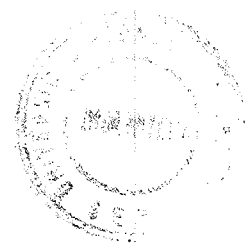




UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

UNIDAD  
SEAD  
271



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

"LA MOTIVACION DEL APRENDIZAJE A TRAVES  
DEL JUEGO"

FLORA CAMPO JUAREZ

PRESENTA:

INFORME DE INVESTIGACION PARA OBTENER  
EL TITULO EN LA LICENCIATURA DE  
EDUCACION BASICA

VILLAHERMOSA, TAB. OCTUBRE DE 1994.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Villahermosa , Tabasco , a 1º de Octubre de 1994.


Profr. (a) FLORA CAMPO JUAREZ

( Nombre del egresado )

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa: INFORME DE INVESTIGACION  
titulado: " LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE A TRAVES DEL JUEGO "

presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del examen profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE  
El Presidente de la Comisión:

  
Virginia Delgado S.E.P.  
LIC. VIRGINIA DEL C. DOMINGUEZ E271  
VILLAHERMOSA, TAB.

## I N D I C E

	PAG.
INTRODUCCION . . . . .	1
1. DESCRIPCION Y AUTODIAGNOSTICO DE LA PROBLEMATICA . . . . .	4
2. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA ELEGIDO . . . . .	12
3. FORMULACION DEL PROBLEMA Y PROPUESTA DE SOLUCION . . . . .	24
3.1. Problema, Objetivos y Justificación . . . . .	24
3.2. Propuesta Pedagógica . . . . .	26
4. APLICACION Y EVALUACION DE LA PROPUESTA . . . . .	30
4.1. Aplicación. . . . .	30
4.1.1. Actividades Preliminares. . . . .	30
4.1.2. Personas que participaron en el Proyecto. . . . .	34
4.1.3. Desarrollo de la propuesta . . . . .	35
4.2. Evaluación y Balance de Resultados. . . . .	43
4.2.1. Evaluación por parte de los niños . . . . .	43
4.2.2. Autoevaluación . . . . .	44
CONCLUSIONES . . . . .	46
BIBLIOGRAFIA . . . . .	49
ANEXOS . . . . .	51

## I N T R O D U C C I O N

El presente informe de investigación se realizó en la Escuela Primaria "Gregorio Méndez Magaña" ubicada en el sector explanada de la colonia Gaviotas municipio del Centro, Tabasco, éste se enfoca en las actividades de nuestra práctica docente que realizamos diariamente dentro del aula.

Después de hacer un análisis de los factores negativos detectados, se discute y se expone para su estudio, motivar el aprendizaje de las matemáticas a través del juego, orientar los juegos para convertirlos en metas y formas de trabajo, para canalizar los intereses y propiciar el aprendizaje. El informe consta de 4 partes que son.

El capítulo 1.- En el se ubica la concepción de la problemática docente, luego se presenta sistemáticamente la indagación y el análisis del problema, también se mencionan las técnicas y procedimientos como son: Observación, encuesta por entrevista y diálogo, instrumentos a los que se recurrió para obtener los datos con los cuales se fundamenta el diagnóstico y selección del problema ya mencionado.

En el capítulo 2.- Se presentan las diferentes opiniones de autores consultados que sustentan la problemática elegida y de las cuales se toman algunas ideas como base fundamental pa-

ra la investigación y posteriormente, se confrontan dichas --- opiniones con los hechos reales y cotidianos encontrados en la respectiva investigación de campo.

En el capítulo 3.- Se hace la formulación del problema, se mencionan los objetivos que se pretenden alcanzar y se justifica la elección del problema y presenta una propuesta pedagógica en la cual mediante una serie de acciones donde se involucran los niños, padres de familia, para desarrollar juegos - que ayuden en el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas, también se mencionan las gestiones realizadas, los obstáculos y fallas encontradas y así como la manera en que se -- busca salir adelante.

En el capítulo 4.- Se presenta una descripción de la operacionalización y ejecución del proyecto el cual se puso en -- práctica con alumnos del 1er. grado grupo A de la escuela antes mencionada. Aquí se da a conocer detalladamente y en forma amplia la organización que se tuvo dentro del aula con los alumnos y padres de familia, para la realización de la propuesta - y solución presentada.

Se hace ver el interés despertado en los padres de familia y los niños, destacando mucho su cooperación espontánea de los mismos.

Por otra parte se hacen algunas conclusiones expresando - brevemente los logros alcanzados, exponiéndose los resultados y dando algunas sugerencias y recomendaciones.

Al final de este trabajo se incluye un anexo en donde se muestran fotografías de las actividades realizadas para que de

alguna manera permitan la claridad de descripciones y explicaciones presentadas dentro del informe, también se enumeran las fuentes bibliográficas consultadas que han servido de referencia para la posible realización de dicha investigación.

## 1. DESCRIPCION Y AUTODIAGNOSTICO DE LA PROBLEMATICA

Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencias -- para la convivencia y las normales relaciones entre los niños, constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las apetencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego, estas actividades, a la vez que lo entretienen, sirven para -- descargar sus energías y respecto a ellas atienden y perfeccionan las coordinaciones neuromusculares así como educan las manos y la vista. El juego también influye y estimula el desarrollo social porque el niño toma parte con otros del grupo, jugar es esencia de la vida de un niño, nadie necesita enseñar a un infante a jugar, un bebé a las pocas semanas ya sabe hacerlo, sacude sus brazos, flexiona las piernas, fija la mirada con atención, arrulla, percibe el acercamiento de otros con pataleos etcétera.

El juego es su actividad, su trabajo, el niño no juega -- por compulsión exterior, sino por impulsión por una necesidad interior.

En la escuela nos servimos de esta necesidad para usarlo

como un recurso psicopedagógico y socializador, es la misma -- causa por la que un gatito corre tras una palomita, porque se mueve y más tarde correrá a una rata, es un ensayo a vivir, el niño con sus múltiples actividades indica: la carrera, la pelota, el salto, ejercita la memoria, trabaja como el gatito ha-- ciendo un ejercicio preliminar de lo que realizará cuando sea adulto.

El juego de un niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución.

Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo lo prepara para la madurez.

En ninguna circunstancia, el juego deja de ser la ocupa-- ción más importante del niño para satisfacer las necesidades - básicas del desarrollo, la naturaleza implanta señaladas inclinaciones al juego en todo niño que se manifiesta normal.

La educación dirige y orienta los juegos para convertir-- los en métodos y formas de trabajo para canalizar los intere-- ses y proporcionar aprendizajes. El juego profundamente absor-- bente, parece ser indispensable para el crecimiento mental.

Los niños capaces del juego intenso, entretenido, intere-- sante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades - para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando empren-- dan su vida de adultos.

A medida que se cumple el proceso de crecer se van gra--- duando los intereses y motivos de los juegos, se forman y se - combinan las estructuras mentales que posibilitarán el desarrolo



llo de una inteligencia fecunda.

Con la finalidad de intercambiar experiencias personales, adquiridas durante la labor de la docencia y elaborar un proyecto de investigación acción, para detectar dentro del salón de clases aquellos factores o problemas que consideramos repercuten en el logro de mejores resultados de aprovechamiento del aprendizaje escolar; se formó un equipo de tres profesores de educación primaria ya que laboran en diferentes escuelas primarias urbanas de esta localidad.

Para ello se tiene como antecedentes el ser afines en el interés por la docencia, por lo cual se esperaban lograr los objetivos propuestos a alcanzar en dicho proyecto. En la labor diaria desempeñada, tomando en cuenta los programas elaborados por la Secretaría de Educación Pública, sugieren la realización de unidades de trabajo, los cuales se pueden adaptar a las diversas situaciones que interesan a los niños, enfrentándolos de esta manera a la realidad y aprovechando los recursos que proporcionan el medio ambiente llevándolos de esta manera a la maduración y a la reflexión al relacionarlo concretamente con el objeto de estudio, dándole así la oportunidad de actuar sobre dicho objeto así el aprendizaje porta de los verdaderos intereses del niño para mejorar cualitativamente la enseñanza y establece una relación entre el mundo escolar y extraescolar del alumno permitiendo con ello que todo conocimiento adquirido en la escuela sea útil y aplicable a la vida real del educando y todo lo que forma parte de la vida de éste pueda apli-

carlo en la escuela.

