

“El juego como estrategia didáctica para favorecer la adquisición de la noción de correspondencia en los alumnos del Tercer Grado de Educación Preescolar.”

PROPUESTA PEDAGOGICA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN

EDUCACION PREESCOLAR

PRESENTA

Luz del Rocío Arrazate Gómez

DICTAMEN PARA TITULACION

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas 17 de JULIO de 1997

C. LUZ DEL ROCIO ARRAZATE GOMEZ

PRESENTE:

El que suscribe, presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA FAVORECER LA ADQUISICION DE LA NOCION DE CORRESPONDENCIA EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACION PREESCOIAR".

_____ , opción PROPUESTA PEDAGOGICA.

a propuesta del asesor C. LIC. EMILIANO LEOVIGILDO LOPEZ HERNANDEZ.

manifiesto a usted que reúne las pertinencias pedagógicas, para dictaminarlo favorablemente y autorizarle presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

S. E. P.
D. PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 071
Gutiérrez, Chiapas

DR. JOSE FRANCISCO NIGENDA PEREZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
UPN, UNIDAD 071

VHGG/CJIS/mem

ÍNDICE

Págs.

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO 1

DEFINICIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Delimitación de la problemática	3
1.2 Justificación	5
1.3 Propósitos	7

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL-CONTEXTUAL

2.1 Planteamientos teóricos conceptuales que apoyan la propuesta pedagógica.	9
2.1.1 Estadios de desarrollo cognitivo.	9
2.1.2 Aprendizaje significativo.	13
2.1.3 Invariantes funcionales.	16
2.1.4 Factores que intervienen en el proceso de aprendizaje.	17
2.1.5 Pedagogía Operatoria.	19
2.1.6 El sincretismo y la globalización.	22
2.1.7 El desarrollo del niño preescolar.	23
2.1.8 El juego.	30
2.1.9 Preoperaciones lógico-matemáticas.	34
2.1.9.1 Psicogénesis de la correspondencia.	36
2.1.10 Método etnográfico.	38
2.2 Análisis del contexto socio-histórico donde se aplica la propuesta.	41
2.3 Descripción del grupo donde se aplica la propuesta	44

CAPÍTULO 3
ALTERNATIVA METODOLÓGICA

3.1 Propósito.....	46
3.2 Descripción de la metodología.....	47
3.3 juegos a desarrollar.....	48
3.3.1 "Vamos a pescar".....	48
3.3.2 "¿Qué línea es más larga?".....	49
3.3.3 "¿Quién tiene más?".....	50
3.3.4 "El gusano numérico".....	50
3.3.5 "La perinola".....	51
3.3.6 "El dominó".....	51

CAPÍTULO 4

PERSPECTIVAS DE LA ALTERNATIVA Y APLICACIÓN

4.1 Aplicación.....	53
4.1.1 "Vamos a pescar".....	54
4.1.2 "¿Qué línea es más larga?".....	54
4.1.3 "¿Quién tiene más?".....	55
4.1.4 "El gusano numérico".....	56
4.1.5 "La perinola".....	57
4.1.6 "El dominó".....	58
4.2 Evaluación.....	59

CONCLUSIONES-SUGERENCIAS.....	62
-------------------------------	----

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

En el marco de la práctica educativa el docente enfrenta diversas problemáticas entorno a la planeación de situaciones en las que el alumno realice aprendizajes que puedan ser trasladados a la realidad en que vive, de esto se desprende la importancia de reflexionar acerca de la forma en que ha venido desarrollando su labor educativa, pues al abordar propósitos en torno al bloque de juegos y actividades matemáticas y esencialmente, al llevar a la práctica actividades relacionadas con la noción de correspondencia, se enfrenta con diferentes actitudes que el alumno adopta al encontrarse con un conocimiento nuevo.

Estas actitudes no pueden ser interpretadas adecuadamente pues desconoce el proceso que sigue el niño en la construcción de los conceptos matemáticos de clasificación, seriación y correspondencia, es por ello que se hace necesaria la búsqueda de estrategias metodológicas que propicien la participación activa del niño en actividades que favorezcan la construcción de correspondencia y reconsiderar la importancia del juego como el medio adecuado para realizar aprendizajes significativos que partan del conocimiento previo del educando en relación al objeto de estudio, el conocimiento que construya podrá ser aplicado en situaciones que enfrente en su vida cotidiana pues adquieren significatividad para él.

En la primera parte se plantea la problemática enfrentada por el docente en el

desarrollo de su práctica educativa, la necesidad de búsqueda de alternativas que propicien la transformación de la práctica docente en beneficio del educando.

En la segunda parte se enumeran los supuestos teóricos en los que se sustenta el presente documento, se mencionan aspectos que conforman el programa de educación preescolar, incluye un análisis del contexto socio-histórico de la comunidad en donde se ubica el jardín de niños "Blanca Lydia Trejo" y la descripción del grupo de tercer grado en el cual se aplica la propuesta pedagógica.

En el siguiente apartado se plantean los propósitos a alcanzar, la metodología a utilizar y se describen las alternativas metodológicas propuestas.

La última parte que integra este documento, reúne la descripción de la aplicación de las estrategias que se proponen, una evaluación de los logros alcanzados y se incluye un apartado de conclusiones y sugerencias con el propósito de aportar ideas que contribuyan al favorecimiento y propiciación de la participación activa del educando en la construcción de su conocimiento.

CAPÍTULO 1

DEFINICIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Delimitación de la problemática

El plan y programa de estudio de educación preescolar ha sido teóricamente planteado con el propósito fundamental de favorecer el desarrollo integral del educando, considerándolo como el eje central entorno al cual gira el delicado y complejo proceso de enseñanza-aprendizaje, de ahí la importancia de que en la práctica docente se promueva la participación de los niños, no como elementos pasivos, por el contrario, como investigadores y responsables de su tarea, convirtiéndose en agentes formadores de su propia cultura; para ello la fundamentación teórica y metodológica que subyace al programa de educación preescolar, recurre a la pedagogía operatoria que surge como alternativa para la práctica educativa, al proponer que el alumno recupere su anatomía y participe activamente en la reconstrucción del conocimiento.

Ante esto se ha generado la necesidad de documentarme acerca del proceso que sigue el niño en la construcción de su conocimiento, para así reconocer manifestaciones y características de cada uno de los períodos en el desarrollo de las estructuras cognitivas que serán de gran importancia en la elección, planeación y realización de las actividades que conjuntamente con los educandos se realice,

procurando que éstas respondan a las inquietudes e intereses que los niños expresen.

El conocimiento al que ha accedido el docente acerca de que el niño es quien construye el conocimiento, se ha quedado en teoría, puesto que en la práctica se insiste en considera al educando como un sujeto pasivo que aprende utilizando la memorización y repetición de conceptos que no significan nada para él, obteniéndose aprendizajes mecánicos que difícilmente podrán ser trasladados a situaciones que enfrente en su vida diaria.

Este problema se ve acrecentado ante la insistencia de los padres de familia, quienes contribuyen a que sus hijos aprendan a recitar mecánicamente los números del uno al diez, haciendo a un lado la importancia que primeramente tienen las operaciones mentales de clasificación, seriación y correspondencia que son la base fundamental para la apropiación del concepto de número; ya que al fusionarse la clasificación y la seriación habrá logrado la construcción de dicha operación, concepto que será el resultado de abstracciones mentales que el niño realiza en un constante interactuar con diversos objetos de conocimiento.

Ante la diversidad de obstáculos enfrentados en el desarrollo de la práctica cotidiana y a fin de promover la participación activa del sujeto en interrelación con el objeto de conocimiento, hago el siguiente planteamiento:

La participación lúdica del alumno de tercer grado de educación preescolar favorece la apropiación de la noción de correspondencia.

El niño en edad preescolar presenta características acordes al nivel de madurez cognitiva en que se encuentra, entre ellas está la preferencia del niño por el juego, de ahí la importancia de retomarlo como implemento importante en la elaboración de estrategias didácticas para favorecer la construcción de la correspondencia.

1.2 Justificación

El programa de educación preescolar incluye cinco bloques de juegos y actividades que son: bloque de juegos y actividades de sensibilización y expresión artística que propicia la expresión de los diferentes estados de ánimo del individuo; bloque de juegos y actividades de psicomotricidad cuyo propósito es favorecer la adquisición del control corporal al relacionarse con el mundo de los objetos; bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza con la finalidad de que el niño conozca, aprecie, respete y propicie la conservación de la naturaleza; bloque de juegos y actividades matemáticas con la principal función de favorecer el desarrollo del pensamiento lógico, interpretar la realidad y propiciar la comprensión de una forma de lenguaje; bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje en el cual la comprensión del lenguaje a través de la expresión oral y escrita es el propósito a alcanzar; los cuales, respondiendo al principio de globalización que explica como el

niño ve la realidad como un todo sin detenerse en particularidades. se interrelacionan y proponen diversas actividades que se plantean de tal manera que respondan a las necesidades del educandos, así como la actividad lúdica del niño que es la característica que se manifiesta mayormente en todo lo que emprende, ya que es a través del juego que reconstruye la realidad que le rodea, representando una y otra vez una determinada situación a fin de llegar a superarla.

Es conveniente retomar la fundamentación teórica que subyace al programa y modificar la práctica docente a fin de propiciar la participación activa del niño evitando el implemento de prácticas que requieren de la mecanización por parte del educando que únicamente contribuyen a crear imágenes de aprendizajes momentáneos pues en ocasiones posteriores cuando enfrenta una situación similar no le es posible recordar lo aprendido porque no existió un aprendizaje significativo que partiera del conocimiento previo del niño y porque no se propició la interacción del sujeto con el objeto de conocimiento y sobre todo, el interés del niño no se hizo patente ante un determinado aprendizaje, evitando todo eso se favorecería la participación activa y se propiciaría la autonomía del educando en la construcción de su conocimiento.

En el desarrollo del quehacer cotidiano en el aula se observa la importancia manifiesta del docente de presentar al alumno la representación gráfica de los numerales, sin antes favorecer el libre manipuleo de materiales diversos con la

finalidad de propiciar la interacción con el objeto de conocimiento y pueda construir hipótesis propias durante la búsqueda de solución a un problema; el niño recita mecánicamente una serie numérica, más aún no se ha percatado de cada una de las relaciones existentes entre un numeral y otro; con todo esto se deja de lado la naturaleza y función del objeto de estudio y las capacidades que el sujeto pone en práctica al aprender.

Haciendo una revalorización del trabajo desempeñado, surge el interés de elevar la calidad de la educación, ya que al conocer el proceso por el cual atraviesa el niño en el largo recorrido hacia la apropiación del conocimiento, la planeación de cada actividad será más objetiva y con un determinado propósito a alcanzar, el reconsiderar la notable participación del educando contribuirá a que tanto docente como alumnos aprendan unos de otros coadyuvando a que los niños se conviertan en personas seguras de si mismas puesto que su opinión también es escuchada y sobre todo se le concede la importancia debida, esto los motivará a ser cada día más participativos en su propio aprendizaje, recuperando así su autonomía.

1.3 Propósitos

Reflexionando acerca de la problemática que enfrentamos al planear juegos y actividades que propicien la interacción del sujeto con el objeto de conocimiento y favorecer las nociones de clasificación, seriación y correspondencia evitando

prácticas mecanizadas, se comprende que es imprescindible la participación activa de los niños y el docente en la selección de situaciones que respondan a los intereses, inquietudes y necesidades de los educandos; para ello se plantean los propósitos que guíen al docente hacia la consideración y análisis de las manifestaciones del niño en el proceso de apropiación de dichas nociones, con la finalidad de enriquecer mi labor educativa y contribuir a favorecer la autonomía y participación del educando en la reconstrucción del conocimiento; dichos propósitos son:

- Conocer los supuestos teóricos de la génesis del concepto de número para valorar las diferentes actitudes que el niño manifieste ante la resolución de una problemática.

- Promover elementos metodológicos que propicien aprendizajes significativos partiendo de las experiencias del niño para favorecer la noción de correspondencia en el educando.

