



**SECRETARIA DE  
EDUCACION PUBLICA**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 16-B**



✓  
**El Juego como Estrategia para Favorecer la  
Seriacion en el Niño Preescolar**

**MARTHA SOFIA FLORES PINTO**

**Propuesta presentada para obtener el titulo de**

**Licenciado en Educacion Preescolar**

**ZAMORA MICH.**

**SEPTIEMBRE DE 1995**

SECCION: ADMVA.  
MESA: DIRECCION  
OFICIO: D/850-95

ASUNTO: DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULA-  
CIÓN.

ZAMORA, MICH., SEPTIEMBRE 20 DE 1995.

PROFRA. MARTHA SOFIA FLORES PINTO  
P R E S E N T E .

EN MI CALIDAD DE PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXÁMENES PROFESIONALES, Y DESPUÉS DE HABER ANALIZADO EL TRABAJO DE TITULACIÓN ALTERNATIVA PROPUESTA PEDAGÓGICA, TITULADO "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LA SERIACIÓN EN EL NIÑO PREESCOLAR", A PROPUESTA DEL ASESOR PEDAGÓGICO PROFR. LORENZO ALBERTO GUZMÁN - BARRAZA, 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 CO MO PARTE DE SU EXPEDIENTE AL SOLICITAR EL EXAMEN.

A T E N T A M E N T E

EL PRESIDENTE DE LA COMISION

PROFR. EDUARDO ROSALES VAZQUEZ



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN-162  
ZAMORA

96  
016 16 10 26

## DEDICATORIAS

Con todo mi amor a mi esposo  
JESUS que con paciencia estuvo siempre  
junto a mi en el camino de mi carrera y  
que hoy gracias a su amor y apoyo  
incondicional llego a la tan anhelada  
culminación.

Ahora y siempre: Gracias !

A mis padres y hermanos mi  
agradecimiento por su cariño  
recibido en todo momento. Así  
mismo a mis compañeros y  
amigos que me brindaron  
siempre toda su amistad en  
los buenos y malos momentos.

A la Universidad Pedagógica  
y muy en especial a mis asesores, que  
con su profesionalismo y dedicación  
siempre fueron ejemplo y guía en mi  
formación profesional y personal.

## INDICE

### Introducción

### Capítulo I " CARACTERISTICAS DE LA COMUNIDAD"

1.1	Degollado, Jal.....	1
1.2	El Jardín de Niños y el Aula.....	2
1.3	Elementos que Intervienen para Favorecer la Seriación en Preescolar.....	4

### Capítulo II " EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE"

2.1	El Juego como Fundamentador del Aprendizaje.....	6
2.2	Significado del Juego para el Niño.....	7
2.3	El Juego como un Medio Pedagógico.....	9
2.4	Importancia del Juego en el Desarrollo del Niño.....	10
2.5	Clases de Juego.....	11
2.6	Las Preoperaciones Lógico - Matemáticas.....	14
2.7	Construcción del Conocimiento Lógico - Matemático.....	19
2.8	Opción Psicogenética en la Educación Preescolar.....	21
2.9	Pedagogía Operatoria.....	23
2.10	Definición de la Práctica Docente.....	26
2.11	Proceso del Desarrollo del Niño.....	27
2.12	Construcción del Conocimiento del Niño.....	29
2.13	Características del Niño en Edad Preescolar.....	31

### Capítulo III " ESTRATEGIA DIDACTICA "

3.1	Notas Previas.....	33
3.2	Objetivos.....	35
3.3	Metodología.....	36
3.4	Organización de las Actividades.....	36
3.5	Desarrollo de la Estrategia.....	38
3.6	Secuencia Didáctica.....	39
3.7	Plan de Clase: Primer Momento " Los Pecesitos ".....	40
3.8	Segundo Momento " El Zoológico ".....	49
3.9	Tercer Momento " Los Animales de la Granja ".....	61
3.10	Evaluación General de los Juegos y Actividades que Favorecieron el Aspecto de Seriación.....	70

### Capítulo IV

4.1	Conclusiones y Sugerencias.....	74
-----	---------------------------------	----

<b>Bibliografía.....</b>	<b>77</b>
--------------------------	-----------

#### Anexos " Apoyos Didácticos "

Anexo No. 1 " Areas de Trabajo "

Anexo No. 2 " Los Proyectos "

Anexo No. 3 " Los Bloques de Juegos y Actividades "

Anexo No. 4 " Resultados Obtenidos Antes de la Aplicación de la Estrategia del Juego

Anexo No. 5 " Resultados Obtenidos Después de la Aplicación de la Estrategia del Juego

## INTRODUCCION

La presente propuesta tiene la finalidad de resolver uno de los problemas en materia educativa que se manifiesta en los niños de tercer año de educación preescolar. Se considera de gran importancia que los pequeños favorezcan la seriación, pues depende de estas estructuras para que en un futuro sirva de enlace y continuidad con el nivel siguiente, es decir, que establezca relaciones de orden más abstracto, o lo que es lo mismo, conceptualice la serie numérica.

El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción y es en el preescolar donde se dará inicio a la construcción de nociones básicas.

El problema se va a resolver con una estrategia que permita la vinculación del niño con su entorno, de tal suerte que al favorecer la seriación, se convierta en un elemento de conocimiento con un verdadero significado para él. De ahí la importancia de hacer esta propuesta donde al juego se le da un papel de primera importancia como estrategia para favorecer la seriación. De este modo el niño podrá establecer relaciones comparativas - respecto a un sistema de referencia- entre los elementos de un conjunto y ordenarlos de acuerdo a un criterio ya sea en forma creciente o decreciente.

La presente propuesta se divide en cuatro capítulos y anexos, los cuales en forma breve se describen a continuación:

En el capítulo I, se da una panorámica del ambiente sociocultural y económico que rodea al niño de 3o. "A" del Jardín de Niños "Rosario Castellanos", las características que

tiene el plantel educativo, el aula y el niño, así mismo, los elementos que intervienen para favorecer el aspecto de "seriación" en preescolar.

El capítulo II. "El Juego y el Aprendizaje" nos hace referencia a las bases teóricas que sustentan esta propuesta, el aprendizaje es considerado desde el punto de vista psicológico, siguiendo la línea didáctica de la Pedagogía Operatoria; puntualizando el papel del juego como fundamentador del aprendizaje, su importancia en el desarrollo del niño, nos habla también de lo que son las preoperaciones lógico matemáticas y como el niño construye su conocimiento. Permite la visión clara del concepto de práctica docente, la totalidad del proceso del desarrollo del niño, la forma en cómo construye su conocimiento en general y las características que presenta en la edad preescolar.

El capítulo III, "Estrategia Didáctica" se presenta como un auxiliar que ofrece una gama de orientaciones, juegos y actividades para favorecer el aspecto de seriación y los resultados obtenidos.

El capítulo IV, "Conclusiones y Sugerencias" proporciona las conclusiones a las que se llegaron, permitiendo revalorar los aciertos y/o errores cometidos, a fin de mejorar las situaciones de aprendizajes posteriores.

Como última parte y complemento a la presente, tenemos los anexos, que sirven de apoyo teórico a la misma.

### **Objetivo de la Propuesta:**

**El objetivo propuesto está definido como objetivo del desarrollo, lo cual es la base que sustenta los aprendizajes del niño, por lo que de acuerdo con ello y al problema que se planteó, se propone el siguiente objetivo:**

- Que por medio del juego, el niño llegue a desarrollar su pensamiento lógico estableciendo comparaciones con relación a la seriación a través de su propia actividad sobre los objetos y por consiguiente reconozca su realidad de manera cada vez más objetiva.**

## Capítulo I

### CARACTERISTICAS DE LA COMUNIDAD

#### 1.1 Degollado, Jalisco

La localidad de Degollado, se ubica en los Altos de Jalisco, a los 160 Km. aproximadamente de la Capital, Guadalajara y a los 18 Km. de la Piedad Michoacán.

Esta localidad se extiende en un área de 1,600 Km.2 y cuenta con más de cien rancherías. Siendo cabecera municipal viven en ella 20,000 personas.

La mayoría de las personas que representan a la población activa, se dedican a la porcicultura, existiendo también los talleres de cantera y alfarería, los cuales son una fuente de ingresos muy importante para la comunidad, especialmente para quienes se dedican a ello. En menores cantidades hay personas que se dedican a la agricultura, comercio, albañilería, así mismo, los burócratas, que laboran en las oficinas e instituciones públicas de la localidad.

Gracias el sector público y privado, la contaminación ha disminuido, pues han sacado las granjas de cerdos a lugares más alejados de la población, ya que anteriormente se encontraban dentro y provocaban una contaminación ambiental grave.

El nivel de vida se considera como medio - bajo; la mayoría de las personas saben leer y escribir, algunos cuentan con la educación primaria y algunos grados de secundaria; otros

tienen una preparación técnica y en menor cantidad existen personas con una carrera profesional.

La mayoría de las personas practica la Religión Católica, aunque en los últimos años se ha notado la presencia de otras influencias religiosas.

Una de las principales y más grandes tradiciones en esta población es la de las fiestas decembrinas, donde se festeja a la Virgen de Guadalupe, Patrona de Degollado.

Los servicios principales con que cuenta esta población son: agua potable, drenaje, luz eléctrica, correo, telégrafo, teléfonos con servicio local, nacional e internacional.

El agua en el municipio se obtiene de cinco pozos artesianos profundos, actualmente cuatro de ellos estableciendo el servicio de agua a la población, mientras que el otro está considerado como reserva.

## 1.2 El Jardín de Niños y el Aula

El Jardín de Niños donde se realiza la presente investigación, lleva por nombre "Rosario Castellanos" y pertenece al sistema Estatal, se encuentra ubicado en la calle Defensores No. 130 de la localidad de Degollado, Jal. su clave es: 14EJNO159G.

En dicho Jardín se trabaja solamente el turno matutino, y es de organización completa, cuenta con una directora, cuatro educadoras, tres auxiliares, una maestra de educación física y un auxiliar de intendencia.

La sociedad de padres de familia forma parte importante de este Jardín, lo cual en coordinación con el personal directivo, docente y de apoyo, realizan actividades con el fin de mejorar las condiciones materiales del plantel.

Este Jardín fue construido por CAPFCE, las dependencias con que cuenta son: cuatro aulas de clase, una dirección, una área de actividades múltiples, un baño para los niños, otro para las niñas y otro para el personal, un patio, dos áreas verdes pequeñas (allí se encuentran los juegos infantiles, árboles y plantas).

Los grupos que se atienden son 1o., 2o., 3o. "A" y "B", los cuales son atendidos cada uno por una educadora.

El grupo que está a mi cargo es el de 3er. año, grupo "A", cuento con la ayuda de una auxiliar, el grupo lo forman 34 niños, los cuales once son niños y veintitrés son niñas, las edades oscilan entre los cinco y seis años.

Este grupo es considerado heterogéneo, pues las edades varían, así mismo, el contexto sociocultural y económico no es igual para todos los niños, pues algunos de los papás de ellos son profesionistas (doctores, ingenieros, maestros, etc.) y otros muy apenas si saben leer y escribir. Económicamente hablando, también hay mucha diferencia ya que hay padres propietarios, en su mayoría porcicultores y por el otro lado son trabajadores de los mismos.

El aula por su parte, es muy importante en la labor docente y en el desarrollo del niño, por lo que se describen a continuación en forma breve sus características:

El salón donde aprenden los pequeños se encuentra en buenas condiciones materiales y físicas; el espacio es adecuado para el número de alumnos que se atiende, permitiéndoles desplazarse sin problemas, así como formar pequeños grupos o jugar individualmente. El espacio es adecuado también para el mobiliario (sillas y mesas pequeñas) que son acordes a su vez a la edad, tamaño y necesidad de los pequeños para realizar los diferentes juegos y actividades. el pizarrón está a la altura de ellos para que puedan plasmar en él todo lo que su creatividad les permita. Las "áreas de trabajo"<sup>1</sup> por su parte cuentan con variados materiales para crear, recrear, inventar, pintar, descargar sus emociones, etc., de acuerdo a su interés y necesidad, proporcionándoles a su vez nuevas experiencias.

### 1.3 Elementos que Intervienen para Favorecer la "Seriación" en Preescolar

Si se valora la seriación no sólo dentro del ámbito escolar, sino que se reconoce y acepta la importancia de las experiencias que los niños tienen fuera de la escuela, y al mismo tiempo se desarrolla su práctica dentro del Jardín de Niños de manera tal que permita crear un puente entre el hogar, la escuela y la comunidad, se deben contemplar en los juegos y actividades, las formas de interacción de los niños con la educadora, los padres de familia y la comunidad, así como las actitudes que han de asumirse para que los pequeños favorezcan la seriación en forma significativa y útil.

La realización de los juegos y actividades de los diferentes "proyectos"<sup>2</sup> nos permiten establecer relaciones de todo tipo amistoso entre todos los miembros del grupo

---

Ver Anexo No.1

Ver Anexo No.2

(niños y educadora) pues se trabaja en forma colectiva para un fin común, compartiendo ideas, materiales y emociones al realizarlo. Todo esto se logra, además, con la ayuda de los padres de familia al proporcionarle al niño, ideas, materiales, textos y/o lecturas que permitan enriquecer el proyecto y a su vez que éste continúe con su progreso dentro del aula. Ciertamente es que algunos de ellos no valoran la educación preescolar y por lo tanto no proporcionan ayuda ni con acciones ni materiales necesarios para la realización de algún proyecto; por lo que se trata de sensibilizar al máximo a dichos papás para que brinden ayuda de acuerdo a sus posibilidades.

La comunidad nos proporciona una gama de materiales que se aprovechan en actividades que son propias de la educación preescolar y que nos ayudan a obtener mejores resultados en los proyectos, tales como los paseos y las visitas, que partiendo del interés del niño, le permiten manipular, comparar, y formular sus propias hipótesis respecto a las características de los mismos, para ser interpretados en forma natural por tener significación para él.

## Capítulo II

### EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

#### 2.1 El Juego como Fundamentador del Aprendizaje

El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido. Así mismo el juego actúa a manera de disciplina pues ayuda al pequeño a aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir, se forma en el niño el sentido social; además.

...El juego es el lugar donde se experimenta la vida es el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos, es el espacio donde tanto niños o adultos pueden crear y usar toda su personalidad.<sup>3</sup>

La actividad lúdica permite al niño dominar su ansiedad a través de la acción que tiene con los objetos, provocando al mismo tiempo alegría y deleite. Hay juego en el momento en que se presenta la satisfacción de hechar mano de todo aquello que se encuentra a su alcance y que le sirve de juguete.

## 2.2 Significado del Juego para el Niño

En más de una ocasión nos hemos preguntado qué significado tiene el juego para el niño, pues bien, es indiscutible que el niño es un ser activo por excelencia y que el juego le sirve para ponerse en contacto con otros niños y disfrutar el ambiente que le rodea; por lo tanto, para el pequeño el significado del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades esenciales y primarias.

Los pequeños expresan gusto cuando juegan y se creen libres y ésto es altamente benéfico para su salud. Ocupar largos momentos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despiertan su interacción con el medio exterior. De este modo,

...El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos. Satisface las necesidades de su imaginación, puede reemplazar al adulto y corregir lo real. Para escapar a la presión de la realidad y para interiorizar poco a poco el mundo que le rodea, el niño necesita del juego.<sup>4</sup>

---

Castillo Cebrián Cristina, et. al. Educación Preescolar. Métodos, Técnicas y Organización. Barcelona, CREC. 1987. p.83

Por lo tanto la actividad lúdica no sólo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otros niños, con su entorno espacio - tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en el lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

Si los niños juegan es por una serie de razones que parecen ser totalmente evidentes; por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, permite al niño estar en comunicación con los otros.

