



GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y
SUPERIOR

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 31 A MÉRIDA, YUCATÁN
SUBSEDE VALLADOLID



LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL MÉTODO DE PROYECTOS DE PREESCOLAR INDÍGENA

Martín Cen Tuz

PROPUESTA PEDAGÓGICA
PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**Licenciado en Educación Preescolar para el
Medio Indígena**



Valladolid, Yucatán, México
2000



**GOBIERNO DEL ESTADO
SECRETARIA DE EDUCACION
DIRECCION DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 31-A**



DICTAMEN DE TITULACION

Mérida, Yuc., 19 de noviembre de 1999.

C. PROFR. MARTIN CEN TUZ.
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad UPN 31-A y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL METODO
DE PROYECTOS DE PREESCOLAR
INDIGENA**

OPCION Propuesta Pedagógica, a propuesta del **C. Profr. Enrique Anastacio Herrera Ochoa**, Director del Trabajo, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se **Dictamina** favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

**MTRA. AZURENA MARIA DEL SOCORRO MOLINA MOLAS.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION**



**GOBIERNO DEL ESTADO
SECRETARIA DE EDUCACION
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 31 - A
MERIDA**

AMSMM/LRFEC/mega

ÍNDICE

Pág

INTRODUCCIÓN	1
--------------	---

CAPÍTULO I

EL NIÑO INDÍGENA Y SUS JUEGOS

1.1 El niño y la comunidad	4
1.2 El niño indígena y el juego tradicional	6
1.3 Cómo afectan al proceso de enseñanza los juegos que no conocen los educandos y son utilizados en el proyecto	7
1.4 Objetivo de la propuesta	15

CAPÍTULO II

EL PROYECTO EN PREESCOLAR INDÍGENA Y LOS JUEGOS DE LA COMUNIDAD

2.1 La fundamentación teórica del método de proyectos	17
2.2 El método de proyectos en la comunidad indígena	20
2.3 La aplicación del método de proyecto con los niños indígenas	22
2.4 El juego como situación didáctica	25
2.5 El papel del maestro	27

CAPÍTULO III

LOS JUEGOS DE LA COMUNIDAD, UNA ESTRATEGIA PARA PROPICIAR LA PARTICIPACIÓN DEL NIÑO EN LA ELECCIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS

3.1 Una manera de participación maestro-alumno en el proceso enseñanza- aprendizaje	30
3.2 El juego como una necesidad	31
3.3 Los motivos de la utilización de los juegos tradicionales en los proyectos	36
3.4 Planeación de las estrategias	38
3.4.1 Descripción de los tres juegos tradicionales	45
3.4.2 Planeación general de los juegos-proyectos	52
3.5 Cronograma de actividades	55
3.6 Desarrollo de los juegos-proyecto	63
3.7 Evaluación de la estrategia	75

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Evaluación de la propuesta	77
4.2 Perspectivas de la propuesta	80

CONCLUSIONES	81
--------------	----

BIBLIOGRAFIA	84
--------------	----

GLOSARIO	85
----------	----

INTRODUCCIÓN

La necesidad de indagar es una cuestión fundamental para la comprensión de la realidad de un suceso; como docente, es muy importante reconocer la realidad de nuestro campo de trabajo, de esta manera percibiremos todas las necesidades de los educandos. Los que estamos laborando en la educación indígena es muy importante tener muy claro las características de nuestro grupo donde laboramos. Toda esta tarea es un poco difícil pero no imposible, con una constante investigación y a partir de los resultados de la misma, podemos crear una metodología adecuada para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es el caso de la propuesta que a continuación presentaré, que surgió a consecuencia de una serie de observaciones e investigaciones que realicé en mi grupo escolar en el cual me di cuenta que se inclinaban más a realizar los juegos callejeros (juegos tradicionales o juegos de la comunidad) y no se interesaban en las actividades escolares; es decir, no existía una participación para desarrollar un proyecto. Es por esa razón que decidí aplicar esta propuesta denominada “los juegos tradicionales en el proyecto de preescolar indígena” con la finalidad de darle solución al problema pedagógico mencionado (el desinterés en las

actividades escolares).

En el primer capítulo hablo sobre las características del niño indígena y cómo realiza las actividades cotidianas mediante el juego; menciono también cómo critican los papás al juego y tratan de separar al niño de éste; de igual forma critican al maestro jugando con sus alumnos en la escuela. Para concluir este capítulo, planteo el problema pedagógico que limita mi práctica docente y sus posibles soluciones, y por último, hago referencia a lo que quiero alcanzar al desarrollar esta propuesta, o sea el objetivo que es la utilización de los juegos de la comunidad en la construcción de proyectos en preescolar.

En el segundo capítulo, planteo la metodología de los proyectos como una alternativa de trabajo en el nivel de preescolar, su fundamentación teórica y cómo se podría aplicar en el medio indígena con la ayuda del juego de la comunidad y cuál sería mi papel como docente.

En el tercer capítulo, hablo sobre las alternativas de solución del problema pedagógico planteado en el primer capítulo, a través del juego como estrategia; describo también la planeación general de la estrategia y de último los criterios y aspectos a evaluar.

En el cuarto y último capítulo hago un análisis de la aplicación de la propuesta, su evaluación y sus perspectivas hacia otros centros de trabajo de educación indígena.

CAPÍTULO I

EL NIÑO INDÍGENA Y SUS JUEGOS

1.1 El niño y la comunidad

La comunidad de Yaxché, municipio de Solidaridad del Estado de Quintana Roo, cuenta con 306 habitantes que en su totalidad se dedican a la agricultura, por lo que también la población infantil se desenvuelve en esta actividad.

Dicha comunidad vive una economía muy precaria, situación que se empeora cuando las familias son numerosas; cuando esto es así, los niños desde temprana edad se involucran en las actividades del campo, ya que es el medio predominante donde se desenvuelven; se puede decir, que los niños de esta comunidad crecen con la idea de trabajar el campo.

Desde que el niño nace, se encuentra interrelacionado de diversas formas

con el mundo del que formará parte, inclusive ya tiene un lugar en la familia y en la comunidad. En ese universo empieza a entrenar sus habilidades a través de la interacción con su familia y su grupo, lo que lo hará un sujeto social en el mismo. A través de la cultura de la comunidad el niño aprende a conocer el mundo que lo rodea y a darle una explicación a través de los signos y símbolos de su propia cultura.

El niño es un ser con mucha energía emocional, con muchas ganas de aprender e indagar; sin embargo, los niños de esta comunidad cuando llegan a la escuela se enfrentan con un mundo desconocido. Esto se empeora cuando los docentes no valoramos el conjunto de experiencias sobre el lenguaje y la cultura que lleva el niño, que lo hace parte de un determinado grupo social; debido a ese impacto que experimenta el infante, formula una resistencia hacia la escuela; ya no quiere regresar a ella, porque quizás piense que no le va a servir de algo y en el mejor de los casos toma la decisión de quedarse a jugar o ir con sus padres al campo, ya sea a leñar o cosechar. Le gusta andar más en esos lugares, siente más confianza andando con sus padres y hermanos, además de que tiene oportunidad de experimentar y manipular todos los objetos que están a su alcance. Estar en contacto con la naturaleza y tener la libertad de jugar en un ambiente que generalmente no encuentra en la escuela.

En algunos casos, nosotros como docentes decimos que existe fracaso entre nuestros alumnos; en realidad, el fracaso es para la escuela y para nosotros como docentes, porque el niño nunca formula una meta para ir a la escuela; es más ni siquiera sabe para qué o por qué tiene que ir a la escuela; quizá va porque lo mandan sus padres. En cambio nosotros sí programamos cuántos alumnos vamos a atender en un ciclo escolar por medio de las preinscripciones y qué le debemos enseñar durante el ciclo escolar.

1.2 El niño indígena y el juego tradicional

Los niños invierten la mayor parte de su tiempo en los juegos, lo que en la etapa infantil tiene mucha importancia ya que influye de manera directa en el desarrollo físico, moral, intelectual y social. Al mismo tiempo que entretiene, sirve para descargar energías emocionales y, lo más importante, les motiva hacia nuevos aprendizajes.

Los niños de las comunidades indígenas saben muchos juegos; los de esta comunidad piensan que yo no conozco ninguno de éstos debido a que desconocen mi lugar de procedencia y me consideran como una persona con otro status social; sin embargo, yo conozco algunos juegos tradicionales y otros más que he aprendido en esta comunidad, ya que observo cómo se organizan

en sus casas, en el parque, con los parientes o con sus amigos, de acuerdo a sus edades, para realizar estos juegos; pero no saben si se pueden utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es muy importante recuperar todas estas actividades para llevarlas al aula y utilizarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje como un elemento pedagógico que proporcionaría actividades encaminadas hacia la construcción de conocimientos mediante los proyectos. Cabe aclarar que hay algunos juegos tradicionales que han sufrido ciertos cambios debido al impacto de los medios de comunicación y éstos también han provocado la aparición de juegos solitarios, en los que el niño no se compromete con otros, juega solo, de una forma independiente; los juguetes son su único interlocutor, pero esto le impide desarrollar plenamente sus habilidades sociales e intelectuales en situaciones de juego.

1.3 Cómo afectan al proceso de enseñanza los juegos que no conocen los educandos y son utilizados en el proyecto

Según la metodología de los proyectos, como una metodología de trabajo pedagógico global con niños de 4 a 5 años, la iniciativa para llevarla a cabo con alumnos debe surgir entre ellos mismos; pero en mi grupo escolar no sucedía

siempre de esa manera, a veces yo como docente trataba de organizar las actividades y no le agradaba al grupo. Pero cuando iniciaba con algo significativo, es decir, algo que les llame la atención o algo que ellos conocen, porque ese algo se encuentra en el medio donde se desenvuelven, como por ejemplo el juego tradicional, me daba cuenta que podíamos elaborar y desarrollar algunos proyectos; en pocas palabras, las veces que hemos realizado un proyecto con la iniciativa de los alumnos es cuando utilizamos juegos tradicionales. Es algo similar a lo que sucede con la lengua materna como un sistema de signos y estrategias significativas que ayudan automáticamente a la expresividad, la comunicación y la comprensión del entorno; el juego ayuda al crecimiento del niño en los distintos aspectos: motriz, intelectual, social y además condiciona el desarrollo de la personalidad básica.

Algunas veces tuve temor ante los padres de familia ejecutar los juegos tradicionales con los alumnos en la escuela porque ellos piensan que dicho juego no aportaría elementos pedagógicos y además consideraban que la escuela no es un lugar para jugar, pues esperan que sus hijos, que cursan el nivel de preescolar, deben adquirir o desarrollar ciertos logros en el aprendizaje como son: saber leer, saber los números, las vocales o el alfabeto; por todo esto, consideré que es necesario darles a conocer más a fondo el nuevo programa de

educación preescolar indígena, hablarles sobre cómo lo trabajamos con los alumnos, así como también los trabajos que realizamos mediante los proyectos. Sin dicha información los padres seguirían viendo al juego como un obstáculo que perjudica a sus hijos en cualquier actividad, como algo que les quita o roba tiempo y en esta comunidad donde laboro consideran al tiempo como oro, que hay que aprovecharlo en el trabajo para poder sobrevivir.