- Promover la implementación de juegos en los que se estimule la interacción del niño con objetos concretos favoreciéndose la reflexión y apropiación de operaciones matemáticas, específicamente de la correspondencia.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL-CONTEXTUAL

2.1 Planteamientos teórico conceptuales que apoyan la propuesta pedagógica

Para sustentar el presente trabajo y retomando la fundamentación teórica del programa de educación preescolar, haremos mención de la epistemología genética de Jean Piaget, quien realiza un análisis de cómo se lleva a cabo el desarrollo de las estructuras cognitivas en el proceso de reconstrucción del conocimiento, observando las acciones que realiza el niño en la búsqueda de soluciones a una problemática; se explicitan los supuestos teóricos que nos guían hacia la comprensión de cada uno de los factores que intervienen en el proceso de aprendizaje, al reconocer las manifestaciones de comportamiento que presenta el educando ante una situación conflictual y a favorecer la construcción del conocimiento por el propio niño basándonos en el cómo y la forma más adecuada para propiciar la aprehensión de todo lo que le rodea.

2.1.1 Estadios de desarrollo cognitivo

En el proceso de desarrollo cognitivo, Piaget distingue cuatro grandes estadios o períodos, que son: período sensorio-motriz, período preoperacional, período de las operaciones concretas y por último, el período de las operaciones formales; al

realizar este análisis expresa las edades en las que se puede ubicar cada uno de los períodos, a su vez aclara que éstas son solo aproximaciones y que el proceso de aprendizaje es totalmente acorde a las potencialidades propias de cada individuo.

Es en el período preoperatorio, que va de los dos a los siete años de edad aproximadamente, que podemos ubicar a los alumnos que cursan el tercer grado de educación y con base en ello realizaremos un análisis de las características que se observan en los educandos acerca de los diferentes rasgos propios de este período, como es la actitud manifiesta del niño de proponer una solución, así también la percepción que hacen de un objeto en forma total, en una visión globalizadora sin detenerse en los detalles, únicamente se percata de ellos si se propicia con anticipación que centre su atención en las peculiaridades del objeto que en un determinado momento se esté describiendo u observando.

En el intercambio verbal que los niños establecen con sus compañeros se hace patente la dificultad de considerar puntos de vista que difieren con el propio, es a lo que Piaget denomina egocentrismo, y se manifiesta al considerarse el centro del universo en torno al cual estima que giran quienes le rodean.

En edad preescolar la simbolización es el medio que el niño emplea para reproducir situaciones reales que le permitan concientizarse acerca del mundo que le rodea; dentro de esta función observamos la facilidad que el alumno posee para

representar personajes con los cuales se relaciona en su vida cotidiana, y esto se lleva a cabo aún cuando esa determinada persona se encuentre fuera de su visión, a ello se le denomina imitación diferida.

"Alrededor del año y medio o dos años se produce un evento extraordinario en el desarrollo intelectual del niño. Es cuando aparece la capacidad de representar algo por medio de otra cosa. Es lo que se llama función simbólica".¹ En esta etapa es de gran la aparición del lenguaje, que se convertirá en otro de los medios que emplea el niño preescolar para comunicar sus inquietudes, intereses, sentimientos, etc., haciéndonos partícipe de ello, tanto el docente como a sus iguales, en la apropiación y reconstrucción de la realidad circundante.

En los juegos que los alumnos llevan a cabo observamos como un mismo objeto puede ser convertido en diversidad de elementos, es este conjunto de simbolizantes lo que posibilita el pensamiento pues a través de las acciones realizadas internaliza el conocimiento al cual ha llegado en la búsqueda permanente de explicaciones que satisfagan sus propias necesidades y no las de quienes le rodean.

En el desarrollo de las actividades observamos la facilidad con que juega a ser doctor, carpintero, etc., pues imita al personaje repitiendo gestos aún en ausencia de ellos recurriendo a la imitación diferida contribuyendo a la iniciación de la imagen

¹ Piaget, Jean. El tiempo y el desarrollo del niño en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. U.P.N. p. 99.

mental o interiorizada; en el juego simbólico el niño recurre al animismo atribuyendo vida y sentimiento interior a objetos inanimados, cuando le presta su voz a muñecas o cualquier otro objeto que esté a su alcance.

En las pláticas que el educando establece con sus compañeros, llega a sostener que sólo su padre puede realizar algún evento que a él le parezca extraordinario para lo que recurre al artificialismo que es otra característica del período preoperatorio; además se evidencia como puede llegar a considerar como real algún evento que haya soñado pues en el realismo considera como acontecimientos reales tanto los sueños como a las apariencias.

En relación al pensamiento reversible, el niño en edad preescolar aún no lo ha considerado, esto se hace patente cuando después de escuchar un cuento le pedimos que nos lo cuente y lo hace en forma desordenada y si el material donde se leyó está a su alcance recurre a ir pasando las hojas una por una para realizar la narración, aún recurre a efectuar acciones concretas para volver al punto de partida en el desarrollo de una actividad.

Cuando el niño se le sugiere que realice una clasificación, reúne elementos realizando subgrupos, separa en varios grupos los elementos que conforman una sola clase, esto es porque aún no se ha percatado que una subclase pertenece a una clase mayor; así también si realizamos seriaciones considera a los objetos en

términos absolutos, es decir únicamente considera a los objetos como grandes y pequeños, posteriormente ordenará más elementos, por ensayo y error, para lo que recurre a la comparación directa de un elemento y otro; una comprensión significativa del número debe acompañarse de las nociones de clasificación y seriación, al hacer uso de estas nociones, el niño comprenderá las relaciones de pertenencia, inclusión, transitividad y reciprocidad que existen entre un número y otro.

Son estas actitudes las que se hacen presentes en el periodo preoperacional y que se manifiestan en las acciones que emprenden los alumnos del tercer grado de educación preescolar pues la edad que presentan está comprendida dentro de este periodo, de ahí la importancia que el docente debiera acceder al conocimiento de todas y cada una de ellas para reconocer y sobre todo favorecer el desarrollo y alcanzar la madurez de dichas potencialidades.

2.1.2 Aprendizaje significativo

El desarrollo del ser humano en general y del individuo en particular se lleva a cabo con base a las necesidades que se le presentan y conforme a las posibilidades con que cuenta, que son el resultado de experiencias que ha sustraído del contexto que rodea su actividad humana y producto de las interacción sociales en las que se encuentra inmerso.

A través de la interacción y de su propia acción el niño va dominando las circunstancias que se le presentan en el entorno y que le permiten ir desarrollando diversas capacidades que después podrá emplear en situaciones concretas a las que se enfrente; en las relaciones que establece con adultos y niños reconstruye la realidad que le rodea.

Vigotsky, (1979), considera que el niño posee la cualidad de ir más allá de su desarrollo real y alcanzar un desarrollo potencial cuando el aprendizaje es significativo. Un aprendizaje se convierte en significativo cuando presenta al niño la posibilidad de establecer vínculos entre lo que va a aprender y lo que ya sabe de tal manera que la experiencia nueva tenga significado para él pues guarda estrecha relación con un conocimiento previo.

“El aprendizaje significativo supone siempre su revisión, modificación y enriquecimiento estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos”², el niño posee su propio historial de experiencias que ha resultado de la interacción con el entorno, cuando se enfrenta a nueva información, no la toma tal y como se le presenta va a retomar únicamente lo que considere el complemento de lo que ya sabe, esto es la funcionalidad que le da a lo que ha aprendido pues puede utilizarlo de forma efectiva en una situación concreta y sobre todo abordar situaciones nuevas para enriquecerse con conocimientos nuevos.

² COLL, César e Isabel Solé. Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica en: Criterios para propiciar aprendizaje significativo en el aula. U. P. N. 1990. p. 62.

En el aprendizaje significativo además de la mente intervienen las emociones y las significaciones personales, para propiciarlo sería conveniente que el docente aborde los propósitos que planea tomando como punto de partida la experiencia del alumno, quien al enfrentarse a información nueva puede relacionarla con la que ya posee, con esto se propicia una internalización de la información a la estructura cognitiva de tal forma que cuando sea necesario recordar lo aprendido no requerirá de mucho esfuerzo pues podrá relacionar la información nueva con los antecedentes de su historial de experiencias.

Para lograr aprendizajes significativos es conveniente que se cumplan condiciones tales como:

- El material por aprender será potencialmente significativo, que aborde el tema de manera coherente, clara y organizada para facilitar la relación con los esquemas de conocimientos previos.

- Es fundamental que el alumno disponga de un conocimiento anterior de lo que se pretende que aprenda pues permitirá que el abordaje de un nuevo aprendizaje adquiera significación para él.

- La existencia de una actitud favorable en el marco de la enseñanza-aprendizaje propicia el aprendizaje significativo, por ello la motivación del

alumno es fundamental en este proceso.

La presencia del docente en el proceso de aprendizaje es de ayuda y guía para los niños, pues propicia la participación activa y creadora del educando pues el alumno es quien construye su conocimiento.

2.1.3 Invariantes funcionales

En la organización intelectual nos encontramos con una totalidad de sistemas, relaciones entre elementos, pues un acto de inteligencia se relaciona con un sistema o totalidad de actos semejantes de los que forma parte el funcionamiento intelectual se caracteriza por los procesos existentes de asimilación, acomodación que en un constante equilibrio constituyen la adaptación intelectual.

La asimilación se refiere a que todo enfrentamiento cognitivo con un objeto ambiental supone un tipo de reestructuración cognoscitiva de ese objeto en la organización intelectual que le es propia al sujeto.

Acomodación es precisamente el proceso de adaptarse a las demandas y requerimientos que el mundo de los objetos impone al sujeto. La asimilación y acomodación son reacciones indisociables en tanto que operan en un proceso continuo de renovación interna.

Adaptarse intelectualmente a la realidad es construir, en forma duradera, esa realidad desde dentro de uno mismo. "La realidad nunca es infinitamente maleable, ni siquiera para el más autista de los sujetos cognoscentes y sin duda no puede darse un desarrollo intelectual si el organismo no ajusta en alguna medida sus órganos receptores intelectuales a las formas que la realidad le presenta".³ El ser humano está inmerso en un proceso de constante adaptación al medio que le rodea al enfrentar situaciones va desarrollando toda una serie de potencialidades que le permiten adaptarse y apropiarse de las demandas y requerimientos que el mundo de los objetos le impone.

2.1.4 Factores que intervienen en el proceso de aprendizaje

La inteligencia es una instancia particular de la adaptación biológica tendiente siempre a equilibrar las estructuras cognoscitivas; en un proceso de construcción activa el niño llega a ordenar, a alcanzar, una conducta inteligente, madura, con habilidad de pensar y razonar críticamente. En el proceso de aprendizaje intervienen:

- Maduración, que depende de procesos internos biológicos y se refiere a la estructura que evoluciona, al organismo como condición indispensable para asimilar la información que proporciona el medio ambiente.

³ FLAVELL, Jhon H. Propiedades básicas del funcionamiento cognoscitivo en: Psicología evolutiva de Jean Piaget. Editorial Paidós. Buenos Aires, 1979. p. 81.

- Experiencia, consistente en el accionar del sujeto sobre los objetos de conocimiento, principalmente al aplicar acciones sobre ellos, desprendiéndose dos tipos de conocimiento que son: el conocimiento físico, en relación a las características concretas del objeto de conocimiento, como forma, tamaño, color, etc.; y el conocimiento lógico-matemático en el que establece todo tipo de relaciones lógicas entre los diversos objetos y elementos, incluyendo las comparaciones entre dos conjuntos de elementos.

- La transmisión social es otro factor que interviene en el proceso de aprendizaje, se refiere a la posibilidad de confrontar sus propias hipótesis con quienes le rodean y con ello obtener conclusiones propias acerca de una determinada problemática y alcanzar el equilibrio.

- Equilibrio es la armonía, coordinación y ajuste entre la actividad mental de la persona, entre las estructuras cognitivas y su medio ambiente; este puede trastornar el equilibrio al presentar al individuo nuevos conflictos por lo que tendrá que realizar ciertos actos mentales que le permitan restablecer la armonía; el equilibrio es un estado final que nunca se alcanza por completo pues el ser humano constantemente está aprendiendo.

Estos factores son fundamentales pues posibilitan el aprendizaje en el niño. "En el caso del desarrollo del niño no hay plan preestablecido, sino una construcción

progresiva tal que cada innovación sólo se hace posible en función de la precedente".⁴ El adulto puede idear un plan de aprendizaje a seguir acorde a su tipo de pensamiento formal pero el educando requiere de reconstruir todo lo que le rodea de forma tal que pueda aprehender y comprender todo lo que encuentra en su entorno en una constante actividad del sujeto sobre el objeto de conocimiento.