El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto. Toda actividad lúdica suscita generalmente excitación, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas. Pero los componentes de este placer no se reducen a la sola descarga de pulsiones parciales que pueden representarse en el juego, está tan ligado a la actividad mental como a la actividad física empleada por el niño. Dicho de otro modo, el juego no sólo obedece al principio del placer, queda sometido al principio de la realidad en la medida en que constituye un modo de satisfacción elaborado y definido.

A través del estudio psicológico de los juegos infantiles vemos la relación entre el juego y la naturaleza del niño. Como el comportamiento lúdico verdadero que se distingue claramente de los juegos funcionales del bebé, guarda estrecha relación con su personalidad.

Claparede afirma: "El juego es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar." <sup>5</sup>

Todo esto nos hace comprender la importancia del juego en la vida del niño.

### 2.3 El Juego como un Medio Pedagógico

El juego es, además, de un alcance pedagógico inmenso. Actualmente sabemos que ocupa un lugar importante en los métodos de educación, ya se trate de juegos educativos ya de una manera más general del empleo del juego como medio de expresión en sí. El juego es un medio eficaz para la educadora, sabiendo que no es un fin, sino uno de los mejores medios para la educación del niño.

En el caso del nivel preescolar se puede afirmar que es el único medio para educar al niño, ya que el pequeño convierte en juego todo lo que hace.

En esta etapa el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social, ya que a través de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de las actividades, significaciones sociales y por ende la posibilidad de establecer más ampliamante relaciones afectivas.

Todas las actividades del pequeño parten siempre del juego, por eso las actividades que la educadora sugiere a los niños, por lo general tienen tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades de construcción y de creación. Para convencerse de ello es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, a pacientes construcciones, tan pronto construidas como vueltas a reconstruir, para terminar con frecuencia en forma equivalente en la realidad que son el puro producto de su imaginación creadora. Por lo que,

...Los juegos son períodos de aprendizaje y -  
sirven para inculcar en los niños ideas de --  
cooperación e interdependencia social que --  
propicia el pensamiento crítico y favorece --  
grandemente la higiene mental. <sup>6</sup>

Por lo tanto el juego debe ser lógicamente la base del proceso educativo en todo Jardín de Niños.

#### 2.4 Importancia del Juego en el Desarrollo del Niño

Al niño le resulta complicado verbal y ordenadamente los conflictos y sentimientos que lleva dentro; es a través del juego, que el niño preescolar expresa de un modo simbólico todas sus emociones y deseos. Pero la función e importancia del juego no termina allí, sino que además es muy importante en su desarrollo porque al jugar ejercita sus facultades físicas e intelectuales. Por lo que el juego es lo mejor que la educadora puede ofrecer al pequeño por las muchas e importantes ventajas que tiene, pues lo divierte, además, es el medio por el cual

---

Osorio de Saldivar Elisa Ritmos Cantos y Juegos. México, 1979 p. 81

recibe nuevas influencias y aprende por medio del hacer, permite el desarrollo intelectual al haber una interacción continua entre asimilación y acomodación, adquiere experiencia, mejora su lenguaje, establece relaciones, pierde la timidez y se relaciona con otros niños, jugar es hacer real lo que el mundo de los mayores es irrealizable, esta actividad fundamental de la infancia consiste en que el niño aprende a soportar ciertas frustraciones y que es a su vez, un verdadero mecanismo contra ellas, además, el juego tiene una función de descarga que preserva la espontaneidad infantil, fortalece la función de captación y representación del mundo exterior, en resumen, el juego es primordial para el desarrollo psicobiológico, social y moral.

## 2.5 Clase de Juegos

Si la naturaleza del juego es tan variada y podemos decir que abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se puede hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades.

Jean Piaget dice que el juego a lo largo del desarrollo evolutivo adopta diferentes modalidades, él distingue:

### Periodo senso-motor

Juego sensomotor (0 - 2 años aproximadamente). Estos juegos son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar las funciones latentes.

**Juegos sensoriales:** el niño obtiene placer al realizar ejercicios sensoriomotrices. Este juego consiste en la repetición de movimientos, dichos movimientos le causan placer al realizarlo, es lo que se llama placer funcional.

**Juego motor:** conocido también como interiorización de los esquemas, en ciertos casos con utilización de medios conocidos con vistas a alcanzar un objeto; es decir, ; es el comienzo de la búsqueda del objeto desaparecido y localizaciones sucesivas.

El juego senso - motor, es pues, el que el niño desarrolla en la primera infancia, y es en el seno de la familia donde se realiza.

Para comprobar ésto es suficiente observar a los pequeños de pocos meses al golpear su cuna o una pelota, mueve sus brazos y pies como si quisiera hacer gimnasia, toma objetos y luego los deja caer. Por medio de éstos y muchos otros juegos el niño va posesionándose de las cosas y toma poco a poco conciencia del mundo que le rodea, pero aún es incapaz de distinguir su "yo" de lo que lo rodea.

La actividad de los juegos senso-motores permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.<sup>7</sup>

Período de las representaciones preoperatorias de los juegos de imaginación. Aparición de la función simbólica e interiorización de esquemas en representaciones:

---

Ibidem (4) p. 90

**Juego simbólico:** (a partir de los tres años y hasta los seis aproximadamente). Su función principal es la asimilación de lo real al "yo". En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente (imitación diferida) y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes.

Entran en este tipo de juego, todos aquellos juegos dramáticos, representativos de personajes. Tienen su aparición en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual.

Mediante el juego simbólico el niño rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales ("esta silla es un tren" "esta escoba es un caballo" "esta rueda es un coche", etc.).

Todo el material que el niño encuentra lo transforma a su antojo según el uso y/o nombre que quiera darle. El niño representa personajes pero no sólo por imitación. Representa en el juego las prioridades de las cosas y de los seres que le interesan. Esto explica que un "palo" pueda hacer de "caballo" o una "prenda de vestir" pueda ser una "muñeca". Esto sin salirse de la realidad, el niño sabe que aunque al "palo" le diga "caballo" no deja de ser "palo".

**Juegos configurativos:** en este grupo caben los juegos de modelado, el garabato y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos.

Aquí el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (con plastilina, masa, construcciones con bloques, garabatos, etc.) según va desarrollando el juego. De este trabajo surge primero la aplicación formal y luego la invención.

**Juegos intelectuales: (4 ó 5 - 12 años.)** Estos juegos se destacan por su organización representativa basadas, sobre configuraciones estáticas o reglas sobre asimilación a sus propias acciones de juegos. Son el antecedente a los juegos sociales, pero en él cada quien hace su juego y al final, todo el mundo gana a la vez, es decir, imitan juegos de reglas.

**De los juegos sociales: (5 ó 6 años)** son juegos colectivos, donde combinan, espontaneidad y cooperación, es la ejecución de juegos con reglamento, en éstos se respeta el cumplimiento de las normas que comparten dichos juegos.

El juego social o de reglas es más propio del adulto que del niño, sin embargo, el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas.

Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha, ejemplo de ello cuando juegan a caminar sobre el bordillo de la banqueta, subir a un juego infantil con los ojos cerrados, también es frecuente verlos jugar a no pisar de las baldosas, a seguir una línea recta, a seguir a un compañero, a imitar animales, etc.

## 2.6 Las Preoperaciones Lógico - Matemáticas

...Uno de los procesos fundamentales que se operan en este período y que permiten al niño ir conociendo

su realidad de manera cada vez más objetiva es la -  
organización y preparación de las operaciones con-  
cretas del pensamiento, las cuales se desarrollan -  
entre los siete y los doce años aproximadamente.<sup>8</sup>

Se llaman operaciones concretas a aquellas operaciones lógicas que se refieren a las acciones que el niño realiza con objetos concretos y a través de las cuales coordina la relación entre ellos. La idea central es que el niño preescolar no puede realizar aún estas operaciones independientemente de las acciones sobre los objetos concretos, es decir, que no puede reflexionar sobre abstracciones.

Las operaciones más importantes al respecto son: Clasificación, seriación y noción de conservación de número.

La clasificación constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanza, se separan por diferencia, se define la pertenencia del objeto a una clase y se incluyen en ella subclases.

En resumen las relaciones que se establecen son de semejanza, diferencia, pertenencia e inclusión.

La necesidad de clasificar se presenta permanentemente en todas las actividades del niño, tanto dentro como fuera del Jardín, por ejemplo, se organizan los materiales de acuerdo

---

Arrollo de Yaschine Margarita, et. al. Programa de Educación Preescolar, Libro 1 Planificación General del Programa. DEP. 1981 p. 31

al área de trabajo a la que pertenece, se acomoda en lugar diferente el papel que se arruga del que no se arruga, se ordenan las cosas de la cocina aparte de la ropa, los libros se acomodan por temas o autores, etc.

**La construcción de la clasificación pasa por tres estadios:**

En el primer estadio que es hasta los 5 1/2 años aprox. los niños realizan "colecciones figurales", es decir, reúnen los objetos formando una figura en el espacio y teniendo en cuenta solamente la semejanza de un elemento con otro en función de su proximidad espacial y estableciendo relaciones de convivencia.

Estas colecciones figurales pueden darse también alineando los objetos en una sola dirección, en dos o tres direcciones (diagonal, horizontal, vertical).

"Las colecciones no figurales" pertenecen al segundo estadio que abarca de 5 1/2 a 7 años aproximadamente. En el transcurso de este período el niño comienza a reunir objetos formando pequeños conjuntos. El progreso se observa en que toma en cuenta las diferencias entre los objetos y por eso forma varios conjuntos separados, tratando de que los elementos de cada conjunto tengan el máximo de parecido entre sí. Por ejemplo, cuando se le dan colores y lápices y se le pide ponga lo que va junto, el busca dos colores idénticos, o los lápices idénticos, sin llegar a poner juntos todos los colores y todos los lápices, por el simple hecho de serlos.

La clasificación en el tercer estadio es semejante a la que manejan los adultos y generalmente no se alcanza en el nivel preescolar.

La seriación (y que es la que más nos preocupa en la presente propuesta) es una operación en función de la cual se establecen y ordenan las diferencias existentes relativas a una determinada característica de los objetos, es decir, se efectúa un ordenamiento según las diferencias crecientes o decrecientes, por ejemplo del tamaño, grosor, color, temperatura, etc.

La seriación pasa a su vez por los siguientes estadios:

El primer estadio que es hasta los cinco años más o menos, aquí el niño no establece aún las relaciones "mayor que..." y "menor que...". Como consecuencia, no logra ordenar una serie completa de objetos, de mayor a menor, o de más grueso a más delgado, etc. y/o viceversa, sino que hace parejas o tríos solamente.

Como una transición al segundo estadio, logrará construir una serie creciente de cuatro o cinco elementos. En estos casos suele darle nombre a cada uno: por ejemplo, "chiquito", "un poco chiquito", "un poco mediano", "grande", etc. Aún cuando los términos correctos no aparecen, el niño logra establecer relaciones entre un número mayor de elementos.

En el segundo estadio, que abarca de los 5 a 6 1/2 ó 7 años. El niño logra construir series de diez elementos por ensayo y error. Toma un elemento cualquiera, luego otro cualquiera y lo compara con el anterior y decide el lugar en que lo va a colocar en función de la comparación que hace de cada nuevo elemento con los que ya tenía previamente. No puede

anticipar la seriación, sino que la construye a medida que compara los elementos, ni tiene un método sistemático para elegir cuál va primero que otros.

El tercer estadio que es a partir de los 6 ó 7 años. En este estadio de la seriación el niño puede anticipar los pasos que tiene que dar para construir la serie, y lo hace de una manera sistemática, eligiendo por ejemplo lo más grande para comenzar, o lo más grueso, o lo más delgado, o lo más obscuro, etc. siguiendo por el más grueso que queda, etc. o a la inversa, comenzando por el más pequeño, o el más delgado, o el más grueso, o el más claro. (Generalmente no se alcanza en preescolar).

La noción de conservación de número, durante la primera infancia sólo los primeros números (del 1 al 5) son accesibles al niño, porque puede hacer juicios sobre ellos, basándose principalmente en la percepción antes que en el razonamiento lógico. Entre los 5 y 6 años el niño hace ya juicios sobre 8 o más elementos sin fundamentarlos en la percepción.

La conservación de número es una síntesis de las operaciones de clasificación (inclusión de clase) y seriación.

Para que se estructure la noción de número, es necesario, que se elabore a su vez la noción de conservación de número. Consiste en que el niño pueda sostener la equivalencia numérica de dos grupos de elementos, aún cuando los elementos de cada uno de los conjuntos no estén en correspondencia visual uno a uno, es decir, aunque haya habido cambios en la disposición espacial de algunos de ellos.

La noción de conservación de número, pasa a su vez por tres estadios:

El niño de cuatro años aproximadamente, se encuentra en el primer nivel. Aquí en este estadio no puede hacer un conjunto equivalente cuando compara globalmente los conjuntos, no hay conservación y la correspondencia uno a uno está ausente.

En el segundo estadio, el niño puede establecer la correspondencia término a término, pero la equivalencia no es durable, así cuando los elementos de un conjunto no están colocados uno a uno frente a los elementos del otro conjunto, el niño sostiene que los conjuntos ya no son equivalentes, es decir, que tiene más elementos el conjunto que ocupa más espacio, aunque los dos tengan 8 y 8 ó 7 y 7.

El tercer estadio, parte de los 6 años aproximadamente. El niño puede hacer un conjunto equivalente y conservar la equivalencia. Hay conservación de número. La correspondencia uno a uno asegura la equivalencia numérica independientemente de las transformaciones en la disposición espacial de los elementos. (Este nivel no se alcanza en preescolar).

## 2.7 Construcción del Conocimiento Lógico - Matemático

Es un error suponer que el niño adquiere la noción del número y otros conceptos matemáticos exclusivamente a través de la enseñanza, ya que de una manera espontánea y hasta un grado excepcional los desarrolla independientemente él mismo.

Cuando un adulto quiere imponer los conceptos matemáticos a un niño antes del tiempo debido, el aprendizaje es únicamente verbal, puesto que el verdadero entendimiento viene únicamente con el desarrollo mental. Piaget considera al niño:

...Como arquitecto de su propio desarrollo, el cual lleva a cabo a base de una interacción -- continúa con el mundo que le rodea.<sup>9</sup>

Sostiene que los conceptos matemáticos tienen su origen a partir de las experiencias que el niño lleva a cabo con los objetos y no con los objetos mismos; que los niños no pueden aprender por meras observaciones sino que con sus propios actos tiene que construir antes sistemas de operaciones mentales. Cuando éstos se encuentren bien coordinados el niño puede empezar a interpretar el mundo físico.

Las características del pensamiento del niño preescolar hacen necesario el empleo de objetos y materiales de tipo concreto, aunque el niño no llega a realizar abstracciones por el hecho de manipular materiales. La abstracción se produce a partir del resultado que obtiene cuando clasifica objetos por orden de tamaño estableciendo una nueva relación.

Los conceptos lógico - matemáticos no son ideas aisladas que se estructuran en forma independiente; por el contrario, esta estructuración se va dando a partir de todas las relaciones que el niño crea y coordina entre las personas, cosas, sucesos, que forman su vida.

---

Consultor de Psicología Infantil y Juvenil. El Desarrollo del Niño. España, Oceano, 1987 p. 24

El conocimiento lógico - matemático no es directamente enseñable. Sin embargo, dado que su desarrollo depende fundamentalmente de las acciones que el niño establece, es de fundamental importancia que la educadora organice y sistematice su trabajo para alentar la actividad del pensamiento.

Cuando se trata de que el niño construya los conceptos matemáticos no es adecuado enseñarle a contar, ya que en el período preoperatorio la habilidad para hacerlo, que puede adquirirse con cierto entendimiento de ninguna manera es un indicador de que el niño ha adquirido los conceptos de cantidad numérica; en esta edad contar es decir: Juan, mesa, Lupe, etc.