En nuestra práctica docente se ha procurado buscar un contacto directo con los niños y sus padres recurriendo principalmente a la observación en el desenvolvimiento de las actividades escolares de los alumnos, las entrevistas para recoger las opiniones que de alguna manera se relacionarán con la educa---ción, detectándose mediante esta interacción diferentes problemas que afectan la enseñanza los cuáles han sido motivos de preocupación y de investigación, tomando en cuenta el interés, la participación, entusiasmo y todas aquellas circunstancias que hacen que un niño llegue a la escuela y salga de ella con el mismo encanto del primer día de clases.

De manera singular se observó en los niños su capacidad para aprender y comportamiento tomando en cuenta todo aquello que sirve para evaluar a un alumno, notando que muchos reflejaban; falta de interés, viveza, apatía, pereza, factores negativos que obstaculizan el buen aprovechamiento de sus tareas escolares.

Con el fin de hacer las investigaciones necesarias y encontrar a fondo las posibles causas que originan todos los factores negativos arriba mencionados se realizaron observacio---nes, entrevistas a los alumnos en nuestras aulas de trabajo, haciendo las anotaciones de lo observado y recopilando los datos, estos mismos se llevaron a efecto con los alumnos de --- otros maestros y se aplicaron entre compañeros de trabajo, para recoger sus opiniones sobre la problemática aduciendo ellos

que en infinidad de veces los niños son felices cuando salen de sus salones hacia los espacios donde el puede realizar sus juegos. De la misma manera se tuvo contacto con los padres de familia visitando algunos hogares procurando despertar el inte rés en la educación de su hijo.

Al realizar el análisis de las entrevistas y encuestas -- aplicadas a los alumnos, padres de familia y maestros salió la problemática a investigar ¿porqué los niños se fastidian dentro del salón de clases a la hora de enseñar las matemáticas? conforme al análisis se acordó enfocar su estudio como utilizar el juego como un medio que sirva para motivar el aprendiza je de las matemáticas ya que se concluyó que no es solo un pro blema dentro de un grupo de escolares sino en todos los gra--- dos, ya que los alumnos muestran muy poco interés cuando se to ca el tema de las matemáticas, alegando que es muy aburrida y fastidiosa y cansandose y más cuando son como tareas extraesco lares, a esto algunos padres coincidieron en decir que estas - en sus hogares se hacen muy difíciles para ellos al no poder - ayudar a sus hijos como ellos quisieran.

Despertando ya la inquietud de encontrar la causa del por qué ¿el niño se aburre y se fastidia dentro del aula? y al sen tirme involucrada de encontrar las causas y motivo del origen de esta situación se realizaron detalladamente las entrevistas y observaciones a los niños del grupo, desarrollando un diálogo abierto entre ellos, reapuntando el tema dialogado y tomando nota de sus opiniones que ellos dijeron, asimismo con los -

alumnos y profesores de otros grados esto a través del diálogo directo estos dieron a conocer sus impresiones que han obtenido durante el desempeño de su labor docente y de las estrategias que cada uno toma para desarrollar bien su labor educativa, observando de igual forma a sus alumnos para verificar su comportamiento durante el tiempo de una clase. Con los datos obtenidos en las respuestas dadas se corroboró lo siguiente; - un elevado número de alumnos manifestaron sentir que las horas dedicadas al aprendizaje de las matemáticas, eran las más aburridas y que el día se le hacía eterno, ya que para ellos no era motivante ni interesante, que gran parte de ellos no les interesaba aprenderlas, que solo esperaban las horas para salir del aula a jugar y realizar lo que a ellos si les gustaba, el juego, que la hora del receso era para ellos su salvación de algunas tareas que no les gustaba cumplir la mayoría reflejaba poco interés a los números y a todo en lo que se involucró el cálculo y la medición.

De acuerdo al análisis realizado de los problemas detectados y a las respuestas que dieron los entrevistados y de acuerdo a las evaluaciones que se le aplican periódicamente a los alumnos es muy notorio en el bajo aprovechamiento en el área de las matemáticas.

Así acordamos aplicar el juego como un auxiliar didáctico y de apoyo en nuestra labor docente, siendo un medio para llevar a cabo las múltiples actividades en la aplicación de los programas de estudio, logrando los objetivos del proceso ense-

ñanza aprendizaje, fomentando un ambiente de armonía y trabajo dentro del aula, en base a que el juego representa la parte vital en el crecimiento y desarrollo del niño.

El realizar juegos en la clase harán que tanto el niño como el maestro interactúen y se constituyan en elementos activos que de acorde a sus experiencias educativas vaya transformando la educación del niño haciendo que pase de ser pasivo a ser activo y constructivo de su propio conocimiento, que él sabrá aplicar en forma armónica a través de su desarrollo intelectual y psicomotor que cuando llegue a la madurez escolar se va a ver reflejado en sus hábitos, habilidades y conocimientos que sabrá aplicar para resolver todos aquellos problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

Es bueno como docente saber adaptar los juegos de acuerdo al grado que estamos atendiendo y a la asignatura, saber correlacionarlos de tal manera que con uno estén ellos sin saberlo aprendiendo muchas cosas que luego le serán de gran importancia.

Todo esto se logra con el ejercicio contínuo de aquellos juegos que hacen que el pequeño sufra un cambio notorio porque lo que bien se aprende nunca se olvida.

El transmitir un conocimiento, ya sea en el transcurso de la vida cotidiana se inicia un proceso educativo, como aquellos que nos inculcan en el seno familiar que influye en toda nuestra forma de actuar individual o familiarmente, ya que tiene influencia en todos los que están próximos a nosotros.

La educación de una comunidad o un pueblo, es a través de todas esas formas que lo van enriqueciendo llenando hasta que sale y se da a notar a través de los adelantos que ellos mismos van teniendo, ya sean intelectuales o económicos, que de alguna manera los hace poder designar un tiempo y un lugar especial donde ayudarse reuniéndose para recibir los conocimientos que los harán ricos en educación.

## 2: FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA ELEGIDO

Actualmente todo quehacer educativo debe despertar el interés y atención de los que están implicados en ella para que así reciban el proceso enseñanza aprendizaje con toda la práctica pedagógica que ello implica. El maestro se valora de todo aquello que lo ayude en proceso para que sea bien aprovechado por los educandos, adecuando todo aquello que los conllevan al contenido que él persigue en la forma más dinámica procurando que toda esa actividad despierte el interés en el niño, qué -- más actividad dinámica que el juego ya que éste forma parte de la vida cotidiana de todas las personas y de todas las culturas no solo de los niños ya que éstos son un componente fundamental de su vida real, siendo éste regulador del aparato motor del niño, ya que un buen juego conduce a un buen aprendizaje.

La vida psíquica depende de todos los movimientos que tenga el cuerpo humano, en estudios realizados se determinó que es necesario introducir dentro de la educación que se imparte dentro de las aulas de los planteles escolares de primaria para que los juegos hagan que la mente esté activa, ya estando el cuerpo en movimiento se alternan las actividades físicas y

mentales. (1)

En el desarrollo de los juegos, el papel del maestro se reduce prácticamente a explicar las reglas del juego.

Sin embargo, mientras los niños juegan, la participación del maestro es importante para señalar si alguna regla no fué interpretada correctamente, para plantear nuevos obstáculos a los niños que terminan rápido, para confrontar los hallazgos de los niños, etc..

Es frecuente que los juegos involucren varios contenidos temáticos, a fin de profundizar sobre ellos, o bien, favorezcan el desarrollo de ciertas habilidades importantes como el cálculo mental, la estimación de magnitudes, la memorización de las relaciones aritméticas de los primeros números que se requieren en la operatoria con los números grandes, el desarrollo de la percepción geométrica.