El 19 de octubre de 1998 tuve que realizar una reunión donde estuvieron presentes todos los padres de familia; en esa ocasión realizamos un simulacro de sesiones iniciando con un juego muy famoso en esta comunidad que es el *chak p'oot*, que estos señores saben ejecutar muy bien, ya que los he visto jugar en varias ocasiones; al inicio de dicho juego demostraron cierta pena para realizarlo, como que no querían aceptar mis sugerencias; afortunadamente 3 padres de familia tomaron la iniciativa para iniciar el juego, lo que motivo que los demás se involucraran en él; hubo discusiones entre los participantes, ya que algunos no querían respetar las reglas; dicha actitud también lo he notado en los niños cuando están jugando.

Por otra parte, durante esta actividad los padres de familia estuvieron contando y haciendo sus montoncitos de piedras, así como seleccionando quién

inicia y quién fue el ganador de cada grupo, ya que formaron dos grupos de cuatro elementos.

Al término de la actividad cada participante dio su punto de vista sobre lo realizado; únicamente 8 padres de familia se convencieron de que a través del juego, se aprenden muchas cosas como son el respeto, la comunicación, se descargan tensiones, etc. En esta actividad dos padres de familia no se involucraron en el juego, se salieron del grupo sin cambiar sus ideas sobre lo realizado.

Con esta reunión que apliqué considero que los padres de familia sí me dieron la confianza y la oportunidad de seguir empleando los juegos tradicionales en el método de proyectos con mis alumnos; de lo contrario hubiera seguido aceptando el problema pedagógico que me incomoda y afecta el desarrollo de los niños.

Durante los tres años escolares que he estado trabajando como docente en el sistema educativo Quintanarroense, siempre he notado en mi grupo la falta de interés de mis alumnos en las actividades escolares, especialmente los de segundo y los de primer nivel; estos alumnos a parte de que llegan tarde a las

clases, cuando llegan en el salón se quedan de pie apenas entrando en la puerta, no se quieren sentar y si lo hacen siempre buscan un rincón de tal forma que no los vea directamente.

Durante el desarrollo de las sesiones basadas en la elaboración de los proyectos, esto a veces lo logro con los alumnos de tercer nivel y los de segundo; los del primer nivel no quieren participar y si lo hacen serán dos o tres alumnos, pero aportan elementos que no se relacionan para nada con el proyecto que se está desarrollando, hablan de algo que hicieron o vieron en el camino de la casa hacia la escuela; como una de las características del estadio preoperacional.

A veces estos niños solamente jugaban unos diez minutos con alguna ronda que yo mismo les sugería, relacionadas con el proyecto que se estaba desarrollando; pasados los diez minutos los niños lo abandonaban y a veces formaban grupos de tres o cuatro, cada grupo se entretenían con diferentes juegos, por lo que se perdía de vista la estrategia que tenía planeada.

Este tipo de limitaciones que afectaban los proyectos en mi grupo eran a diario; eran pocas las veces que obteníamos éxito con mis alumnos.

En varias ocasiones observaba y seleccionaba los juegos que realizaban los niños (los juegos que realizan lo hacen con los juguetes que tiene otorgado la SEP) y donde había mayoría los motivaba para que lo tomen como un modelo; esto era con la finalidad de elaborar algún proyecto, pero no me funcionaba. Este problema siempre me preocupaba, me sentía incapaz de sacar adelante a mi grupo escolar; pero me he dado cuenta de que puedo solucionarlo; lo afirmo porque en dos ocasiones me he puesto a averiguar el por qué estos niños siempre llegan tarde a la escuela; lo que observé fue lo siguiente: Estos niños salían de sus casas más o menos media hora antes que empiecen las sesiones; se pasaban bastante tiempo jugando en el camino por lo que no llegaban a la escuela puntualmente y a veces regresaban en sus casas para seguir jugando con sus hermanos, que tampoco habían ido a la escuela.

Hay que tener en cuenta que el juego para el niño no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas u objetos.

Si yo como maestro no me preocupo por intervenir de una manera profunda en la vida de la comunidad y no me intereso en los fenómenos que

sucedan en ella y percibo los juegos tradicionales como algo simple y sin relación con el programa de preescolar, lo que podría seguir sucediendo es que falte participación de los alumnos en las actividades escolares.

Y como expresé anteriormente si no utilizo el juego tradicional con mis alumnos no se construye un proyecto, por lo que tampoco hay un conocimiento o aprendizaje global.

Es cierto que para el nivel de preescolar indígena existe un programa educativo general que sirve para todos los grupos indígenas del país; cada docente, dependiendo del contexto donde está laborando, tiene la libertad de interpretarlo de acuerdo a las características de su grupo escolar; pero hay que tener mucho cuidado sobre lo que se adapta ya que algunas veces lo que se adapta es el grupo de alumnos al programa; en el caso particular de mi grupo me he dado cuenta que en lugar de adaptar el programa lo que hacía era adaptar a mis alumnos al programa y es por eso que no participaban en la elaboración de los proyectos.

El problema pedagógico lo descubrí cuando en este ciclo escolar (98-99) la Secretaría de Educación Pública (SEP), no me otorgó libros para trabajar con mi grupo.

Un día al llegar en la escuela había 8 alumnos esperándome en la puerta del salón, todos platicaban que habían visto una camioneta transportando algunos ganados bovinos de color negro y que los estaban llevando a vender; pero no les tome interés por lo que implanté otras actividades para ese día.

Un día después al abrir la puerta del aula todos los alumnos entraron y seguían platicando sobre los animales que habían visto el día anterior, entonces les pregunté si todos habían visto el día anterior un animal de ese tipo, algunos contestaron que si y otros dijeron que no.

Les pregunté los colores de los ganados, algunos contestaron que eran negros, rojos y blancos; les pregunté sobre quiénes tienen ganado; así sucesivamente los fui motivando con mis preguntas con la intención de crear algún proyecto sobre los ganados bovinos.

Al día siguiente yo mismo abordé el tema sobre los ganados, pero en esta ocasión les pregunté sobre la fiesta que se realizó en el pueblo, de cómo se realizaron las corridas de toros; los niños rápidamente eligieron quién va a ser el toro y quiénes son los toreros, quiénes van a ser los músicos y así sucesivamente se inició el juego sobre la "corrida de toros". Al término del

juego que duró como una hora entramos al salón y algunos alumnos querían dibujar el ruedo donde se hacen las "corridas", otros optaron por dibujar los toros, etc. En esta ocasión rápidamente desarrollamos un proyecto que nombramos "Reconozcamos nuestra fiesta". Fue entonces cuando le dí mucha importancia a los juegos que realizaban mis alumnos, ya sea en sus casas o en la calle; los he retomado y llevado al salón escolar y me ha servido para que yo y mis alumnos aprendamos otros conocimientos a partir de lo que saben.

1.4 Objetivo de la propuesta

Después de haber planteado el problema pedagógico que limita mi práctica docente y las soluciones que le he dado de manera no sistemática, de hoy en adelante lo que haré es, en primer lugar, observar los juegos que realizan los niños en la comunidad para que posteriormente los retome en la práctica docente, ya que me he dado cuenta que el alumno participa de manera dinámica en cualquier actividad escolar cuando estamos realizando un juego que él mismo conoce y sabe cómo se juega.

Entonces, utilizaré los juegos tradicionales de la comunidad en el aula para que la participación de mis alumnos sea de una manera activa en el proceso de selección y desarrollo de proyectos con el objeto de lograr

aprendizajes significativos que a su vez permitan el desarrollo integral de los niños.

También forma parte del objetivo de esta propuesta pedagógica, la revaloración de la identidad cultural de los niños mayas.

CAPÍTULO II

EL PROYECTO EN PREESCOLAR INDÍGENA Y LOS JUEGOS DE LA COMUNIDAD

2.1 La fundamentación teórica del método de proyectos

Abordé este aspecto en esta propuesta porque considero que es necesario plantear los principales objetivos de la educación preescolar entre los que podemos considerar el desarrollo de todos aquellos conocimientos, habilidades o actitudes que permitirán al alumno iniciar el proceso de lecto-escritura; para lograrlo es importante la consolidación de la lengua materna del alumno por lo que el nuevo programa de educación preescolar para zonas indígenas demuestra cómo el trabajo por proyectos en este nivel es una metodología para alcanzar los objetivos planteados.

Como mencioné anteriormente, la metodología de este nivel propone la estructura de un programa por proyectos como una alternativa de trabajo escolar para planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e

intereses del infante, logrando también con esto el desarrollo integral y armónico del niño para que adquiriera los elementos suficientes que le permitirán desenvolverse en la sociedad actual.

La estructura del programa de preescolar está compuesta por seis bloques a través de los cuales se atienden cuatro dimensiones. Los bloques son: el de sensibilidad y expresión artística, el de psicomotricidad, el de relación con la naturaleza, el de matemáticas, el de relación con el lenguaje, el de valores y el de tradiciones y costumbres; las dimensiones son: la social, la afectiva, la física y la intelectual.

Con esta estructura se propone desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a partir de los seis bloques de juegos y actividades se favorecen los aspectos del desarrollo integral del niño en las cuatro dimensiones antes mencionadas. Dicho programa sugiere trabajar mediante proyectos como una propuesta de trabajo flexible y asume como uno de sus fundamentos la globalización que responde a la etapa del desarrollo del pensamiento sincrético del niño, entendiendo por sincretismo a la percepción global que el niño hace de los objetos que están a su alrededor sin distinguir las partes que conforman a éstos.

El juego en la construcción del proyecto es una estrategia didáctica que motiva la participación del alumno en las actividades escolares a desarrollar; por lo tanto juega un papel importante en el desarrollo de las potencialidades del niño y con esto adquiere muchos conocimientos mediante la manipulación de objetos.

De los seis bloques que componen la estructura del programa de preescolar, existen diversos problemas pedagógicos que pueden impedir el desarrollo de cualquiera de ellos. Para este trabajo el problema pedagógico que limita mi práctica docente y dificulta el aprendizaje de los niños, se ubica en el bloque de tradiciones y costumbres; dicho bloque se complementa con juegos, cantos, adivinanzas y leyendas; recalco que el problema lo solucionaré mediante los juegos de la comunidad o sea los que los niños conocen y los tomaré como contenidos para la elaboración de los proyectos.

Los juegos de la comunidad son propios del contexto, por lo que a veces están relacionados con los acontecimientos que se celebran en ella y el infante se apropia de ellos con facilidad; y los llevan acabo de acuerdo a la época en que se realizan diversas celebraciones o acontecimientos.