Los niños al trabajar solamente con un conjunto de objetos limitamos sus posibilidades de pensar a cerca de la cantidad. Lo más adecuado es trabajar con dos o más grupos o conjuntos a la vez.

En todas las orientaciones se rescata principalmente el punto de vista del niño a partir del cual la educadora planifica y desarrolla su trabajo encontrando un equilibrio entre la riqueza del niño en las experiencias de su vida cotidiana.

## 2.8 Opción Psicogenética en la Educación Preescolar

Partiendo de la teoría de Piaget, que afirma:

...El niño es quien construye su mundo a través de las acciones y reflexiones que realiza al -- relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad.<sup>10</sup>

---

Ibidem (8) p. 12

La opción adecuada a estos principios es la que se deriva de un enfoque psicogenético acerca de la naturaleza del proceso de aprendizaje, la cual incorpora en su análisis no sólo los aspectos externos al individuo y los efectos que en él produce, sino cuál es el proceso interno que se va operando, cómo se va construyendo el conocimiento y la inteligencia en la interacción del niño con su realidad.

Este enfoque concibe la relación que se establece entre el niño que aprende y lo que aprende como una dinámica bidireccional. Para que un estímulo actúe como tal sobre un individuo, es necesario que éste también actúe sobre el estímulo, se acomode a él y lo asimile a sus conocimientos o esquemas anteriores.

Así, el proceso de conocimiento implica la interacción entre el niño (sujeto que conoce) y el objeto de conocimiento (s - o), en la cual se ponen en juego los mecanismos de asimilación (o acción del niño sobre el objeto en el proceso de incorporarlo a sus conocimientos anteriores). La asimilación tiene lugar cuando una persona hace uso de ciertas conductas que bien son naturales, o ya han sido aprendidas, ésto es, encajar datos nuevos en esquemas viejos. Y la acomodación, que es la modificación que sufre el niño en función del objeto sobre el niño. La acomodación tiene lugar cuando el niño descubre que el resultado de actuar sobre un objeto, utilizando una conducta ya aprendida no es satisfactorio y así desarrolla un nuevo comportamiento.

Estas acciones implicadas en los mecanismos de asimilación y acomodación son acciones mentales que operan desde el punto de vista psicológico en la estructuración progresiva del conocimiento. Y así lo que adquiere mayor importancia para el conocimiento de

la realidad no es tanto el estímulo en sí, sino la estructura de conocimientos previos en la cual el estímulo pueda ser asimilado.

La conducta resulta más adaptativa cuando la asimilación y la acomodación se encuentran en equilibrio, pero éste es siempre temporal, pues se verá alterando en el momento de existir una nueva estimulación del ambiente sobre el individuo, presentándose entonces un desequilibrio.

## 2.9 Pedagogía Operatoria

Dentro de cualquier trabajo educativo se debe seguir una línea didáctica que conduzca el aprendizaje, por lo tanto la que más cumple con los principios de la Teoría Psicogenética es la de la Pedagogía Operatoria (o lo que es lo mismo una "Escuela Activa"), que a su vez es la que sustenta la presente Propuesta Pedagógica.

Dentro de una Escuela Activa, será la naturaleza del niño la que marque las pautas de su formación. La educadora se convertirá en el propiciador más adecuado del desarrollo del niño. Se rechaza totalmente el verbalismo y las prácticas derivadas de él. La participación espontánea y activa del niño en su propio proceso de formación intelectual será la mejor opción; destacándose que para el niño tiene mayor importancia y aprendizaje cuando manipula los objetos de conocimiento de una manera libre y directa.

Por su parte, Genoveva Sastre y Montserrat Moreno, señalan los argumentos indispensables de cómo llevar a los niños verdaderos conocimientos, esto como una alternativa pedagógica, que sigue el ritmo evolutivo del pensamiento y la personalidad del niño.

El propósito de esta pedagogía es elaborar consecuencias didácticas que puedan ser aplicadas en el marco escolar.

Es a través del Jardín y de la escuela en general que se van formando hábitos, valores, actitudes, conocimientos que de hecho dan forma al hombre en todos sus aspectos.

La Pedagogía Operatoria es una derivación de la teoría psicogenética y parte del conocimiento suficiente de la manera de ser y de pensar del niño. El niño deja de ser considerado un ser obediente y receptivo para ocupar el papel del sujeto abierto, inventivo, que establece una profunda interacción con todos los aspectos de su mundo.

En la programación de un tema en esta Pedagogía hace necesario integrar elementos tales como:

- Interés por parte del alumno.
- Construcción genética de los conceptos.
- Nivel de conocimiento previo sobre el objeto.
- Los objetivos que se pretenden alcanzar.

A través de la manipulación del niño con los objetos, de sus actos y errores, de sus hipótesis, y sobre todo del interés que muestre por el objeto de estudio, la educadora puede planear objetivos de trabajo que le conducen al aprendizaje de las materias escolares.

La Pedagogía Operatoria nos muestra que:

"Para llegar a la adquisición de un concepto, es necesario pasar por estadios que marcan el camino de una construcción y que permiten posteriormente generalizarlo".<sup>11</sup>

Para llevar a cabo la programación se debe, observar, preguntar al niño en el transcurso de dichas actividades para detectar por medio de sus razonamientos y actitudes lo que sabe acerca del objeto de estudio. Esto mismo nos permitirá hacer un diagnóstico en donde se nos especifique en qué estadio y nivel madurativo se encuentran.

Es el niño quien a través de la observación y experimentación, abstraerá las propiedades de los objetos de conocimientos. Esto mismo le permitirá indagar la realidad, comparar sus razonamientos con otros compañeros, enfrentar problemas reales, haciéndole sentir la necesidad de resolverlos.

La Pedagogía Operatoria nos hace hincapié que a través del "consejo de clase" formado por niños y educadora, se puede realizar la elección del tema a desarrollar, así como la organización de las normas de convivencia.

Se considera ésto muy importante porque si el niño siente que es tomado en cuenta podrá interesarse más por dicho tema y a su vez, obedecer más a la organización de las normas establecidas.

Esta pedagogía pretende establecer una relación entre el mundo escolar y extraescolar, posibilitando que todo cuanto se hace en la escuela tenga utilidad y aplicación en la vida real del niño.

Operar pues, significa, establecer relaciones entre los datos y acontecimientos que sucedan a nuestro alrededor, para obtener una coherencia que se extienda tanto en el campo

de la inteligencia, lo afectivo, como lo social. Se trata de aprender a actuar sabiendo lo que se hace y por qué se hace.

### 2.10 Definición de la Práctica Docente

La práctica docente es una labor que se realiza a diario dentro de un espacio social específico: la Institución Educativa y para explicarla es necesario introducirse en la vida cotidiana de las escuelas, el ámbito donde dicho trabajo adquiere formas, modalidades y expresiones concretas.

Las condiciones materiales de la escuela y su relación al interior son los elementos fundamentales del proceso mediante el cual se define el contenido del trabajo docente. Este proceso alude a los movimientos que se van produciendo en la cotidianeidad escolar entre dichos elementos; así mismo, interactúan modificándose permanentemente.

En la práctica docente no se pueden desarrollar las actividades sin interactuar y establecer una comunicación con alumnos, compañeros y la sociedad en general.

El docente tiene un papel muy importante en la formación de los pequeños; más que manifestar un conocimiento, debe enseñar a estudiar, concientizar sobre las necesidades actuales y de su papel y responsabilidad ante éstos; es decir, los educadores deben lograr que los pequeños participen en el proceso educativo de una forma más activa, el docente tiene que tener iniciativa, conocimientos, debe saber qué características de formación va a ofrecer al niño y propiciar que éste aprenda a través del ensayo - error.

Es importante tomar en cuenta, que dentro de la tarea educativa el lenguaje que el educador emplea para los niños ha de partir de experiencias lingüísticas familiares al niño, para lograr así un mejor aprendizaje.

La disciplina es el resultado de un ambiente de actividad, y no de control de grupo.

Entendida así la definición de la práctica docente, resulta un componente de la construcción cotidiana de la escuela y del maestro como trabajador. En ella el maestro ensaya y/o se realiza, cumple con su obligación laboral y se apropia del sentido de su trabajo.

### 2.11 Proceso del Desarrollo del Niño

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características, físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad donde vive, por lo que un niño: es un ser único, tiene forma propia de aprender y expresarse, gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea.

El desarrollo del niño es un proceso complejo; se trata de un proceso porque ininterrumpidamente, desde antes del nacimiento del niño, ocurren infinidad de transformaciones que dan lugar a estructuras de distinta naturaleza, tanto en el aparato psíquico como en todas las manifestaciones físicas.

Es complejo porque este proceso de constitución en todas sus dimensiones (afectiva, social, intelectual y física) no ocurre por sí sólo, sino que se produce a través de las relaciones del niño con su medio natural y social, por lo tanto:

**...Según su particular naturaleza cada niño tiene al convivir con otras personas la interiorización de su propia imagen, estructurando su inconsciente conociendo sus aptitudes y limitaciones, gustos y deseos reconociéndose a sí mismo como diferente a los otros y al mismo tiempo, como parte de un -- grupo del mismo género. 12**

A medida que el niño crece el "medio natural y social" se desarrolla y rebasa los límites de la familia y del hogar.

Las expresiones y relaciones se hacen más ricas y diversas en todos los sentidos por los afectos de personas que antes no conocía, por los ámbitos de la sociedad y de la naturaleza que va conociendo, su ingreso a la escuela entre otros. Si bien, el núcleo afectivo sigue siendo, sus padres y hermanos; todo ese mundo exterior de personas, situaciones y fenómenos que se presentan pasa a ser objeto de su curiosidad, de su impulso de tocar, explorar, etc.

El desarrollo de la inteligencia tiene una dinámica específica que no está desligada de los afectos. El conocimiento no es ajeno a la de cada individuo. Está condicionado por las personas, situaciones y experiencias del entorno.

En sus primeros años de vida, el niño se aproxima a la realidad sin diferenciar entre cosas, personas y situaciones. De igual manera se va desarrollando las nociones de tiempo y espacio. Estas no existen por sí mismas, sino en función de las experiencias personales, tomando en cuenta que:

...El acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya, ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja.

## 2.12 Construcción del Conocimiento del Niño

La construcción del conocimiento del niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos o sociales que constituyen su medio natural y social.

La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, -el juego y el dibujo- serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

El conocimiento que el niño adquiere, parte siempre de aprendizajes anteriores de las experiencias previas que ha tenido y de su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones. Por lo tanto, el aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores, y a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros.

La construcción de relaciones lógicas está vinculada a la psicomotricidad, al lenguaje, a la afectividad y sociabilidad del niño, lo que permite resolver pequeños problemas de acuerdo a su edad. Los aspectos del desarrollo son: función simbólica, construcción de relaciones lógicas (matemáticas y lenguaje), y creatividad.

La función simbólica, consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc. en ausencia de ellos. Esta representatividad se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evolución de un objeto.

Construcción de relaciones lógicas, proceso que a nivel intelectual se establecen las relaciones que facilitan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño, lo que le permitirá la construcción progresiva de estructuras matemáticas básicas y de la lengua oral y escrita.

Las nociones matemáticas son: la clasificación, que es una actividad mental mediante la cual se analizan las propiedades de los objetos, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos, delimitando así sus clases y subclases.

La seriación es la posibilidad de establecer diferencias entre objetos, situaciones o fenómenos estableciendo relaciones de orden, en forma creciente o decreciente, de acuerdo a un criterio establecido.

Conservación, que es el resultado de la abstracción de las relaciones de cantidad que el niño realiza a través de acciones de comparación y establecimiento de equivalencia entre conjuntos de objetos, para llegar a una conclusión más que, menos que, tantos como.

Lenguaje oral, es un aspecto de la función simbólica. El lenguaje responde a la necesidad de comunicación. El niño utiliza gradualmente palabras que representan cosas y acontecimientos ausentes.

Lenguaje escrito, es la representación gráfica del lenguaje oral para la reconstrucción del sistema de escritura, el niño elabora hipótesis, las ensaya y las pone a prueba y comete errores, ya que para explicarse lo que es escribir, pasa por distintas etapas las cuales son: presilábica, silábica, transición simbólica - alfabética y alfabética.

Creatividad. Es la forma nueva y original de resolver problemas y situaciones que se presentan, así como expresar en su sentido personal, las impresiones sobre el medio natural y social.

### 2.13 Características del Niño en Edad Preescolar

El niño de 3 a 6 años de edad muestra características propias de esa edad, entre ellos tenemos, que:

El niño preescolar es una persona que expresa de distintas formas una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.

A no ser que esté enfermo, es alegre y manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, explorar, tanto con el cuerpo, como a través de la lengua que habla. Pero no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos, es competitivo. Se requiere proporcionarle una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en acciones.

Toda su actividad que realiza implica pensamientos y afectos, siendo particularmente notable su necesidad de desplazamientos físicos. Sus relaciones más significativas se dan con las personas que lo rodean, de quienes demanda un constante reconocimiento, apoyo y cariño.

Desde su nacimiento, el niño tiene impulsos sexuales y más tarde experimentará por saber en relación a ésto, lo cual no ha de entenderse con los parámetros de la sexualidad adulta, sino los que corresponden a su infancia.

Todo ésto se manifiesta a través del juego, el lenguaje y la creatividad.

### Capítulo III

## ESTRATEGIA DIDACTICA

### 3.1 Notas Previas

En la presente se insiste frecuentemente en la necesidad de que el niño de 3er. año "A" comprenda el aspecto de la seriación conforme a su edad y nivel madurativo a través del juego. Ahora bien, retomando la teoría aquí expuesta, sabemos que el niño de cinco a seis años en el aspecto de seriación, puede establecer relaciones de orden en función de la comparación de cada nuevo elemento con los que ya tenía, y que algunos niños logran ordenar los elementos con un método sistemático, comenzando por el mayor (o el más grueso, el mas delgado, o el que más caliente, etc.) o viceversa, después por el mayor de los que quedan etc.

Los niños de este grupo, en relación con los demás aspectos del desarrollo se sitúan en el nivel correspondiente, sólo que en el aspecto de la seriación, en base a la observación en la realización de los diferentes juegos y actividades, sólo pueden construir una serie de cuatro o como máximo cinco elementos comparando claro, uno a uno los elementos varias veces hasta formar en ocasiones la serie. Por lo que se decidió elaborar estrategias adecuadas para que el niño logre ubicarse en el nivel correspondiente en el aspecto de la seriación.

Se tomó como estrategia fundamental el juego ¿por qué? Primeramente porque responde al proceso de desarrollo del niño, segundo, porque el juego es la actividad que el niño realiza de forma natural, espontánea y placentera, y principalmente porque constituye una de sus actividades esenciales y primordiales.

Sin embargo, es importante distinguir en ello dos situaciones: una, en que el juego es el placer de la actividad por sí misma y en la que desde el punto de vista pedagógico y psicogenético hay un predominio de la asimilación sobre la acomodación, y segundo que se define como juego - trabajo, en la cual a parte de ser un juego se requiere por parte del niño un esfuerzo donde se le presentan problemas que resolver, preguntas que responder, relaciones que establecer que lo lleven a coordinar otros puntos de vista; por lo cual no se plantean actividades totalmente placenteras, lo que no excluye la necesidad de que exista un equilibrio entre ambas situaciones.

En este sentido, los juegos y actividades constituyen el punto central de la presente estrategia didáctica.

Para evitar caer en el "hacer" sin sentido, en todos los juegos y actividades planeados en los proyectos de trabajo, se establecen claramente propósitos educativos en relación principal al problema que se trata.

