style="list-style-type: none"> - Reafirmar en la formación la lateralidad realizando el flanco derecho e izquierdo. - Observar el estado del tiempo e indicarlo en el registro. - Reafirmar la fecha del día de hoy y copiarla en el pizarrón. - Realizar actividades de ritmos, cantos y juegos acompañados de instrumentos musicales. - Formar conjuntos de figuras geométricas según los números que le indique la maestra. - Organizarlos por equipos y jugar al dominó que cada equipo elija. (figuras o fichas). - Planear actividades para el día de mañana. - Despedimos con el coro "Hasta mañana". 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludarnos en la formación con el guiñol "Don matemático". - Platicar con el mismo acerca del tema desarrollado en el friso. - Reafirmar la fecha del día de hoy y tratar de escribirla en el pizarrón. - Observar el estado del tiempo y plasmarlo en el pizarrón. - Registrar en el friso si se realizaron todas las actividades que ellos propusieron. Qué fue lo que más les gustó y lo que no les agradó. - Salir al patio y realizar actividades de juego libre. - Jugar con lo que ellos deseen del material de actividades y juegos educativos. - Despedimos con el coro "Son las doce" y salir marchando.

PLAN DIARIO

NOMBRE DEL PROYECTO: Juguemos a las matemáticas

MES: FEBRERO

LUNES 16	MARTES 17	MIERCOLES 18	JUEVES 19	VIERNES 20
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar honores a la Bandera, propiciando el amor a la patria. - Participación de niños con declamaciones a la Bandera. - Reafirmar la fecha del día de hoy, estructurando nociones del tiempo. - Recordar qué actividades realizarán el día de hoy, según lo planeado en el friso. - Realizar actividades de ritmos, cantos y juegos. - Repasar la numeración del 1 al 12 en forma regresiva. - Conversar acerca del dominó. - Por equipos elaborar un dominó grande: *Recortar las fichas. *Pegar los círculos negros o de cualquier otro color y pegarlos según la ficha que le tocó elaborar al equipo (con la ayuda del dominó pequeño). *Repasar la línea divisoria con marcador. - Despedirnos y salir marchando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludarnos con los títeres que ellos deseen, establecer un diálogo de saludo entre ellos. - Observar el estado del tiempo e indicarlo en el registro. - Reafirmar la fecha del día de hoy (día, mes y año), estructurando nociones de tiempo. - Conversar acerca de lo realizado el día de ayer, recordando y estructurando hechos y acciones pasadas. - Entregar a cada niño (a), una ficha de las elaboradas por ellos mismos. - Pasar al frente a identificar la ficha (conteo). - Con uno de los dominó pequeños enseñar la forma de juego. - Salir al patio y jugar al dominó, cada niño debe mencionar el número que va colocando. - Tratar de escribir la palabra dominó. - Despedirnos con el coro "Hasta mañana". 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros con una frase cordial o con un saludo de mano, reafirmando normas sociales. - Determinar el día y mes de hoy y el estado del tiempo. - Recordar lo realizado el día anterior, reafirmando lo aprendido y reestructurando hechos y acciones. - Preguntar a los niños en forma individual los números en forma salteada. - Conversar acerca del juego aprendido y explicar la forma de juego por equipos. - Formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tengan la misma cantidad de puntos. Por equipo de cuatro niños con siete tarjetas cada uno. - Repasar las figuras geométricas. - Copiar los días de la semana. - Salir marchando hasta la puerta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cariñosamente saludarnos en la formación con los coros que deseen. - Repasar la fecha del día de hoy y tratar de escribirla en el pizarrón. - Jugar al profesor de matemáticas: un niño encargado de ser el maestro de matemáticas aplicará las actividades a sus compañeros (conteo, identificar números, sumar dos cantidades, etc.) - Cada niño tomará el juego que prefiera para jugar (los relacionados con los números y el dominó). - Formar los conjuntos que se le piden con sopas o semillas (6, 2, 9, 1). - En una hoja expresar de la manera que ellos prefieran lo que les agradó de estos juegos. - Planear actividades para el día de mañana. - Despedirnos con el coro "Hasta mañana". 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar a sus compañeros de grupo con un abrazo, eligiendo al compañero que saludarán reafirmando normas sociales. - Determinar el día, mes y año de hoy, así como el estado del tiempo, estructurando nociones temporales. - En una hoja dividida en cuatro partes dibujar las cuatro estaciones del año. - Conversar acerca de lo que se celebra (fechas cívicas) en este mes de Febrero. - Repetir una rima llamada "Día del ejército". - Elegir a los niños que participarán en la ceremonia del Día del Ejército. - Escuchar al títere "Don matemático" y que los niños le ayuden a aprender los números. - Conversar acerca de lo realizado durante la semana.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA DE COAHUILA
DIRECCION GENERAL DE EDUCACION BASICA
DIRECCION DE EDUCACION INICIAL Y PREESCOLAR

EVALUACION DEL PROYECTO

Nombre del Proyecto: Juguemos a las matemáticas

Fecha de inicio: 12 de Enero de 1998

Fecha de Término 20 de Febrero de 1998

LOGROS Y DIFICULTADES

- * ¿ Cuáles juegos y actividades del proyecto se lograron con resultados satisfactorios ?
- * ¿ Cuáles presentaron mayor dificultad ?
- * ¿ Cuáles de los planeados no fue posible realizar y por qué ?
- * ¿ Cuáles fueron los momentos de búsqueda y experimentación por parte de los niños, que más enriquecieron el proyecto ?
- * ¿ Cuáles materiales utilizados por los niños, fueron de mayor riqueza y disfrute en la realización de los juegos y actividades ?
- * ¿ Cuáles fueron las principales conclusiones de los niños al evaluar el proyecto ?
- * ¿ Qué aspectos importantes de esta evaluación, considera que deben ser reformados en la realización del siguiente proyecto ?

-
- * En los juegos que se realizaron durante este proyecto los niños convivieron y trataron de llevarlos acabo respetando las reglas de juegos
 - * El dominó normal fue algo difícil de entender y comprender para algunos niños que no lograron contar los puntos.
 - * Todo lo que se planeó para este proyecto se realizó con la ayuda del material.
 - * El tomar su material y extraer el juego que se les indicaba siempre es emocionante para el alumno.
 - * Tanto la baraja y los dominos fueron indispensables para lograr los objetivos planeados.
 - * Que es importante identificar los números ya que posteriormente ingresarán a la escuela primaria.
 - * Se debe continuar repasando el conteo e identificación de los números.

FIRMA DEL EDUCADOR

Vo. Bo. EL DIRECTOR

ANEXO 5

EJERCICIO DE EVALUACION

Encierra en un círculo los números diez

10 2 1 7 10 6 10 10
8 4 9 3 5 2
5 10 7 8 1 10 9
3 1 8 2 5 3
9 4 2 9 4 1
2 10 5 7 2 10

ANEXO 6

TRABAJO CON ALUMNOS



ANEXO 7

REGISTRO DE EVALUACION