De acuerdo a los principios básicos que rigen la educación indígena, las acciones educativas deben basarse en los valores culturales del grupo étnico, así como en la utilización de la lengua materna y procurar la participación de la comunidad. En el caso concreto de esta comunidad la mayoría de los profesores que laboran, en especial los de la primaria provienen de comunidades indígenas; por lo tanto tenemos conocimientos de las tradiciones, de las costumbres y de la lengua materna; sin embargo no recuperamos algunas veces estos saberes para llevarlos a la práctica docente, con frecuencia, imponemos actividades y juegos que a los niños no les interesa.

La importancia de solucionar el problema antes planteado radica en la necesidad de que yo vincule las acciones de la escuela con los valores culturales de la comunidad.

2.2 El método de proyectos en la comunidad indígena

Mis alumnos se encuentran en un nivel de desarrollo cognoscitivo denominado preoperacional, que es una de las etapas de crecimiento del ser humano; dicha etapa se encuentra entre los 2 y 7 años. Es decir, cuando el niño ingresa al centro de preescolar hasta que egresa, se encuentra en este período de desarrollo.

Durante la etapa preoperacional el niño empieza a desarrollar su lenguaje, imágenes y juegos imaginarios, habilidades perceptuales, motoras y el pensamiento egocéntrico, este último limita al niño para aprender o aceptar conocimientos de otras personas, conduciéndolo con frecuencia a conflictos con otros niños. Sus actitudes se caracterizan por: indicar sus necesidades, protegerse, criticar, amenazar a otros, dirigir las acciones de otros, explicar un proceso, anticipar, pronosticar, narrar una situación basada en la vida real, de fantasía o una historia original. ¿El niño en esta edad puede hacer todo esto?.

En varias ocasiones he observado que cuando mis alumnos se agrupan entre cuatro para realizar los juegos, he notado que no existe ningún tipo de conflictos y además se propicia una buena comunicación, una mejor disciplina y una mejor comprensión de las actividades a desarrollar en los proyectos.

En cuanto el mobiliario, las mesitas y los asientos son movilizadas de un lugar a otro según las actividades a realizar y para echar a andar dichas actividades me he dado cuenta que es necesario tener los materiales suficientes en cada área de trabajo: La de teatro, la de artística, la de matemáticas, así como la biblioteca; estos espacios están distribuidos en los rincones del aula y cada uno cuenta con sus respectivos materiales.

Al aplicar dichos juegos tradicionales en el salón de clases los niños lo toman de una manera normal como si estuvieran en el parque distrayéndose con sus compañeros; sin embargo, ellos mismos van sistematizando ciertos conocimientos concretos como en el caso del juego del *chak p'oot*; en el que los niños tienen que hacer el conteo de las piedritas (material a utilizar) que ellos mismos van acumulando, como cuando seleccionan al ganador, estas operaciones lo ejecutan a su manera o con los reglamentos que ellos mismos crean.

En esta actividad los alumnos realizan las operaciones, ya sea de manera correcta o no, favoreciendo al líder del juego o al que tenga más conocimientos sobre el conteo de objetos; estos problemas se irán superando con mi ayuda como coordinador y facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje; los conocimientos adquiridos serán experimentados por los alumnos para poder adquirir otros nuevos, por lo que considero que poco a poco se irán superando los problemas.

2.3 La aplicación del método de proyecto con los niños indígenas

Para mí es importante el contexto familiar y comunitario para llevar a cabo mis estrategias de solución del problema pedagógico que persiste en mi

centro de trabajo. Del contexto cultural tomé ciertos conocimientos como es el caso del juego tradicional; como el juego es parte de la cultura, es un conocimiento que el niño ya sabe, y lo que estoy haciendo es sistematizar ese conocimiento en el aula para que yo pueda aprovecharlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Considero que, cuando un niño está jugando, está dando a conocer lo que siente y a través de este proceso está aceptando la realidad de su contexto y lo percibo muy claro porque en mi comunidad cuando sucede algún acontecimiento, como por ejemplo la fiesta tradicional de la localidad, los niños siempre asisten en todas las actividades que se están realizando, y cuando la fiesta tradicional termina los niños siempre imitan las actividades que se realizaron durante la fiesta, como es el caso de las corridas de toros, las procesiones del santo patrono y la elaboración de comidas; esta última, las niñas principalmente lo juegan empleando tierra que ponen en latas o recipientes, posteriormente lo mojan y dicen que es un "rellenazo" (comida tradicional). En cuanto a las corridas siempre lo imitan en pequeños grupos seleccionando a los toreros, los que andan con sus caballos y los que tocan "la corrida"; inclusive hay un juego muy tradicional que es la de "montar a caballo" no sé si es por imitar las fiestas tradicionales pero allá está inmerso en el

contexto comunitario. Para jugarlo, toman un pedazo de madera y lo montan: este juego es una fantasía con la que los niños se están identificando con la realidad donde viven.

Por otra parte, cuando los niños están jugando e interviene una persona adulta en el juego, como que se generan momentos de desesperación entre los niños y a veces se enojan con la persona mayor cuando éste sugiere algún reglamento del juego; esto puede ser porque los niños están en una etapa de su vida en donde el egocentrismo es muy fuerte. Esta actitud es una incapacidad del niño para comprender las cosas desde un punto de vista diferente al propio; de dichas actitudes me di cuenta cuando en una sesión de clases en que un grupo de alumnos estaba jugando *Chak p'oot* y al poco rato que llegaron tres niños de la escuela primaria de esta comunidad se involucraron en el juego; sólo duraron poco tiempo más, porque se desató una serie de conflictos: Luis y Ofelia (alumnos de preescolar) reclamaban sus piedras a Guadalupe (alumna de primaria); esta niña decía que era la triunfadora del juego y Ofelia dijo que ya no quería seguir jugando con ella. Ofelia: "ya no quiero seguir jugando porque siempre eres tú la que gana y además regrésame mis piedras que tienes".

Con esta observación que registré, me di cuenta cómo los niños casi no

se interrelacionan en los juegos con otros que son un poco mayores a ellos. Por otra parte con este juego realizamos un proyecto denominado "juguemos un juego tradicional" donde los niños participaron dibujando, recortando, contando seleccionando y haciendo seriaciones.

2.4 El juego como situación didáctica

Para el niño, el lodo utilizado en el juego es considerado como masa, un pedazo de madera es un caballo o un carro, hace su flauta con madera; en fin, muchos materiales del medio los aprovecha para emplearlo en el juego, ya que a través de esta actividad el niño aprende, construye, experimenta, descubre ciertos conocimientos; pero hay algo muy curioso que sucede en los niños en edad preescolar, ellos juegan como sujetos completos, no participan por partes o por área, el conocimiento que adquiere se da de una forma global.

Lo que interesa es tomar en cuenta todas las actividades cotidianas que realiza el niño y la más importante de todas es el juego que realiza en la comunidad; la finalidad es sacar de estos conocimientos pedagógicos, aprendizajes significativos, ya que el niño aprende mediante la manipulación y observación de objetos que se encuentra a su alrededor, así como también con la convivencia con otros sujetos; y como en el juego el niño hace

observaciones, experimentos e interacciones con otros niños, el aprendizaje se da con más entendimiento en los participantes.

El recreo es un espacio extraescolar que aprovechan los niños, precisamente para jugar. En una ocasión cuando salimos al receso con mis alumnos, como siempre los niños se agruparon para jugar y platicar; uno de esos grupitos estaba formado por Florencio de cinco años de edad, Angélica de cuatro, y Aurelia de cinco; estos niños estaban sentados en una piedra, porque el día anterior había caído un aguacero y dejó mucho lodo; me acerqué hacia ellos y me dí cuenta que estaban formando muñequitos con lodo.

Decía Florencio: "Este es mi papá, mi mamá y mi hermano, ahora me falta hacer una gallina, un perro y un gato que son todos los que viven en mi casa"; por lo que considero que el juego es un aprendizaje de construcción y de creación porque observé cómo estos niños tuvieron que construir, a veces destruir y volver a construir los muñecos con mucha paciencia.

Es por esa razón que incluiré los juegos de la comunidad en la elaboración de los proyectos y también tengo que tomar en cuenta de que los niños en el medio indígena, al menos los de mi comunidad, a veces participan

en el juego sin comunicarse con los de su equipo; es decir, existen momentos que aprovechan para pensar o reflexionar para realizar el juego; prueba de ello es que cuando estoy participando con ellos en los juegos, ellos dejan sus actividades y nada más se dedican a observar y cuando no estoy participando entonces ellos sí lo hacen.

2.5 El papel del maestro

Mi preparación académica cuando ingresé al sistema educativo era únicamente de bachiller agropecuario y un curso de inducción a la docencia de tres meses para poder ingresar al servicio; sin embargo, los asesores que impartieron el curso tampoco contaban con una preparación completa o suficiente para preparar futuros docentes, sino que también tenían preparación de bachiller agropecuario y cuarto semestre de la Universidad Pedagógica; durante el curso que fue muy poco tiempo se aprovechó lo más que se pudo gracias a los materiales disponibles.

Mis primeros días de trabajo frente a grupo fueron ratos de desesperación, sentía que las horas no pasaban, esto era porque no encontraba o no tenía iniciativa para crear una estrategia que me pudiera encaminar a los objetivos de aprendizaje. En la comunidad donde fui comisionado laboran

compañeros maestros que tienen de diez a doce años de servicio, aún así pocos pudieron ayudarme, me imagino que nunca se han actualizado o quizá el cansancio los encaminaba a hacer sus prácticas de manera tradicional.

Al iniciar mis labores, rápidamente fui absorbido por las prácticas que hacían los compañeros maestros y no me quedó más remedio que adoptar también la educación tradicional con la que me convertía en un narrador de instrucciones y conducía a mis alumnos a la memorización mecánica del tema narrado.

En la actualidad, con todas las asesorías que he tomado en la Universidad Pedagógica y con el intercambio de conocimientos entre los compañeros estudiantes me he dado cuenta que es mucho más provechoso optar por una educación participativa donde se tome en cuenta los intereses y necesidades de los educandos. Como preescolar que es el nivel donde estoy laborando, el método para propiciar el aprendizaje se basa en la elaboración de los proyectos y se consigue a través del juego, por lo que en mi aula trato de crear ambientes de libertad y cooperación en donde la participación del niño en los procesos de toma de decisiones, en cuanto a las actividades a realizar, sea efectiva. Los niños participan de acuerdo a sus intereses, motivados por el ambiente escolar.

Aunque había mencionado que el juego es el mejor método para propiciar el aprendizaje en preescolar, quizás lo sea también en otro nivel. Pero todo este potencial que encierra esta actividad lo aprovecharé para construir aprendizajes significativos, relacionando el nuevo conocimiento con el anterior, de forma significativa y útil. Por otra parte, durante el desarrollo de cada proyecto, anotaré todos los acontecimientos que suceden entre los alumnos para que de esta forma pueda yo detectar errores y logros tanto en la planeación como en el desarrollo de las actividades.