2.1.5 Pedagogía operatoria

Los estudios elaborados por la psicología de la inteligencia han permitido describir una serie de procesos por lo que atraviesa la inteligencia a lo largo de su desarrollo; Piaget y sus colaboradores demostraron que lo que denominamos inteligencia es algo que el individuo construye a lo largo de su propio historial de experiencias, en ello intervienen una serie de factores inherentes al medio en que vive; ante la descripción de como se desarrolla la inteligencia en el niño surge un nuevo enfoque acerca del aprendizaje que se realiza en la escuela y nace la pedagogía operatoria.

El niño realiza sus propias explicaciones de todo lo que observa como resultado de sus experimentaciones; las interpretaciones son acorde a la estructura intelectual que posee y que evoluciona a lo largo del desarrollo; conociendo la evolución y el momento en que se encuentra cada niño posibilitamos la comprensión de los contenidos de enseñanza, al anticiparnos a las dificultades que puede encontrar

⁴ PIAGET, Jean. Los factores del desarrollo mental en: Psicología del niño. Editorial Morata. 1981. p. 155.

propiciando la búsqueda de procedimientos adecuados que propicien aprendizajes significativos, pues partiendo del conocimiento previo que el niño presenta, puede relacionar un conocimiento nuevo con lo que ya sabe y si favorece la creación de situaciones que aún no domina el niño pasará a la zona de desarrollo potencial partiendo de la zona de desarrollo real cuando en coordinación con el docente o compañeros busque diversas alternativas que lo guían hacia el dominio de una determinada situación.

El pensamiento del niño evoluciona poco a poco, no realiza comprensiones súbitas, requiere de un cierto tiempo para considerar distintos aspectos de una misma realidad; retomando, abandonando y confrontando conclusiones llega a una explicación nueva que convierte lo contradictorio en complementario.

El niño formula sus propias hipótesis, si son erróneas será él mismo quien lo compruebe, el docente no le someterá a su criterio de autoridad impidiéndole pensar, así evitará la creación de dependencia intelectual ya que en un recorrido no exento de errores es como el niño llega a un nuevo conocimiento a través de un proceso constructivo.

Los contenidos son necesarios como instrumentos de la enseñanza pero serán los niños quienes elijan el proyecto a desarrollar, de esa manera aprovechamos la curiosidad e interés para favorecer el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje;

los intereses de cada niño se articulan buscando la forma adecuada para lograr acuerdos que respetan y aceptan pues serán tomados en colectividad con sus compañeros después de haber defendido su propio punto de vista; todo esto es lo que propone la pedagogía operatoria, el promover que el niño opere con datos, acontecimientos que sucedan a nuestro alrededor para que exista tanto en el plano intelectual como en lo afectivo y social.

El aspecto cognitivo, en el proceso de construcción del conocimiento, depende de lo afectivo porque sin interés no hay pensamiento de ello se deriva que para promover el proceso constructivo sea necesario despertar el interés espontáneo en el niño, contribuir a la elaboración de instrumentos de análisis y para que sea capaz de aportar nuevas alternativas; para ello Piaget promueve una relación autónoma entre el niño y adulto, en la cual se le dará la libertad de regular voluntariamente su conducta, en la que recupere su autonomía; "... sólo reprimiéndose de ejercer su autoridad el adulto le puede dar al niño la posibilidad de elaborar, al menos en parte, sus propias reglas, valores y guías de acción".⁵

Al propiciar que el niño participe y aporte ideas en el desarrollo de la actividad educativa, el docente contribuye a que desarrolle una mente con capacidad de pensar independientemente de los demás, creativa que forja su personalidad descentrada y con valores morales que le guíen a la reciprocidad en las relaciones

⁵ DEVRIES, Retha. La integración educacional de la teoría de Piaget en: Teorías del aprendizaje. U. P. N. 1984, p. 402.

sociales que establezca, será un ser autónomo con decisiones propias a diferencia de un ser heterónimo que crece con mente, personalidad y moral conformista.

2.1.6 El sincretismo y la globalización

En el desarrollo intelectual Decroly es quien observa que el niño considera el conjunto de personas o cosas sin detenerse en los pormenores, y lo denomina globalismo.

Piaget estudia el mismo fenómeno y lo llama sincretismo, observa la tendencia espontánea en los niños de percibir por visiones globales sin detenerse en detalles, encontrando analogías entre objetos y palabras donde no las hay, considera como homogéneos a dos fenómenos que son distintos entre sí en el afán de comprender lo que acontece a su alrededor.

Para Piaget, en sus propias palabras, sincretismo es: "... la tendencia espontánea de los niños a percibir por visiones globales en lugar de discernir los detalles, a encontrar analogías inmediatas sin análisis, entre objetos y vocablos ajenos unos a otros, a vincular entre sí fenómenos naturales heterogéneos, a encontrar razón para todo acontecimiento, aún fortuito. En suma, es la tendencia a relacionar todo con todo".⁶

⁶ GARCÍA, Manzano Emili et al. La vida psíquica del párvulo en: Biología, psicología y sociología del niño en edad preescolar. Ediciones CEAC. 3a. Edición. 1987. p. 48.

Es una forma de pensamiento que el niño posee en la cual capta en conjuntos la realidad que le rodea y agrupa las cosas sin realizar distinciones, retoma detalles, pero éstos son tomados arbitrariamente es decir puede formar un conjunto con elementos en los cuales reconozca los detalles, pero será acorde a su forma de pensar sin retomar lo que otra persona resalte como una característica determinada pues percibe al objeto en forma total, antes de detenerse a observar cada una de las partes que lo conforman.

2.1.7 El desarrollo del niño preescolar

El desarrollo del niño preescolar se lleva a cabo de manera armónica e integral, "... los aspectos afectivos, sociales y cognoscitivos de la conducta son, en realidad indisociable"⁷; en ello se sustenta el currículum de educación preescolar al concretar y precisar los aspectos del desarrollo a favorecer en el alumno, pues considera a la escuela infantil como la institución con la capacidad necesaria para facilitar y promover el desarrollo del niño en todas sus potencialidades, en donde el aprendizaje signifique la intervención de sentimientos, cuerpo, relación, emoción, familia, entorno, juego, pues son aspectos inseparables en el desarrollo y crecimiento del niño.

Los aspectos del desarrollo del niño son: afectivo, social, intelectual y físico, se

⁷ PIAGET, Jean. Las interacciones sociales y afectivas en: psicología del niño. Editorial Morata. 1981. p. 116.

interrelacionan en toda acción que emprende, por ello no es posible a uno de otro o centrarse en el desarrollo intelectual desligándolo de la persona en su totalidad que es el niño; de esto se desprende la importancia de una educación globalizadora que considera al niño como una unidad compleja que posee sentimientos y emociones que le son propios y que está en constante crecimiento, con formas propias de aprender y expresarse, que piensa y siente de forma particular con deseos de conocer y descubrir el mundo que le rodea; en concordancia con ello el docente propicia que el desarrollo de las actividades que se realizan diariamente incluyan los diversos aspectos que comprenden el desarrollo integral del educando.

En las relaciones afectivas que el niño entabla con el docente y compañeros se reflejan simpatías que resultan ser naturales pues cada niño posee gustos y preferencias que le son propios y son a la vez reflejo de las relaciones que establecen con sus familiares; las situaciones familiares de amor serán propiciadoras de situaciones de armonía en la escuela, en las actividades emprendidas por los alumnos se involucran el interés, el esfuerzo, los sentimientos de placer, desilusión, etc., que posee.

Para contribuir al desarrollo integral del niño, el rodearle de cariño, comprensión y respeto, propicia la estabilidad emocional que sustentan sus adquisiciones en los aspectos cognitivo, físico y social; esto se logra con la comprensión y conocimiento de sus capacidades y limitaciones, así como el reconocimiento de características,

sentimientos, pensamientos y deseos que como persona posee y que nos guían a brindarle atención personal en el marco del trabajo colectivo; la evolución de la afectividad del ser humano durante los primeros años de vida trascendental, pues en el transcurso de los diversos niveles del desarrollo se va conformando el carácter y personalidad del individuo.

A causa de la gran importancia que posee la afectividad, Piaget rechaza la arbitraria dicotomía entre pensar y sentir, "... la afectividad constituye la energética de las conductas cuyas estructuras corresponden a las funciones cognoscitivas",⁸ considera que el aspecto afectivo interviene constantemente en el funcionamiento intelectual, para él el interés se convierte en el combustible que propicia en el niño un esfuerzo constructivo, el desarrollo afectivo es necesario y complementario del desarrollo intelectual de cada edad.

En el desarrollo social, "... las relaciones interpersonales cumplen una función educativa de primer orden en el sentido de que fuerzan el progreso a través de la zona de desarrollo próximo y amplían constantemente sus límites".⁹ Para Vigotsky la interacción social es de gran importancia en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, pues considera que en el niño el aprendizaje surge a nivel social para trasladarse después al nivel individual. Cuando el niño se apropia de un

⁸ PIAGET, Jean. Las interacciones sociales y afectivas en: Psicología del niño. Editorial Morata. 1981. p. 116.

⁹ Gobierno Constitucional del Estado de Chiapas. Diplomado en formación docente. Teorías de la instrucción y teorías del aprendizaje. 1992. p. 97.

determinado conocimiento, para explicar el hecho de que las funciones psicológicas superiores se originan en las relaciones entre las personas, recurre al concepto de "zona de desarrollo próximo" y argumenta que es la distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la capacidad de resolver un problema de manera individual y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o compañero que posea un mayor nivel de desarrollo.

Para la comprensión del desarrollo intelectual del educando recurrimos a la teoría psicogenética de Piaget quien estudia las nociones y estructuras operatorias elementales que se constituyen a lo largo del desarrollo del individuo y que propicia la transformación de un estado de conocimiento general inferior a uno superior, estas transformaciones son el producto de la construcción evolutiva del conocimiento en la interacción del sujeto con el objeto, el conocimiento que se adquiere depende de la propia organización del sujeto y del objeto en cuestión.

Tomando como base estas palabras tenemos que el niño, en interacción con el medio que le rodea y partiendo de estructuras orgánicas preestablecidas, configura mecanismos operativos a nivel cognitivo que le guían hacia la formación de nuevas estructuras elementales cada vez más sofisticadas que a su vez son determinadas de acuerdo a la evolución del conocimiento individual pues cada sujeto posee un nivel de desarrollo que le es propio y se sustenta en sus propias experiencias.

Al ingresar al Jardín de Niños el educando lleva consigo un cúmulo de experiencias que han resultado de la actuación que como sujeto cognoscente ha ejercido sobre el mundo que le rodea. "El desarrollo humano atiende y satisface,... los requerimientos de la experiencia del organismo"¹⁰, la diversidad de experiencias que el niño va rescatando del contexto en el cual desarrolla su actividad humana, se obtiene como resultado de las necesidades que enfrenta en la búsqueda de solución a una problemática.

La asimilación y acomodación son elementos imprescindibles en la explicación de la construcción gradual de los esquemas cognoscitivos y en la comprensión del desarrollo humano, al observar las reacciones que pueden ser susceptibles de reproducirse y después generalizarse en diversidad de objetos o acontecimientos del medio exterior, recordando que cada individuo posee sus propios esquemas que pueden ser común a otro sujeto, pero no ser exactamente iguales pues guardan estrecha relación con acciones anteriormente realizadas; de esta forma el niño asimila los objetos provenientes del mundo exterior al mismo tiempo que se acomoda a él.

Al interactuar con diversos objetos de conocimiento el sujeto adquiere experiencias que son esenciales en la formación de las estructuras lógico-matemáticas, en un primer momento realiza abstracciones de las propiedades esenciales del objeto en

¹⁰ DEL RIO, Pablo. Una sinfonía inacabada en: Criterios para propiciar aprendizaje significativo en el aula. U.P.N. 1990. p. 32.

una situación particular, experiencia física; posteriormente realiza una abstracción reflexiva cuando, después de actuar sobre el objeto, extrae cierta información que integra a los esquemas que posee, experiencia lógico-matemática; la construcción del conocimiento es un proceso continuo pues en constante interacción del sujeto con el objeto pasa de un estado de conocimiento inferior a uno superior. Al renovar y transformar constantemente las estructuras que posee el ser humano se propicia la adaptación que es considerada como fundamental en el desarrollo de la inteligencia porque inteligencia es adaptación.