Debe aclararse que para dicha estrategia no sólo se tomó un tiempo determinado para favorecer la seriación en los niños de 3er. año "A" ya que durante el desarrollo de cada proyecto de trabajo, se deben abarcar los diferentes aspectos del desarrollo en las dimensiones, intelectual, afectiva, social y física; así como tomarse en cuenta los "bloques"<sup>13</sup> relacionados con la naturaleza, psicomotricidad y expresión artística, lenguaje y matemáticas.

Pero debido a que sería un trabajo muy extenso, sólo se tomará el proyecto con fecha a que se

---

Ver Anexo No. 3

detectó el problema y el último donde se pudieron concentrar los resultados obtenidos, sin dejar de mencionar, por supuesto, de una manera general los juegos y actividades del proyecto "el zoológico" que fueron también de gran ayuda para salir adelante en este aspecto tan importante como lo es la seriación.

El primer proyecto y como punto de partida, fue el de "los pecesitos" que tiene fecha de inicio, el 16 de enero y terminó el 17 de febrero, el segundo "el zoológico" se inició el 23 de febrero y se terminó el 4 de mayo, y por último el proyecto de "los animales de la granja", que comenzó el 11 de mayo y se acabó el 26 de junio de 1995.

Antes de describir los proyectos mencionados se hablará de los objetivos que se pretenden alcanzar, la metodología utilizada y los criterios que se tomaron en cuenta para la realización de las actividades.

### 3.2 Objetivos

En base a lo expuesto anteriormente y tomando en cuenta la edad y las características del niño, se pretende que a través del juego, el niño:

Descubra y coordine las relaciones entre todas las clases de objetos, personas, sucesos de la vida.

Logre establecer y ordenar las diferencias existentes relativas a una determinada característica de los objetos.

Adquiera seguridad en el manejo de los diferentes materiales a través de su propia actividad.

### 3.3 Metodología

La metodología empleada en la presente estrategia se deriva o sigue los principios de la línea didáctica de la Pedagogía Operatoria, al mismo tiempo se ajusta a las características del niño preescolar, por lo que se considera la más adecuada para favorecer la seriación en los pequeños. Es por ello que la propuesta organizativa y metodológica será encaminada a través de la estructura por proyectos, misma que sustenta sus principios en la Pedagogía antes mencionada.

### 3.4 Organización de las Actividades

A continuación se dará a conocer los aspectos que deben tomarse y que de hecho se tomaron en cuenta para la planeación de actividades que sirvieron para que el niño pueda establecer mejor las relaciones "mayor que..." "menor que..." etc.

Las actividades que se proponen al niño parten de situaciones concretas, relacionadas con su vida.

Es el niño quien elige los temas a desarrollar, la educadora propicia el interés por dicho tema.

**El juego, la creatividad y la expresión libre toman un primer lugar en los juegos y actividades como fuente de experiencias diversas para su aprendizaje y desarrollo en general.**

**Al organizar el desarrollo de las actividades, la educadora, favorece las formas de cooperación e interacción entre niños, los espacios y materiales y a su vez propicia un ambiente agradable en la realización de los juegos y las actividades.**

### 3.5.- Desarrollo de la Estrategia

#### Objetivos Generales:

##### Que a través del juego el niño:

- \*Descubra y coordine las relaciones entre todas las clases de objetos, personas y sucesos de la vida
- \*Establezca y ordene las diferencias existentes relativas a una determinada característica de los objetos.
- \*Adquiera seguridad en el manejo de los diferentes materiales a través de su propia actividad.

<p><b>Primer momento: "Los pecesitos"</b>          Objetivo: Que el niño conozca en forma general la vida de los peces y la reconozca como diferente a la suya.</p>	<p><b>Actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Investigar dónde viven los peces, qué comen, cómo respiran, si son iguales los peces de agua dulce y los de agua salada.</li> <li>-Jugar a pescar</li> <li>-Construir una pecera cada quien con 7 peces de diferente tamaño</li> <li>-Evaluación.</li> </ul>
<p><b>Segundo momento: "El zoológico"</b>          Objetivo: Que con la visita al zoológico, el niño conozca algunos animales que allí se encuentran, su alimentación y su hábitat en general</p>	<p><b>Actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pedir permiso a la directora y a nuestros papás para visitar el zoológico Guadalajara.</li> <li>-Planear la visita.</li> <li>-Realizar dicha visita.</li> <li>Formar algunas partes del zoológico.</li> <li>-Evaluación.</li> </ul>
<p><b>Tercer momento: "Los animales de la granja"</b>          Objetivo: Que al visitar la granja el niño conozca y/o la identifique como algo familiar, comprenda que la vida de la granja es un forma de vida determinada y que las actividades que allí se realizan son productivas en beneficio común.</p>	<p><b>Actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pedir permiso a la directora y a nuestros papás y al dueño de la granja para visitarla.</li> <li>- Planear la visita a la granja.</li> <li>-Realizar la visita.</li> <li>- Hacer una maqueta de la granja con ayuda de nuestros papás.</li> <li>Escenificar cuentos en las maquetas.</li> <li>- Evaluación.</li> </ul>

**Los niños:** Eligen proyecto a seguir, participan activamente en investigaciones y llevan a cabo lo planeado.

**La educadora:** Escucha, estimula, sugiere, propone alternativas, organiza al grupo para actividades diversas, guía la reflexión sobre los resultados (logros y dificultades)

**Padres de familia:** Proporcionan al niño ideas, materiales, textos, etc. que permiten enriquecer el proyecto y a su vez que el niño continúe con su progreso dentro del aula.

**Comunidad:** Proporciona una gama de recursos y materiales que se aprovechan en actividades propias de la educación preescolar.

### 3.6 Secuencia Didáctica

Dentro de la presente Estrategia se tomará el orden de la siguiente Secuencia Didáctica:

#### PRIMER MOMENTO:

**"Los pecesitos"**

**PROPOSITO:** Que el niño conozca en forma general la vida de los peces y la reconozca como diferente a la suya.

#### ACTIVIDADES:

- Investigar dónde viven los peces, qué comen, cómo respiran, si son iguales los peces de agua dulce y los de agua salada.
- Jugar a pescar.
- Construir cada quien una pecera con 7 peces de diferente tamaño.
- Evaluación.

**SEGUNDO MOMENTO:** Que con la visita al zoológico, el niño conozca algunos animales que allí se encuentran, su alimentación y su habitat en general.

#### ACTIVIDADES:

- Pedir permiso a la directora, y a nuestros papás, para visitar el "Zoológico Guadalajara".
- Planear la visita a dicho zoológico.

- Realizar la visita a dicho zoológico.
- Formar algunas partes del zoológico.
- Evaluación.

### TERCER MOMENTO

**"Los animales de la granja".**

**PROPOSITO:** Que al visitar la granja, el niño conozca y/o la identifique como algo familiar, comprenda que la vida de la granja es una forma de vida determinada y que las actividades que allí se realizan son productivas en beneficio común.

#### ACTIVIDADES:

- Pedir permiso a la directora, nuestros papás y al dueño de la granja para visitarla.
- Planear la visita a la granja.
- Realizar la visita.
- Hacer una maqueta de la granja con ayuda de nuestros papás.
- Escenificar cuentos en la maqueta.
- Evaluación.

Cabe aclarar que los propósitos aquí descritos son en relación a cada proyecto, pero que el propósito de las Estrategias Didácticas es favorecer la seriación en el niño de 3er. año "A" de preescolar, sin descuidar claro, los demás aspectos de su desarrollo.

#### 3.7 Plan de Clase (Actividades)

PRIMER MOMENTO:

NOMBRE DEL PROYECTO: "Los pecesitos".

FECHA: INICIO 16 de enero. TERMINO 17 de febrero de 1995.

OBJETIVO DEL PROYECTO: Que el niño conozca de una manera general la vida de los peces y la reconozca como diferente a la suya, así mismo los identifique como parte de la naturaleza que se debe cuidar y conservar.

Previsión General de Juegos y Actividades:

El proyecto surgió por Fabiola una niña del grupo que nos platicó que fue al mar y le compraron una pecera con peces, algunos niños mostraron interés al comentario y comenzaron a dialogar entre ellos. Rubén sugirió: "...¿por qué no hacemos nosotros una pecera?" los demás niños se mostraron interesados al escuchar a su compañero y lo apoyaron. Dialogamos sobre el tema y decidimos realizar nuestro proyecto en base a las siguientes actividades:

- Investigar dónde viven los peces, qué comen, cómo respiran, si son iguales los peces de agua dulce y los de agua salada.
- Jugar a pescar.
- Construir una pecera cada quien con 7 pecesitos de diferentes tamaños y colores.

### Previsión General de Recursos Didácticos:

Dentro de los proyectos, los recursos principales que se toman en cuenta son los humanos, pues son éstos lo principal en la organización, realización y evaluación de los mismos.

### Los recursos materiales que se utilizaron son:

Libros, folletos, papel terciopelo de diferentes colores, resistol, tijeras, crayolas, pasta, cajas, pintura de diferentes colores (rojo, amarillo, azul) cartulinas, hilo transparente, cintas, piedras, conchas, caracoles, papel celofán transparente.

### Actividades específicas:

**INVESTIGAR DONDE VIVEN LOS PECES, QUE COMEN, COMO RESPIRAN, SI SON IGUALES LOS PECES DE AGUA DULCE Y LOS DE AGUA SALADA.**

Después de la elección del proyecto y de haber planeado las actividades, los niños se pusieron a buscar en las diferentes áreas de trabajo algo con que comenzar, todos estuvieron muy ocupados en buscar y elegir los materiales que sirvieran para la realización de la misma. Al finalizar la búsqueda, fue muy poca la información que se obtuvo. Fue entonces cuando decidieron que buscarían dicha información en casa y/o en la biblioteca. Al día siguiente se recabó la información y aquéllos que la llevaron nos informaron en forma gráfica y verbal todo aquello que respondiera a nuestras inquietudes, y para no olvidarlas buscamos un lugar del salón que fuera visible para todos, el lugar que consideramos adecuado fue el pizarrón.

Las respuestas sobre lo investigado fueron:

- Los peces son de diferentes tamaños y colores, viven en el agua, respiran por branquias y las tienen atrás de los ojos.

- Algunos se alimentan de musgo y algas, otros prefieren insectos, gusanos y moluscos.

- Los peces de agua dulce son los que están en charcas, ríos, lagos y presas, generalmente se alimentan de musgo, insectos, etc.

- Los peces de agua salada son los que viven en el mar, se alimentan de musgo, algas, gusanos, moluscos.

Después de la información recabada surgieron nuevas preguntas: y ahora que hacemos? a partir de esto, un niño propuso que hiciéramos unos pescados y jugáramos con ellos; nuevas preguntas surgieron ¿cómo? ¿con qué? ¿a qué jugamos? discutimos largo sobre esto y lo que haríamos, llegamos a la conclusión de que trabajaríamos por equipos y que cada equipo haría su propio pez a gusto de todos los integrantes de cada equipo.

En el transcurso de la actividad se observó el entusiasmo por trabajar; algunos niños se encontraron con dificultades: al realizar las escamas discutían los materiales con los que las harían, también les preocupaba el tamaño y la cantidad; al final los peces quedaron hechos (esta actividad duró más o menos una semana) en total fueron seis peces, los acomodamos al centro del salón para observarlos, todos eran diferentes, unos grandes, otros pequeños,

gordos, flacos, largos, las escamas todas eran diferentes también, unas redondas, otras alargadas, grandes, chicas, etc. los colores también variaban, unos rojos, otros amarillos, azules, verdes, negros, etc. y para comprobar que todos eran de diferentes colores y tamaños, decidimos acomodarlos primero por color, de más fuerte a más claro y luego los medimos para acomodarlos por tamaño, de más pequeño a más grande.

La mayoría de los niños no pudieron hacer estas diferencias por lo que sólo miraban o repetían lo que los demás decía, (cinco niños).

A ningún pez le habían hecho branquias, así es de que me tocó hacerlas, hice seis en total, iban de la más grande a la más pequeña, lo cual enseguida les pedí que las acomodaran de acuerdo al criterio que se había tomado respecto al tamaño de cada pez.

Nuevamente fueron unos cuantos los que pudieron realizar esta actividad.

Al ver esto mi preocupación apareció y decidí poner más atención en los juegos y actividades que fueran relacionados con el aspecto de seriación.

Teníamos ya los peces, pero, ahora cuál sería nuestro juego? como no pegamos las branquias a los peces, ése fue nuestro juego; "ponle las branquias al pecesito".

El juego se realizó de la siguiente manera:

- Acomodamos los peces de acuerdo a un criterio (de más chico a más grande) -la mayoría de los niños pudo distinguir al grande, el mediano y el chico, ignorando a los demás peces- cada niño participante tomó unas y buscó el pez correspondiente de acuerdo al tamaño.

- A cada niño se le taparon los ojos y se acomodaron frente a su pez con la ayuda de los demás niños. Algunos lograron colocarlos en su lugar mientras que otros se fueron para diferentes lugares.

Todos jugaron y se divirtieron mucho.

#### JUGUEMOS A PESCAR.

Este fue otro juego que jugamos. A los mismos peces se les colocó un clip en la boca para poderlos pescar, se hicieron seis anzuelos cortando otros clips por la mitad y amarrándolos con cáñamo a un palo, a cada pez se le dio un valor ("mucho" al más pequeño, por ser el más difícil de pescar, "menos mucho" al siguiente y así sucesivamente hasta llegar al más grande que obtuvo el valor de "poquito").

En cada ronda pasaban tres niños, ganaba el que acumulaba más peces.

Al finalizar el juego, se les recordó que todo debería estar en su lugar y se les invitó a que los guardáramos empezando por el pez más grande hasta terminar con el más chico.

La mayoría coincidió en que el más grande era el de color rojo, que le seguía el azul rey, después el amarillo, pero al llegar al siguiente fueron menos niños los que dijeron que seguía el verde, luego el blanco y por último todos dijeron que el más pequeño era el rosa.

Los resultados obtenidos fueron muy pocos, aunque si fueron un poco más los niños que en esta ocasión pudieron hacer las comparaciones, pero aún falta mucho por hacer.

### CONSTRUIR UNA PECERA CADA QUIEN CON 7 PECES.

Nuevamente los niños estuvieron haciendo preguntas: ¿cuándo haremos las peceras? ¿con qué las haremos? reflexionamos, discutimos y al final se decidió que cada uno traería una caja y que cada quien haría su pecera a su gusto.

Al reunir el material descubrimos que no todas las cajas eran iguales, que algunas eran "más gordas" otras "delgadas", "oscuras", "claras", algunas "grandes" otras "chicas". Acto seguido, las acomodamos empezando por la más "gorda" y luego por la "menos gorda" y así hasta llegar a la más flaca.

También nos dimos cuenta que los materiales para decorar las peceras no era igual. Por ejemplo, la "pasta" que algunos llevaron, unas eran lisas, otras con ondas; las piedras unas eran grandes, otras pequeñas, unas lisas otras rasposas, la tierra y la arena también era diferente, el engrudo era más espeso que el resistol.

Los juegos y actividades que con estos materiales se realizaron fueron:

Primeramente formamos pequeños grupos y colocamos al centro todos los materiales, enseguida, tocamos con las manos las texturas, después las formamos de la más lisa a la más áspera, por último buscamos aquéllos que fueran iguales.

Al realizar la actividad fue una sensación muy bonita para los niños, al estar tocando las texturas, descubrieron que no todas las cosas que tenían se sentían iguales.

Muchos niños en la presente actividad supieron comparar lo más áspero y lo más liso aunque otros tuvieron mucha dificultad para acomodarlos de acuerdo a lo que se les pedía.