CAPÍTULO III

LOS JUEGOS DE LA COMUNIDAD, UNA ESTRATEGIA PARA PROPICIAR LA PARTICIPACIÓN DEL NIÑO EN LA ELECCIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS

3.1 Una manera de participación maestro-alumno en el proceso enseñanza- aprendizaje

Desde mi punto de vista, enseñanza y aprendizaje son dos elementos que se complementan, porque enseñanza es un proceso con el cual se propicia el descubrimiento de conocimientos mediante procedimientos pedagógicos, y aprendizaje es el proceso por el que se van a descubrir dichos conocimientos empleando una estrategia por parte del alumno.

En mi propuesta pedagógica voy a utilizar los juegos de la comunidad como medio para propiciar el descubrimiento de ciertos conocimientos por parte de los niños.

Los niños conocen muy bien los juegos que vamos a utilizar, pues con

ellos han adquirido algunos conocimientos que evolucionarán mediante informaciones nuevas provocadas por los ejercicios que realizaremos en los proyectos.

En cuanto a la participación maestro-alumno en mi alternativa didáctica, lo que estoy haciendo es lo siguiente: cuando los alumnos llegan al aula, siempre han venido jugando en grupos de tres o cuatro; solamente dejan sus lápices y cuadernos en las mesas de trabajo y vuelven a salir en la plaza cívica para seguir jugando y yo me siento junto a ellos para observar el juego que están haciendo (algunas veces me involucro); posteriormente, cuando estos ya se sienten agotados, van a sentarse en la sombra junto conmigo y entonces les pregunto el nombre del juego que acabamos de jugar, dónde lo aprendieron, entre cuántos lo juegan; y mediante los argumentos de los niños surgen pequeños comentarios de algún tema y con algunas de mis sugerencias se convierte dicho tema en un contenido escolar con el que surgirá un proyecto “conozcamos los animales” por ejemplo.

3.2 El juego como una necesidad

Es un poco difícil describir el juego para alguien que nunca lo ha experimentado, porque no es lo mismo observar que hacer; muchas veces cuando estoy en mi centro de trabajo veo cómo los niños en las horas de receso

realizan una infinidad de actividades lúdicas y algunas veces me he puesto a explicarlas pero quizá dicha explicación sea de una manera superficial, porque estos infantes se encuentran en un mundo donde no se imponen reglas o sea que no hay una autoridad adulta.

Es difícil describir el juego para alguien que no está jugando porque, "...no estar del todo en el juego es no hacer, mirar no es jugar. El que juega sabe cómo va cargando de energía los objetos con su hacer. Sencillamente le va tomando significado e intencionalidad"¹.

Para explicar algo primero hay que experimentarlo y para mí el juego es una actividad donde se construyen afectos como son: la alegría, el odio, la tristeza, la desilusión y además se crea y se interpreta la realidad del contexto donde se vive. Lo afirmo de esta manera porque en una ocasión un grupito de tres niños me llamaron para un juego práctico en donde utilizaban lodo para moldear muñecos.

Aurelia (5 años) me dijo:

“Maestro, construyamos un perro”.

¹ Hilda R. De Cañeque. "Juego y vida", en: El campo de lo social y la educación indígena II. Antología básica, UPN. LEP y LEPMI 90, México 1992, p. 117.

Tomé el lodo y empecé a construir el perro, pero como el lodo estaba muy mojado no se moldeaba bien el perro; Angélica tomó también el lodo y empezó a moldear otro perro y cuando terminamos los dos perros, los acomodamos juntos, Luis (4 años) dijo: "Salió mejor el que hizo el maestro".

Angélica contestó: "No es cierto, salió mucho mejor el que hice".

Aurelia replicó: "No es cierto, salió mucho mejor el mío, el que hizo Angélica salió mal".

En esta conversación se molestó Angélica; antes de comenzar el juego todos estaban muy contentos y cuando concluyó la actividad estaban molestos, hasta que María dijo: "No se molesten, no salieron bien los perros porque la tierra está muy mojada, vamos a esperar que se seque un poco para volver a empezar".

Como puede observarse, en este registro que acabo de plantear existe una alegría, una buena comunicación; posteriormente se presenta una agresión verbal y de último hay un conocimiento, o una reflexión como lo que dijo "María"

Antes de continuar hablando más a fondo sobre lo que es el juego me

preguntaría para qué sirve el juego al niño; quizás le sirva para interpretar su contexto para poder aceptarse a sí mismo y a los demás a través del juego, el niño "recibe, transmite y retransmite los datos de la realidad, pero pasados por su propia realidad interna"², y para jugar tiene que estar dispuesto a intercambiar no solo juguetes sino también afectos como el amor, el odio, agresión y alegría; "por añadidura los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, la ley, equidad y falsedad"³; esto es porque en todos los juegos tienen sus propias reglas y si alguien no cumple con lo acordado será sancionado; sino, el juego se corrompe y todos se enojan, pero solamente un rato ya que en poco tiempo vuelven a reunirse para seguir el mismo juego.

En la comunidad la sociedad adulta describe el juego de los niños como actividades improductivas, como entretenimiento, recreo, vacaciones o no tener algo que hacer.

Anteriormente, los padres de familia se quejaban cuando me veían jugando con sus hijos en la escuela, ellos dicen "a la escuela se viene a

² Ibid. p. 118

³ Friedrich Froebel "El Juego", en: Enciclopedia de la psicopedagogía, Océano/centrum, Barcelona, España, p. 200.

aprender y no a jugar", por lo que a veces no mandaban a sus hijos a ella y en el mejor de los casos optaban en llevarlos en el campo para que ayuden en las actividades agrícolas; sin embargo, el niño aunque sea con la coa o con el machete en la mano juega y cuando el papá lo ve, regaña al niño y estas actitudes de la gente adulta provocan que el juego se disocie de la vida.

Mediante una reunión que realicé con padres de familia, la cual mencioné en el principio de este escrito, les planteé la importancia del juego en las actividades educativas; después de eso los padres de familia ya más o menos entienden al juego como una actividad donde el individuo que lo ejerce aprende o adquiere muchos conocimientos.

Entre otros comentarios menciono también que los niños de las zonas urbanas utilizan como juguetes los carritos, los cubos, en fin juguetes ya elaborados; esto es debido al adelanto que ha tenido la sociedad moderna para poder atender a la sociedad infantil; dicha situación no pasa en las comunidades indígenas; los niños de este contexto elaboran los juguetes con los objetos que encuentra a su alrededor, como son: semillas, maderas, piedras, etc. y además realizan los juegos por temporadas; es decir que cada juego tiene su época, y como cuando se realiza alguna festividad en la comunidad. Considero que el

niño indígena tiene que utilizar más la imaginación para poder construir sus juguetes, en cambio los juguetes de los niños de las zonas urbanas ya vienen elaborados y lo que hacen los niños es inventar las diversas formas para emplearlos en los juegos y en varios casos hasta vienen con ciertas instrucciones; esto quiere decir que el niño indígena hace doble esfuerzo, primero para inventar los juguetes y posteriormente otras formas de cómo utilizarlo en los juegos.

3.3 Los motivos de la utilización de los juegos tradicionales en los proyectos

Como mencioné anteriormente, en esta propuesta pedagógica voy a utilizar juegos tradicionales como una vía para la enseñanza y descubrimiento de ciertos conocimientos, y mis alumnos conocen muy bien dichos juegos, ya que a través de ellos adquieren ciertas habilidades como son: comparaciones, mediciones, conteos, seriaciones, selecciones, etc. Todos estos conocimientos evolucionarán mediante informaciones nuevas, provocadas por las investigaciones o ejercicios que realizaremos en los proyectos; con todo habrá y existirá un aprendizaje; es decir que mi trabajo va a partir de lo conocido a lo desconocido. Teniendo en cuenta lo que menciona Piaget en su teoría del

desarrollo cognoscitivo en el cual indica dos conceptos importantes que son: la asimilación y la acomodación:

La asimilación es el proceso por el cual, entra en interacción, con el ambiente las nuevas experiencias y son integradas dentro de los conocimientos y capacidades ya adquiridos. Hay algunas experiencias nuevas que no se pueden integrar en los conceptos ya existentes; si ocurre esto, entonces el niño debe modificar su propia respuesta a la nueva experiencia⁴.

O sea, al tomar en cuenta los conocimientos que hay en los juegos y sistematizarlos en el proceso didáctico se generaran otros conocimientos en el cual existirá una nuevos conocimientos de éstos, como también existirá un nuevo aprendizaje. Entonces el problema pedagógico que limita mi práctica docente lo solucionaré mediante el juego ya que para el niño esta actividad es primordial para su vida; la práctica del juego permite al niño sentirse satisfecho.

La estrategia de esta propuesta es el juego ya que a partir de éste, surgirán los proyectos y se alcanzarán los objetivos de aprendizaje.

Por otra parte, cuando mis alumnos y yo planteamos un objetivo mediante una previa planeación de ciertas actividades de un proyecto a realizar, ya sea en el aula o fuera de ella; no siempre lo hemos realizado como las

⁴ Jean Piaget "La teoría del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget" en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Guía de trabajo. UPN, LEP y LEPMI 90, México 1994, p. 53.

planeamos, porque han existido ciertos errores, que considero normales porque si no surgieran errores entonces pensaré que todo lo que hago es correcto.

Los errores que siempre han surgido en la planeación de los proyectos consisten en actividades que no se realizan en el día programado, pero se llevan a cabo en la siguiente sesión. Algunas veces las actividades que se deben de llevar a cabo mediante equipos no se realizan, si no se logra el trabajo en equipo se realizan de manera individual; sin embargo, algunas veces se logra el objetivo y en otras no.

3.4 Planeación de las estrategias

Con todo lo expuesto a lo largo de este escrito puedo decir que en mi grupo escolar existe más participación en actividades escolares cuando empleamos juegos de la comunidad en los proyectos, que cuando los juegos no son de la comunidad. En los juegos de la comunidad observo muchas actividades importantes como es el caso de la disciplina; esto es quizá porque los niños están realizando una actividad bien estructurada y organizada, pues todos los juegos de la comunidad tienen sus propias reglas. Son juegos con reglas porque son transmitidos de generación en generación.

A través del juego los niños aprenden muchos conocimientos; siento que el papel de éste es importante en el desarrollo cognitivo ya que de la misma manera lo menciona Piaget en uno de sus escritos cuando dice “que el papel del juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño y lo clasifica en: juego de ejercicio, juego simbólico y juego con reglas”⁵; estos los realizará el infante según su edad, entendiéndose por cognitivo la capacidad de la mente para aprehender un estímulo determinado.

A continuación presento la planeación general de las estrategias didácticas de esta propuesta:

Juego - proyecto No.1

Nombre del juego: el *Chak p'oot*

Nombre del proyecto: Realicemos un juego tradicional

Objetivo general: Inducir al alumno al conteo (1 al 20)

Criterios de evaluación: Actividades, reflexiones y trabajos elaborados respecto al conteo.

Primera sesión

Objetivo: Que los alumnos consideren el conteo como una necesidad para

⁵ Friedchid Froebel. Op. Cit. p. 861.

clasificar los objetos de su entorno.