"La inteligencia es la solución de un problema nuevo por el sujeto, es la coordinación de los medios para llegar a un fin que no es accesible de manera inmediata, mientras que el pensamiento es la inteligencia interiorizada que no se apoya sobre la acción directa sino sobre un simbolismo, sobre la evocación simbólica por el lenguaje, por las imágenes mentales",¹¹ en un constante proceso de adaptación a la realidad que le rodea, al enfrentar una situación determinada, primeramente recurrirá a la realización de acciones directas para posteriormente recurrir a la búsqueda, de forma interiorizada, de diversas formas de solución a un problema que enfrente.

En el desarrollo intelectual la función simbólica es esencial pues el lenguaje, en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo son las herramientas para expresar la

¹¹ PIAGET, Jean. El tiempo y el desarrollo intelectual del niño en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. U. P. N. México. 1990. p. 96.

adquisición de nociones y conceptos, haciendo posible la representación de objetos, acontecimientos y personas en ausencia de ellos, implica la evocación de un objeto.

En el desarrollo físico el medio que emplea el niño para relacionarse con el entorno es su propio cuerpo, toda sensación que le llegue del mundo exterior provoca una respuesta dentro de él; el tiempo, el espacio, el número, la textura, el color y la casualidad, son los principales elementos del mundo de los objetos con los que se encontrará y todas las acciones que realice en el intento de apropiarse de lo que le rodea está íntimamente solidarizado con la estructuración del esquema corporal, pues construye su conocimiento valiéndose de desplazamientos que contribuyan a la investigación de lo que acontece en el entorno.

Tomando como referencia su propio cuerpo establece nociones de espacio y tiempo, va tomando conciencia de que adquiere conocimientos y domina los elementos del mundo de los objetos gracias al desplazamiento y coordinación de sus movimientos.

El medio que rodea al educando es de vital importancia, pues las relaciones que establezca con éste, así como con las personas a su alrededor, están íntimamente ligadas a la actitud que desarrolle en la apropiación del conocimiento, la relación con los demás se traduce en una forma visible de la actitud, de la expresión corporal, en la comunicación y la expresión verbal.

Para adaptarse al mundo exterior y a sus eventuales modificaciones el niño requiere de poseer el control, conocimiento, conciencia y organización dinámica de su propio cuerpo, pues acorde a las posibilidades desarrolladas será su enfrentamiento con el medio que le rodea.

“... una de las fuentes principales de donde extrae el niño experiencia para enriquecer sus conocimientos, se da a partir de la movilidad física que despliega”,¹² a través del movimiento que el niño realiza va construyendo su pensamiento, en el proceso de relaciones con el mundo exterior que encuentra a su alrededor, con una participación activa reconstruye el conocimiento. Al adquirir el conocimiento de su esquema corporal ubica en el espacio objetos, personas, etc., colocándose como punto de referencia; al desplazarse paulatinamente va ubicando hechos en una sucesión de tiempo en el trayecto hacia la estructuración del marco de referencia espacio-temporal, que conjuntamente con su imagen corporal constituyen los elementos base para resolver situaciones motrices concretas.

2.1.8 El juego

Para el niño jugar es una actividad imprescindible y propiciadora de la interiorización paulatina del mundo exterior, a través de este medio crea y recrea situaciones vividas, externa sus inquietudes, temores, deseos, conflictos, etc., de forma natural y

¹² Secretaría de Educación Pública. Guía de educación física para el nivel preescolar. 1988. p. 14.

espontánea pues es un medio que le resulta placentero. En la etapa preescolar el juego es la forma de expresión que el niño emplea para desarrollar sus potencialidades pues ejercita su agilidad física, sus representaciones y sus pensamientos en la constante interacción con el entorno y sus semejantes.

Hildegard Hetzer dice "... el juego fecundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena",¹³ pues considera que el juego ofrece a los niños la oportunidad de tomar la iniciativa, de ser independientes, al buscar como solventar sus propias necesidades más no la de otra persona; en el transcurso del juego son ellos mismos externando sus sentimientos y adquiriendo experiencia de los objetos y de la realidad circundante, para ello ponen a prueba sus potencialidades en el afán de cambiar el mundo que le rodea en lugar de aceptarlo tal y como lo encuentra.

Piaget realiza una clasificación de los tipos de juego que realizan los niños y son:

- Juego de ejercicio, es el primero en aparecer y se ubica en el período sensorio-motor, en el juego de ejercicio el niño realiza actividades motoras únicamente por el gusto de hacerlo, podría decirse que es utilizando como consolidación de lo aprendido; como sería el caminar por el simple placer de realizar la acción y comprobar que ya es un ejercicio dominado por él.

¹³ HETZER. Hildegard. La importancia vital del juego en: El juego y los juguetes. Editorial Kapelyusz. 1992. p. 7.

- Juegos simbólicos, en relación con el período preoperatorio donde la simbolización ejerce gran importancia, en este tipo de juego el niño reproduce escenas de la vida real pero no como se presentan ante él pues hace modificaciones que requieren sus necesidades. "La mayor parte de los juegos simbólicos, salvo las construcciones puramente imaginativas, ponen en acción movimientos y actos complejos. Son, pues, a la vez sensorio-motores y simbólicos";¹⁴ el ser humano por naturaleza, e independientemente de la edad que tenga, cuando se enfrenta a un objeto desconocido del cual no posee información a la que pueda recurrir, tiende a establecer contacto directo, si así lo permiten las circunstancias, para extraer información que interioriza, por ello puede decirse que el juego de ejercicio está estrechamente unido al juego y son dependientes uno de otro.

- Juegos de reglas, en relación a los juegos de reglas, estas se constituyen poco a poco en el desarrollo de los juegos, pueden ser inventadas por los personajes que estén involucrados en el juego o respetar las que han establecido con anterioridad, como sería en los juegos tradicionales, "... la regla, tan diferente del símbolo como puede serlo éste en el simple ejercicio y que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas".¹⁵ Durante los juegos simbólicos los niños propician el respeto a reglas que pueden ir surgiendo durante el juego, en ello se encuentran implícitas las relaciones

¹⁴ DELVAL, Juan. Los tipos de juego en: El juego. U.P.N. p. 34.

¹⁵ Ibidem.

sociales existentes y evitarlas implica una falta, la importancia que se le otorga es el elemento nuevo dentro del juego.

Esta clasificación que Piaget ha realizado acerca de los tipos de juego manifiesta la interrelación que existe entre uno y otro ya que se encuentran íntimamente relacionados, el juego simbólico puede requerir de la realización de actividades motoras y en el transcurso de ellos, los niños recurren a incorporar condiciones que se convierten en reglas a seguir considerando como una falta muy importante el que no sea respetada.

Aprender y jugar son dos aspectos relevantes en la vida del niño y no existe contradicción alguna entre uno y otro pues los niños aprenden con gusto y por iniciativa propia, para acceder a esto es conveniente reconsiderar la importancia de aprender jugando y propiciar situaciones que enfrenten al educando a cosas nuevas ya que a través del juego se facilita su dominación; en el transcurso del ejercicio recreativo que realizan los niños, la intervención del adulto debe realizarse con la mayor prudencia posible pues en el afán de calcular cada movimiento encuentra irresistible la tentación de mostrar al pequeño el camino más corto para alcanzar la meta deseada.

Reconsiderar la importancia del juego para favorecerlo en las horas que pasa en la escuela es benéfico pues el niño no consideraría que el asistir es un gran esfuerzo para él.

2.1.9 Preoperaciones lógico-matemáticas

El conocimiento lógico-matemático se construye a través de las acciones que el sujeto realiza sobre el objeto, en el período preoperatorio, en el cual podemos ubicar a los alumnos de tercer grado de educación preescolar, el individuo recurre a la manipulación de objetos concretos para posteriormente apropiarse de sus propiedades mediante la abstracción reflexiva, si se propician juegos de grupos, con la finalidad de favorecer la construcción de nociones lógicas, los niños participan activamente y aprenden ellos mismos si el razonamiento al que llegan es correcto o no, es decir, de la confrontación de ideas erróneas puede surgir una idea más lógica; tenemos entonces que el educando construye conceptos matemáticos a través del proceso de apropiación que se operativiza con el accionar sobre diversos objetos y acontecimientos.

En edad preescolar, el niño como sujeto cognoscente, establece relaciones entre objetos, para ello recurre a la acción directa sobre objetos concretos, es en este transcurso que construye las nociones lógico-matemáticas de: clasificación, seriación y correspondencia, siendo esta última sobre la cual ahondaremos pues es en quien se sustenta la problemática planteada en la presente propuesta.

“Los procesos de construcción de las tres operaciones son simultáneos, esto

significa que el niño no las construye en forma sucesiva sino al mismo tiempo".¹⁶ Esto nos lleva hacia la comprensión de que las nociones lógico-matemáticas son interdependientes una de otra, pues se construyen en forma simultánea al igual que el desarrollo de las potencialidades del ser humano, estas nociones son:

- Clasificación, es una operación lógica fundamental que interviene en la construcción de todos los conceptos que conforman nuestra estructura intelectual, no se reduce a su relación con el concepto de número, en términos generales clasificación es: juntar por semejanza y separar por diferencias, en acciones no sólo efectivas sobre los objetos pues también se realiza en acciones interiorizadas, en la clasificación encontramos las nociones de:
 - Pertenencia, que es la relación que se establece entre cada elemento y la clase a la que pertenece, un elemento pertenece a una clase cuando se parece a otro elemento de esa misma clase, según el criterio clasificatorio que se esté utilizando.
 - Inclusión, es la relación que se establece entre cada subclase y la clase a la que pertenece, permitiendo determinar que la clase tiene más elementos que la subclase.
 - Seriación, es también uno de los pensamientos lógicos fundamentales, además de intervenir en la construcción del concepto de número; seriar es ordenar

¹⁶ U.P.N. Sistema de educación a distancia. Construcción del concepto de número en el niño en: Contenidos de aprendizaje. Anexo 1. Concepto de número. México 1983. p. 22.

elementos ya sea en forma ascendente o descendente, y posee dos propiedades fundamentales que son:

- Transitividad, que es el establecer relaciones entre un elemento de una serie y el siguiente y de éste con el que se encuentra posteriormente, es la relación existente entre el primer elemento de una serie y el último.
 - Reciprocidad, es que en cada elemento de una serie existe una relación con el elemento inmediato, y al invertir el orden, la relación también se invierte.
- Correspondencia, ésta se obtiene del resultado que el niño logra a través de acciones, de establecer comparaciones entre dos conjuntos, considerando dimensiones, equivalencias y para ello recurre a la correspondencia término a término; en el caso del concepto de número, las operaciones de clasificación y seriación, se fusionan a través de la operación de correspondencia.

En el proceso de construcción de cada una de las nociones fundamentales para la apropiación del concepto de número el niño atraviesa por etapas o estadios, que a pesar de ser interdependientes, ello no implica que se encuentre en el mismo estadio en las tres operaciones.

2.1.9.1 Psicogénesis de la correspondencia

La presente propuesta pedagógica propone juegos en los que se favorezca la

adquisición de la correspondencia en el educando y para comprender como el niño se va apropiando de esta noción es conveniente hacer un análisis de cada uno de los estadios por los que atraviesa, estos estadios son:

- Primer estadio, desde los cinco -seis años de edad aproximadamente, en este estadio, al pedirle que coloque la misma cantidad de objetos que observa en un modelo presentado, coloca tal cantidad de objetos de manera que coincida el primero y el último sin importar cuántos sean, considera la hilera como un objeto total centrándose en el lugar que ocupa y no en la cantidad de elementos, no establece correspondencia biunívoca; al hacer transformaciones espaciales opina que ya no hay la misma cantidad de elementos.

- En el segundo estadio, desde los cinco -seis hasta los siete- ocho años de edad aproximadamente, al pedirle que coloque la misma cantidad de objetos que el modelo, el niño coloca tantos elementos como los que contenga la hilera que observe, establece correspondencia biunívoca, busca que tenga la misma cantidad de objetos y afirma que así, si se juntan o se separan los elementos de la hilera modelo considera que ya no se encuentra la misma cantidad, se apoya en la longitud de las hileras, cuando deja de ser perceptible la correspondencia requiere de volver a hacer la acción inversa en forma efectiva no interiorizada estableciendo la correspondencia biunívoca visible.