En algunas ocasiones como maestro se refiere proponer a los alumnos aquellos juegos que abordan los contenidos matemáticos que se están elaborando en la clase; sin embargo ésto no tiene porqué ser siempre así, porque los juegos por la manera en que están diseñados podemos jugarlos en cualquier momento adaptando el juego de acuerdo al grado de estudios y buscando el acondicionamiento del niño manteniendo el interés de éste para que trate de descubrir una estrategia para ganar en un --

(1).- Montessori María.- La mente absorbente del niño p. 45.



juego, no esperando que la encuentre en un tiempo predeterminado ya que cuando los niños mantienen el interés por un juego - es para ellos siempre interesante mientras no descubren estrategia, permite que se pueda jugar con pocos conocimientos pero para empezar a ganar de manera sistemática exige que se implementen estrategias que implican mayores conocimientos formadores de la inteligencia y generador del desarrollo de la psique gran influyente de las etapas de la evolución total del niño - en sus diversos estadios o etapas de su formación. (2)

El juego para el niño es un momento de experimentación y comprobación ya al participar en el juego él sabe si ganó o --perdió no necesita que otra persona se la diga. Más aún en muchos juegos el jugador puede saber, al terminar de jugar, porqué perdió o porqué ganó qué jugadas fueron malas y qué jugadas fueron buenas. Esto le permite al niño jugar cada vez mejor, construir poco a poco mejores estrategias para alcanzar --la meta, es decir, le permite ir aprendiendo todo lo que está en función de un conocimiento despertando el interés redescubre sus límites y actitudes que lo ayudarán en su desarrollo. (3)

El juego en el niño creará una vida psíquica y social, --creativa y capacitada para efectuar todas las acciones que lo

(2).- Montessori María, El niño, el secreto de la infancia.p. 155.

(3).- Wallon Henry. La actividad del niño y su evolución mental. p. 45.

ayudarán a construir su propio ambiente de juego que lo llevarán a un conocimiento paso a paso de lo inconsciente a lo consciente. (4).

Por lo anterior, el jugador, frente a un juego tiende a ser autónomo. No aplica instrucciones dictadas por otro sino que construye sus propias estrategias por sí mismo y en interacción con sus compañeros. El niño se involucra con entusiasmo sus aprendizajes con experiencias gozosas.

Sin embargo no todos los juegos son interesantes ni todas las actividades sirven para aprender, lo importante es descubrir o construir actividades que sean realmente juegos para los niños y que a la vez le propicien un aprendizaje. Para ganar una vez que la encuentran se recrean en ella durante algún tiempo ganándole a su compañero. Ya si está adaptado a su grado académico de acuerdo a los programas de estudio tendrá el niño el interés y la participación que lo ayudarán en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta relación se dá entre maestro-alumno cuando el maestro participa para que los alumnos se familiaricen con el juego cuando los niños lo realizan por primera vez ya que ambos aprenden y enseñan a la vez; el docente aprende lo que se refiere al niño y el niño en su búsqueda de la nueva estrategia para ganar facilita que el proceso de apropiación del conocimiento se dé en ambas partes. (5).

(4).- Montessori María. La mente absorbente del niño. p. 45.

(5).- Luis Arturo Lemus, Pedagogía temas fundamentales. p.257-267.

Podemos decir que el aprendizaje es una elaboración personal de un conocimiento mediante su propia participación y la enseñanza es la guía, la dirección de toda actividad realizada por el niño encaminada a la construcción de su conocimiento. - En matemáticas por lo abstracto, el niño necesita adquirir los conocimientos y partir de lo concreto, las operaciones concretas afectan directamente a los objetos y forman la transición entre la acción y las estructuras lógicas de agrupamientos.(6)

En matemáticas se emplea la inducción y la deducción, el pensamiento lógico en la elaboración del conocimiento, es decir la intervención continua de abstraer y generalizar por medio de la inducción y deducción.

Las observaciones y las experiencias apoyadas en el análisis y la síntesis en sus formas concretas constituyen los procedimientos principales en el proceso de las nociones matemáticas que se dan en la infancia.

Se induce al alumno en la escuela primaria a utilizar las matemáticas en el razonamiento lógico estando dentro es razonamiento la base de la inducción que se inicia con la intuición sensible que son las primicias del pensamiento lógico sobre el mundo material.

La intuición en forma objetiva y por medio de la observación y la experimentación tomando así las nociones de valor -- formativo e informativo por medio de la capacidad del niño ha-

(6).- Piaget, Jean e Inhelder, Barbel, Psicología del niño. p.96  
111.

ciendo dentro de él un razonamiento deductivo.

Nos dice Bruner: El niño necesita manipular objetos que tiene a su alrededor para hacer sus operaciones representativas gráficamente y ponerle un símbolo cuantitativo quedando - así, primero lo concreto segundo lo gráfico y tercero lo simbólico.

Es idóneo aplicar el proceso enseñanza aprendizaje a través del juego ya que los conocimientos adquiridos por uno mismo no se olvidan, el jugar y participar activamente todo aquello quedará almacenado en la mente absorbente que tienen los niños, según Montessori.

En el desarrollo del juego encontraremos muchos juegos - que despiertan el interés y el entusiasmo del niño por medio de competencias en la que ellos encuentren las soluciones que lo ayuden a ser un ganador en una competencia si tomamos en cuenta que hay juegos inactivos, activos, instructivos que -- ayudan a desarrollar la eficiencia física mental y social del niño. (7)

El niño necesita hacer las operaciones necesarias con -- los objetos después hacer la representación gráfica y finalmente aducir a símbolos. (8)

El juego es un regulador de acciones espontáneas e ins-- tintivas que hacen que el niño actúe de acuerdo a su necesi--

(7).- Edgran Henry D., Gruber Joseph, Juegos Escolares para - Prim. pp. 6-7.

(8).- J. Piaget, B. Inhelder, Psicología del niño. p. 65.

dad evolutiva, como maestros el juego debe ser educativo que nos conlleve a redescubrir métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar el aprendizaje.

Los niños en espacios de juego intenso entretenido interesante serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adulto. A medida que se cumple el proceso de crecer se van graduando los intereses y motivos de los juegos.

Conforme pasa el tiempo el niño combina y completa el juego echando a volar su imaginación y enriqueciendo su campo de imágenes completando su actividad hablando el solo o comentando lo que hace y muchos veces personalizándose con figuras conocidas. Es posible muchas veces que en un juego podamos notar las inclinaciones y preferencias de los niños, incluso pueden revelarse futuros talentos, así jugando se forman y se combinan sus estructuras mentales que posibilitarán el desarrollo de una inteligencia fecunda.

Los principales aspectos educativos del juego son:

Una actividad donde intervenga;

- La personalidad del educando.
- Una actividad física.
- Una actividad inteligente.
- Una actividad efectiva y emotiva.
- Una actividad creadora de valores estéticos.
- Una actividad que desarrolla los valores éticos.
- Una actividad participativa grupal y social.

- Una actividad de autonomía y responsabilidad. (9)

Es posible aprovechar todas las anticipaciones lúdicas para aplicarla a los recursos con apoyo didácticos, siendo el -- trabajo en el aula muy productivo con verdaderas satisfaccio-- nes en los mismos niños ya que construyen un conocimiento pro-- gramático completando ésto con su imaginación y fantasía.

El niño nunca debe ser extraño al adulto sino considerar que su interior se extienda a su nosotros para renovarlo ya -- que es una parte importante para su vida construyendo lo que -- le seguirá cuando él sea un adulto. (10)

El juego es un medio a través del cual el niño está in--- teractuando sobre el mundo circundante expresando sus deseos, sus conflictos internos y externos voluntarios o espontáneos, placentero y recreativo lleno de muchas situaciones en donde -- él descarga toda su energía ya que con su pensamiento innato -- elabora con sus experiencias diarias los primeros inicios ha-- cia el mundo de las matemáticas.

La escuela interviene en su proceso formativo dirigiéndo-- lo para que obtenga los conocimientos empleando los procedi--- mientos para que él pueda aprender de una forma espontánea.

Con el juego se le permite al niño elaborar internamente las emociones que despiertan su interés hacia el exterior.

En la escuela primaria el juego hace que el niño experi--

(9).- Zapata Oscar A. Aquino Francisco; Psicopedagogía de la -- educación motriz en la adolescencia. pp. 326.

(10)- Montessori María, El niño El secreto de la infancia. p.- 83.

mente nuevas formas de expresión que desarrolle sus potencialidades que le provoquen cambios cualitativos en su relación con otras personas de su alrededor.