En la primera sesión seleccionaremos un juego favorito juntamente con los niños, motivarlos a que se interesen más en ese juego mediante preguntas y sugerencias con las cuales surgió el nombre del proyecto; posteriormente realizaremos su planeación general.

Segunda sesión

Objetivo: Que los alumnos se den cuenta que el conteo es indispensable en cualquier actividad.

En la segunda sesión invitaremos a nuestros papás en el juego seleccionado, elaboraremos las invitaciones, prepararemos el material para realizar el juego, empezaremos haciendo comentarios sobre los materiales que usaremos.

Tercera sesión

Objetivo: En la tercera sesión visitaremos al comisariado ejidal para que nos acompañe en los trabajos fuera de la escuela y cuando regresemos a la escuela jugaremos el juego seleccionado.

Cuarta sesión

Objetivo: Que los alumnos vayan teniendo nociones de seriación y la comparación como actividades lógicas.

Seleccionaremos los materiales del juego, elaboraremos dibujos de objetos que observemos durante la visita, así como recortes para adornar nuestros trabajos e invitar a nuestros papás para que vengan a verlos.

Quinta sesión

Objetivo: que los alumnos realicen el conteo del 1 al 20 de manera correcta.

En la sesión cinco y última adornaremos nuestro salón, recibiremos la visita de nuestros padres con la finalidad de conocer sus opiniones y sugerencias sobre nuestros trabajos y jugaremos el juego seleccionado (*Chak p'óot*).

Juego - proyecto No. 2

Nombre del juego: El caballo de madera (*Tsímin che*).

Nombre del proyecto: Conozcamos los animales de nuestro medio.

Objetivo general: Inducir al alumno al cuidado y aprovechamiento de los animales.

Criterios de evaluación: Actividades, reflexiones y trabajos elaborados.

Primera sesión

Objetivo: Que los alumnos nombren algunos animales que conocen.

En la primera sesión realizaremos recordatorios sobre actividades que realizamos en el proyecto pasado, preguntaremos qué otros juegos conocemos, qué materiales se utilizan para realizar uno en especial. Haremos comparaciones de animales, quiénes tienen esos animales en sus casas; con esa base haremos la planeación general del proyecto.

Segunda sesión

Objetivo: Que los alumnos valoren los animales que están a su alrededor.

En la segunda sesión invitaremos a nuestros padres con la finalidad de involucrarlos en las actividades; así como también prepararemos el material para la elaboración de nuestros juguetes y visitaremos la casa de algún compañero que tenga sus animales; por último elaboraremos dibujos de algunos animales que conocemos.

Tercera sesión

Objetivo: Platiquemos sobre los animales que conocemos.

En la tercera sesión, si no nos visitó algún padre de familia nosotros visitaremos a dos para pedirles que nos acompañen en las visitas; además les

pediremos que nos platicuen anécdotas sobre animales durante su visita; elaboraremos nuestros caballos de madera y jugaremos a los caballos.

Cuarta sesión

Objetivo: Conozcamos cómo se reproducen los animales.

En la sesión 4, dibujaremos los objetos que observamos en la sesión pasada, platicaremos en qué nos benefician los animales que conocemos, qué come cada especie, cómo nace y cómo vive.

Quinta sesión

Objetivo: Que los alumnos conozcan y sepan el aprovechamiento de los animales.

En la sesión cinco y última, profundizaremos más las pláticas sobre los beneficios que dan los animales, adornaremos el salón con los dibujos y juguetes elaborados; si nos visitan algunos padres de familia responderemos a sus preguntas si es que lo solicitan.

Juego - proyecto No. 3

Nombre del juego: La corrida de toros (*pay wacax*)

Nombre del proyecto: Recordemos la fiesta del pueblo

Objetivo general: Que los alumnos valoren sus tradiciones y costumbres

Criterios de evaluación: Actividades, reflexiones y trabajos elaborados

Primera sesión

Objetivo: Platiquemos la feria del pueblo.

En la primera sesión recordaremos actividades que realizamos en el proyecto anterior; comentaremos otros juegos que conocemos, relacionándolos con algunas costumbres de nuestro pueblo; narrar experiencias vividas durante la realización de esa actividad y haremos la planeación general del proyecto.

Segunda sesión

Objetivo: Investigar el motivo de la fiesta

En la segunda sesión se harán algunos simulacros de actividades que se hacen durante la fiesta, en especial de la corrida de toros; investigaremos el motivo de la fiesta y visitaremos algún representante de fiestas pasadas.

Tercera sesión

Objetivo: Comprendamos la fiesta como una tradición de nuestro pueblo.

En la tercera y última sesión, recibiremos la visita de padres de familia si es que vienen, les pediremos que nos platiquen anécdotas sobre cómo

realizaban las ferias anteriores, plasmaremos en dibujos lo que los padres comenten y jugaremos a la corrida de toros.

Como ustedes se darán cuenta, esta estrategia didáctica consta de tres juegos-proyectos que se desarrollan en trece sesiones; dos de ellos con cinco sesiones cada uno y el último de tres. Los tres juegos proyecto giran en torno a un objetivo general y uno específico por sesión.

3.4.1 Descripción de los tres juegos tradicionales

Se incluye este apartado con la finalidad de dar a conocer algunos de los juegos tradicionales más practicados en la comunidad, ya que también son los que utilicé en la propuesta como estrategias.

Juego No. 1

Nombre del juego: Chak P'oot

Material a utilizar: Piedritas redondas

Propósito del juego: Inducir al alumno al conteo (1 al 20)

Area: Las matemáticas

Descripción del juego:

Este juego es de origen tradicional, muy utilizado en los juegos por los niños indígenas; según información recabada en esta comunidad de Yax-ché, dicho juego ha sufrido ciertos cambios en cuanto a las reglamentaciones (no se comentan los cambios); sin embargo tiene un alto contenido pedagógico, útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya sea en preescolar o en primaria.

Como primera actividad para iniciar el juego se forman equipos de cuatro elementos; cada integrante tendrá en la mano cinco piedritas redondas; una vez que todos los integrantes tengan sus materiales se fijan las reglas para poder decidir quién inicia el juego.

Selección de quién inicia el juego.

- Cada uno de los jugadores tratará de recibir el mayor número de piedras con la mano, después de lanzarlas al aire a una altura aproximadamente de 30 cm.

- Cada jugador tendrá sus cinco piedritas en la palma de la mano, los lanza al aire, trata de recibirlos con el dorso de la mano (solo se vale usar una mano). Las piedras que logren ser capturadas se vuelven a lanzar inmediatamente al aire para que se reciban con la palma de la mano.

- Quien haya logrado capturar el mayor número de piedritas será quien inicie el juego.

Desarrollo del juego:

- Se entrega al jugador inicial las piedritas de todos los jugadores; si cada jugador tiene cinco piedritas y cuatro son los integrantes del equipo, entonces el primer jugador tendrá 20 piedritas, con las que iniciará el juego.

- Con sus 20 piedritas hará la misma maniobra como la que hicieron cuando lo seleccionaron.

- Con las piedras que capturó recogerá las demás una a una; cuando lance una al aire tratará de recoger del suelo todas las que pueda, así sucesivamente hasta agotar las piedritas que capturó o las que quedaron tiradas en el suelo.

Reglamentaciones:

- Si durante la maniobra del jugador (tirar, recoger y recibir) se le cae alguna piedra pierde el juego y se queda con las piedras que ya recogió cuando empezó; inmediatamente sigue el jugador que se quedó en segundo lugar de acuerdo con la selección que se hizo.

- Si al momento de tirar su piedra y al tratar de recoger las que están en el

suelo mueve alguna piedra de más y no la logra levantar, pierde el juego y le sigue el otro jugador.

Juego No. 2

Nombre del juego: El caballo de madera

Material a utilizar: Varillas de madera

Propósito del juego: Inducir al alumno al cuidado y aprovechamiento de los animales

Descripción del juego:

Este juego tradicional consiste en lo siguiente: Los niños fabrican sus caballos con maderas delgadas con una longitud de 1.20m aproximadamente, con una de sus puntas de horqueta; con estos “caballos” juegan a las carreras, a los leñadores y al acarreo de cosechas del campo.

Desarrollo del juego:

En este juego hay algo curioso sobre la forma de cómo lo juegan lo realizan de una manera muy general peculiar; a veces lo juegan en el parque del pueblo; eligen a un solo dueño quién presta o vende los caballos a los demás

compañeros, formando un tipo de rancho ya que con maderitas construyen un corral donde se reproducen los “caballos” y se vende a quien quiera tenerlos; la condición es no llevarlo en su casa ya que lo dejarán en el corral construido con la finalidad de que si es yegua o potro, sus hijos se le quedarán al dueño del rancho para volverlo a vender o prestar a los que no tienen.

Dicho juego también lo realizan los niños de otras edades (10-12 años); inclusive cuando construyen sus “caballos” colocan un hilo en el cual toman unas latitas perforadas en medio les amarran con un hilo en la punta de la madera de tal manera que cuando lo montan y corren las tapas empiezan a hacer ruido; según ellos son los frenos del caballo, en fin cada uno de los juegos donde emplean los caballos organizan reglas que serán respetadas por los participantes.

Reglamentaciones del juego:

- Todos los caballos tendrán un solo dueño.
- Cuando terminen de trabajar (los caballos) serán encerrados en el rancho del propietario.
- Sus hijos serán vendidos o prestados a otras personas (a los que no tienen).

Juego No. 3

Nombre del juego: *Pay wacax* (corrida de toros).

Material a utilizar: Telas, tamborcitos.

Propósito del juego: Que los alumnos valoren sus tradiciones y costumbres.

Descripción del juego:

Este juego tradicional es producto de la imitación de una de las actividades recreativas que se practican en esta comunidad que es la corrida de toros; cuando los niños lo practican buscan quiénes van a ser los músicos que van a tocar la diana cuando el torero o los toreros realicen una buena actuación; inclusive toman polvo de tierra para pintar el ruedo la cual será respetada por los jugadores, o sea los toreros y el toro; toman el acuerdo de no salir del ruedo pintado y ni los espectadores podrán entrar en ello en el momento de la faena.

El papel del que se disfraza de toro cuando va a cornear a los toreros, utiliza dos maderitas y toma una en cada mano y las lleva en la frente de tal manera que tome la forma de cuernos; al momento de realizar el juego en la

escuela se tuvieron que modificar las maderitas como cuernos y en su lugar se utilizaron los dedos de las manos, ya que se les advirtió a los niños que con las maderas se podían lastimar.

En el momento de la faena el torero que es tocado por el toro pasa a ser toro y el toro pasa a ser torero, pero cuando el torero pise la raya pintada del ruedo, el toro no lo debe tocar.

Reglamentaciones:

1. Elegir personajes (toro, toreros, músicos y espectadores).
2. El torero que es tocado por el toro pasa a ser toro, el toro pasa a ser torero.
3. Torero que pise la raya del ruedo no será tocado por el toro.

3.4.2 Planeación general de los juegos-proyectos

* **Nombre del juego - proyecto:** El *Chack p'oot*.- Realicemos un juego tradicional.