- Tercer estadio, desde los siete - ocho años de edad aproximadamente, establece correspondencia biunívoca visible término a término y también sin que coloque los objetos junto al modelo que se le presenta, sostiene la equivalencia aún si se le hacen sugerencias, afirma la conservación aunque no la argumenta, sabe que las únicas formas de transformación son el quitar o agregar objetos, toma en cuenta las acciones realizadas y considera a las acciones como inversas una de otra, vuelve al punto de partida en forma interiorizada sin necesidad de la acción inversa efectiva, cuando se observa este comportamiento en los niños podemos decir que ya ha alcanzado el período operatorio y ha construido la noción de correspondencia.

2.1.10 Método etnográfico

Las presiones y obligaciones a las que se encuentra sometido el docente como el cumplimiento de diversas responsabilidades, le llevan a realizar prácticas de supervivencia que "... son estrategias que permiten ante todo al maestro sobrevivir en su plaza, pero no necesariamente facilitan la enseñanza",¹⁷ esto ha sido sostenido por Woods, (1979), ha causa de ello se considera conveniente propiciar la participación activa del docente, conjuntamente con los educandos, en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, para, fundamentalmente, favorecer aprendizajes que partan de las experiencias previas del alumno y adquieran

¹⁷ Secretaría de Educación. Investigación educativa II. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. 1994. p. 72.

significatividad para él.

En el campo de la educación, el método etnográfico aporta grandes beneficios pues enfrenta al docente con la realidad en la cual desarrolla su práctica educativa propiciando que valore todas y cada una de las actitudes que el alumno asume en la búsqueda de soluciones y a su vez, la comunidad escolar dentro de la cual se lleva a cabo la investigación, no se intimida por la presencia del profesor pues es considerado como un miembro más del grupo; la experiencia de campo y el trabajo analítico propicia la transformación de nuevas prácticas educativas, alejándonos cada vez más, de la realización de actividades que de memorización y mecanización, se promueve a cambio que sea el propio alumno quien construya su conocimiento en la interacción con diversos objetos y acontecimientos.

Partiendo de esto se recurre al método etnográfico para la puesta en práctica de esta propuesta pedagógica, pues el conocimiento que el docente posee de las situaciones cotidianas de la escuela y las contradicciones con la práctica docente real nos guían hacia la búsqueda de elementos de cambios que sean posibles pues quienes forman parte del proceso enseñanza-aprendizaje se encuentran inmersos en el contexto particular en el que se trabaja, la posibilidad de recuperar estos elementos por quienes se ven involucrados en la acción, posibilitan la búsqueda hacia un proceso de transformación.

La etnografía, pues, se interesa por la realización de investigación desde dentro del grupo, desde la perspectiva que el investigador se forma del grupo en el cual se encuentra, observando como ocurren las cosas en su estado natural participando en el campo de acción como un miembro más del grupo.

Considerando la gran importancia de la actividad lúdica del niño se propone la realización de juegos que favorezcan la adquisición de las nociones lógico-matemáticas, específicamente de la correspondencia para observar la diversidad de actitudes que los niños adoptan en el afán de aprehender un conocimiento nuevo y conocido a la vez pues constantemente realiza actividades que requieren de conteo en el transcurso de su vida cotidiana, la participación del docente durante el desarrollo de los juegos es de suma importancia pues evidenciará los avances, logros y dificultades que el niño enfrente en el transcurso de los juegos.

"No hace falta equipo caro ni complejo fuera de la propia mente, no hace falta conocimiento de estadística, ni experimentos controlados".¹⁸ Es lo que opina Peter Woods acerca de la etnografía, por ser un método muy accesible el cual los maestros con experiencia como observadores participantes y entrevistadores pueden realizar, sólo se requiere de tiempo adicional, actitud reflexiva y conocimientos acerca de las posibilidades de los alumnos en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje para, posteriormente, enriquecer la práctica educativa.

¹⁸ Secretaría de Educación. Investigación Educativa II. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. 1994. p. 72.

2.2 Análisis del contexto socio-histórico donde se aplica la propuesta

La colonia Miguel Hidalgo colinda, al norte, con la comunidad Vega del Chalchí, al sur con el tramo federal de la carretera Tuxtla Gutiérrez, Venustiano Carranza, al oriente con la comunidad Vega de Chalchí y al poniente con la cabecera municipal denominada Venustiano Carranza, a una distancia de treinta kilómetros.

Esta comunidad rural está representada por un comisariado ejidal que está integrado por: un presidente, un secretario, un tesorero y un concejo de vigilancia, existen además diversas agrupaciones entre los mismos campesinos que representan a la comunidad ante otros organismos tales como: INI, COPLADEM, etc., quienes realizan diversas gestiones ante las autoridades correspondientes con el propósito fundamental de lograr mejoras para la comunidad.

Para la mayoría de los pobladores de Miguel Hidalgo el principal medio de subsistencia es la producción agrícola, en ella participan los integrantes de la familias contribuyendo, de acuerdo a sus posibilidades, a la economía familiar; una parte de la población se dedica, además de la agricultura, a realizar diversos oficios como: albañil, carpintero; una minoría se dedica al pequeño comercio y muy pocos habitantes acuden a otras ciudades como Tuxtla Gutiérrez o pueblos como Guadalupe Victoria , a realizar diversas actividades para alcanzar mejores

* Datos obtenidos en el comisariado de la comunidad.

condiciones económicas que se refleja en la solvencia que tienen para cubrir sus necesidades primordiales.

La mayoría de la población adulta careció de la oportunidad de asistir a instituciones educativas por lo que no aprendieron a leer y escribir** pero constantemente están manifestando el deseo de que sus hijos asistan a instituciones escolares para que tengan mayores oportunidades de superación.

Esta pequeña comunidad cuenta con diversas instituciones educativas como son: dos jardines de niños, Blanca Lydia Trejo y Vasco de Gama; una escuela primaria, Miguel Hidalgo; una telesecundaria, con el programa de alfabetización para adultos por el INEA, y educación inicial a la que asisten la madres de familia a recibir orientaciones acerca de como atender mejor a sus hijos.

Cuenta con una institución del sector salud, clínica de campo del IMSS, una iglesia católica a la que asiste la población, también con lugares de recreación y deporte como: canchas deportivas y parque, en donde se realizan diversos eventos en los que participan los habitantes de la comunidad así como de los lugares circunvecinos.

Los servicios de comunicación que encontramos son: radio, televisión y teléfono;

** Datos obtenidos en el INEA de la comunidad.

cuenta también con servicios de agua potable, energía eléctrica u drenaje. La transportación es un poco difícil pues el transporte en colectivos al servicio de los habitantes de la comunidad es muy deficiente a pesar de la patente necesidad de recurrir a él.

En Miguel Hidalgo el clima es muy variado y acorde a las estaciones del año, podemos observar desde un día caluroso a fríos y lluviosos; las calles del poblado son de terracería, a excepción de la calle principal que se encuentra pavimentada hasta el parque.

Es en esta colonia que en el mes de Septiembre de 1985, se funda el Jardín de Niños que actualmente lleva el nombre de "Blanca Lydia Trejo", en honor a la gran escritora de cuentos infantiles, anteriormente dicho centro recibía el nombre de "Nueva creación", inicia sus funciones en el corredor de una casa habitación, trasladándose posteriormente a la "Sala de la cultura" de la comunidad para después ubicarse en la "Casa ejidal" en donde permaneció hasta el año de 1994, en el cual se logra la construcción del plantel donde actualmente se encuentra funcionando.^{***}

Fue en el mes de enero del año de 1986 que se obtiene la donación del terreno por los ejidatarios de la comunidad en el cual se encuentra el edificio del jardín y cuya

^{***} Datos obtenidos en el archivo del plantel educativo.

construcción consta de: dos aulas, letrinas, plaza cívica y cercado perimetral; este plantel inició sus servicios con una educadora que atendía una población infantil de veinticuatro alumnos, actualmente es un plantel bidocente en el cual laboran una educadora encargada de la dirección con grupo a su cargo, una educadora, un maestro de música y un personal de apoyo administrativo que atienden, de 8:30 a 12:30, una población infantil de cincuenta niños distribuidos en los tres grupos; quince alumnos en el primer grado que labora fusionado con el segundo grado con catorce niños y un tercer grado con veintiún alumnos; el jardín de niños pertenece a la zona escolar 016 con cabecera oficial en Venustiano Carranza perteneciente al sector 04 de Comitán.

2.3 Descripción del grupo donde se aplica la propuesta

El tercer grado de educación preescolar del jardín de niños Blanca Lydia Trejo, está conformado por ocho niños y trece niñas que hacen un total de veintiún alumnos con edades que oscilan entre los cinco años y medio y seis años de edad. (Anexo 1) En cada niño o niña que conforman este grupo se refleja la situación que prevalece en el seno familiar, pues hasta en la carita de los niños se puede observar la precaria economía que prevalece en sus hogares así como la dificultad de los padres de familia para cubrir necesidades esenciales.

En el desarrollo de las actividades, el grupo manifiesta como cada niño lleva consigo

su propia subcultura, misma que se sustenta en las relaciones que establece en su hogar pues reflejan el comportamiento de los padres hacia sus hijos, el trato que les brindan, el amor, la paciencia, la atención que les prestan, la educación que de ellos reciben, son pues todas estas actitudes quienes permean las diferentes posturas que los niños asuman en el desarrollo de las diferentes juegos y actividades en el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

La diversidad de actividades que se observan y las características del niño en el período de desarrollo operatorio, que es en el cual podemos ubicar a los alumnos del tercer grado, serán la base, el punto de partida hacia la búsqueda de situaciones que propicien la adquisición en el niño de las nociones del pensamiento lógico-matemático y nos ocuparemos específicamente de juegos y actividades en relación con acciones que impliquen la realización de operaciones de correspondencia que es el propósito fundamental a favorecer en la presente propuesta.

CAPÍTULO 3

ALTERNATIVA METODOLÓGICA

3.1 Propósitos

El presente documento se ha elaborado con la finalidad de proponer algunos juegos y actividades que contribuyan al favorecimiento de la construcción de correspondencia en el alumno de tercer grado de educación preescolar y se recurre a la naturaleza lúdica del niño, pues es el instrumento que utiliza para realizar la comprensión de la realidad que le rodea, por ello le considero el medio más adecuado para que el docente propicie en el educando aprendizajes significativos, partiendo de lo que ya conoce con la finalidad de que tenga significación para él y así guiarlo hacia nuevos aprendizajes.

Con la perspectiva de favorecer la autonomía y participación del educando en la construcción de su propio conocimiento, se plantean los siguientes propósitos:

- Favorecer la interacción de los alumnos con objetos concretos, para que realice abstracciones acerca de los objetos y sus propiedades.

- Propiciar la interacción del sujeto con el objeto de conocimiento, en la búsqueda de solución a una problemática.

- Organizar juegos y actividades que propicien el uso de los números del uno al nueve, en la comparación de colecciones.
- Guiar a los alumnos hacia la reflexión en relación a la cuantificación de menos de diez objetos.

El proceso que el niño efectúa en la apropiación de las nociones lógico-matemáticas se lleva a cabo de manera indisoluble, es decir, estas nociones se encuentran íntimamente relacionadas; en los juegos aquí propuestos se hará referencia únicamente a actividades que favorezcan la noción de correspondencia.

3.2 Descripción de la metodología

La participación activa en el desarrollo de los juegos y actividades como un miembro más del grupo, me permite el libre acceso a las acciones que los alumnos emprenden en la búsqueda de respuesta a una interrogante, esto es posible al observar lo más cerca posible, las experiencias y procesos mentales que se hacen evidentes al presenciar como los alumnos interactúan con objetos, acontecimientos, acorde a las posibilidades que cada uno de ellos ha construido al actuar en el medio y al recibir la acción del medio en el que forma parte.

Es sumamente importante, en el contexto en el cual se realiza la investigación, la

familiaridad que existe entre los miembros del grupo y docente, una persona extraña disminuiría la naturalidad con la que los niños buscan solucionar una problemática. La observación participante es el medio que propone la etnografía para hacer evidente ante nosotros las experiencias que los alumnos van adquiriendo en el proceso educativo y sobre todo para posibilitar la formulación de propósitos que propicien aprendizajes con significatividad para el educando.