Para la mayoría de los niños el juego no es una actividad solitaria sino decididamente social y comunitaria, que expresa mejor su yo y se proyecta en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otro de su edad presente.

En el proceso de juego en grupo, los niños sufren una profunda socialización cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones inconmesurables de ajustes de los que le servirán de mucho.

Erickson (\*) desarrolla una teoría de juego según la cual constituye una de las principales funciones del yo. El juego lo vincula con las experiencias de la vida que tiene el niño, intenta repetir o negar con el fin de organizar un mundo interior en relación con el exterior.

Henri Wallon le dá una mayor importancia a los fenómenos de maduración del sistema nervioso en relación con el medio social. La vida del niño evoluciona en los grupos infantiles que tienen una dinámica muy propia tendientes a involucrar a los demás. El juego grupal se va haciendo poco a poco organizado.

No obstante el juego puede ser imitativo, repetitivo o rítmico, en la carrera, en el salto, la danza y en la expresión dramática.

(\*).-

El juego es una descarga de energías, que pone de manifiesto una cantidad de emociones, como la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad. El juego se remonta al pasado se proyecta al futuro; en el primer caso, en las inquietudes que produce la aventura, la cacería, la exploración, la vida en campamento etcétera. En el segundo caso, el impulso de curiosidad, el espíritu de ingenio, etcétera.

No obstante todos los juegos son promociones de creatividad, el juego aunque imitativo tiene indiscutida dosis para la promoción de la creatividad. Además organiza la capacidad con que está dotado y pone en evidencia la individualidad y la impotencia del niño.

El niño entre los seis y siete años de edad elabora y amplía los intereses de su juego, realiza juegos desordenados, juegos de mesa, pinta, recorta, colecciona, dibuja, recorta y pega papeles. Las niñas juegan con sus muñecas elaboran accesos para la misma.

Bally nos dice que juego es una expresión de libertad.

Los niños jugando son la obra maestra que la naturaleza proyecta hacia el futuro del juego él obtiene la experiencia que necesita para subir los escalones que lo llevan a la madurez y en las matemáticas hacia el razonamiento ya que él como sujeto está actuando continuamente según Piaget; el conocimiento es acción.

El juego del niño es un ejercicio como el juego en un animal pero es el espíritu del niño quien juega es una prueba de



su personalidad y una afirmación de sí mismo.

Los juegos son de carácter sensorio motriz cuando el niño gatea y escucha los ruidos producidos por los objetos. Los juegos imaginativos en donde su mundo está lleno de compañeros -- imaginarios en donde él forja un mundo lleno de fantasía dando paso a los juegos con compañeros de carne y hueso haciéndolo -- más sociable, aquí el maestro debe intervenir en una forma provechosa aplicando el aprendizaje logrado. (11)

Hay diversas clasificaciones de juego en la cual éstos -- pueden ser libres o dirigidos. El primero es el que él realiza sólo o con otros niños sin ninguna dirección, el segundo recibe una dirección y éstos se encuentran en:

- Físicos que le sirven para su desarrollo muscular.
- Racionales en estos intervienen las facultades intelectuales.
- Juegos utilitarios satisfacen su necesidad lúdica y --- afectiva.
- Imaginativos le ayudan a dejar en libertad su imagina-- ción infantil.
- Prácticos son los que se realizan ordenada y formalmente.
- Dirigidos acostumbran a los niños a respetar y a los -- otros niños. (12)

(11).- González Diego, Didáctica del aprendizaje. p. 88.

(12).- Vita de Guerrero Nelly M. Guía de Didáctica. p. 35.

- Simbólico señala el yó infantil.

Para lograr el equilibrio del niño afectivo e intelectual es indispensable que en nuestro sector educativo disponer de - actividades cuya motivación sea la asimilación, la adaptación al juego para transformarlo en algo real de acuerdo a las necesidades del yo mientras que la imitación es acomodación de los modelos exteriores y la inteligencia es equilibrio entre la -- asimilación y acomodación.

Que el niño disfrute de su medio propio de expresión construido por el y adaptable a sus deseos es indispensable, como es la imitación en el sistema de símbolos propios,

### 3. FORMULACION DEL PROBLEMA Y PROPUESTA DE SOLUCION

#### 3.1. Problema, Objetivos y Justificación.

Este trabajo de investigación surgió debido a la necesidad de poner solución al problema presentado por los alumnos dentro del aula, el poco interés y el aburrimiento durante el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. Siendo de importancia dentro de nuestra labor docente, buscar aquellos factores que perjudican a la misma, los integrantes nos dimos a la tarea por medio del diálogo, entrevistas, observaciones y visitas domiciliarias, recopilar datos importantes y detectando después de analizar la información obtenida como uno de los principales problemas hacer que el proceso de aprender los niños lo desarrollen a través del juego ya que por medio de él surgen otros intereses de conocimientos, ya que el niño no está completo sino cuando juega, en el niño el juego es el trabajo, es el bien, es el ideal.

Por lo que al buscar más información se confirmó por medio de los conceptos de diferentes autores consultados, que efectivamente el niño es un ser que juega y nada más, que la infancia sirve para imitar y para jugar, no se puede imaginar la infancia sin sus risas y juegos, gracias a él crece la inte

ligencia, mientras que por ese silencio, se anuncia a menudo - en el niño graves deficiencias mentales, un niño que no sabe - jugar será un adulto que no sabrá pensar.

Al ser la escuela uno de los medios más importantes por - donde la enseñanza comienza se ha tomado la iniciativa de ha-- cer del juego un medio para llevar a cabo múltiples activida-- des en la aplicación de las matemáticas, logrando los objeti-- vos que marca la enseñanza-aprendizaje fomentando un ambiente agradable dentro del aula. Por esta razón se ha decidido hacer labor con los padres, de que ellos pueden utilizar el juego co mo una herramienta más para ayudar a sus niños a aprender y -- orientarlos a encontrar la forma de hacerlo.

Sugerirles a los compañeros maestros de hacer posibles -- los juegos individuales en actividades de grupos, donde cada - niño aporte su iniciativa, opinión y nuevos aportes para la en señanza.

Realizar una combinación tan viva que él no se dé cuenta que trabaja mientras juega, fomentar y dejar que los niños jue guen solos o en grupos, prefiriendo este último tipo de activi dad por su influencia socializadora aprovechar todas las carac terísticas de la forma del juego para que el niño trabaje en - la escuela, haciendo que desaparezca la diferencia entre el -- juego y el trabajo.

Respetar la preferencia que el niño sienta por un juego - hasta que éste agote su interés y elija otros.

Propiciar la participación y responsabilidad de los pa---

dres.

Vincular la teoría práctica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje a través del juego, en relación con las matemáticas.

De esta manera la escuela puede contribuir a que se alcancen los objetivos deseados ofreciendo al niño un ambiente propicio para su desarrollo dentro del aprendizaje.

Los factores fundamentales que nos motivó para la elección o investigación del problema fué la falta de interés, el aburrimiento, el fastidio y el cansancio y la falta de participación de los alumnos en la aplicación y construcción de los conocimientos matemáticos, ya que ejercen negativamente en el aprendizaje.

### 3.2. Propuesta Pedagógica

El equipo docente presenta una propuesta y exponemos un plan de actividades con el propósito de dar una posible solución en los respectivos centros de trabajo al problema elegido.

En ella se relacionan las funciones de investigación, práctica y docencia en la que estaremos involucrados como se ha mencionado antes, maestros, alumnos y padres de familia, ya que el enfoque propone la participación de todos para la solución y transformación de la práctica docente.

Todos los contenidos que se apliquen serán con el propósito de hacer que la educación dirija y oriente los juegos para

convertirlos en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar el aprendizaje.

De igual forma, las actividades que se programen para llevar a la práctica la propuesta de solución, se incluirán en el desarrollo del programa escolar adaptándose dentro del calendario y en el horario correspondiente al primer grado en el área de matemáticas comprendidas del mes de marzo a julio de 1994, del período escolar 1993-1994.

Se informará tanto a los compañeros maestros como al C. - Director del plantel, padres de familia y alumnos para tener la autorización de la propuesta y así ponerla en marcha.

En relación con los resultados que tengamos de esta propuesta es considerable que también se haga un muestreo pedagógico para nuestros superiores y padres de familia.