Después de jugar con los materiales procedimos a la decoración de las peceras. Con ésto se pasaron también algunos días realizándola, que si pegando, que si pintando, que si recortando, etc. al terminar todos de adornarla, nuevas dudas surgieron: ¿ cómo vamos a poner los peces para que parezca que están flotando ? ¿ dónde pondremos las piedras y los caracoles ? ¿ caben dentro de mi pecera los caracoles que traje ? preguntas como éstas iban surgiendo conforme se iba reflexionando sobre las respuestas que se daban a las preguntas. Alguien por allí nos dijo que tenía una pecera y que la traería al Jardín, después de dos días la pecera estuvo en el salón, fue algo encantador para los niños, vimos como todos eran diferentes, tanto en el tamaño, la forma, el color y que se movían muy curioso. al instante algunos niños comenzaron a imitar los movimientos de los peces y en un rato el salón estaba convertido en una gigante pecera; se aprovechó el interés de los pequeños para hacer un juego con relación a la seriación.

Todo comenzó así: "... como estamos en una pecera tan enorme, qué les parece si con nuestros cuerpos formamos diferentes peces", al instante se escucharon preguntas, ¿ cómo ?

¿ de qué tamaño ?, se les dio tiempo para que lo pensaran y poco a poco fueron surgiendo ideas, comenzamos haciendo uno con cuatro niños, los cuales con ellos se formaron las aletas, la cabeza y la cola, "... qué podemos hacer ahora para que se haga grande ?" lo pensaron un rato, y luego sugirieron algunos que con más cuerpos se haría más grande el pez, así continuamos hasta formar uno sólo entre todos, quedó un "pecesote gigante".

Fue algo muy divertido, sobre todo cuando entre todos formamos el "pez grandotote", unos gritaba de la emoción al caminar todos juntos, otros hasta querían correr, en fin se disfrutó al máximo el juego.

Cuando comenzó este juego los niños no entendían lo que realmente se iban a hacer, pero conforme avanzó, se impresionaban al ver que un pecesito iba creciendo y creciendo hasta hacerse un pecesote.

Esta actividad dio mucho resultado pues ellos sabían que si se ponían más niños mayor sería el pez.

Después de este juego se continuó con la pecera individual, cada niño hizo peces de diferentes tamaños, colores, formas, algunos si lograron acomodarlos de mayor a menor o viceversa (los 7 peces) otros solamente acomodaron 4 como máximo 5 peces en ese orden y los demás los acomodaron como fuera, sin tomar en cuenta ningún criterio.

Una vez terminadas las peceras se invitaron a los niños de los demás salones a "la exposición de peceras" donde algunos niños explicaron qué tipo de peces eran, cómo respiraban, qué comían, etc. terminándose así el proyecto.

## **LOGROS Y DIFICULTADES DEL PROYECTO: "LOS PECESITOS"**

Los juegos y actividades que se planearon fueron logradas favorablemente. Sin embargo se presentaron algunos problemas al realizar dichos juegos y actividades, entre los problemas que más sobresalieron fue el acomodar las branquias a los peces por su tamaño. Otro problema fue colgar los peces en las peceras, pues la cinta se les pegaba en los dedos.

Los momentos de mayor riqueza fueron cuando tocaron con las manos diferentes texturas y se dieron cuenta que todas eran diferentes. A su vez lo que más les gustó fue la pesca, sobre todo pescar los peces más grandes.

Las conclusiones a las que se llegaron fueron que, los pescados son diferentes entre si, que respiran por bronquias y que su alimentación es parecida.

Al finalizar el proyecto se puede decir que hubo cambios en los niños aunque no de manera total. Creo que si se siguen implementando juegos y actividades relacionados con el aspecto de seriación se logrará ubicar a la mayoría de los niños en el nivel que les corresponde.

### **3.8 SEGUNDO MOMENTO:**

**NOMBRE DEL PROYECTO: "El zoológico".**

**FECHA: INICIO 23 de febrero, TERMINO: 4 de mayo de 1995.**

**OBJETIVO DEL PROYECTO:** Que el niño, con la visita al zoológico, conozca algunos animales que allí se encuentran, así mismo su alimentación y su habitat en general.

**Previsión General de Juegos y Actividades:**

El proyecto surgió por David un niño del grupo que sugirió que viéramos el proyecto de los animales del zoológico; que al preguntarle cómo haríamos contestó que primero fuéramos de visita al Zoológico de Guadalajara, pues él ya había ido y vio muchos animales (elefantes, changos, jirafas, etc.). Todos los demás niños estuvieron de acuerdo y no hubo manera de hacerlos cambiar de idea.

Pues bien, nos pusimos a planear nuestro proyecto, lo cual quedó de la siguiente manera

- Pedir permiso a la directora.
- Pedir permiso a nuestros papás.
- Planear la visita al "Zoológico Guadalajara".
- Decidir en qué nos transportaremos, qué llevaremos, a qué hora saldremos, si llevaremos uniforme o no, etc.
- Formar algunas partes del zoológico.
- Dramatizar el juego del zoológico.

**Previsión general de recursos didácticos:**

En este proyecto también se tomó en cuenta como recurso principal a los niños, pues ellos son lo esencial en la planeación, realización y evaluación de los juegos y actividades planeados.

**Recursos materiales:**

**PARA LA VISITA:**

Papel, lápiz, dinero, lonches, fruta, agua, cámara fotográfica, uniforme.

**PARA LA REALIZACION DEL PROYECTO:**

Alambrón, periódicos, pinzas, tijeras, pintura en polvo, cartón de huevo y manzana, conos de cartón del papel sanitario, globos medianos, engrudo, cinta transparente, pinceles, brochas, resistol, corcholatas, hojas, mesitas, sillas, cartulinas, lápices, crayolas, plastilina, acuarelas, etc.

**Actividades específicas:**

**PEDIR PERMISO A LA DIRECTORA Y A NUESTROS PAPAS PARA IR AL ZOOLOGICO.**

Los permisos se realizaron en forma "escrita"<sup>14</sup> y ambos fueron concedidos. Se citó a los padres de los niños para verificar el permiso y ponerse de acuerdo el día y la hora de salida

---

El niño no utiliza nuestro sistema de escritura, sino que lo hace con sus propios códigos

### PLANEAR LA VISITA AL ZOOLOGICO GUADALAJARA:

En la reunión convenimos que la salida fuera el día 3 de marzo a las 6:00 a. m.

Con los niños se planteó que cada quien llevará su lonche, suficiente agua o jugos, evitar al máximo los refrescos, llevar el uniforme para evitar perdernos, cámara fotográfica, estar puntuales a la hora de la salida (pues saldríamos cuando el sol todavía estuviera dormido), no llorar si nos cansábamos en el recorrido, caminar todos juntos para no perdernos.

### VISITA AL "ZOOLOGICO GUADALAJARA":

La salida se realizó aproximadamente a las 6:30 a. m. debido al acomodo de las personas en cada camión. La llegada al zoológico fue alrededor de las 9:30 a. m.

La mayoría de los niños no conocía el zoológico, por lo que fue una experiencia maravillosa para todos en general. Durante el recorrido lo que más les gustó a los niños fue el paseo en "tren", no querían bajarse. Otros lugares que impresionaron mucho a los pequeños fue la entrada y recorrido en el "herpetario" sobre todo, al ver semejantes culebras. También el área de los "dinosaurios" (aunque algunos lloraron al ver como se movían y hacían ruido). En fin fue algo inolvidable para ellos.

### FORMAR ALGUNAS PARTES DEL ZOOLOGICO:

Cuando regresamos al Jardín, intercambiamos opiniones sobre lo que más nos había gustado, de allí surgió la idea de formar el herpetario" y el "área de los dinosaurios".

Acto seguido, discutimos sobre los materiales que utilizaríamos y la forma de representarlos, esto nos llevó un buen rato, por fin decidimos que los materiales que ocuparíamos serían:

**PARA LAS TORTUGAS:**

- **Cartón de huevo y manzana.**
- **Corcholatas.**
- **Acuarelas.**
- **Resistol.**
- **Periódico.**
- **Popotes.**

**PARA LOS COCODRILOS:**

- **Papel crepé.**
- **Periódico.**
- **Resistol**
- **Corcholatas.**

**PARA LAS CULEBRAS:**

- **Conos de cartón del papel sanitario.**
- **Globos medianos.**
- **Cinta transparente.**
- **Acuarelas.**
- **Periódico.**

- Resistol.
- Corcholatas.
- Plastilina.

#### PARA EL DINOSAURIO:

- Alambrón.
- Periódico.
- Pintura en polvo.
- Engrudo.
- Pinceles y brochas pequeñas.
- Cartulina y terciopelo rojo, blanco y negro.

Comenzamos buscando algunos de estos materiales en las áreas de trabajo para comenzar a trabajar, lo que encontramos fue: cartón de manzana, pinceles, resistol, cinta, crayolas, popotes, acuarelas, corcholatas, y un poco de periódico, por lo que decidimos traer los demás materiales de nuestra casa con ayuda de nuestros papás.

Cuando estuvo reunido el material, comenzamos acomodándolo primeramente por tamaños, en un lado lo "más grande", en otro lo que no estaba "tan grande" y así sucesivamente hasta acomodar lo "más pequeños". Después con nuestras manos tocamos aquéllos que estuvieran "más rasposos", "más lisos", "más duro", "más espeso", etc. acomodándolos también en base a un criterio (de "más liso" a "más rasposo").

Uno de los juegos que sirvieron para favorecer la seriación fue: "hagamos ritmos con los periódicos".

Este juego se dio cuando unos niños comenzaron a hacer ruidos con unos periódicos, los demás al escuchar se unieron a ellos, se aprovechó este interés y todos hacíamos diferentes "ruidos" caminando a su vez al ritmo de cada uno. Todos se reían al escuchar sus zapatos y el periódico al mismo tiempo. Después se les pidió que cambiaran de ritmo; ahora todos lo haríamos pero "muy bajito" tanto con el periódico como con los zapatos. Les costó mucho trabajo hacer "poco ruido", pero lo importante era que se divertían, fuimos aumentando poco a poco el ritmo hasta llegar a "sonar muy fuerte" nuestro periódico y zapatos.

Otro juego que se realizó con los materiales reunidos fue: "el juego de la caja de sorpresas".

Se les presentó a los niños una caja grande de color rojo; ..."en esta caja hay diferentes materiales que nos servirán para hacer nuestro zoológico, que les parece si los sacamos para ver cuáles son y para qué sirven, todos estuvieron de acuerdo y procedimos a jugar:

- En cada ronda pasaban de a dos niños, cada uno sacaba seis objetos contándolos de uno en uno hasta completarlos; conforme sacaban un objeto lo describían (su forma, tamaño, color, etc.) y lo comparaban con los que ya tenían.

- Después de haberlos reunido, se les pedía que los ordenaran del "más pequeño" al "más grande" o viceversa, ganaba aquél que los acomodara primero.

Este juego fue por demás emocionante, pues no sabían que objetos sacarían al meter la mano a la caja; se reían, ponían ojos grandes, en fin, eran diferentes sus emociones.

Al comparar los objetos, se observó que para muchos fue fácil acomodarlos, mientras que para otros fue más difícil.

La siguiente actividad que realizamos fue reunirnos por equipos para comenzar a realizar los animales a representar, unos niños hicieron las tortugas, otros las culebras, otros se encargaron de los cocodrilos y otros del dinosaurio.

Cada equipo tuvo diferentes dificultades: las tortugas tuvieron dificultad al recortar "el cuerpo" con todo y cuello, algunos no lo hacían y al querer pegarles la cabeza tenían que volver a recortar el cuerpo pero ahora con todo y cuello. También al elegir los ojos se dieron cuenta que las corcholatas que habían elegido para hacerlos les quedaban grandes y hubo que buscar algo más pequeño, se los pusieron de piedritas de arena.

Quienes hicieron las culebras se vieron con problemas al pegar los conos, el resistol no era suficiente por lo que tuvieron que utilizar cinta y pegar papelitos al rededor para que no se despegaran. Las cabezas las hicieron con globos, les pegaron papelitos por todos lados para después poderlos pintar y terminarlas. Los ojos fueron también de corcholatas pintadas de negro.

El equipo de los cocodrilos, renegó mucho al rellenarlos (con papel periódico) pues como estaban grandes y flácidos se les movían para todos lados, hasta que por fin conforme

los iban llenando se les facilitaba más el relleno. Los ojos fueron hechos de corcholatas sólo que por el lado más profundo.

El dinosaurio que fue algo de lo que más les gustó, también presentó sus dificultades, los niños creyeron que sería fácil y rápido, pero al estarlo haciendo se cansaban pronto y algunos querían cambiar de actividad, pero sabían que cuando menos un largo rato tendrían que permanecer allí.

Aún cuando las actividades presentaron sus dificultades los niños disfrutaron mucho del trabajo; debo aclarar que los pequeños no siempre hicieron lo mismo, en ocasiones cambiaban sus actividades.

En la realización de los diferentes animales que representamos nos llevó aproximadamente dos meses.

Cuando reunimos los animales hicimos las siguientes actividades:

- Observar todos los animales detenidamente, luego los medimos y comparamos según su tamaño y/o grosor, los tocamos todos para ver si se sentía diferente su textura, cuando realizamos todo esto, los acomodamos de la siguiente manera, comenzamos por el más grande y áspero que fue el dinosaurio, le seguía la víbora negra, luego la café y después la verde (todas éstas hechas con los conos) enseguida acomodamos los dos cocodrilos que eran más pequeños y menos rasposos que las víboras, le seguían las tortugas y al final las víboras hechas de plastilina y por lo tanto eran las más lisas.

Todo ésto se logró con mayor facilidad que las actividades anteriores.

Al empezar a darle forma a nuestro zoológico nos dimos cuenta que nos hacia falta hacer el "dinero" y los "boletos" para la entrada a dicho zoológico, así como los letreros de "zoológico", "boletos", "herpetario", "dinosaurio". Discutimos la forma de representarlos y decidimos que el dinero y los boletos los representaríamos con papel, los más grandes serían los "billetes" y los más pequeños serían los "boletos" de entrada. Los letreros los hicimos copiándolos de unos que pusimos en el pizarrón y otras partes del salón ya elaborados, cada niño hizo el que más le gustó o llamó la atención. Los letreros fueron "zoológico", "boletos", "herpetario" y "dinosaurio", al terminarlos se seleccionaron aquéllos que estuvieran más entendibles y con "letras" más grandes para que pudieran verse.

Para poder dramatizar el juego, hubo la necesidad de investigar lo relacionado con las víboras y el dinosaurio, su alimentación, su tamaño, etc. La información que se recabó fue la siguiente:

#### DINOSAURIO

- Vivieron hace 200 millones de años aproximadamente, unos eran herbívoros (se alimentaban de hierbas) y otros eran carnívoros (se alimentaban de carne). Dentro de los carnívoros está el TYRANOSAURUS, su piel era escamosa como la de los cocodrilos, medía aproximadamente 15 metros. Se cree que desapareció con una lluvia de meteoritos.

#### VIBORAS (reptiles)

- CASCABEL: En su cola tiene una especie de "botones" que al moverse y agitar la cola "cascabelean". Su veneno lo traen en los colmillos; son muy venenosas.

- **SERPIENTE AFRICANA:** Come huevos de pájaro, rodea el huevo con sus mandíbulas y se lo pasa, con unas huesos de su columna saca el contenido del huevo y escupe el cascarón.
- **PITON:** Es una de las serpientes más grandes y venenosas.
- **COBRA:** Es muy venenosa, cuando escupe su veneno alcanza hasta los dos o cuatro metros. Es así como se defiende, para hacerlo levanta su "capucha".
- **ALICANTE:** Se alimenta de leche, sobre todo de las vacas.

Después de recabar esta información, nos pusimos de acuerdo para los papeles que cada uno representaría.