Retomando el propósito fundamental de la educación preescolar que es el facilitar y promover el desarrollo global del niño en el cual sentimientos, cuerpo, emoción, aprendizaje, familia, juegos,... son indisociables, recurrimos a la tendencia espontánea del niño de emplear el sincretismo al captar la realidad en totalidades. "En esta tesis va implícita una respuesta decisiva a la necesidad del niño de sentirse entero. Sentirse entero es para el niño (como para el hombre) una necesidad biológica y cultural.

3.3 Juegos a desarrollar

3.3.1 "Vamos a pescar"

Para la realización de este juego se requiere de siluetas de peces que en la boca tendrán estambre para que puedan pescarlos, varitas de madera, que funcionarán como anzuelos, a la cual se amarra un estambre y en el otro extremo se coloca un

anzuelo hecho con alambre delgado, entre todos escogen un sitio para que sea el río, los niños pueden participar por equipos con la cantidad que elijan.

Participan dos equipos que procederán a pescar la mayor cantidad posible formando hileras sobre el suelo para compararla con el otro equipo, al finalizar observando las líneas, se cuestiona acerca de que en cuál línea hay más pescados, se procede a realizar transformaciones en las dos hileras con la finalidad de que confronten opiniones con sus compañeros, la duración será de acuerdo a la dificultad que presenten al pescar para que participen todos en el juego.

3.3.2 “¿Qué línea es más larga?”

Para este juego podemos auxiliarnos de las sillitas del salón, proceder a elegir un lugar amplio para la realización, conformaremos dos o cuatro equipos, dependiendo de los propios niños.

Se sugiere jugar al autobús y el material a utilizar para construirlos puede surgir de los mismos niños, observamos que construyan los camiones y se les invita a observarlos cuando ya están terminados, se cuestiona acerca de cual de los autobuses es más largo y más corto, en cual hay más y en cual menos, se hacen transformaciones y cuestionamos de nuevo, jugamos ahora a viajar en autobús, la duración depende del interés demostrado por los niños puede ser de treinta a cuarenta minutos.

3.3.3 “¿Quién tiene más?”

En este juego se necesita de siluetas de huevos o de alguna otra fruta o verdura, elaboradas con papel, recurrir al apoyo del maestro de enseñanza musical y proceder a formar equipos.

Se acomodan las siluetas por el espacio con que se cuente, se destina un lugar al cual llevarán las siluetas reunidas, una a una, y mientras suene la música, una vez que ya reunieron las siluetas se procede a sugerirles y preguntarles cómo o qué hacemos para saber quien reunió más, se forman dos grupos o dos líneas y cuestionamos acerca de en cuál hay más o menos cantidad, se hacen transformaciones a las hileras, como alargar o reunir y se cuestiona de nuevo.

3.3.4 “El gusano numérico”

Para este juego utilizaremos varios pliegos de papel de diferentes colores a los que daremos forma de círculos, pegando uno con otro se forma un gusano grande que colocaremos sobre el piso, en uno de los extremos ubicaremos la cara del gusano y en el extremo opuesto iniciaremos el juego. Formaremos equipos de cinco elementos que tendrán, además de la silueta del gusano, un dado y tarjetas con el nombre de cada uno de los niños.

El juego consiste en avanzar tantos círculos como puntos indique el dado que por turnos irán lanzando los jugadores y colocarán la tarjeta con sus nombre en el lugar a donde hayan llegado a fin de poder establecer comparaciones acerca de quien avanzó más y quien menos; el tiempo de duración puede ser de cuarenta y cinco minutos a una hora pues el desarrollo del juego dependerá de las habilidades de cada uno de los integrantes así como del interés con el que participen el juego.

3.3.5 “La perinola”

Para llevar a efecto este juego se necesita formar equipos los cuales tendrán cada uno, una perinola y fichas de colores para cada uno de los integrantes de los equipos.

El juego consiste en que por turnos cada jugador hace girar la perinola y coloca al centro tantas fichas como puntos le indique o al contrario, colocadas todas las fichas en el centro toma tantas como puntos le señale la perinola y hacer comparaciones entre los conjuntos que se forman será muy importante en el desarrollo de este juego; el tiempo de duración puede ser de treinta a cuarenta y cinco minutos, dependiendo del entusiasmo que demuestren los participantes.

3.3.6 “El dominó”

Para realizar este juego se forman equipos a los que se les proporciona un juego de

dominó que contendrá conjuntos de elementos de una misma cantidad en diferentes disposiciones espaciales, a fin de que no establezca correspondencia de forma fácil y recurra a la búsqueda de alternativas que le guíen hacia la solución de una determinada situación. El dominó puede realizarse con diversas clases de objetos.

El juego consiste en que el niño busque que exista coincidencia entre la cantidad de objetos de cada uno de los expertos de la ficha o fichas que estén sobre la mesa con las que están en su poder, la cual colocará sobre la mesa en el extremo que le corresponda; la duración dependerá del entusiasmo de los niños y de las veces que deseen repetir el juego.

CAPÍTULO 4

PERSPECTIVAS DE LA ALTERNATIVA Y APLICACIÓN

4.1 Aplicación

La participación activa en el desarrollo de los juegos y actividades como un miembro más del grupo posibilitó el libre acceso a las acciones que los alumnos emprenderían en la búsqueda de respuestas a una interrogante, esto es posible al observar, lo más cerca posible, las experiencias y procesos mentales que se hacen evidentes al presenciar como los alumnos interactúan con objetos acontecimientos, acordes a las posibilidades de cada uno de ellos que han resultado de actuar en el medio y al recibir la acción del medio en el que forma parte.

Es sumamente importante, en el contexto en el cual se realiza la investigación, la familiaridad que existe entre los miembros del grupo incluyendo al docente, una persona extraña disminuiría la naturalidad con que los niños buscan como resolver una situación; es la observación participante el medio que propone la etnografía para hacer evidente ante nosotros las experiencias que los alumnos adquieren en el proceso de aprendizaje y sobre todo, posibilita la reformulación de propósitos que propicien aprendizajes con significatividad para el educando.

4.1.1 “Vamos a pescar”

Al colocar a su alcance los materiales a utilizar e invitarlos a jugar, de inmediato todos querían tomar las cañas y empezar a pescar.

En la realización de este juego se observó la dificultad que algunos niños tuvieron para pescar, una de las niñas fue quien pescó con facilidad una gran cantidad de peces.

En un primer momento hicieron montoncitos con los pescados y buscando como comparar los dos conjuntos hicieron hileras una al lado de otra estableciendo correspondencia biunívoca entre los elementos de los conjuntos, opinaban que la hilera más larga tenía mayor cantidad, al alargar la línea con menos pescados cambiaban de opinión únicamente porque observaban que ocupaba mayor espacio, la correspondencia no era conservada. (Anexo 3)

4.1.2 “¿Qué línea es más larga?”

Al invitarlos a jugar al autobús, procedieron a acomodar las sillitas, conformaron equipos de acuerdo al destino a donde elegían viajar, en esta ocasión se construyeron dos autobuses, se les invitó a observar las líneas construidas con las sillitas y consideraban que la de mayor longitud contenía la mayor cantidad, al hacer

transformaciones y alargar la línea con menos sillas decían que ahora la otra línea era mayor en número, uno de los niños me respondió y sostuvo que la línea con más sillas tenía mayor cantidad, le cuestioné de nuevo y me respondió que había separado las sillas únicamente, pero no había colocado más sillas.

4.1.3 “¿Quién tiene más?”

El observar el material les motivó a preguntar de inmediato acerca de qué y cómo jugaríamos, el grupo se separó en parejas afines y participaron contra otra pareja de compañeros, los demás alumnos, situados alrededor, observaban atentamente el que respetaran las reglas del juego, que en este caso eran de tomar uno a uno las siluetas y detenerse al cesar la música.

Al preguntarles qué hacer para saber cuál de las parejas había reunido la mayor cantidad pero sin contar, en un primer momento se mostraban indecisos pero retomaban el juego y extendían las siluetas en líneas colocando una junto a la otra, intentaban establecer correspondencia, al observar una línea más larga que otra respondían que la de mayor longitud contenía más, al alargar la línea con menor cantidad y reunir la de mayor número, cambiaban de opinión, alguno de ellos decía que igual si quedaban a la misma distancia en longitud, pues recurrían a la correspondencia óptica. (Anexo 4)

4.1.4 “El gusano numérico”

Al llevar a cabo el juego del gusano numérico, los niños observaron detenidamente el material con que estaba elaborado, expresaron con que figura geométrica estaba conformado y se hizo evidente la ansiedad de los niños por iniciar el juego, el material presentado los motivó a participar pues todos se mostraban ansiosos por lanzar el dado; al inicio de la actividad hubo un equipo de niños que observó a sus compañeros jugar para posteriormente empezar también; en uno de los equipos, una niña levantaba el dado después que lo lanzaban sus compañeros y señalando con un dedo cada uno de los puntos que le marcaba, le indicaba que saltara un círculo a la vez y éste esperaba para saber a cual avanzar; en otro de los equipos contaba los puntos uno de los integrantes del equipo y le decían a su compañero cuántos puntos había marcado el dado.

Al preguntarles quien había brincado más y por qué respondían diciendo el nombre de quien había avanzado más y explicaban que el dado había marcado mayor cantidad de puntos, cuando explicaban quién había avanzado menos respondían incluyendo a todos los que habían avanzado menos, así la diferencia fuera de un punto solamente.

Cuando en los equipos alguno de los compañeros lanzaba el dado pero no avanzaba ningún círculo en el cuerpo del gusano, le ayudaban contando con él y

guiándolo hacia el lugar que les correspondía; entre todos cuidaban los turnos para lanzar el dado y explicaban a quien le correspondía.

En el desarrollo del juego se guió al equipo que en un principio no sabía qué hacer y posteriormente entre ellos mismos resolvían cuántos círculos avanzar y a quien le correspondía el turno de lanzar el dado. (Anexo 5)

4.1.5 “La perinola”

En la realización del juego de la perinola el grupo se acomodó por equipos y se repartieron las fichas, nombraron al niño que iniciaría el juego para lo cual colocaron las cantidades que marcaba la perinola en el centro de la mesa; en varios de los equipos observé como tomaban las fichas y las colocaban sobre los puntos que tiene la perinola para posteriormente dejarlas en el centro, en otro de los equipos, contaban los puntos y ayudaban a sus compañeros a colocar en el centro tantas fichas como puntos les indicaba la perinola; al preguntarles acerca de la cantidad que habían colocado en el centro de la mesa respondían que era lo que había marcado.

Cuando cambiaron la mecánica del juego, y tomaban ahora del centro de la mesa tantas fichas como puntos marcaba la perinola, cuidabas que sus compañeros de equipo no tomaran de más o menos; en uno de los equipos, cuando recurrieron a

repartir de nuevo las fichas, lo hicieron por colores cuidando de que tuvieran, cada uno de los integrantes del equipo, la misma cantidad.

El docente siguió con atención el desarrollo de los juegos en cada uno de los equipos, cuestionó a los alumnos acerca de las decisiones que tomaban y guió a quienes demostraban mayor dificultad en el transcurso de cada juego, posteriormente, entre ellos mismos se ayudaban, pues si alguno colocaba mayor o menor cantidad de fichas se lo hacían saber para rectificar la cantidad adecuada. (Anexo 6)

4.1.6 “El dominó”

Cuando se les presentó el material para realizar el juego de dominó, examinaron con atención cada una de las tarjetas, comparaban entre sí y después procedieron a repartirlas equitativamente, colocando una de las tarjetas que sobraba en el centro de la mesa, si alguno de los compañeros tomaba una tarjeta de más se lo decían.

Con este juego se hizo evidente como algunos de los equipos tenían mayores dificultades para llevarlo a cabo por lo que requirieron de la ayuda del docente, acudía a ellos explicándoles que debían buscar una tarjeta que tuviera tantas cosas como la que estaba en el centro de la mesa.

Se observó como en algunos de los equipos fijaban su atención en las tarjetas con el propósito de descubrir la cantidad de elementos que contenía; uno de los grupos jugó como ellos eligieron y posteriormente se les preguntó si la tarjeta que habían acomodado tenía tantos objetos como la que estaba sobre la mesa, con ello se logró que buscarán alternativas para comparar las tarjetas, percatándose de que contenían más o menos objetos recurrían al ensayo y error al comparar las tarjetas que cada uno de los jugadores tenía en su poder.