Adaptaremos juegos tradicionales a cada actividad y aplicaremos los juegos con dinámicas de grupo.

Pediremos a los alumnos investiguen juegos de su comunidad, para considerarlos dentro del aula.

Realizaremos una retroalimentación al finalizar el tema.

Explicaremos a los alumnos la forma de conjugar el juego con la enseñanza-aprendizaje y sus distintas actividades.

Esta segunda sección formada por los puntos anteriormente mencionados, se pretende realizar en el mes de abril.

Se manejará el libro de texto como reafirmación de lo entendido y razonado por los alumnos y también para observar la evolución del aprendizaje. Aplicaremos diversas estrategias para buscar soluciones a los planteamientos de los problemas, --

aplicando la observación permanente y pruebas objetivas. Formaremos con los niños una biblioteca especializada.

Haremos campaña con los alumnos para que nos ayuden a elaborar material didáctico y podamos realizar los juegos que tengamos programados.

Se propondrá a los alumnos de nuestro grupo, que los juegos que ya saben, los realicen en el recreo para que enseñen a sus compañeros de escuela, organizándolos para que sean observados e imitados.

Lo anterior conformará la tercera sección de trabajo en nuestra propuesta pedagógica, dentro del horario que corresponde a la asignatura de matemáticas.

Con la finalidad de dar a conocer a los compañeros docentes que laboran en el mismo plantel tenemos planeada una muestra pedagógica, donde obtendremos por parte de ellos sus opiniones y a la vez servirá de iniciativa a un cambio que ellos puedan poner en práctica.

Consciente de que todo propósito a realizar no está exento de impedimentos, se consideró algunos obstáculos que se presentarían como son: La ausencia de los alumnos por enfermedad o por causa del mal tiempo en la región, siendo necesario hacer una retroalimentación de las actividades para alcanzar los objetivos previstos.

Así también algunas facilidades que permitirían llevar a efecto satisfactoriamente la propuesta:

\* El entusiasmo con que los niños se prestaran a realizar

todas las actividades por medio del juego.

\* El apoyo entusiasta de los padres de familia, compañeros - -  
maestros.



#### 4. APLICACION Y EVALUACION DE LA PROPUESTA.

##### 4.1 Aplicación

##### 4.1.1. Actividades Preliminares

Con el propósito de llevar a la práctica docente el proyecto de investigación participativa y teniendo como finalidad primordial despertar al interés de los alumnos dentro del aula a través de juegos aplicados en las matemáticas del nivel primaria, se planeó para llevar a efecto lo anterior, la participación de los alumnos, padres de familia, compañeros docentes y directora de la escuela, para que conjuntando esfuerzos y -- apoyo se transforme la labor educativa y se alcance la meta indicada, llegando a obtener nuevas actividades y resultados comprobados que servirán para la impartición de las matemáticas - en la escuela primaria.

Ordenando todo anticipadamente y buscando la fundamenta-- ción que servirá de apoyo en el proceso de este trabajo se dió inicio a las actividades a realizar:

En la primera semana del mes de marzo de 1994, se organizaron los contenidos y juegos que se aplicarían, de acuerdo al programa de estudios que se llevan en el 1er. grado de prima-- ria.

Los juegos fueron seleccionados en forma congruentes buscando siempre efectuar una reafirmación y retroalimentación pa

ra lograr los objetivos del programa.

Al tener elaborado un cronograma de actividades para llevar a la práctica con los alumnos del 1er. grado grupo "A", de la Escuela Primaria Gregorio Méndez Magaña, decidí comunicar - en forma verbal, todos los aspectos planeados a directora e inmediatamente procedí a solicitar la autorización para la realización de este proyecto al Profr. Marco A. Muñoz Moscoso Supervisor de la zona escolar, así también al Profr. Alcibiades de Dios Frías, Director de la Escuela, donde se llevó a efecto la práctica.

Al obtener la autorización y el apoyo brindado por el Supervisor y el Director, procedí a reunir a los demás profesores que integran el personal docente y en forma detallada informé todo el plan de trabajo del proyecto a realizar con los alumnos a mi cargo, asimismo se hizo referencia del muestreo pedagógico al culminar las actividades.

El proyecto fué aceptado con gusto por los compañeros docentes, por lo que dieron sugerencias sobre la forma de realizar algunos juegos, así como mencionaron nombre de juegos que son conocidos por los alumnos.

Con el consentimiento y apoyo del director efectué una reunión con los padres de familia del grupo; dándoles a conocer detalladamente el proyecto y sus objetivos que se pretendían alcanzar para beneficio de los alumnos; al tener referencia de lo anterior, en forma general escuché de los presentes su aceptación y ofrecieron apoyar en todo lo necesario para que se realizaran las acciones programadas.

Para concientizar aún más a los padres de familia, se leyeron los objetivos de este proyecto:

- \* Despertar el interés de los alumnos y su participación en el aula.
- \* Que se tenga buen aprovechamiento escolar del alumno en la escuela primaria y que,
- \* Desaparezca el desinterés, la fatiga el aburrimiento -- que demuestra dentro del aula.

Se hizo notar el interés que se despertó en los padres de familia, y por consiguiente les recomendé que cada uno de los alumnos debería tener su material didáctico, para que en esa forma jugara con sus compañeritos, la respuesta de los padres fué positiva, por estar todos ellos conscientes en colaborar -- para que se logaran los mejores resultados en el aprendizaje de sus hijos.

Retornando las palabras de los padres de familia en el -- ofrecimiento de dar su apoyo para realizar los juegos, quedaron enterados que todos los auxiliares didácticos se harían de material de desuso tales como: corcholatas, piedritas, palitos semillas, tarjetas de cartón y fichas de dominó hechas con pedazos de cartón.

Antes de dar por terminada la reunión se le expresó a los asistentes que se tenía programado un muestreo pedagógico donde iban a estar presentes para mirar a sus hijos jugar con los números y operaciones aritméticas.

La reunión se dió por terminada quedando a las órdenes de

Fig. 9 y 10.- Reunión con los padres de familia en la cual - -  
agradecí su colaboración y apoyo.

los padres de familia para cualquier pregunta que hicieran posteriormente. Al igual que los padres de familia se dió la motivación conveniente a todos los alumnos del grupo explicando la finalidad que se persigue con el aprovechamiento de las matemáticas, asimismo quedamos de acuerdo en dedicarnos diariamente a las actividades de cada juego.

Quedando informados todos los involucrados en este proyecto empecé el desarrollo de la programación y organización de las diferentes actividades, período comprendido del mes de marzo a junio de 1994.

Apoyándome en el programa de matemáticas del 1er. grado de primaria y considerando que una de las funciones de la escuela es brindar situaciones en las que los niños utilicen los conocimientos que ya tienen para resolver ciertos problemas y que, a partir de sus soluciones iniciales, comparen sus resultados y sus formas de solución para hacerlos evolucionar hacia los procedimientos y las conceptualizaciones propias de las matemáticas y después de platicar ampliamente con ellos procedimos a elaborar la primera actividad con la cual quedaron integrados en equipos de 4 elementos cada uno, posteriormente con el C. Director de este plantel en el cual presto mis servicios docentes, acordamos que el desarrollo de las actividades de la propuesta serian de lunes a viernes con un horario de 11:00 A. M. a 13:00 P.M. teniendo como objetivos, los contenidos temáticos considerados para aplicar en el proyecto son los siguientes:

- \* Números Naturales.
- \* Lectura y Escritura.
- \* Antecesor y sucesor de números.
- \* Construcción de series numéricas.
- \* Valor posicional.
- \* Los números en la recta numérica.
- \* Planteamiento y solución de problemas de suma, resta.
- \* Figuras Geométricas.
- \* Clasificación de figuras geométricas a partir del número de lados iguales y ejes de simetría.
- \* Reconocimiento de triángulos, equiláteros, isóceles, escaleno.
- \* Composición de figuras geométricas.
- \* Trazo y reproducción de figuras utilizando regla y compás.

#### 4.1.2. Personas que participaron en el Proyecto.

Con los contenidos temáticos mencionados anteriormente se integró una serie de juegos para despertar el interés y participación activa de cada uno de los alumnos.