Objetivo general : Inducir al alumno al conteo de 1 al 20.

PREVISION GENERAL DE JUEGOS Y ACTIVIDADES	PREVISION GENERAL DE RECURSOS DIDACTICOS
<p>Elegir el juego del Chack P'oot, invitar a nuestros papás, preparar invitaciones, preparar el material para trabajos fuera de la escuela, visitemos el terreno, recolectemos piedras, seleccionarlos por su tamaño y formas. Elaboremos dibujos de piedras u objetos observados, narremos anécdotas, adornemos el salón con dibujos. Invitemos a nuestros papás a que vean los dibujos.</p>	<p>Papel, lápiz, padres de familia, crayolas, terreno, bolsas, pegamento, tijeras, personas que narren anécdotas, etc.</p>

* **Nombre del juego - proyecto:** El caballo de madera .- Conozcamos los animales de nuestro medio.

Objetivo general: Inducir al alumno al cuidado y aprovechamiento de los animales.

PREVISION GENERAL DE JUEGOS Y ACTIVIDADES	PREVISION GENERAL DE RECURSOS DIDACTICOS
<p>Recordar actividades realizadas en sesiones pasadas, mencionar otros juegos que conocemos, compararlos con animales, visitar animales, elaboremos dibujos de animales que conocemos, elaborar nuestros juguetes de madera, platicar sobre los animales que conocemos, adornar el salón con dibujos.</p>	<p>Madera, lápiz, padres de familia, crayolas, caballos, personas que narren anécdotas, tijeras, pegamentos, animales de diferentes tipos.</p>

* **Nombre del juego-proyecto:** Corrida de toros - Reconozcamos la fiesta del pueblo.

Objetivo general: Que los alumnos valoren sus tradiciones y costumbres.

PREVISION GENERAL DE JUEGOS Y ACTIVIDADES	PREVISION GENERAL DE RECURSOS DIDACTICOS
<p>Recordar actividades realizadas en el proyecto pasado, comentar otros juegos, relacionar con alguna actividad que se realiza en la comunidad, visitemos a un padre de familia, juguemos a los toros, invitemos a nuestros papás, narremos acontecimientos, dibujemos, adornaremos el salón con los dibujos.</p>	<p>Padres de familia, personas que narren anécdotas, lápiz, crayolas, tijeras, pegamentos, tamborcitos, flautas, disfraces, etc.</p>

3.5 Cronograma de actividades

Este apartado es para dar a conocer la programación de las actividades que conforma las estrategias didácticas.

Proyecto # 1

Nombre del proyecto: "Realicemos un juego tradicional"

Objetivo: Inducir al alumno al conteo de 1 al 20.

Area: Matemáticas

Juego a realizar: *El Chack p'oot*

Sesión 1

Lunes 19-10-98

* Actividades a realizar

- Elegir uno de los juegos que están realizando los niños.
- Cómo lo juegan
- Entre cuántos lo juegan
- Dónde lo aprendieron
- Comenten sus reglas
- Planeación general del proyecto

Objetivo: Que los alumnos consideren el conteo como una necesidad para clasificar los objetos de un entorno.

Bloques que se desarrollarán:

Lenguaje, matemáticas, valores y costumbres del grupo étnico.

Sesión 2

Martes 20-10-98

* Actividades a realizar:

1. Invitar a nuestros papás con la finalidad de involucrarlos en el trabajo a realizar.
2. Preparar el material para trabajos fuera de la escuela.
3. Elaborar el dibujo de algunas piedras con colores o plastilina.

Objetivo: Que los alumnos se den cuenta que el conteo es indispensable en cualquier actividad.

Bloques a desarrollar:

Lenguaje, sensibilidad y expresión artística.

Sesión 3

Miércoles 21-10-98

* Actividades a realizar:

1. Visitar al comisariado ejidal y pedir su apoyo.
2. Que nos platicuen alguna anécdota sobre las piedras.
3. Visitar algún terreno pedregoso.
4. Anotemos nuestras observaciones.
5. Recolectemos piedras.
6. Juguemos el *chack p'oot*.

Objetivo:

Que los alumnos vayan apropiándose del conteo a través de actividades cotidianas.

Bloques a desarrollar:

Naturaleza, lenguaje, matemáticas, psicomotricidad, costumbres y tradiciones del grupo étnico.

Sesión 4

Jueves 22-10-98

* Actividades a realizar:

1. Contar y seleccionar las piedras que se recolectaron.

2. Elaborar dibujos o modelar objetos observados.

3. Hacer recortes para adornar nuestros trabajos.

Invitar a nuestros papás a que vengan a ver nuestros trabajos

Objetivo:

Que los alumnos vayan teniendo nociones de seriación y la comparación como actividades lógicas.

Bloques a desarrollar:

Naturaleza, psicomotricidad, lenguaje, sensibilidad y expresión artística y matemáticas.

Sesión 5

Viernes 23-10-98

* Actividades a realizar:

1. Terminar de adornar el salón.

2. Recibir la visita de nuestros papás.

3. Jugaremos el *chack p'oot*.

4. Autoevaluación del proyecto.

Objetivo:

Que los niños realicen el conteo del 1 al 20 de una manera correcta.

Bloques a desarrollar:

Valores, costumbres y tradiciones del grupo étnico, psicomotricidad, lenguaje, matemáticas y naturaleza.

Proyecto # 2

Nombre del proyecto: "Conozcamos los animales de nuestro medio"

Objetivo: Inducir al alumno al cuidado y aprovechamiento de los animales

Area: Naturales

Juego a realizar: El caballo de madera (*Ts'imín ché*)

Sesión 1

Lunes 26-10-98

* Actividades a realizar:

1. Recordar actividades realizadas en sesiones pasadas .
2. Qué juegos realizaron.
3. Qué otros juegos conocen.
4. Qué materiales utilizan.
5. Quiénes tienen animales en sus casas.

Objetivo:

Que los alumnos nombren algunos animales que conocen.

Bloques a desarrollar:

Lenguaje, matemáticas, sensibilidad y expresión artística, naturaleza.

Sesión 2

Martes 27-10-98

* Actividades a realizar:

1. Invitar a nuestros papás.
2. Preparar el material para visitar la casa de algunos compañeros que tengan sus animales.
3. Elaborar dibujos de algunos animales que conocemos.

Objetivo:

Que los alumnos valoren los animales que están a su alrededor.

Bloques a desarrollar:

Lenguaje, naturaleza, sensibilidad y expresión artística.

Sesión 3

Miércoles 28-10-98

* Actividades a realizar:

1. Profundizar más las pláticas sobre los beneficios que nos dan los animales.
2. Adornar el salón con los dibujos y juguetes elaborados.

3. Recibir la visita de nuestros padres.
4. Responder a las preguntas que ellos soliciten.

Objetivo:

Que los alumnos conozcan algunas formas de aprovechamiento de los animales

Bloques a desarrollar:

Naturaleza, lenguaje, sensibilidad y expresión artística.

Proyecto # 3

Nombre del proyecto: "Reconozcamos la fiesta de mi pueblo".

Objetivo: Que los alumnos valoren sus tradiciones y costumbres.

Area: sociales.

Juego a realizar: El "pay wacax" (corrida de toros)

Sesión 1

Martes 03-11-98

* Actividades a realizar:

1. Recordar actividades realizadas en días anteriores.
2. Comentar otros juegos que conocemos.
3. Comentar qué nos gusta más.
4. Realizarlos o plasmarlos mediante dibujos.

5. Narrar experiencias vividas durante la fiesta.

6. Planeación general del proyecto.

Objetivo:

Comentemos la feria del pueblo

Bloques a desarrollar:

Costumbres y tradiciones del grupo étnico, sensibilidad y expresión artística.

Sesión 2

Miércoles 04-11-98

* Actividades a realizar:

1. Hacer simulacros de algunas actividades que se hacen durante la fiesta

2. Visitar algún representante de la fiesta pasada

3. El motivo de la fiesta

4. El objetivo de cada actividad

Objetivo:

Investiguemos el motivo de la fiesta

Bloques a desarrollar:

Costumbres y tradiciones del grupo, psicomotricidad, lenguaje y valores.

Sesión 3

Jueves 05-11-98

* Actividades a realizar:

1. Recibir visitas de padres de familia.
2. Pedirles que nos platicuen anécdotas sobre cómo se realizó la fiesta anterior.
3. Plasmemos en dibujos lo que los padres comentan.
4. Realizar una autoevaluación sobre el proyecto desarrollado.

Objetivo: Comprendamos la fiesta como una tradición de nuestro pueblo.

Bloques a desarrollar: costumbres y tradiciones del grupo étnico, lenguaje, sensibilidad y expresión artística.

3.6 Desarrollo de los juegos-proyecto

A continuación describiré cómo se llevarán a cabo los juegos-proyectos, sobre todo cuál fue la actitud que tomaron los alumnos durante los juegos, así como también las reflexiones que expresaron.

* Desarrollo del primer juego - proyecto

Nombre del proyecto: "Realicemos un juego tradicional"

Objetivo: Inducir al alumno al conteo del 1 al 20.

Sesión 1

Mis alumnos siempre que asisten a la escuela llegan realizando un juego y no entran al salón hasta cuando los llame; en esta ocasión llegaron jugando *Chack p'oot*. Pasé la lista de asistencia fuera del aula y al terminar Florencio dijo que faltó un compañero que es Luis, pero no le di mucha importancia a este comentario.

Lo que sí me llamó la atención es el juego que estaban realizando, sobre el cual les pregunté cómo lo juegan y entre cuántos lo juegan. Rápidamente me hicieron una demostración. Luego pregunté a María y me dijo: "Siempre lo jugamos entre 4 compañeros", ¿Quiénes más lo juegan?, Aurelia dijo "Lo juegan con dos de sus hermanos, tres primos y a veces lo juegan con su papá".

Posteriormente les pedí que comentaran las reglas del juego, fue cuando entonces plasmaron mediante dibujos, niños realizando el juego. Recortamos revistas y otros libros.

Con estos trabajos realizamos la planeación general del proyecto; considero que sí alcanzamos el objetivo de este día, ya que los niños contaron y señalaron tanto objetos como a sus propios compañeros.

Sesión 2

En la segunda sesión los niños tuvieron la iniciativa de involucrar a sus papás en el juego del *Chack p'oot*, por lo que empezaron a realizar sus invitaciones; en este día asistieron 10 alumnos, que son todos los que integran el grupo pero en el momento de realizar las invitaciones Reinalda dijo que no iba a venir su papá ya que estaba fuera del pueblo; entonces les pregunté cuántas invitaciones se van a entregar; algunos dijeron que 11, otros dijeron que 15, y solamente Reinalda contestó correctamente diciendo que son 9 invitaciones; al momento de realizar los trabajos de dibujos y modelados con plastilina, los niños contaron cuántos trabajos realizaron.

El objetivo planteado para esta sesión lo alcanzamos, ya que aparte de que se desarrollaron las actividades programadas las actitudes de los niños fueron enfocadas hacia el objetivo del proyecto.