En uno de los equipos, quienes sabían como jugar, le explicaban a sus compañeros ayudándole a buscar una tarjeta que tuviera tantos objetos como se necesitara, entre ellos mismos decían a quien le correspondía el turno de acomodar la tarjeta sobre la mesa.

Un equipo no requirió de ayuda y volvieron a repartirse las tarjetas equitativamente, observaban quién tenía una tarjeta de más y le pedían que la acomodara en el centro de la mesa para iniciar el juego. (Anexo 7)

4.2 Evaluación

Al llevar a efecto los juegos y actividades propuestos el docente se percató del interés y entusiasmo que los alumnos demuestran por apropiarse de nuevos conocimientos y así dominar la realidad que le rodea adaptándola a sus

necesidades y requerimientos; un logro fundamental es la reflexión del docente acerca de la forma en que ha venido desarrollando su práctica educativa y reconocer sus errores en los que ha incurrido al esperar que el niño aborde un conocimiento de una determinada manera olvidando que es un ser con iniciativa propia y con su propio punto de vista.

En el desarrollo de los juegos se hace evidente la necesidad de que el docente amplíe su conocimiento acerca de los supuestos teóricos de la génesis del concepto de número para así evidenciar los avances logros y dificultades que el alumno enfrenta en la apropiación de dichos conocimientos; así también ahondar sus saberes acerca de las características del período preoperatorio en el cual se encuentran los alumnos de educación preescolar, pues esto le permitirá hacer mayor énfasis en las actitudes que los alumnos asuman en la búsqueda de soluciones a diversas problemáticas.

La importancia que se le otorga a la actividad lúdica del niño nos hace concientizarnos sobre como a través del juego va dominado la realidad en la que se encuentra inmerso, al aprender jugando va estructurando aprendizajes significativos que parten del conocimiento que ya posee y lo guían hacia la conformación de esquemas mentales cada vez más complejos, dicho conocimiento al que acceda le será posible aplicarlo en situaciones problemáticas que enfrente en el diario acontecer de su vida cotidiana.

Al ir creando situaciones en las que el sujeto interactúe con diversidad de objetos concretos, se favorece que el educando al realizar prácticas en las que recurra al ensayo y error arribe a la solución con menos dificultad a consecuencia de que contará con antecedentes en sus estructuras cognitivas; al propiciar la reflexión en los alumnos se contribuye a que de forma creativa y de acuerdo a sus potencialidades resuelva situaciones conflictuales y que en constante interacción con los adultos y sus iguales construya su propio conocimiento.

Los juegos y actividades propuestos propiciaron en los niños la búsqueda y le motivaron a observar con detenimiento las situaciones enfrentadas y fue evidente como propusieron diversas alternativas de solución acorde a sus propias posibilidades, así también fue palpable como los niños practicaban la cooperación al acudir en ayuda de sus compañeros para resolver una determinada situación.

CONCLUSIONES-SUGERENCIAS

Después de la realización de los juegos y actividades propuestos he llegado a las siguientes conclusiones:

El conocimiento del docente acerca de las características del niño en el período preoperatorio así como reconocer las actitudes que el niño va manifestando en la génesis del concepto de número propicia la reflexión sobre la práctica educativa y le guía hacia la creación de situaciones que favorezcan la adquisición de dicho concepto.

Al observar el entusiasmo de los niños por participar en la realización de los ejercicios recreativos, se comprende la necesidad de considerar al juego como el instrumento adecuado para propiciar aprendizajes significativos.

Propiciar la interacción del sujeto con el objeto de conocimiento, en la relación constante con diversos materiales concretos, favorece la búsqueda creativa de alternativas de solución a una situación determinada.

Partir de las experiencias previas del niño propicia la creación de aprendizajes significativos, pues adquieren sentido para él y al recurrir a materiales potencialmente significativos se motiva y despierta el interés de los alumnos por

tomar parte en las experiencias nuevas que se le presentan.

La interrelación que se establece entre los educandos, en la realización de los juegos, promueve la ayuda y cooperación de cada uno de los participantes y sobre todo, en el intercambio de opiniones con sus compañeros, se propicia un mayor desarrollo cognitivo.

Para que exista una transformación de la práctica educativa y se promueva la participación activa del educando en la construcción de su propio conocimiento, se realizan las siguientes sugerencias:

Es necesario propiciar la participación activa del alumno en la reconstrucción del conocimiento, para ello es conveniente favorecer la interacción con diversidad de materiales que sean potencialmente significativos para que despierten el interés y entusiasmo por realizar abstracciones mentales en relación a las propiedades de los objetos.

Recurrir a la naturaleza lúdica del niño para propiciar aprendizajes significativos que parten de las experiencias previas del educando acerca de un determinado conocimiento.

Explicar de forma clara y sencilla en que consiste un determinado juego a

desarrollar, propiciar el libre manipuleo de los materiales a utilizar, motivarle para que se entusiasme por apropiarse de un conocimiento nuevo y respetar las reglas que surjan en la realización de los ejercicios recreativos.

Promover que los educandos se integren en diferentes equipo cada vez para que, en constante intercambio de opiniones, consideren las aportaciones que sus compañeros vayan realizando.

Observar con detenimiento los logros y dificultades que el educando realiza para que en ocasiones posteriores, se creen situaciones que promuevan la dominación de un conocimiento nuevo.

Ahondar en el conocimiento que el docente posee en cuanto a las características de pensamiento que presenta el niño y el proceso que sigue en la apropiación del concepto de número, para que sea respetuoso del transcurso a la adquisición de la correspondencia que poco a poco va desarrollando el educando y propicie diversas situaciones que coadyuven en la construcción de dicho conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- GARCÍA, Manzano Emilia et al. Biología, Psicología y Sociología del niño en edad preescolar. Tercera edición; Barcelona España. C.E.A.C., 1987. 175 págs.
- HETZER, Hildegard. El juego y los juguetes, México, D. F. Editorial Kapelusz. 1992. 111 Págs.
- PIAGET, Jean. Psicología del niño. Décima edición. Madrid, Editorial Morata, 1981. 157 págs.
- S.E.P. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. México D. F., 1993. 151 págs.
- S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. México D. F., 1993. 123 págs.
- S.E.P. Guía de educación física para el nivel preescolar. México D. F., 1988. 205 págs.
- S.E. Investigación educativa II. Licenciatura en educación preescolar. Nivelación académica. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. 1995. 161 págs.

S.E. Psicología del aprendizaje. Licenciatura en educación preescolar. Nivelación académica. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. 1995. 132 págs.

U.P.N. Antología contenidos de aprendizaje. Anexo 1. Concepto de número. Primera edición; México, D. F., 1983. 90 págs.

U.P.N. Antología. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Segunda edición; México, D. F., 1990. 366 págs.

U.P.N. Antología Teorías del aprendizaje. Segunda reimpresión; México D. F., 1988. 448 págs.

ANEXOS

**SECCIÓN FOTOGRÁFICA
PLANOS DE LA COMUNIDAD
Y DEL JARDÍN DE NIÑOS**

Anexo 1

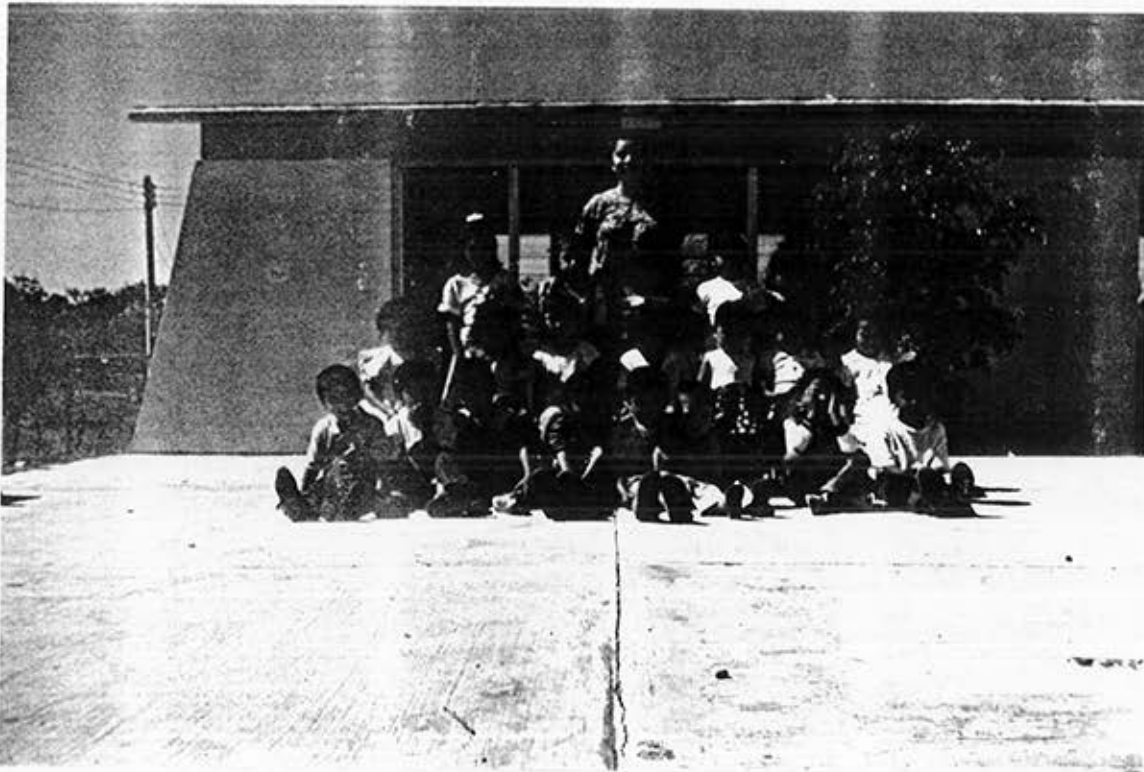
CRONOGRAMA GENERAL DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

	S	O	N	D	E	F	M
Definición del objeto de estudio							
Justificación							
Propósitos							
Marco teórico conceptual-contextual							
Análisis de los planteamientos teóricos conceptuales que apoyan la propuesta							
Análisis del concepto socio-histórico en donde se aplica la propuesta							
Descripción de la metodología							
Juegos a desarrollar							
Aplicación de los juegos propuestos							
Presentación y análisis de los resultados obtenidos							

Colonia Miguel Hidalgo, Municipio de Venustiano Carranza, Chiapas; a 19 de marzo

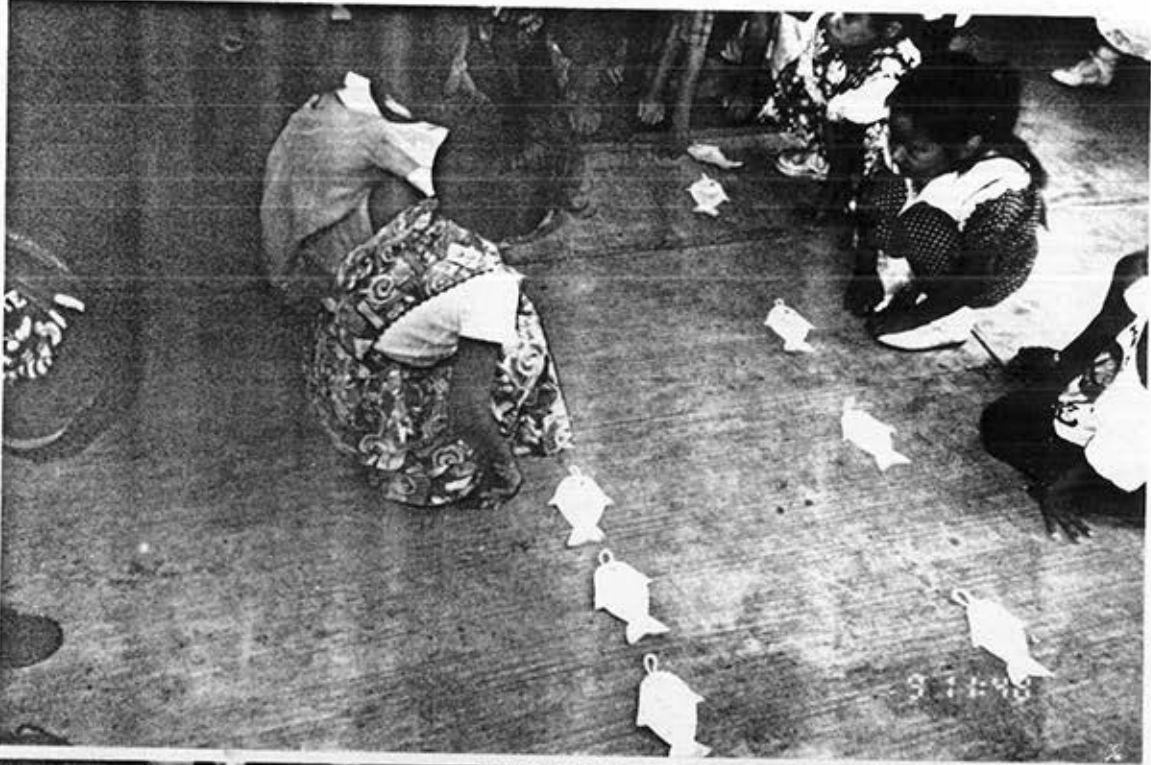
de 1997.