#### 4.1.3. Desarrollo de la Propuesta.

Consciente de que poniendo todo el interés y voluntad se podían lograr las metas de acuerdo al plan de actividades programadas en el proyecto, contenido con la anuencia de nuestras autoridades y con la colaboración de los padres. (Ver anexo) y directamente de los niños en la elaboración de todo el material, que se utilizaron, se dió comienzo a las actividades a realizar; con la finalidad de hacer del juego un medio que conduzca a el niño hacia el aprendizaje con su participación activa en la construcción de su conocimiento, a través del juego que lo haga pensar y descubrir por sí mismo sus errores y aciertos. Durante el mes de marzo; se desarrolló los contenidos siguientes:

- a) Los números naturales; su lectura y escritura.
- b) Construcción de series de dos cifras.
- c) Antecesor y sucesor de un número.
- d) Los números en la recta numérica.

En el inciso a) el propósito fundamental fué que aprendieran a contar colecciones con pocos objetos, empezar a leer y a escribir los números, para lo cual los niños desarrollaron el siguiente juego, tomaron un paquete de tarjetas las cuales tenían dibujos, se organizaron por parejas comenzaron tomando

uno de ellos las tarjetas, contaban los objetos dibujados en ellas y anotaban en su cuaderno, luego volteaban la tarjeta y veía si el número anotado por él correspondía al número, quedándose con la tarjeta y regresándola adonde la tomó, si no acertaba para luego componer y ordenar los números en el orden de acuerdo a las cantidades de objetos dibujados, observando si habían algunas con la misma cantidad y ver si eran iguales, procedieron a acomodarlos por parejas.

En el inciso b), el objetivo fue que ellos hicieran agrupamientos en unidad y decenas y ellos fueron dándole un valor distinto a cada cifra de un número según el lugar en el que se anote, la primera cifra indicaba las unidades y a la izquierda las decenas, para que ellos lo practicaran comenzaron con la actividad que consistía en jugar con un dominó elaborado con tarjeta o la cartulina con puntos como un dominó tradicional se organizaron en equipos de 6 niños y comenzaron tomando 2 fichas y observando que estuvieran dividida en 2 partes, contando los puntos de la derecha y los escribían en su cuaderno, trazaban la raya y contaban los puntos de la izquierda contaban nuevamente y hacían su anotación, luego sumaban y veían cuántas unidades habían y observaban que si pasaban de diez se convertía en decenas y anotaban sumando las decenas, así escribían el número formado por 2 cifras las unidades y las decenas, obtenidos de la suma de los puntos.

En el inciso c), para ver el antecesor y sucesor de un número, hicieron ellos varias actividades entre las que destaca-



ron el juego al verde utilizando una tira elaborada de cartulina dividida y pintada de colores marcada con números del 1 al 12 y tarjetas pintadas del mismo color que la tira y una bolsa de piedras, después de organizarse en equipos y de haber escuchado las instrucciones tomaron su material y clasificándolo - comenzaron revolviendo las tarjetas y tomando la primera, seguidamente deposita una piedrita en un número y de acuerdo al color de tarjeta que sacó dice rápidamente cuanto sumar o restar al número donde está su piedrita, si dice más mueve su piedrita hacia la derecha y menos hacia la izquierda, si logra caer en la franja del color de su tarjeta se queda con la piedrita y sino la devuelve a la bolsa, siendo el ganador el que logra juntar mas piedritas, aquí se recalcó cuáles números estaban antes y después visualizándolo en la recta de cartulina.

En el inciso c), el juego de más relevancia fué elaborado en una tira de cartulina con números marcados del 1 al 30 jugaron a las pulgas y las trampas, un jugador puso la trampa que consistía en una corcholata sobre un número comenzando del cero el que estaba a la derecha luego contaba los saltos, exhibía el número y luego su compañero contaba los saltos que le faltaban para llegar adonde éste había puesto su corcholata.

Como retroalimentación en el mes de marzo destacó más el juego realizado con las mismas piedritas y un pedazo de cartulina y su lápiz, dictándole una cifra ellos la representaban en su cartulina separando las unidades y las decenas, también juntaron las piedritas y contaron haciendo agrupamiento de ---

diez elementos, poniendo a la derecha las unidades y a la izquierda las decenas, colocando su lápiz en medio de ellos, representando numéricamente lo que habían desarrollado, formando así una suma o resta.

Así trabajaron en un tiempo aproximado de 120 minutos diariamente, haciendo esto que los niños adquirieran confianza para así oralmente contestar si aquello que habían realizado estaba entendido y así darme cuenta si ellos avanzaban en la construcción de sus conocimientos. Fuí observando lo escrito por ellos en su cuaderno, escuchando sus comentarios entre ellos mismos, me sirvió para comprobar que el tiempo destinado para el juego pasa para los niños inadvertido, al no ver la cara de aburrimiento diciendo algunos que "fué muy poco el tiempo que jugaron". (Ver anexo)

El contenido temático del mes de abril fué:

a).- Planteamiento y resolución de problemas diversos de suma y resta.

b).- Figuras geométricas y su clasificación a partir del número de lados y número de ejes de simetría.

En el inciso a), lo principal fué que los niños descubrieran como resolver un problema, y estar en contacto directo con material, para apoyar sus razonamientos, dejarlos que ellos resuelvan por sí mismos situaciones, ayudarlos a organizarse y hacerlos reflexionar en las posibles soluciones, favoreciendo los cálculos mentales mismos que lo ayudarían a hacer posteriormente sus cálculos por escrito, para llevar a efecto lo an

terior trajeron ellos empaque de productos que compran usualmente en su casa a los cuales les pusimos precios en nuevos pesos, haciendo una lista de los productos traídos con el precio de los mismos, pegándolos en partes visibles de la tiendita -- que ellos armaron dentro del salón de clases, dividiéndose en grupos los cuales unos fueron los dueños de la tiendita y -- otros los empleados, quedando los parroquianos que fueron los que compraron primero haciendo ellos su lista de compra y sacando su cuenta de cuanto de dinero iban a necesitar para comprar con monedas de papel elaboradas por ellos mismos, luego se cambiaron de papeles unos eran parroquianos y otros los empleados y dueños de la tiendita. Toda esta actividad realizada cumplió su cometido.

Realizaron otra actividad llamada redes y anzuelos la -- cual la realizaron con un cuarto de cartulina en la cual tenía pintado un juego de mesa y un dado el que tiraba el primer niño del equipo, contaba los puntos y de acuerdo al número de -- puntos eran los lugares que debían de avanzar y si se topaban con el anzuelo subían por el mismo y avanzaban pero si se topaban con las redes se regresaban por la misma hasta otro número, esto les sirvió para que reafirmaran las sumas y las restas.

Estos juegos tuvieron un tiempo aproximado de duración de una hora sea 60 minutos, llevándose a cabo una evaluación continua por medio de la observación, preguntas y respuestas, el porqué y para qué de lo que estaban realizando, algunas veces

también pasaron al pizarrón a realizar algunos problemas.

En el inciso b), continuando con los contenidos pasamos a las figuras geométricas; aquí clasificaron figuras recortadas previamente de una revista, tomando en cuenta su número de lados, haciendo notar que las figuras eran simétricas.

Luego trabajaron con el tramgran en el cual acomodaban -- las diguras para acomodar personajes o figuras como el futbo-- lista o peces, luego con las figuras de las revistas clasifica-- ron y recortándolas las acomodaron en un cuarto de cartulina -- cortándolas para ver su simetría y contando el número de lados de las mismas.

Jugaron con un dominó fabricado con tarjetas de cartulina blancas y recorte de figuras geométricas en la forma como se -- juega el dominó buscando y poniendo junto las que debían de ir juntas que se les terminaban las fichas, esto lo realizaron en equipo de seis niños con un tiempo de 80 minutos.

Con los recortes de las figuras geométricas hechas con re-- vistas utilizando los colores de las mismas hicimos una lote-- ría geométrica con la cual jugamos cantando la lotería como -- ellos sabían jugarla y saliendo un ganador el que terminaba -- de llenar su planilla primero.

Para evaluar lo anterior se le entregó a cada equipo un -- paquete de palillos de madera para que construyeran sobre me-- dia cartulina las figuras geométricas manejadas en los juegos y poniéndolos al pie de la misma su nombre pegando los pali--- llos para que la figura quedara bien sobre la superficie de la

cartulina y no se les desbaratara, quedando así los cuadriláteros y triángulos ya que habían terminado comentaban que este - trabajo les había parecido muy fácil.