#### DRAMATIZAR EL JUEGO DEL ZOOLOGICO:

Con sillas de nuestro salón formamos "el tren" en el que llegaríamos al zoológico. Unos niños estuvieron "vendiendo" los boletos de entrada. Al llegar al herpetario, nos esperaban varios niños para explicarnos "todo acerca de las víboras". También teníamos un "guía" para mostrarnos el camino que deberíamos seguir. Al llegar al área del dinosaurio ya nos esperaba una pequeña para hablarnos de la "era" de estos animales, otro niño escondido atrás del dinosaurio imitaba los sonidos emitidos por éstos.

Se invitó a participar en el recorrido a los niños de los otros grupos.

Para todos los niños fue muy bonita experiencia, pero para mis niños fue algo inolvidable.

El proyecto finalizó con el juego de "ausencia y presencia":

Colocamos los animales acomodados por tamaños, del más grande hasta el más pequeño.

A cada niño participante se le vendaron los ojos, enseguida se escondía uno de los animales.

El participante, se destapaba los ojos y tenía que adivinar cuál faltaba y de qué tamaño era comparado con los que quedaban.

Este juego se hizo varias veces hasta agotar el interés de los niños. Ganaba quien adivinaba el que faltaba y su tamaño.

#### LOGROS Y DIFICULTADES DEL PROYECTO: "EL ZOOLOGICO"

Los juegos y las actividades planeadas se llevaron a cabo de una manera agradable, pero desde luego tuvo sus dificultades tales como unir los conos para formar las culebras, también el estar pintando, arrugando y pegando el papel al dinosaurio fue algo de lo que les causó dificultad y tedio.

Los momentos de mayor riqueza y experiencia para los niños fue todo el proyecto en general, desde la visita hasta la dramatización del juego del zoológico. A su vez lo que más les

gustó manipular fue la pintura para el dinosaurio. Al finalizar se llegó a las siguientes conclusiones: se logró satisfactoriamente el objetivo que se pretendía alcanzar en él mismo.

Este proyecto ha sido uno de los que más riqueza han dejado en el desarrollo de los pequeños, pero principalmente en el aspecto de seriación, ya que al realizar las diferentes actividades encaminadas a favorecer este aspecto, en su mayoría se lograron satisfactoriamente, aunque todavía hay algunos niños que les falta madurar un poco en este sentido.

### 3.9 TERCER MOMENTO

NOMBRE DEL PROYECTO: "los animales de la granja".

FECHA: INICIO: 11 de mayo, TERMINO: 26 de junio de 1995.

OBJETIVO DEL PROYECTO: Que con la visita a la granja, el niño la conozca y/o la identifique como algo familiar, que comprenda que la vida en la granja es una forma de vida determinada y que las actividades que allí se realizan son productivas en beneficio común. Así mismo que establezca relaciones cualitativas y cuantitativas entre los elementos que interactúan en la granja.

#### Previsión General de Juegos y Actividades:

El proyecto surgió del comentario de Pedro un niño que nos platicó que tenía unos pollitos en su casa. Algunos más empezaron a comentar que tenían perros, gatos, tortugas, etc.

Aldo comentó que tenía una granja grande y que tenía casi de todos esos animales (pollitos, gallos, gallinas, perros, vacas, conejos. etc. ) y que si queríamos él podía invitarnos a conocerla. A todos sus compañeros les agradó la idea por lo que se escuchó: "¿ cuántos vamos?" "¿ en dónde está ?" "¿ en qué nos vamos?" preguntas como éstas fueron las que más se escucharon. Dialogamos sobre si todos estaban de acuerdo en que visitáramos la granja y todos estuvieron de acuerdo, lo que planeamos fue lo siguiente:

Nuestro proyecto se llamó: "los animales de la granja".

Los juegos y actividades fueron:

- Pedir permiso a la directora, para salir de visita.
- pedir permiso a nuestros papás.
- Pedir permiso al dueño de la granja para visitarla.
- Visitar la granja.
- Hacer cada uno y con ayuda de nuestros papás una maqueta de la granja.
- Escenificar cuentos en las maquetas.

Previsión general de recursos didácticos:

Los niños son lo principal que se tomará en cuenta en la realización del proyecto en general.

**RECURSOS MATERIALES:**

Para la visita: un peso, el camión, un lonche cada quien, agua, ropa cómoda, de preferencia pantalón.

Para la maqueta: palos, tijeras, cartón grueso o cascarón de huevo, papel crepé verde, resistol, recortes y/o dibujos de diferentes animales de la granja, cartulinas, crayolas.

**PEDIR PERMISO POR ESCRITO A LA DIRECTORA, NUESTROS PAPAS Y AL SEÑOR DUEÑO DE LA GRANJA PARA PODER VISITARLA.**

Después de dar nombre a nuestro proyecto y planear las actividades comenzamos a "escribir" los permisos, algunos lo hicieron para la directora, otros para el dueño de la granja y todos hicieron su permiso a sus papás. Esto se llevó casi toda la mañana. Al terminar de "escribir" se organizó una pequeña comisión para ir a llevarle el permiso a la directora. Se pusieron muy contentos cuando este primer permiso se había autorizado; ya querían irse al día siguiente, no podíamos, pues faltaba el permiso de sus papás y el del dueño de la granja. A la mañana siguiente todos llegaron muy contentos y sonrientes con su permiso, sólo faltaba el del dueño, ese mismo día nos avisaron que podíamos realizar la visita a la granja.

**PLANEAR LA VISITA:**

Al otro día planeamos detalladamente aquello que registraríamos en la visita y las preguntas que haríamos, así mismo aquello que cada uno llevaría para comer.

Los resultados de la planeación fueron:

- Llevar cada quien un peso para el camión, su lonche y suficiente agua para tomar, llevar ropa cómoda de preferencia pantalón.

**OBSERVAR Y PREGUNTAR:**

- Cuántos y cuáles animales viven en la granja.
- Qué comen y dónde viven.
- Quiénes los atienden.

**VISITAR LA GRANJA:**

Al llegar a la granja lo primero que vimos fue el toro que estaba amarrado en una esquina, lo cual causó pánico en algunos niños, abrieron semejantes ojos al verlo, dos de ellos lloraron y se escondieron atrás de mí, los demás aunque con un poco de miedo querían pasar a conocer toda la granja. Enseguida vimos unas vacas que las estaban ordeñando, luego los puercos, las gallinas, algunas con sus pollitos, el gallo que era muy bravo, unos perros que cuando nos vieron comenzaron a ladrar. y por lo tanto los que lloraron al principio se asustaron nuevamente, por último vimos unos borregos.

El dueño de la granja trató de explicar a los niños el tipo de vida que se llevaba allí, lo que comían los animales y el destino que en determinado momento tenían algunos de ellos, nos dijo que había unas personas que se encargaban de los puercos, otras de las vacas.

Vimos también una pequeñas casita que era donde comía y descansaba el señor.

Después de ver todo esto, nos sentamos a comer a la sombra de un árbol, jugamos, cantamos algunos coros como el de "los pollitos", "el gallito", "la vaca lechera", imitamos a las vacas, los puercos, los perros, etc. en fin fue una diversión en grande.

El regreso al Jardín fue muy tarde apenas tuvimos tiempo de despedirnos. A la mañana siguiente intercambiamos impresiones sobre lo observado; lo cual lo que se aprendió fue:

- Que los pollitos, gallinas y gallos se alimentan de maíz, pastura especial para ellos, lombrices y que viven en toda la granja.

- Que las vacas viven en un establo, comen pastura y pasto, dan leche y que cuando están grandes nos sirven de alimento.

- El toro es el "novio" de las vacas y que su trabajo era cuidarlas, se alimenta de pastura.

- Los puercos se alimentan de desperdicios y pastura especial para engordarlos. También sirven de alimento. Algunas puercas están allí para criar puerquitos.

- A los borregos se les quita la lana. Se alimentan de hierbas y pastura. Algunos los quieren para la birria cuando son pequeños.

- Los perros se encargan de cuidar a los animales y la granja en general. Se alimentan de leche, carne y tortillas.

Después de dialogar sobre lo que habíamos aprendido en la granja, se escucharon preguntas: ¿y qué hacemos?... Se les presentó a los niños dos rompecabezas de nueve piezas cada uno (una vaca y un pollo) ..."estos rompecabezas no pude armarlos yo sola, podrían ayudarme a armarlos?" inmediatamente se acomodaron para comenzar a darles forma.

En cada rompecabezas había nueve niños. El juego se llevó de la siguiente manera:

- Verificar qué era más grande, el pollo o la vaca (lo cual obviamente se dijo que la vaca era la más grande).
- Contar las piezas de cada rompecabezas una a una hasta completar las nueve.
- Acomodar las piezas del rompecabezas de la más grande hasta la más pequeña. (los niños reflexionaron, midieron y compararon cada una de las piezas hasta formar la serie de nueve piezas. La mayoría de los niños lo pudo hacer).
- Por último, cada equipo armó su rompecabezas, ganando aquéllos que lo armaban primero.

Los niños más listos de los diferentes equipos se enojaban con aquéllos que eran más lentos, pues sólo les importaba ganarles a costa de lo que fuera.

**HAGAMOS UNA MAQUETA DE LA GRANJA CON AYUDA DE NUESTROS PAPAS:**

Los niños estaban inquietos por empezar su maqueta: ¿ cuándo haremos nuestra granja ? ¿ con qué materiales la haremos ? ¿ cuántos animales les vamos a poner ? Se les pidió que pensarán en las respuestas a sus preguntas y que enseguida nos pondríamos de acuerdo. Después de reflexionar y discutir llegamos a lo siguiente:

- Pedir ayuda a nuestros papás en la recolección de materiales y en general a construir la maqueta.

- Para la base de la maqueta buscamos varias medidas que consideramos adecuadas para plasmar en ella lo que pretendíamos. De entre varias medidas que teníamos hechas en papel tomamos una de tamaño mediano (35 cm. aprox.) y cada uno se llevó un ejemplar para que nuestros papás nos ayudaran a sacarlo en algo grueso, como cartón de alguna caja o cascarón de huevo.

- Recortar y/o dibujar de 8 a 9 animales que vivan en la granja calculando el tamaño para que quepan en el cuadro elegido.

Cuando estuvieron todos los materiales reunidos, se les pidió que buscaran entre sus animales aquél que fuera más grande, luego el que no estuviera "tan grande" y así hasta localizar al más pequeño.

También los acomodamos por el "más gordo" luego el "menos gordo" y así hasta acomodar al más flaquito.

Buscamos entre todos los materiales aquéllos que fueran "ásperos", "lisos", el "más redondo", el "más plano", el de color "más fuerte", el de color "más bajito", etc.

En el transcurso de dicha actividad pudo verse la evolución que tenían ya los niños con respecto a "seriar". En cada comparación utilizaban el "ensayo y error" logrando acomodarlos de acuerdo a lo que se les pedía, ésto se logró con la mayoría de ellos.

Al estar haciendo la maqueta cada uno la hizo de acuerdo a su propio criterio. En ellos se podía notar el entusiasmo al trabajar, se sentían unos verdaderos "arquitectos".

Con ayuda de sus papás se pudo terminar la maqueta (trabajaron juntos un día en el Jardín).

#### ESCENIFICAR CUENTOS EN LA MAQUETA:

Cada quien decidió hacer su propio cuento, lo titularon de diferentes formas: "La granja", "vengan a ver mi granja", "los animales que viven en la granja", etc. Algunos contaron su cuento en forma individual. Otros prefirieron contarlo entre dos, en fin cada quien lo hizo a su manera.

Al escuchar los cuentos se pudo observar que la mayoría de los niños comprendió lo que es la vida en la granja y el papel que juega cada uno de los animales dentro de ella.

Para facilitar el proyecto, se les presentó a los niños diferentes animales de la granja en diferentes tamaños, se les pidió que pensarán cómo haríamos un corral para cada uno de acuerdo a su tamaño, Pensaron un buen rato la forma de hacerlo y concluimos que lo haríamos con nosotros mismos tomándonos de la mano tantos niños según el tamaño de cada animal.

Comenzamos por el más pequeñito que era el "pollito" su corral lo formamos con tres niños, enseguida formamos el de la gallina, pues no era tan chiquita como el pollo, le formamos su corral con cinco niños, así lo hicimos con todos los demás animales hasta llegar a la vaca que era la más grande, su corral se hizo con diecisiete niños. A todos les encantó sentirse útiles en la actividad.

Al tener a cada animal en su "corral" procedimos a imitar a cada uno de ellos: la vaca hace "muu", el perro ladra así "guau-guau", el pollito dice "pio - pio", etc. terminándose así nuestro proyecto.

#### LOGROS Y DIFICULTADES DEL PROYECTO: "Los animales de la granja"

Todas las actividades planeadas se lograron de forma satisfactoria, aunque algunas de ellas presentaron dificultad: la maqueta fue algo de lo que más trabajo les costó hacer, sobre todo al poner el techito a la casita y al querer poner en pie a los animales. Los momentos de mayor riqueza para los niños fue la visita a la granja, ya que tuvieron la oportunidad de estar directamente con los animales que en ella viven. Dentro de las actividades lo que más les gustó fue los rompecabezas.

Las conclusiones a las que llegaron los niños fueron que: cada animal era diferente en tamaño, color, etc. y que la mayoría de ellos sirven de alimento para el hombre.

Al finalizar este proyecto, con gusto digo que se logró que la mayoría de los niños pudiera ubicarse en el nivel correspondiente y de acuerdo a su edad en el aspecto de la "seriación", sin descuidar, claro, los demás aspectos de su desarrollo.

### 3.10 Evaluación General de los Juegos y Actividades que Favorecieron el Aspecto de Seriación

La evaluación en el Nivel Preescolar se entiende como un "proceso de carácter cualitativo". Es un proceso en cuanto se realiza permanentemente con el objeto de obtener información acerca de cómo se han desarrollado las acciones educativas, cuáles fueron los logros y cuáles los primeros obstáculos. Así mismo tiene carácter cualitativo porque no implica cuantificar rasgos o conductas, sino más bien obtener una descripción que permita captar la singularidad de las situaciones concretas. Se caracteriza por tomar en consideración los procesos que sustentan el desarrollo.

Con ella se pretende obtener una visión completa de la tarea educativa.

Desde esta perspectiva la evaluación se considera como un proceso eminentemente didáctico que permite hacer un seguimiento permanente del desarrollo general del niño.

Ahora bien, para realizar la evaluación se requiere de una técnica que concuerde con los principios de la evaluación, la cual la técnica más apropiada para ello es la observación, ya que por medio de ella la educadora puede descubrir los avances y dificultades que el niño muestra en su desarrollo.

La observación se hace en forma constante en la realización de los proyectos, desde el momento en que surge, hasta que culmina. Se toma nota de aquello más relevante de los juegos y actividades que se realizan en torno al mismo.

Estas observaciones en ocasiones se refieren al grupo en general, en otras a pequeños grupos y en otras se hace en forma individual a algún niño, según las circunstancias presentadas. Después se hace una evaluación general del proyecto en torno a las observaciones registradas.

Pues bien, en base a esto se describe a continuación la forma de encaminar la técnica de la observación para realizar la evaluación de los juegos y actividades que se planearon para favorecer el aspecto de seriación:

La observación fue encaminada a través de la forma de actuar de los niños, al resolver problemas, establecer relaciones entre objetos, cometer errores, en su participación colectiva e individual, así mismo, se hizo un análisis a través de sus producciones: dibujos, trabajos de modelado y representación gráfica, entre otros.

La presencia de estas conductas dieron la pauta para detectar el problema así como para orientar y reorientar la acción educativa a este respecto. Dicho de otro modo, se planearon los juegos y actividades de acuerdo a las necesidades de los niños.