Anexo 2



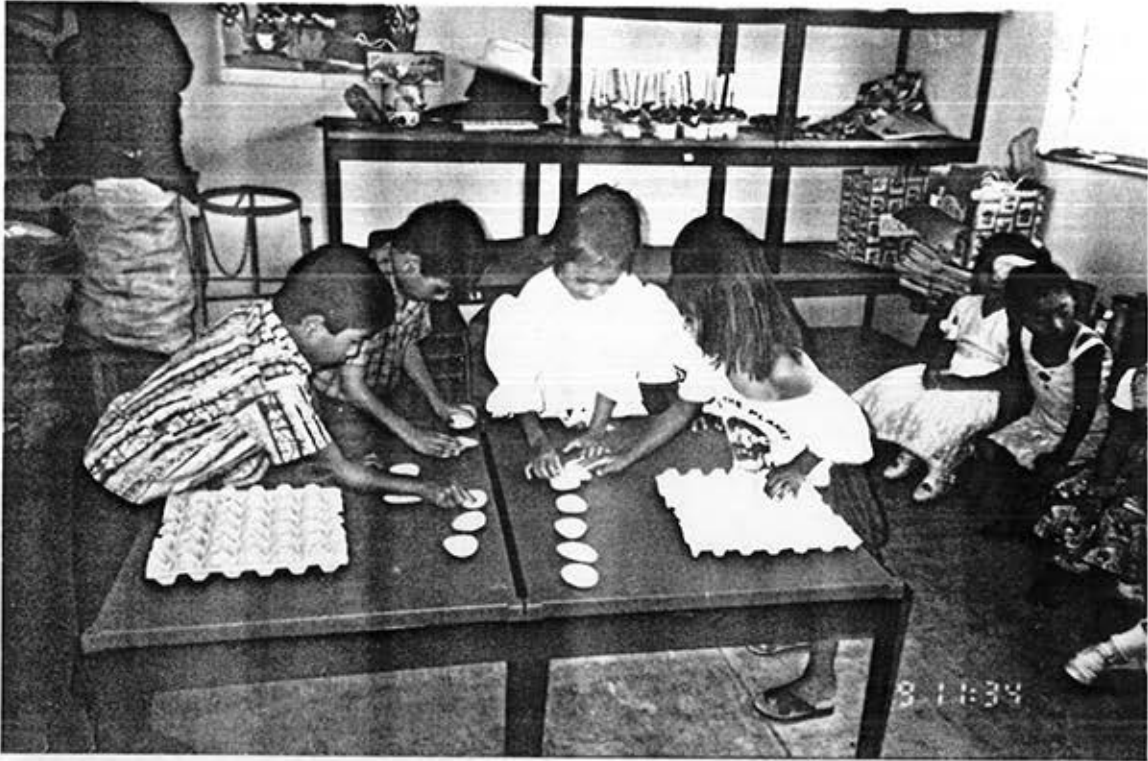
Grupo al que se aplica la propuesta

Anexo 3



Niños llevando a cabo el juego "Vamos a pescar" con act. de correspondencia

Anexo 4



Niños realizando act. de correspondencia en el juego "¿Quién tiene más?"

Anexo 5



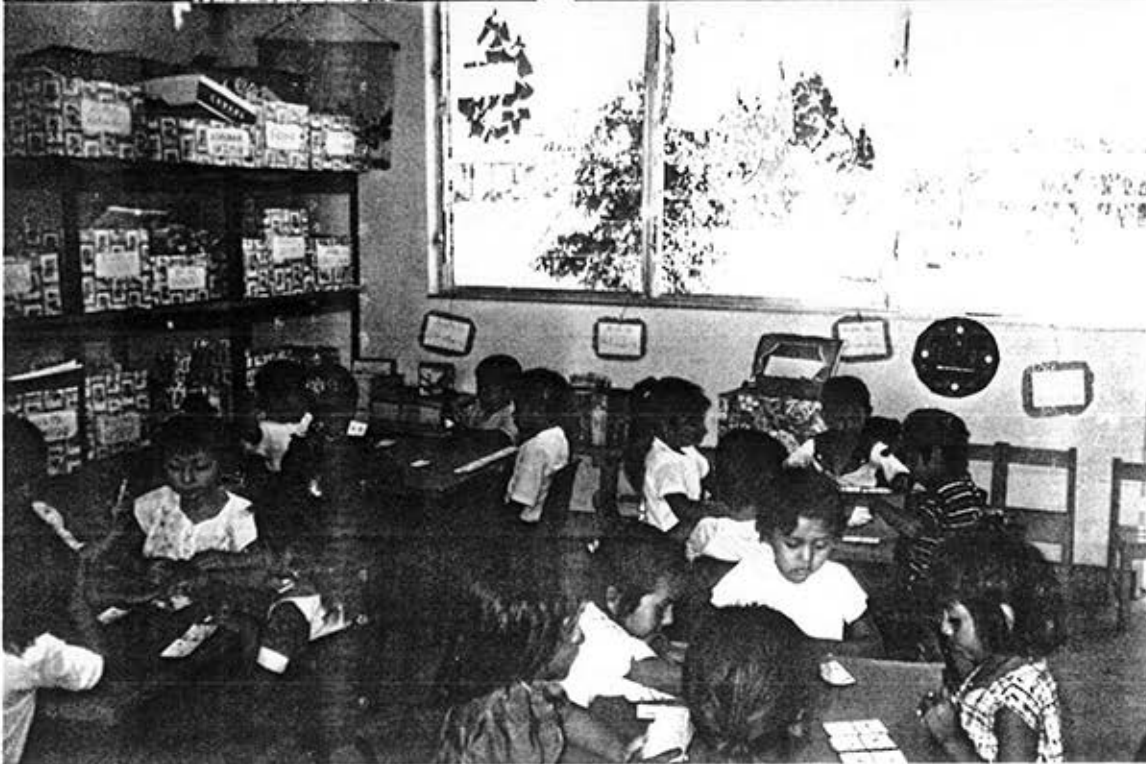
Niños realizando el juego "El gusano numérico"

Anexo 6

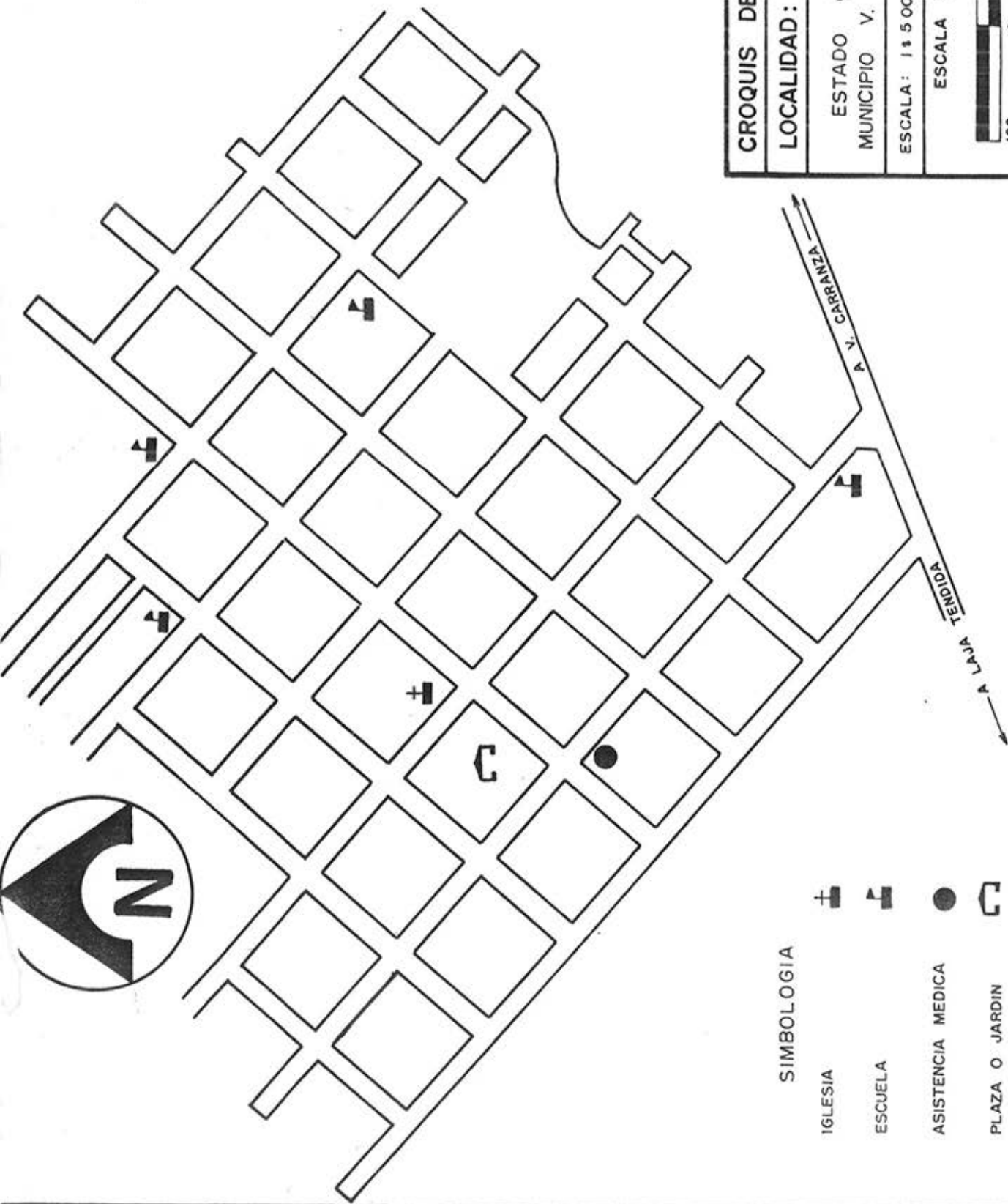


Niños realizando el juego "La perinola"

Anexo 7



Niños realizando el juego "El dominó"



CROQUIS DE LOCALIZACION

LOCALIDAD: MIGUEL HIDALGO

ESTADO CHIAPAS CLAVE 07

MUNICIPIO V. CARRANZA 106

ESCALA: 1 : 5 000 FECHA: FEB-1997

ESCALA GRAFICA APROX.



SIMBOLOGIA

- IGLESIA 
- ESCUELA 
- ASISTENCIA MEDICA 
- PLAZA O JARDIN 



JUEGOS RECREATIVOS

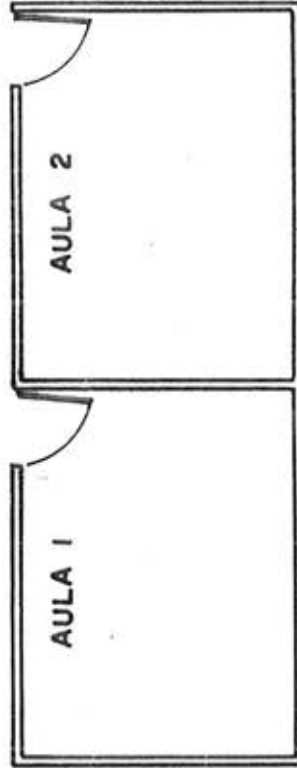
AREA VERDE



PLAZA CIVICA



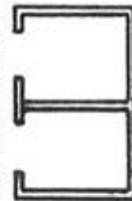
ACCESO



AULA 1

AULA 2

SANITARIOS



PLANTA DE CONJUNTO

JARDIN DE NIÑOS: BLANCA LYDIA TREJO

UBICACION: MIGUEL HIDALGO

ESCALA : 1:8160

FECHA : FEB - 1997