En la tercera semana del mes de mayo vimos los conteni--- dos:

- a) Números fraccionarios.
- b) Problemas con los mismos.
- c) Fracciones en la recta numérica.

Estos juegos favorecieron en los niños la comprensión de aspectos básicos de las fracciones: El orden, la comparación, la equivalencia y la suma.

En el inciso a), comenzamos tomando una hoja de papel en blanco la cual doblaron todos los niños por enmedio, luego la desdoblaron y la extendieron para darse cuenta que quedó marcada por la mitad y luego le pasaron una raya con un lápiz de color y les pregunté en cuantas partes quedó dividida la hoja -- contestando que en dos partes, luego les dije que la doblaran por la mitad de la mitad y la desdoblaron posteriormente marcándole con otro color y por la parte de atrás las marcas del doblés quedando así pintados los cuartos, luego les ordené que pintaran solo un medio, al pintarlo se dieron cuenta que ha--- bian quedado atrapados los cuartos y un medio era igual a dos cuartos, luego recortaron figuras de las revistas, las dobla-- ron y las cortaron en medios y cuartos, pegando solo la frac-- ción que se le ordenó sobre una hoja blanca.

En el inciso b), cortamos frutas traídas por ellos, como

estaban por equipo cortaron los medios y los cuartos que tenían entre todos los integrantes del equipo y elaboraron problemas como si tengo un melón y lo corto en cuartos cuantos cuartos tengo ahora. Luego juntaron los medios, cuartos hasta formar el entero y se dieron cuenta cuántos teníamos.

En el inciso c), jugaron con el mismo material del juego llamado las pulgas y las trampas, acomodaron la piedrita en el lugar que ellos quisieron y su compañero de equipo le decía si había quedado a la mitad o medio o en el cuarto, haciendo sus anotaciones y realizando la suma de los medios o cuartos en los cuales ponían las trampas, sumando o restando según ellos quisieran.

La retroalimentación se llevó a cabo con figuras dibujadas en un cuarto de cartulina a la cual solo le pintaron la fracción que se les pedía, esto sirvió a la vez de evaluación, hicieron algunos problemas, con suma y resta de fracciones, luego salieron al patio y dibujaron un juego de declaro la guerra en contra, la cual consistía en un círculo dibujado con gis y partido en fracciones posteriormente al pasar al salón algunos lo dibujaron en el pizarrón y se les aclaró la duda que tenían en saber como se llama el número de arriba de la rayita llamada entre recordarles que es el denominador y que nos dice cuanto tomas del entero y que el que está abajo de la rayita es el denominador y que nos dice cuantas partes tomas del entero. Luego hubo premiación de los equipos ganadores de los juegos realizados.

## 4.2. Evaluación y Balance de Resultados.

### 4.2.1. Evaluación por parte de los Niños.

Después de haber concluido con el programa planteado en esta propuesta El Juego de las Matemáticas, inicié el proceso de retroalimentación para reafirmar todo lo aplicado.

Se establecieron los juegos: Las Pulgas y las Trampas en primera versión, Al Verde en primera versión, Redes y Anzuelos Lotería Geométrica, Dominó.

Con esta nueva presentación se aplicaron nuevamente los contenidos temáticos interés del docente en todo proceso de aprendizaje deseando dejar reafirmado y asimilado cada uno de los conocimientos dados en la enseñanza de cada ciclo escolar.

Habiendo realizado esta retroalimentación procedí a efectuar en forma oral una evaluación para darme cuenta cuanto habían aprendido los alumnos para lo mismo, coloqué a los niños en forma de círculos sentados en el centro del salón y empecé a hacerles preguntas dándoles confianza para que cada uno respondiera:

Maestro: Les gustaron los juegos?.

Alumno: Sí .....bonitos, bonitos, sí.

Maestro: Jugamos nuevamente?.

Alumno : Sí, Sí.

Maestro: Cuáles quieren jugar?.

Alumno: Dominó, Las Pulgas y las Trampas.

Maestro: Son difíciles?.

Alumno : No, no.

Maestro: Cuáles fueron difíciles?.

Alumno : Loteería Geométrica.

Maestro: Qué aprendieron?.

Alumno : A poner y a quitar, sumar y restar.

Relacionando los resultados obtenidos de acuerdo a las observaciones y evaluaciones que se aplicaron en forma oral se puede mencionar que el alumno adquirió familiaridad, habili---dad, destrezas y aptitudes para identificar y usar los números.

#### 4.2.2. Autoevaluación.

Como tarea planeada en esta propuesta se realizó según lo programado el Muestreo Pedagógico el día primero de julio a --partir de las 8:30 de la mañana en el salón de clases del primer grado grupo A de la escuela primaria "Gregorio Méndez Magaña" Sector Explanada, Colonia Gaviotas Sur, contando con la --asistencia del director de la escuela, personal docente y pa--dres de familia del grupo. Por medio de esta prueba pedagógica los padres de familia presenciaron la familiaridad y confianza con la que los alumnos practicaban las matemáticas.

Punto muy importante que se habrá de recalcar fué el apo--yo mutuo o socialización desarrollada en este proceso.

No pasó desapercibida la oportunidad al tener a los pa---dres reunidos agradecer el apoyo tan valioso que me brindaron a través de los niños, para transformar una práctica docente -



dentro del aula, ya que ellos fueron quienes aportaron lo más valioso en los logros obtenidos que serán en provecho de una labor dentro de la escuela primaria.

De este Muestreo Pedagógico se recibieron comentarios --- constructivos respecto al mismo. Contando con el optimismo y - unificación de padres y alumnos se ha visto realizado el propó- sito trazado en el proyecto de investigación llevado a la - -- práctica.

Se ha logrado innovar las actividades educativas dentro - de la escuela primaria, así como reforzar la renovación pedagó- gica tomando en cuenta el interés del niño.

## C O N C L U S I O N E S

La adquisición de los conceptos matemáticos por parte del hombre constituye un proceso que dá inicio desde muy temprana edad y avanza progresivamente.

En el campo de las matemáticas como en todas las demás -- áreas del saber humano es el niño quien construye su propio conocimiento. Desde pequeño en sus juegos, comienza a establecer comparaciones entre los objetos, a reflexionar ante los hechos que observa.

Una de las funciones de la escuela es brindar situaciones en las que los niños utilizan los conocimientos que ya tienen para resolver ciertos problemas y que, a partir de sus soluciones iniciales, comparen sus resultados para hacerlos evolucionar hacia los procedimientos y conceptualizaciones propias de las matemáticas.

El juego, el diálogo, la interacción y la confrontación - ayudan al aprendizaje, reforzando el proceso de la enseñanza.

El éxito en el aprendizaje de esta disciplina depende en buena medida del diseño de actividades que promuevan la cons--trucción de conceptos a partir de experiencias concretas, en - la interacción con los otros, las matemáticas, serán para el - niño herramientas funcionales y flexibles que le permitirán re

resolver situaciones problemáticas que se le planteen.

Como maestra de primer grado, que es en donde llevé a la práctica esta propuesta pedagógica y mediante el proceso de investigación, acción se realizó el trabajo de campo y el estudio teórico del problema y después de haberlo llevado a la práctica se concluye en lo siguiente:

La entrada a la escuela a 1er. grado es un acontecimiento trascendente en la vida del niño y donde se deben respetar sus características psicológicas, siendo fundamental la función del maestro, al ser paciente, con carácter afable, cariñoso, comprensivo, poseer capacidad técnica, para aprovechar todas las características de la forma del juego buscando que el niño trabaje jugando y desaparezca la diferencia entre el juego y el trabajo.

Se realizó el proyecto en una forma adecuada donde el niño no supo que trabajó mientras jugaba.

El llevar a la práctica la investigación, acción reflejó problemas reales del trabajo del docente.

Es importante en la labor educativa la relación maestro - alumno y padres de familia, para crear el diálogo ante las necesidades.

Es fundamental involucrar a los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos.

En la realización de esta investigación se buscó y se logró despertar el interés de los alumnos dentro del aula.