Sesión 3

Es esta sesión asistieron 10 alumnos; hago la aclaración de que en esta ocasión los niños fueron llegando uno a uno y además estaba programado para este día realizar el juego del *chack p'oot*, pero no se llevó a cabo ya que nos ocupamos mucho tiempo en las otras actividades.

Cuando fuimos a recolectar las piedras los niños estuvieron contando con entusiasmo y naturalidad sus piedras (conteo no correcto); así como también emplearon el conteo en sus trabajos, por lo que me tomo la libertad de decir que sí alcanzamos el objetivo en esta sesión. Por otra parte algunos niños hicieron sus “caballos” cuando nos trasladamos en el lugar donde recolectamos las piedras.

Sesión 4

Asistieron 10 alumnos. Tomamos las bolsitas que llenamos con piedras (las que recolectamos), pues al darnos cuenta de que son muy disparejas y no podíamos jugar el *Chak P'oot* y los niños sacaron las piedras en unas bolsitas que ellos mismos llenaron en la sesión anterior y empezaron a seleccionarlas; considero que en este momento los niños implementaron la seriación porque seleccionaron las piedras por su tamaño y forma.

Al momento de realizar el juego los niños efectuaban otra operación lógica, que son las comparaciones en el momento de que los niños veían quién tenía menos piedras y quién tenía más para decidir al ganador.

Considero que sí logramos el objetivo de esta sesión. Hago la aclaración

de que el conteo se realizó de una manera casi normal o sea un 85% de los alumnos contaron correctamente.

Sesión 5

En esta sesión asistieron todos los alumnos. Llegamos al salón con la intención de adornarlo con los dibujos realizados anteriormente y así fue; además volvimos a jugar el *Chak p'oot* durante el cual me di cuenta de que los niños realizaban el conteo de una manera correcta, aplicando sus propias técnicas y utilizando los dedos de las manos.

Al terminar la sesión los niños dijeron que la próxima semana jugaríamos el *chak p'oot*. Considero que sí alcanzamos el objetivo de esta sesión y también el del proyecto.

De acuerdo al objetivo del proyecto considero que sí se alcanzó, ya que los niños realizaron operaciones lógicas al momento en que jugaban, que no supieron si es seriación o comparación pero bueno más adelante lo sabrán. La participación fue permanente hasta el término del proyecto.

* Desarrollo del segundo juego - proyecto

Nombre del proyecto: Conozcamos los animales de nuestro medio.

Objetivo: Inducir al alumno al cuidado y aprovechamiento de los animales.

Sesión 1

Asistieron 10 alumnos; les hice preguntas sobre las actividades que realizamos en el proyecto pasado. Esto motivó a que los niños volvieran a jugar el *Chak p'oot*, pero antes también optaron en volver a ir a recoger piedras “a caballo”, por lo que construyeron sus “caballos” tomando un pedazo de madera recta y quebrándola a una medida adecuada. Según ellos es un caballo con el que salimos a recoger piedras.

Al regresar a la escuela y al momento de jugar *Chak p'oot* los niños volvieron a realizar las operaciones lógicas de comparación, conteo y seriación; lo hicieron de manera correcta y al término del juego les pregunté el por qué de los “caballos”; algunos contestaron para que no se cansen de caminar y también les pregunté quiénes tienen caballos; fue entonces cuando empezaron a nombrar quiénes tenían caballo y optaron por realizar dibujos de los mismos. Con esta actividad terminamos la sesión; considero que no alcanzamos el

objetivo de esta sesión ya que no terminaron sus dibujos.

Sesión 2

En esta sesión asistieron 10 alumnos, quienes optaron por invitar a sus papás con la finalidad de que nos acompañen en las visitas de algunas casas donde existan caballos.

También se estuvieron anotando las casas a visitar, por lo que entonces quedaban a decisión del grupo si lo visitaban o no.

Por otra parte el objetivo para este día considero que sí se logro ya que los niños se interesaron en animales que hay en sus domicilios y se hizo la relación de los que se van a visitar.

Sesión 3

En esta sesión sucedió lo siguiente: de acuerdo a las invitaciones entregadas algunos alumnos dijeron que sus papás no querían venir a la escuela, pero sí aceptaban ser visitados. Por lo que Ofelia dijo: "Maestro, quiero que visitemos primero a mi papá para que vea los caballos que hay en mi casa", los niños aceptaron la sugerencia, pero, según ellos estaba muy lejos, por lo que

tomaron sus caballos de madera para que no se cansen a caminar, pero en eso Romana dijo: "Yo no quiero ver caballos, lo que quiero ver es una gallina". Por lo que le contesté que vamos a ver varios animales. Entonces los niños tomaron la decisión de llevar un lápiz y una hoja de papel según ellos para que "escriban" los nombres de los animales.

Al llegar en la casa de Ofelia nos estaba esperando su papá; le platicamos la finalidad de la visita y nos llevó donde están cerrados unos cerdos, gallinas, pavos y por último sus caballos. Al término de las observaciones los niños le pidieron al señor que platicara alguna anécdota sobre los animales, quien se prestó a esta situación; todos los niños atentos escucharon la plática. Al regresar al aula, en las hojas que llevaron "escribieron" el nombre de los animales que vieron y otros los dibujaron, incluso pidieron otras hojas para que dibujaran otros animales. Decían que la gallina tiene dos patas, plumas y pico; el cerdo tiene cuatro patas, orejas grandes, hocico largo y una cola; y así sucesivamente fueron describiendo a los animales que observaron, al mismo tiempo que los dibujaban. Con estas actitudes que mostraron los niños, considero que sí logramos el objetivo de esta sesión.

Sesión 4

En esta sesión los niños llegaron a la escuela jugando a los caballos, andaban corriendo de un lado a otro, hasta que se cansaron y entraron al aula. Fue cuando les pregunté si se acordaban de las actividades que realizamos en la sesión pasada. Los niños reaccionaron con muchas ganas de platicar sobre los animales. Gabriel dijo que había visto cómo el huevo sale de la gallina, los cochinitos de la mamá y así surgieron otros comentarios; por último optaron en dibujar un cochinito y un cochino, una gallina y un pollito. Esta actividad me permitió repartir a los niños el libro de juegos y actividades de preescolar para que cada niño recortara unos dibujos referentes a la vida de animales que desconocen, como es el pescado, el cocodrilo y la ballena. Hicieron preguntas sobre: cómo nacen, cómo se desarrollan, qué comen y dónde viven.

El objetivo planeado para esta sesión sí lo logramos, ya que se habló mucho de la vida de los animales y su reproducción, además, por medio de los libros conocimos otros que no existen en nuestro medio.

Sesión 5

En esta última sesión se retomó la plática sobre los animales y como tema principal el beneficio que nos proporciona cada uno; los niños

mencionaron que el cerdo proporciona la carne y la manteca; la gallina, los huevos y la carne; el caballo nos ayuda en los trabajos pesados; se habló del cocodrilo, la ballena y otros.

Considero que sí se logró el objetivo de este proyecto y específico el de esta sesión.

El objetivo de este proyecto sí se logro porque los niños demostraron un interés permanente hasta el final de las actividades y se generaron nuevos aprendizajes.

*** Desarrollo del tercer juego-proyecto**

Nombre del proyecto: Reconozcamos la fiesta de mi pueblo.

Objetivo: Que los alumnos valoren sus tradiciones y costumbres.

Sesión 1

Este proyecto surgió cuando los niños llegaron a la escuela jugando a los caballos, cada quien venía montado en su caballo de madera por lo que también me involucré en dicho juego. Pero en eso Angélica dijo: "¿Se acuerdan de la

fiesta de nuestro pueblo?" y todos contestaron que sí; entonces fue cuando les dije que comenten lo que más les gustó de la feria, y Aurelia contestó "Sí, ese día observé la corrida en la cual había mucha gente "gustando" y unos músicos tocando" María dijo: "Maestro queremos dibujar todo lo que observamos durante la feria".

Para realizar esta actividad entramos al salón y, aparte que realizamos los dibujos, cada alumno narró lo que observó en la fiesta y con los dibujos elaborados se realizó la planeación general del proyecto, es decir, construimos el friso del proyecto.

Considero que sí logramos el objetivo de esta sesión.

Sesión 2

En esta sesión asistieron 10 alumnos. Al iniciar las actividades Imelda y Florencio dijeron: "Queremos salir a jugar a los toros" Florencia y Gabriel: "Nosotros vamos a tocar la fiesta", Angélica: "Yo voy a disfrazarme de toro". Durante el desarrollo de este juego les pregunté el por qué se hace la fiesta del pueblo. Floréncio contestó: "Mtro. El año pasado mi papá fue el representante de la fiesta, se lo podemos ir a preguntar", entonces les dije que sí pero hasta

que termináramos el juego y cuando los niños se cansaron de jugar fuimos a visitar a don Pastor para preguntarle el motivo de la fiesta; él nos comentó que es una tradición que se hace cada año como una promesa al santo patrono del pueblo. Cuando regresamos al salón los niños plasmaron mediante dibujos la mayoría de las actividades comentadas por don Pastor; con esta actividad terminamos esta sesión habiendo alcanzado el objetivo para este día.

Sesión 3

En esta sesión nos visitaron 3 padres de familia en el salón y los niños pidieron a estas personas que les platicuen cómo se realizaban las fiestas anteriores en el pueblo. Una de estas personas dijo que no ha cambiado mucho: "Por el momento nada más hay una ventaja que es la energía eléctrica, ya que anteriormente en las noches se usaban linternas" (05-11-98). Cuando las gentes se retiraron los niños optaron por dibujar lo comentado y con estos dibujos adornamos el salón y terminamos el proyecto.

Considero que sí logramos el objetivo del proyecto y el de cada sesión ya que los niños mostraron un gran interés en cuanto a la realización de las actividades y en esta última sesión la mayoría de los niños comentaron: "Nosotros también haremos las fiestas del pueblo cuando seamos grandes".

3.7 Evaluación de la estrategia

Antes de hablar sobre los criterios para evaluar la estrategia didáctica, creo necesario describir cómo percibo la evaluación. Desde mi punto de vista, es un proceso en el que se detecta el nivel de aprovechamiento escolar en que se encuentran los alumnos, es decir, “la valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje”; con esto se tendrá una visión sobre lo que saben los alumnos y lo que les falta por saber respecto al tema tratado. Pero también al momento de realizar la evaluación hay que tener en cuenta qué es lo que se quiere que aprendan los alumnos y qué es lo que se va a enseñar para que no se pierda lo que se quiere evaluar.

Es posible que no todos los alumnos presenten los mismos aprendizajes ya que nunca van a ser homogéneos; cada alumno tendrá sus niveles de aprendizaje, unos, un poco más que otros; si es necesario buscar otras alternativas para ayudar a los que presenten dificultades en el aprendizaje, queda a criterio del profesor.