Como punto de partida para determinar si los niños presentaban o no problemas en seriación, se implementaron juegos y actividades que al ser realizadas nos dieron la pauta para determinar que en verdad se presentaba dicho problema, los resultados fueron los siguientes:

En el proyecto de los peces específicamente cuando jugamos con los peces que cada equipo realizó y acomodarlos de acuerdo a un criterio pudo observarse que solamente cinco

niños pudieron acomodar hasta cuatro peces (en algunas ocasiones hasta cinco) con mayor facilidad y que los demás repetían o se quedaban callados cuando éstos daban la respuesta. Todos estos resultados se tomaron en cuenta, pero, se consideró necesario realizar otros juegos y actividades para verificar el problema, por lo que se realizó dentro del mismo proyecto la siguiente observación, al realizar el juego "ponle las bronquias al pez". Los niños al acomodar las "bronquias" de los peces por tamaño (de la más grande a la más pequeña) no lograron hacerlo, siendo nuevamente los mismos niños los que lograron hacerlo.

En los siguientes juegos y actividades del mismo proyecto, encaminados a favorecer la seriación, los niños mostraron gran interés y entusiasmo por hacerlo. Al terminarlo, fueron pocos los cambios y logros obtenidos, pero ya era un gran paso, aunque concientes de que todavía faltaba mucho por hacer, (de cinco niños aumentó el número a 8 de los que iban logrado ubicarse en su nivel).

En el proyecto de "el zoológico" se obtuvieron muchos resultados positivos.

Los principales juegos y actividades que ayudaron a solucionar gran parte del problema fueron: "hagamos ritmos con los periódicos" pues aunque al principio para muchos fue difícil hacerlo, al finalizar la mayoría comprendió que entre más fuerte movíamos el periódico, mayor era el ruido que se producía y que al mismo tiempo al disminuir el movimiento, menor era el ruido producido. En el juego de "la caja de sorpresas" no fueron menos los resultados, pues de 25 niños, 15 ó 16 fueron los que lograron ordenar sus objetos de acuerdo al criterio que se les pedía, mientras para los otros fue difícil hacerlo. En la actividad de la observación detenida a todos los animales y acomodarlos de acuerdo a su textura, hubo mejores resultados que en las anteriores, pues en esta actividad, de treinta niños que

participaron, veinte fueron los que sí lograron con mayor facilidad acomodar los materiales de acuerdo a lo que se les pedía.

En resumen, con la realización de los juegos y actividades que se realizaron en dicho proyecto los resultados fueron muy productivos en todos los aspectos del desarrollo de los niños.

El tercero y último proyecto "los animales de la granja" fue por demás productivo, pues al realizar los juegos y actividades encaminados a favorecer la seriación dieron grandes resultados a la vez sirvieron de refuerzo para aquellos niños que desde el principio no tuvieron grandes dificultades al respecto.

En conclusión los juegos y actividades planeadas como estrategia para favorecer el aspecto de seriación fueron los adecuados, ya que gracias a ellos la mayoría de los niños logró ubicarse dentro del nivel correspondiente.

## Capítulo IV

### CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Al término de la presente propuesta y al analizar la práctica docente, se llegó a las siguientes conclusiones:

El aspecto de seriación por su importancia constituye una área del conocimiento que debe llevarse a cabo con especial cuidado en este nivel, ya que de ella dependerá el éxito o fracaso en el desarrollo del niño y en especial en la construcción del número como síntesis de la clasificación y la seriación en su vida futura.

Una vez aplicada la estrategia del juego como medio para favorecer en el niño la seriación se pudo comprobar la trascendencia de éste en el aprendizaje y desarrollo del niño, ya que a parte de que abarca toda la naturaleza del niño, le sirve a su vez para su madurez, y por lo tanto tendrá su consecuencia en tiempos futuros.

El juego es además, de un alcance pedagógico inmenso, pues ocupa un lugar importante en todos los métodos educativos, ya sean estos juegos educativos o como medio de expresión. El juego es un medio para la educadora, teniendo en cuenta que no es un fin, sino uno de los medios más eficaces para educar al niño.

Por consiguiente al aplicarlo en los niños de 3o. "A", facilitó el camino para que los pequeños pudieran llegar a establecer relaciones de comparación y ordenación, de acuerdo a

su nivel de madurez, llevándolos a formar series crecientes y decrecientes (de mayor a menor o viceversa) de 8 a 9 elementos, utilizando el ensayo y error para lograrlo.

Cabe mencionar que como en todos los grupos, es común encontrar pequeños que no avanzan al ritmo de los demás o que establecen relaciones inadecuadas con el grupo. Tal es el caso de algunos pequeños (5) que no lograron la madurez adecuada para abordar este aspecto. Pero que no con esto quiere decir que no tuvieron avance alguno, sino que su maduración fue más lenta que la de los demás, debido tal vez a que las estrategias aplicadas no fueron adecuadas a su nivel madurativo o no cumplieron con los intereses de estos niños. Estos niños están en posibilidades de aprender y adquirir nuevos conocimientos, pero tomando en cuenta siempre su nivel madurativo.

Corresponderá a la escuela primaria (en base a un registro de las observaciones de dichos niños) la forma de trabajar con ellos.

Es importante mencionar el papel tan importante de la educadora para favorecer cualquier aprendizaje, pues su papel no se limita a observar, sino más bien a formar parte del grupo, pero como un líder, orientar, guiar, opinar y encaminar todos aquellos juegos y actividades que sean útiles para favorecer en forma adecuada el desarrollo integral del niño, así como en aspectos específicos, en el caso que nos ocupa, la seriación.

Se debe aprovechar que el Programa de Educación Preescolar no marca actividades específicas a seguir, sino que nos brinda la oportunidad de elaborar nuevas y variadas estrategias que nos permitan hacer nuestra labor de una manera más agradable y placentera para nuestros pequeños, todo esto, utilizando siempre la creatividad en pro de ellos.

También es preciso destacar que los juegos y actividades de seriación pueden ser llevados a la práctica en cualquier momento del proyecto, por lo que no se requiere de un tiempo específico, ni fuera de los proyectos para favorecer éste y cualquier aspecto de conocimiento.

## BIBLIOGRAFIA

ARROYO de Yaschine Margarita y Robles Baez Martha. Programa de Educación Preescolar, Libro 1 Planificación General dl Programa. Gobierno de Jalisco, DEP: 1981

CASTILLO Cebrián Cristina, et. al. Educación Preescolar Métodos, Técnicas y Organización. Barcelona, CEAC 1978.

Consultor de Psicología Infantil y Juvenil. El Desarrollo del Niño. España. OCEANO 1987

GARCIA Manzano Emilia. et. al. Biología, Psicología y Sociología en Edad Preescolar. Barcelona, CEAC 1980.

LABINOWICS Ed. Introducción a Piaget Pensamiento - Aprendizaje Enseñanza. EUA, Addison - Wesley Iberoamericana 1987.

OSORIO Bolio de Saldivar Elisa. Ritmos, Cantos y Juegos. México, 1979

RIOS Silvia Tosa Ma. et. al. Programa de Educación Preescolar libro 3 Apoyos Metodológicos. Gobierno de Jalisco DEP 1981

SEP. D.G.E.P. Antología de Apoyo a la Práctica Docente del Nivel Preescolar. mayo SEP 1993

SEP. Áreas de Trabajo Un Ambiente de Aprendizaje. SEP: México, mayo 1992.

SEP. D.G.E.P. Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos. SEP  
mayo 1993

SEP. Programa de Educación Preescolar, Lecturas de Apoyo. SEP. México 1992

SEP. Programa de Educación Preescolar. SEP. México sept., 1993.

SEP. Universidad Pedagógica Nacional. La Matemática en la Escuela I. SEP. México 1990

SEP. Universidad Pedagógica Nacional. La Matemática en la Escuela II. SEP. México 1985.

VITA Guerrero Nelly M. Guía Didáctica para Jardines de Infancia. Buenos Aires,  
KAPELUZ, 1973 ( Colección de Pedagogía Práctica).

## ANEXOS

### APOYOS DIDACTICOS (SEP)

#### Anexo No. 1 "Las Areas de Trabajo"

##### Qué son las Areas de Trabajo ?

Son espacios educativos en donde se encuentran organizados, bajo un criterio determinado, los materiales y mobiliario con los que el niño podrá elegir, explorar, crear, experimentar, resolver problemas, etc. para desarrollar cualquier proyecto o actividad libre, ya sea en forma grupal, por equipos o individualmente.

Existe una gran variedad de criterios para formar las áreas de trabajo: es conveniente subrayar que el criterio de organización debe ser en forma conjunta docente - niños. Los nombres de las mismas, aún cuando la educadora los haga, los niños deberá hacer sus propias representaciones.

A continuación, se describen algunas de ellas y se hace hincapié en que éstas no son las únicas, ya que se puede o no contar con ellas, así como crear nuevas, modificar algunas o cambiarlas; todo de acuerdo a las necesidades y características del grupo.

Es importante mencionar que todas las áreas propician el desarrollo de la personalidad del niño.

- Area de Dramatizaciones.

En esta área los niños tienen la oportunidad de expresar lo que viven, aprender su mundo, de representar situaciones del medio ambiente que les rodea, de ensayar diversos papeles, de compartirlos, de exteriorizar sus sentimientos, de explorar cosas nuevas, etc. a través de esa gama de actividades el niño interioriza la información, favorece el lenguaje tanto verbal como corporal, la cooperación, el pensamiento simbólico, etc.

Los materiales pueden ser variados, básicamente se puede contar con zapatos, sombreros, ropa, titeres, etc. contar con material complementario como: espejos, cajas de medicina, aparatos eléctricos descompuestos, (planchas, cámara fotográfica, etc.).

- Area de Música:

En esta área se favorece la expresión corporal, la confianza en él mismo, percepciones sonoras, las habilidades musicales, identificación de sonidos, tonos y ruidos; la socialización, la cooperación con otros niños, etc.

Algunos de los materiales que se pueden considerar en esta área son: objetos diversos para producir sonidos, altura y timbre; instrumentos musicales comerciales o fabricados por los niños.

Esta área es complementaria con la actividad de cantos, ritmos y juegos, la cual posee una normatividad específica y se realiza en ocasiones con un horario fijo.

**- Area de Expresión Gráfico - Plástica.**

Particularmente en esta área es importante la creatividad que se tenga con los materiales, la iniciativa propia al combinarlos y transformarlos, la representación de la realidad del niño. Así los niños tienen la oportunidad de representar las cosas que han visto, que conocen o imaginan.

A través de actividades aprenden a generar y observar cambios, a unir, separar, coordinar, combinar. Al enrollar, doblar, pegar, pintar, perforar, modelar.

Con respecto a los materiales, se puede contar con engrudo, pinturas líquidas, crayolas, papel de diversos colores, tamaños y texturas, tijeras, cordones, esponjas, cepillos, sellos, palillos, pinceles, acuarelas, caballetes, materiales de la naturaleza, arena, semillas, conchas, piedras, etc.

**- Area de Naturaleza.**

En esta área los niños favorecen las nociones de tiempo, secuencia, clasificación, relaciones de causalidad. a través de acciones como cuidado de plantas, formación de diversas colecciones de la naturaleza, etc.

Dentro de los materiales que se ocupan, se puede contar con plantas de fácil cuidado, semillas, conchas, colecciones de diversas hojas, insectos, etc.

**- Area de Juegos de Mesa.**

En esta área se favorecen, entre otras cosas: destrezas manuales, proceso de clasificación, seriación y conservación; concepto de forma, tamaño, color, relación de las partes con el todo; correspondencia uno a uno, etc.

Algunos de los juegos que se incluyen aquí son: rompecabezas, dominó, memoria, secuencia, juegos de precisión, de ensamble, mecánicos.

**- Area de Construcción.**

Con las actividades que se realizan aquí, se favorecen las nociones espaciales, estructuras de equilibrio, coordinación viso - motriz, diferencias y semejanzas, proceso de clasificación, seriación, comparación, etc. a través de acciones como elaborar estructuras horizontales, verticales, sobreponer, agrupar, ensamblar, entre otros.

El material de esta área incluye bloques, cubos, tapas, botes, moldes, cartones de huevo, popotes, corcholatas, etc.

## Anexo No. 2 "Los Proyectos".

Entre los principios que fundamentan el Programa de Preescolar, el de globalización es uno de los más importantes y constituye la base de práctica docente.

La globalización considera el desarrollo infantil como proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales), dependen uno del otro. Así mismo, se relaciona con su entorno natural y social desde una perspectiva totalizadora, en la cual la realidad se le presenta en forma global. Paulatinamente va diferenciándose del medio y distinguiendo los diversos elementos de la realidad, en el proceso de constituirse como sujeto.

El Jardín de Niños considera la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura. Jugar y aprender no son actividades incompatibles.

Todas estas ideas han permitido conformar, en el plano educativo, una propuesta organizativa y metodológica para el presente programa a través de la estructura por proyectos.

Qué son los Proyectos ?

Trabajar por proyectos es planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño.

El proyecto es una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, o a la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños, y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos.

Cada proyecto tiene una duración y complejidad diferente, pero siempre implica acciones y actividades relacionadas entre sí, que adquiere su sentido tanto por vincularse con los intereses y características de los niños, como por su ubicación en el proyecto. Buscar materiales, escribir, dibujar, representar, etc. son actividades individuales pero que están ligadas entre sí.

El proyecto tiene una organización. Desde el inicio del proyecto los niños y el docente planean grandes pasos a seguir y determinan posibles tareas para lograr determinado objetivo. Esta organización del tiempo y las actividades no será rígida, sino que estará abierta a las aportaciones de todo el grupo y requerirá, en forma permanente, la coordinación y orientación del docente.

El desarrollo de un proyecto comprende diferentes etapas: surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación. En cada una de ellas, el docente deberá estar abierto a las posibilidades de participación y toma de decisiones que los niños muestren, las cuales se irán dando en forma paulatina. Se trata de un aprendizaje de fundamental importancia para la vida futura de los niños como seres responsables, seguros y solidarios.

El trabajo grupal adquiere aquí interés, dado que se trata de una empresa concebida por todos y cuya realización requiere, también, del trabajo de pequeños grupos y, en algunos momentos, del grupo entero.

## Etapas y Orientaciones generales del Proyecto

Los Niños/as		El docente
<p>Algunos proyectos pueden elegirse a partir de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Juegos y actividades libres de los niños (dramatizaciones, lecturas, construcciones, etc.)</li> <li>-Observaciones y experiencias grupales (visitas a centros de trabajo, excursiones, etc.)</li> <li>- Sucesos imprevistos (una tormenta, llegada de un circo, etc.)</li> <li>-Experiencias individuales de los niños (temas que comentan después de las vacaciones)</li> <li>-Alternativas sugeridas por el docente (¿Que les gustaría sembrar?).</li> <li>-Actividades comunes a toda la escuela (fiestas patrias, día de la primavera, etc.)</li> <li>-Tradiciones y fiestas de la comunidad (día de muertos, día de reyes, etc.)</li> </ul>	<b>PRIMERA ETAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha</li> <li>- Observa</li> </ul>
	<b>SURGIMIENTO DEL PROYECTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estimula</li> <li>-Sugiere</li> <li>-No impone</li> </ul>
	<b>ELECCION DEL PROYECTO</b>	
	<b>PLANEACION GENERAL DEL PROYECTO</b>	
Proponen lo que van a hacer y plantean las primeras previsiones.		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Escucha</li> <li>-Observa</li> <li>-Analiza la viabilidad del proyecto.</li> <li>-Propone alternativas</li> <li>-Orienta la representación gráfica.</li> <li>-Realiza la planeación general del proyecto.</li> </ul>
Representan los planes del proyecto con dibujos, recortes, etc.		