Así como su participación en el desarrollo de las activi-

dades.

Se vislumbró la aplicación de la enseñanza aprendizaje a través del juego.

Con los juegos aplicados en las matemáticas se obtuvo la socialización del niño aunado a la convivencia del trabajo de equipo además se alcanzó con ellos la destreza, confianza, habilidad y aptitudes en la identificación y uso de los números.

Notorio fué el cambio que se dió en la práctica docente y en el alumno, hecho importante y grandioso para seguir obteniendo los logros reales; que se aportan en beneficio de la niñez repercutiendo en los padres de familia y compañeros docentes.

Actualmente hay que utilizar el juego como un recurso didáctico que nos ayude a transformar nuestra noble labor docente y que no podamos imaginar una infancia sin juegos y sonrisas. Con el juego nos involucramos más fácilmente al mundo de los niños obteniendo benéfico rendimiento escolar, ya que por el juego podemos dejar el mundo de nuestras necesidades y de nuestras técnicas, ese mundo interesado que nos oprime, escape mos al mundo del niño; los juegos.

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

EDGRAN HENRY D., GRUBER JOSEPH, Juegos Escolares para Primaria.  
Ed. Diana. México l.

Enciclopedia Orientaciones para Padres y Maestros, V.4 El Niño  
y su Mundo. Edición Océano S.A. Barcelona 1985 p.p. 123.

GONZALEZ DIEGO. Didáctica del Aprendizaje. Editorial Mediterrá  
neo 1986, Madrid p. 88.

J. PIAGET, INHELDER BARBEL. Psicología del Niño. Ediciones Mo-  
rata, S. A. Madrid 1986 pp. 65.

LEMUS LUIS ARTURO. Pedagogía Temas Fundamentales Ed. Pax Méxi  
co 1986. pág. 257 a 267.

MONTESSORI MARIA. La Mente Absorbente del Niño. Ed. Diana Méxi  
co 1980 p. 45.

MONTESSORI MARIA. El Secreto de la Infancia. Editorial Diana.  
México 1980 p. 155.

WALLON HENRY. La actividad del niño y su evolución mental. Ed. Grijalbo, S. A. México 1986, p. 45.

RITA DE GUERRERO NELLY M. Guía de didáctica. Editorial Kapeluz Buenos Aires p. 35.

ZAPATA OSCAR A. AQUINO FRANCISCO. Psicopedagogía de la educación motriz en la adolescencia. Ed. Pax México. 1980 p. 326.



## A N E X O S

- 1.- OFICIO DE SOLICITUD DE AUTORIZACION PARA LA REALIZACION DEL PROYECTO.
- 2.- ENCUESTAS REALIZADAS.
- 3.- FOTOGRAFIAS QUE ILUSTRAN LA REALIZACION DEL PROYECTO.



Villahermosa, Tabasco a 2 de marzo de 1994.

C. PROFR.  
MARCO ANTONIO MUÑOZ MOSCOSO.  
SUPERVISOR DE LA ZONA ESCOLAR 92.  
P R E S E N T E.

De manera atenta me dirijo a usted para solicitarle tenga a bien autorizarme la realización de un proyecto denominado "La motivación del aprendizaje de las matemáticas a través del juego" para llevarlo a cabo con niños del -- primer grado grupo A de la escuela "Coronal Gregorio Méndez - Magaña" ubicada en el Sector Explanada Colonia Gaviotas Sur - de este Municipio del Centro, en el período comprendido Marzo-Junio del ciclo escolar 93-94.

Lo anterior como apoyo para obtener un trabajo de titulación en la Universidad Pedagógica Nacional.

Agradezco por anticipado el apoyo que brinda a mi solicitud, me es grato quedar a sus órdenes.

A T E N T A M E N T E

  
PROFRA. FLORA CAMPOS JUAREZ.

c.c.p. el Profr. Alcibiades de Dios Frias.- Director del Ptel.

c.c.p. Interesada.

ASUNTO: CONSTANCIA

A QUIEN CORRESPONDA:

El que suscribe el C. Profesor Alcibiades de Dios Frías Director de la Esc. Prim. Fed. "Gregorio Méndez Magaña", Clave: 27DPR1227P de la zona Escolar N°92 del Sector Explanada, Col. Las Gaviotas, Centro Tabasco. **HACE CONSTAR** que la C. Profesora Flora Campo Juárez, realizó el proyecto de investigación denominado: "La Motivación del Aprendizaje a través del Juego" durante los meses de marzo a junio del presente año escolar 93-94 en el 1er. grado grupo "A" a su cargo.

La presente se extiende para los fines a que la interesada con-- venga, a los ocho días del mes de julio de mil novecientos noventa y -- cuatro.



ESC. PRIM. FED.  
"GRNL. GREGORIO MENDEZ M."  
CLAVE: 27DPR1227P  
EXPLANADA, GAVIOTAS  
CENTRO, TAB.

C. Profr. Alcibiades de Dios Frías  
Director de la Escuela

Atentamente



Vo. Bo.

S E C U R  
Supervision Escolar No. 92  
Col. Las Gaviotas, Centro, Tab. C. Profr. Marco A. Muños Moscoso  
Supervisor Escolar.

ANEXO No. 1

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA  
PRIMARIA "CORONEL GREGORIO MENDEZ MAGAÑA"

- 1.- Ha trabajado en el medio rural y urbano?  
¿Cuantos años \_\_\_\_\_ en rural \_\_\_\_\_ y cuanto en el urbano \_\_\_\_\_
- 2.- El desarrollo en el enseñanza-aprendizaje saben que es más lento en el rural ¿porqué?
- 3.- En el medio urbano pueden existir 2 niveles de conocimientos lo ha percatado en su grupo?
- 4.- Estamos conscientes del trabajo escolar ante un grupo que cree conveniente tratar a todos los alumnos por igual sin tener en cuenta los factores que influyen en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.
- 5.- Dentro de esos factores cuáles influyen más?
- 6.- Al valorar el rendimiento escolar que cree que se debe hacer como docente?
- 7.- Existen estrategias que se deben aplicar para que no persista el desfase de un grado a otro.  
¿Cuál opina?
- 8.- Al tener o recibir un grupo y valorarlo rápidamente nos damos cuenta en qué nivel de conocimiento están esos alumnos que debería hacer de inmediato.
- 9.- Ha puesto en práctica lo que me ha dicho anteriormente y ¿que resultados ha obtenido?
- 10.- Si el programa escolar no lo llega a terminar de aplicar o no lo desarrolla por completo, qué acciones ejecuta para sacar adelante a tus alumnos.

11.- Desarrolla alguna valoración o evaluación especial para -  
conocer el grado de avance o de conocimiento adquirido --  
por los alumnos.

12.- La cruda realidad siempre nosotros la sabemos de acuerdo  
a su profesionalismo le preocupan los alumnos atrasados y  
hace algo por ellos o simplemente les dá el pase para el  
otro grado?

13.- Si usted pasa alumnos atrasados a otro grado no se le ocu  
rre planear alguna actividad con los demás docentes de la  
escuela para que no siga ocurriendo lo mismo.

126610

ANEXO No. 2

ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA  
DEL PRIMER GRADO GRUPO A

- 1.- La escuela se puede considerar como completa, usted observa que le hace falta?
- 2.- Los padres de familia son parte importante en una escuela, que es lo que considera usted importante?
- 3.- Si ha observado el salón de clases donde está su hijo, - - cree que está bien acondicionado o sugiere algo para mejorarlo?
- 4.- En la aplicación de la enseñanza tienen que hacer actividades los alumnos, que sugiere usted para que hagan esas actividades y trabajos escolares?
- 5.- Le ha preguntado a su hijo si está a gusto dentro del salón en las horas de clases?
- 6.- Al comentar con el profesor de su hijo le ha preguntado como se porta en clases?
- 7.- Qué recursos utiliza usted para que su hijo venga a la escuela con deseos de aprender?
- 8.- Realiza algún trabajo su hijo para ayudarle en el gasto familiar?
- 9.- Hace comentarios con su hijo cuando llega de la escuela; ¿Cómo te fué? ¿Qué sucedió? ¿Cómo te portastes? ¿Qué aprendistes hoy?
- 10.- Le ha preguntado a su hijo si quiere a su escuela?