Los aspectos más relevantes a evaluar son los siguientes: los cambios de

6 Carmen López, Artur Noguerol y Pía Villarrubias. “Evaluación y calificación”, en: Desarrollo de estrategias didácticas para el campo del conocimiento de la naturaleza III. Antología básica, UPN p. 110.

actitudes, la expresión oral y los trabajos elaborados por los alumnos. Será una evaluación continua y cualitativa haciendo registros en un cuaderno de notas; no va a ser una medición, sino una valoración. Lo que voy a hacer es la descripción e interpretación de los cambios que se van dando en los niños, en qué medida y de qué manera se dan; así como también mi participación juntamente con los niños en cada una de las actividades programadas; es decir para que yo pueda llevar a cabo la evaluación continua, “conviene acostumbrarse a otorgar un valor a todas las actividades que se realizan”⁷; o sea, una evaluación integradora ya que voy a involucrar padres de familia, niños y yo como maestro y con los resultados que registre, puedo detectar logros y fracasos en mi papel como docente y en los alumnos y en un caso dado puedo retroalimentar con otras actividades.

⁷ Ibíd, P. 106.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Evaluación de la propuesta

La estrategia didáctica para solucionar el problema pedagógico que limita mi práctica docente, se conforma con tres juegos y con cada uno de estos se desarrolló un proyecto y después de aplicarlos y evaluarlos anoté los siguientes resultados: En el primer juego-proyecto tuvo como objetivo inducir al alumno al conteo del 1 al 20, el juego que se empleó es el *Chak p'oot*; sin embargo no solo se aprendió el conteo del 1 al 20 sino también se aprendieron otras operaciones lógicas como la seriación; esto se logró cuando los niños seleccionaron las piedras que recolectaron (actividad realizada en la cuarta sesión) y cuando estaban jugando el *Chak p'oot*. En el grupo donde está Aurelia, ésta dijo: “Yo gané, recibí y junté 10 piedras, Gabriel juntó 6 y Luis 4”. Y en ese mismo grupo Luis dijo: “Vamos a ver quienes tienen piedras más grandes y quienes tienen piedras pequeñas”. Rápidamente empezaron a seleccionar sus piedras. Yo considero que en ese momento los niños estuvieron manejando o

implementado la seriación que consiste en la ordenación de unos elementos en relación al tamaño; y la otra operación es la comparación, cuando los niños veían quiénes habían juntado más piedras y quiénes tenían menos; así como también cuando los niños implementaron sus propias metodologías para el conteo de objetos, como sucedió en la quinta sesión durante el juego del *Chak p'oot*. Recuerdo en este momento le respondió en el grupo de Gabriel, éste dijo: “Florencio, yo ya gané, tengo 8 piedras”. Florencio le respondió: “No es cierto, tienes 5”. Gabriel: “Mira, si quieres compararlo fijate bien, yo voy a acomodar en cada uno de mis dedos una piedra y en cada mano, tú muy bien sabes que hay cinco dedos y mira estoy utilizando otros tres dedos de la otra mano”. En fin son algunas habilidades que los niños desarrollaron cuando realizamos este proyecto.

Cuando desarrollamos el segundo juego-proyecto: “El caballo de madera-conozcamos los animales de nuestro medio”, yo tenía programado en la cuarta sesión tratar sobre el desarrollo de los animales; pero grande fue mi sorpresa, pues pensaba de que estos niños no sabían nada sobre el tema (la reproducción de los animales), el niño Gabriel mencionó: “Maestro yo he visto que los huevos salen de la gallina, pero en eso que llega mi mamá y que me regaña y no terminé de ver que salga el huevo”.

He aquí la importancia de tomar en cuenta los conocimientos previos de los alumnos; el docente debe averiguar lo que saben los niños sobre un determinado fenómeno u objeto, para poder planear las clases, ya que los conocimientos previos de mis alumnos servirán para desarrollar un determinado tema y también ayudarán en adquirir nuevos conocimientos.

El último juego-proyecto se originó como consecuencia del segundo proyecto y surgió cuando los niños llegaron en la escuela montados en sus caballos de madera y un niño preguntó a los demás si se acuerdan de la fiesta del pueblo; y cuando la mayoría dijo que sí, fue entonces cuando intervine en el juego, preguntándoles qué es lo que más les gustó durante la fiesta pasada y que lo comenten, por lo que cada alumno narró qué fue lo que vio en aquel entonces y además después que lo narraron, lo dibujaron.

Posteriormente, en la segunda sesión, se dibujó y se realizó el simulacro de algunas actividades que se hacen durante la fiesta y seleccionaron una en especial que realizaron mediante un juego que hacen a cada rato: “El *pay wakax*” (corrida de toros); además se investigó el por qué de la fiesta y cómo se realizaba anteriormente; el niño Luis dijo: “Maestro, cuando yo sea grande también colaboraré para la realización de la fiesta de mi pueblo”, y con todo

esto considero que sí logramos el objetivo de este juego-proyecto que es la de valorar nuestras costumbres.

4.2 Perspectivas de la propuesta

Todo ser humano que habita en cualquier contexto social posee ciertos conocimientos que pueden ser empíricos o científicos según sea el tipo de educación que recibieron o que están recibiendo. En el contexto educativo se le llama conocimientos previos a los que ya tienen los alumnos antes de abordar algún contenido nuevo.

Para que yo pueda desarrollar esta propuesta tomé en cuenta los conocimientos previos de los alumnos ya que en ellos se encuentran inmersos parte de las características culturales de la comunidad; este hecho permitió que los niños construyan aprendizajes significativos con mi ayuda pedagógica.

El lector puede observar que en esta propuesta desarrollada tomé los juegos de la comunidad como conocimientos previos de mis alumnos, con los cuales desarrollamos proyectos como alternativas de trabajo global en el nivel preescolar.

CONCLUSIONES

De acuerdo al problema pedagógico identificado, que es la falta de participación de los alumnos en el surgimiento y desarrollo de los proyectos, presenté la siguiente propuesta: “Los juegos tradicionales de la comunidad y el método de proyectos en preescolar indígena”. Se trata de que a través de los juegos de la comunidad surjan los proyectos del grupo de preescolar; en dicha propuesta de trabajo se toma en cuenta la visión global de los niños, a partir de la cual construyen sus aprendizajes.

Los niños de esta comunidad están más familiarizados con los juegos de la misma, por lo que tuve la necesidad de tomar en cuenta dichos juegos como un elemento pedagógico básico del cual surgieron y se desarrollaron los proyectos.

Al analizar la estrategia didáctica de esta propuesta, amigo lector, seguramente se preguntará el por qué del involucramiento de padres de familia en todos los juegos-proyectos realizados; pues como usted verá, estos señores de la comunidad donde desarrollé esta propuesta, no todos creen que a través del

juego sus hijos descubren o construyen conocimientos o habilidades; por lo que entonces tuve la necesidad de involucrar en cada sesión de clases a una o más personas de la comunidad para que nos acompañen y apoyen en algunas actividades de los juegos-proyectos.

Por otra parte, usted notará la presencia de dibujos hechos por los alumnos a partir de objetos observados o manipulados durante el desarrollo de los juegos-proyectos y seguramente también se pregunte el lector por qué se hicieron dibujos de cada una de las actividades que realizaron los niños. Yo los considero como una expresión de lo que los niños entienden y perciben de la realidad, ya que “los dibujos de los niños son esencialmente realistas, pero el niño pinta sobre todo lo que sabe del objeto de su dibujo más de lo que ve”⁸. Esto quiere decir que lo que dibuja el niño no es una copia de la realidad, sino mas bien, es lo que él entiende o comprende del objeto percibido.

En cuanto a las participaciones, algunos alumnos actuaron como observadores; es decir que estuvieron presentes en el juego pero como espectadores, esto no quiere decir que no hayan asimilado algún aprendizaje,

⁸ Juan Del Val, “De la acción docente a la acción mediata la representación”, en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Antología UPN p. 90.

sino más bien primero observaron, posteriormente realizaron o participaron en el juego, pero después.

BIBLIOGRAFÍA

- ARVILLOUX, Jean. "El juego en la entrevista con el niño", en Antología de apoyo a la práctica docente en preescolar. SEP, México 1993, pp.152.
- CAÑEQUE, Hilda R. de "Juego y vida", en: El campo de lo social y la educación indígena II. Antología básica LEP y LEPMI'90, UPN, México, 1992, pp. 292.
- DEL VAL, Juan. "De la acción docente a la acción mediata la representación", en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Guía de trabajo. LEP y LEPMI'90, UPN, México 1992 p.p. 310.
- DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INDÍGENA. "Plan de estudios y programa de educación preescolar indígena", en: Práctica docente y acción curricular. Antología básica LEP y LEPMI'90, UPN, México, p. p. 390
- FREIRE, Paulo. "La concepción bancaria de la educación". en Curso propedéutico. Antología LEP y LEPMI'90, UPN, México, 1991, p.p. 239.
- JORDA HERNÁNDEZ, Jani. "La escuela como espacio de resistencia en las comunidades indias de México", en: Sociedad y educación. Antología básica LEP y LEPMI'90, UPN, México, 1993, p. p. 204.
- LOPEZ, CARMEN, et. al. "Evaluación y calificación", en: Desarrollo de estrategias didácticas para el campo del conocimiento de la naturaleza III. Antología básica, LEP y LEPMI'90, UPN, México 1992 2ª Ed. p.p. 140
- FROEBEL Friedrich. "El Juego", en: Enciclopedia de la psicopedagogía, Océano/centrum, Barcelona, España, 1993. p.p. 948.
- PIAGET, Jean . "La teoría de desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget" en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Guía de trabajo, UPN, LEP y LEPMI 90, México 1994 p.p. 272.
- SCHUTTER, Anton de "El proceso de la investigación participativa", en: Metodología de la investigación V. Antología básica LEP y LEPMI'90, UPN, México, 1992 p.p. 151.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación preescolar indígena. (Documento de trabajo) México 1992 p.p. 67.

GLOSARIO

1. **Actitudes:**
Diferentes formas de comportamiento de los alumnos ante objetos (material o de pensamiento).
2. **Aprendizaje:**
Proceso de adquisición de conocimientos y experimentación con los mismos para obtener otros nuevos.
3. **Enseñanza:**
Proceso pedagógico con el cual es coordinado por un docente para descubrir conocimientos.
4. **Estrategias didácticas:**
Alternativas pedagógicas organizadas para solucionar un problema escolar.
5. **Etapa preoperacional:**
Segundo período del desarrollo de la inteligencia entre edades 2 y 7 años
6. **Evaluación:**
Proceso que sirve para detectar niveles de aprendizaje en un determinado grupo escolar.
7. **Inteligencia:**
Capacidad de comprender, evocar, movilizar e integrar constructivamente lo que se ha aprendido y de utilizarlo para enfrentarse a nuevas situaciones.
8. **Juego:**
Ejercicio intelectual en forma de diversión que realiza un sujeto empleando juguetes.

9. Metodología de proyecto:

Trabajo pedagógico global que se emplea en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de preescolar.

10. Habilidades:

Capacidad intelectual y motriz de los alumnos para realizar determinadas actividades.