Los Niños/as		El docente
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajan en equipos</li> <li>- Colaboran en la realización común de actividades complejas.</li> <li>- Exploran experimentan (materiales, formas de usarlos, expresiones verbales, artísticas, etc.)</li> <li>- Comparan (materiales, propuestas, formas de trabajo, resultados, etc.)</li> <li>- Discuten y argumentan.</li> </ul>	<b>SEGUNDA ETAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiza el grupo para actividades diversas</li> <li>- Observa</li> <li>- No da modelos</li> <li>- Sugiere</li> <li>- Orienta en la invención de sus formas.</li> <li>- Orienta.</li> <li>- Prevé y sugiere acciones atendiendo a los bloque de juegos y actividades.</li> <li>- Promueve la reflexión sobre las decisiones y acciones.</li> <li>- Ayuda en la solución de problemas (a solicitud de los niños)</li> <li>-Aconseja "técnicamente" a los niños (cómo usar un material, etc.)</li> </ul>
	<b>REALIZACION DE PROYECTO</b>  <b>Actividades y juegos con significación para los niños en el contexto del proyecto.</b>	

Los Niños/as		El docente
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparan planeación y realizaciones</li> <li>- Narran y comentan experiencias.</li> <li>- Cuentan y consideran sus experiencias.</li> <li>- Consideran posibles vías de acción</li> <li>- Dramatizan situaciones.</li> </ul>	<b>TERCERA ETAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía la reflexión sobre los resultados</li> <li>- Observa.</li> <li>- Escucha</li> <li>- Promueve la reflexión sobre las actividades realizadas: obstáculos, logros y preferencias.</li> </ul>
	<b>Culminación</b>  <b>Autoevaluación grupal.</b>	

### Anexo No. 3 "Los Bloques de Juegos y Actividades".

En esta parte se presenta una organización de juegos y actividades relacionados con distintos aspectos del desarrollo, a la que se ha denominado organización por bloques, y que permite integrar en la práctica el desarrollo del niño. En este aspecto, es pertinente reiterar que el niño se desarrolla como una totalidad y que se aproxima a la realidad con una visión global de la misma. La presentación de las actividades por bloques no contradice el principio de globalización, ya que éstos se relacionan no en forma exclusiva pero sí predominante con los distintos aspectos del desarrollo infantil.

Esta organización responde más a necesidades de orden metodológico, ya que se trata de organizar un equilibrio de actividades que pueden ser, incluso, planteadas por los niños, pero siempre bajo la orientación, guía y sugerencias de la educadora, quien es la verdadera responsable de lograr este equilibrio y conducir el proceso en general.

Los bloques de juegos y actividades que se proponen son congruentes con los principios fundamentales que sustentan el programa y atienden con una visión integral el desarrollo del niño.

Los bloques que se proponen son los siguientes:

- Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística. Este bloque incluye actividades relacionadas con:
  - Música.
  - Artes escénicas.

- Artes gráficas y plásticas.

- Literatura.

- Artes visuales.

- **Bloque de juegos y actividades psicomotrices relacionados con:**

- **La estructuración especial a través de la imagen corporal:**

- Sensaciones y percepciones.

- **La estructuración del tiempo.**

- **Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza:**

- **Ecología.**

- **Salud.**

- **Ciencia.**

- **Bloque de juegos y actividades matemáticas.**

- **Bloque de juegos y actividades de la lengua relacionados con:**

- **Lengua oral.**

- **Lectura.**

- **Escritura.**

**Los bloques han sido diseñados conforme a los siguientes puntos de vista:**

- **Los beneficios particulares que aportan desde el punto de vista del niño y su desarrollo.**

- Orientaciones o criterios generales para el docente sobre aspectos que debe cuidar durante los juegos y actividades.

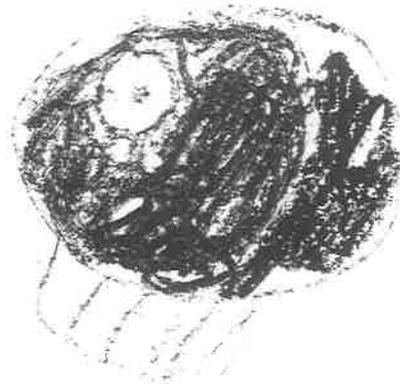
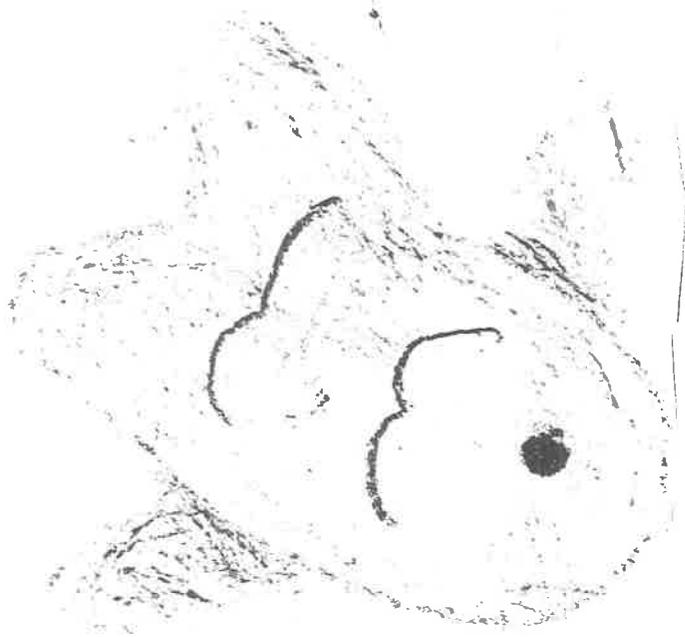
- Una lista de actividades opcionales para que el docente elija las que más le convengan, o sirvan de punto de partida para que él mismo proponga otras.

RESULTADOS OBTENIDOS ANTES DE LA APLICACION DEL JUEGO COMO  
ESTRATEGIA PARA FAVORECER LA SERIACION EN EL NIÑO PREESCOLAR



Los niños se confunden al tratar de ordenar la serie

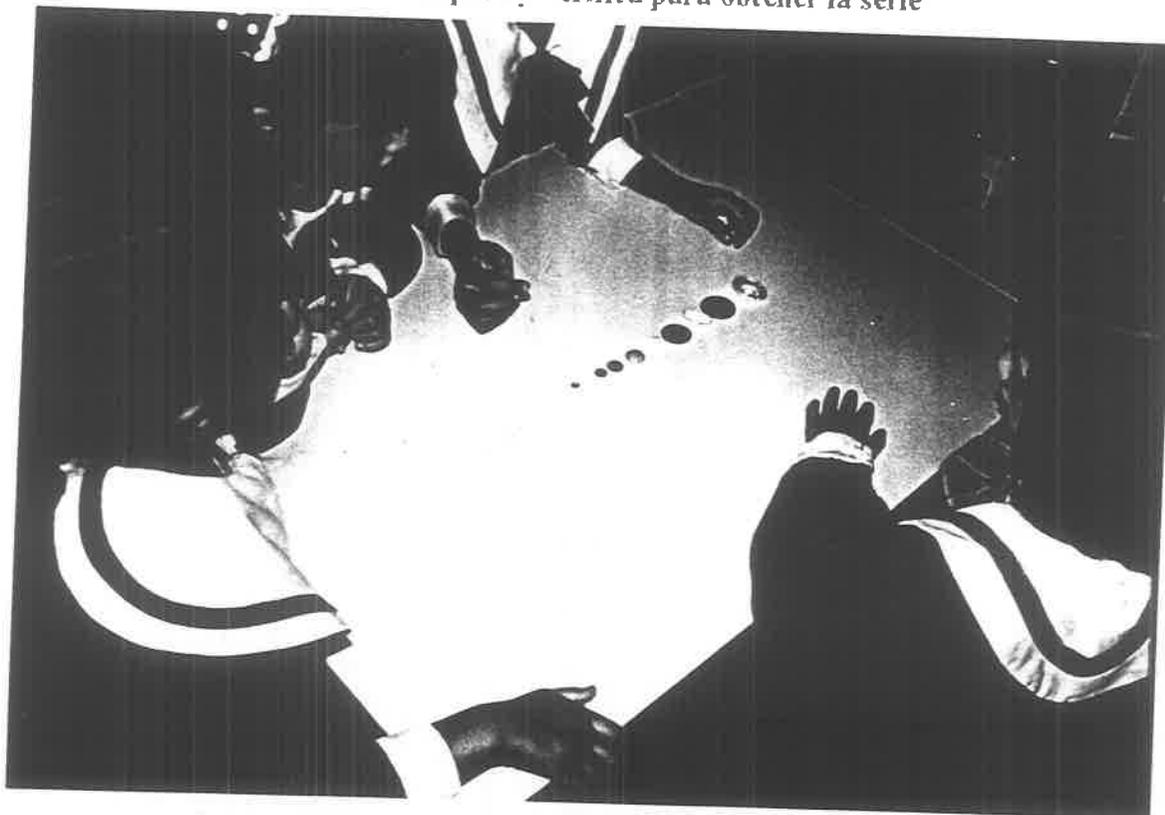
Los niños realizan intentos al seriar sin obtener resultados



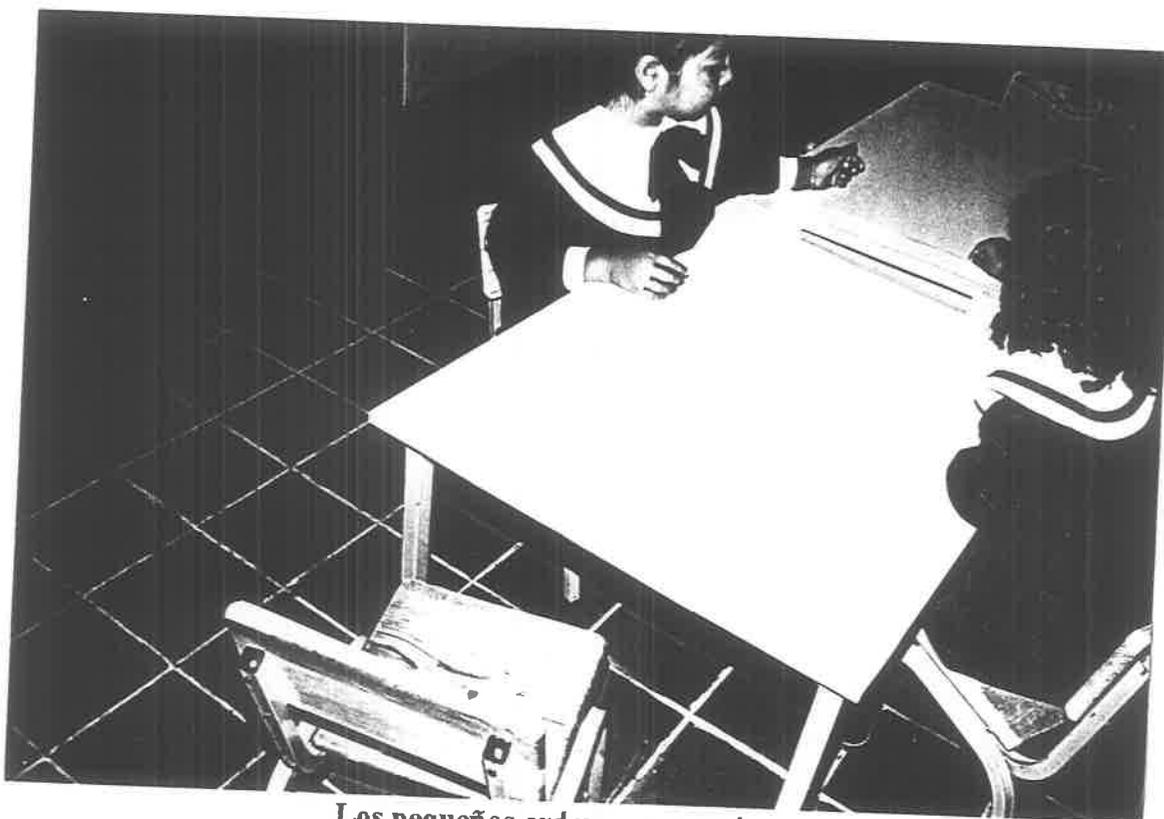
**RESULTADOS OBTENIDOS DESPUES DE APLICAR LA ESTRATEGIA DEL JUEGO  
PARA FAVORECER LA SERIACION EN EL NIÑO PREESCOLAR**



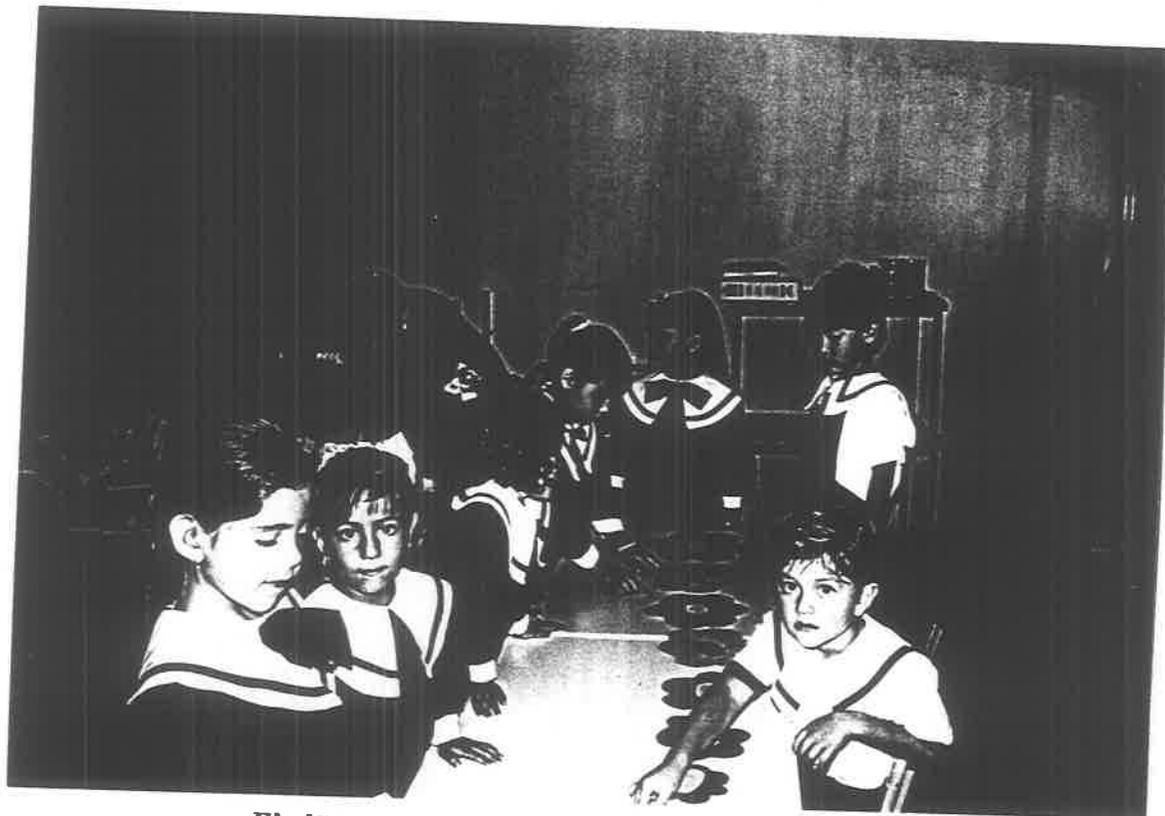
**El niño compara y verifica para obtener la serie**



**logra ordenar una serie completa de 8 o hasta 10 elementos**



**Los pequeños ordenan una serie por grosor**



**El niño se cuestiona y afirma que la serie está ordenada**