

S. E. P.

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD NUM. 213
TEHUACAN, PUE.**

**El Empleo de Actividades Lúdicas
Para la Comprensión del Concepto
Del Número del 1 al 10**

Rubén Bonilla Olivarez

Tehuacán, Pue. Junio de 1996

12 - 111 - 98 unclap

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD No. 2 1 3
TEHUACAN, PUEBLA

EL EMPLEO DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA LA COMPRESION DEL CONCEPTO
DEL NUMERO DEL 1 AL 10.

RUBEN BONILLA OLIVAREZ

TEHUACAN, PUEBLA, JUNIO DE 1996.

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD No. 213
TEHUACAN, PUEBLA

EL EMPLEO DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA LA COMPRESION DEL CONCEPTO
DEL NUMERO DEL 1 AL 10.

P R O P U E S T A P E D A G O G I C A

QUE PRESENTA, PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION-
PRIMARIA PARA EL MEDIO INDIGENA.

RUBEN BONILLA OLIVAREZ

TEHUACAN, PUEBLA, JUNIO DE 1996.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

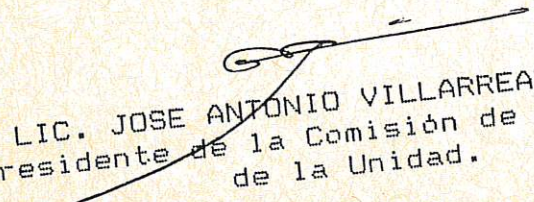
Tehuacán, Pue., a 7 de Junio de 1996.

C. PROFR(A) RUBEN BONILLA OLIVAREZ
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: " EL EMPLEO DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA LA COMPRESION DEL CONCEPTO DEL NUMERO DEL 1 AL 10" Opción Propuesta Pedagógica a propuesta del Asesor Lic. Gerardo Santiago Espinosa, manifestando a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE


LIC. JOSE ANTONIO VILLARREAL TENORIO
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad.



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA N.
UNIDAD 213
TEHUACAN, PUE.

SFM.

I N D I C E

INTRODUCCION	5
------------------------	---

C A P I T U L O I

DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO6
--	----

C A P I T U L O I I

JUSTIFICACION, OBJETIVOS E INTERES POR ESTUDIAR EL PROBLEMA . . .	9
* Objetivos de la propuesta	11

C A P I T U L O I I I

REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES QUE EXPLICAN EL PROBLEMA . .	.12
* Sujeto-Objeto-Contexto16
* Areas de conocimiento (esfera socioafectiva, cognocitiva y - Psicomotriz)19
* Teoría del aprendizaje21
* Estadios para construir el conocimiento según Piaget22
* Momentos del proceso enseñanza aprendizaje.	24
- Planeación24
- Realización	25
- Evaluación25

C A P I T U L O I V

ESTRATEGIA METODOLOGICA DIDACTICA	26
* OBJETIVOS	28
* Metodología	29
* Actividades	32
* Evaluación43
PERSPECTIVAS47
CONCLUSIONES48
BIBLIOGRAFIA49
ANEXOS51

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

La realización del presente trabajo, está ubicada dentro del marco de conocimiento de las Matemáticas, principalmente en la situación de los números naturales pertenecientes a la Aritmética. El propósito más importante de este trabajo es ofrecer una alternativa para que el alumno no mecanice la comprensión del concepto del número, de igual manera para que pueda aplicar los conocimientos matemáticos a situaciones de su cotidianidad.

El contenido se ha organizado en diferentes capítulos, se menciona en primer lugar la definición del objeto de estudio detectado en el grupo de 1er. año "B" de la Escuela Primaria Profr. Ricardo Flores Magón, de Santiago Miahuatlán, Puebla.

En el segundo capítulo encontramos la justificación que hace referencia a la comprensión del concepto del número del 1 al 10 y los objetivos que pretende alcanzar la Propuesta Pedagógica.

El tercer capítulo, cita las referencias teóricas y contextuales, en él se hace la interpretación del problema bajo los argumentos teóricos de autores reconocidos enfocados en la corriente Psicogenética de Jean Piaget.

El último capítulo, explica la forma de cómo realizar las actividades, el método a utilizar y la forma de concebir la Evaluación y su aplicación hacia los objetivos didácticos que se proponen.

Finalmente se citan las conclusiones personales, los anexos y la bibliografía de donde fueron tomadas las citas textuales expuestas en el desarrollo del trabajo de la Propuesta Pedagógica.

C A P I T U L O I

DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO

Las Matemáticas, desde hace muchos milenios, han sido una actividad inteligente del hombre para percibir los fenómenos - que se dan en el espacio natural y cósmico. El ser social tiene la necesidad de interactuar con su medio y cubrir sus necesida-- des apremiantes que lo llevan a descubrir lo que sucede en su - entorno y a partir de ahí abstraer los conceptos que explican - dichos acontecimientos.

El contexto social al que se refiere este trabajo, se ubica en la población de Santiago Miahuatlán, Puebla, en donde la utilidad de esta ciencia se dá a través de la llamada etnomatemática que la misma comunidad ha creado, ésta puede entenderse como los saberes múltiples que poseen las personas y que son utilizadas en su vida cotidiana, lo que se puede observar en las si-- guientes actividades universales: contar, medir, localizar, dise-- ñar, jugar y explicar, encontrándose en toda organización social. Sin embargo estas actividades no han sido aprovechadas para plan-- tear situaciones que favorezcan el aprendizaje significativo, lo-- grandando buenos resultados que permitan alcanzar los objetivos pro-- puestos en la currícula escolar.

Generalmente en las Instituciones de Educación Primaria rurales y urbanas se plantean situaciones didácticas de la Matemática basadas en el conocimiento que cada profesor tiene, lo que origina sesiones aburridas para los alumnos, ya que los conoci-- mientos son transmitidos mecánicamente sin tomar en cuenta el co-- nocimiento previo que el niño adquiere en el seno familiar, so-- cial y escolar, provocando en los grados subsecuentes graves de-- sequilibrios para enfrentar nuevos contenidos de aprendizaje, -- propiciando el rechazo de las Matemáticas por parte del alumno.

En diversos planteles educativos en los que se ha desempeña

do la labor docente. se ha visto que en grados como primero y se gundo de Educación Primaria, aunque los docentes realicen una es merada planeación y ejecución de las actividades, hace falta una relación más entrecuaja entre el contenido, la realidad, el maes-- tro y el alumno, que permitan diseñar estrategias que conduzcan al alumno a construir su propio conocimiento.

En el caso específico del grupo de ler. año "B" de la Escuela Primaria PROFR. RICARDO FLORES MAGON de Santiago Miahuatlán, - Puebla, el problema que enfrentan los alumnos es la comprensión del concepto del número, ya que aún no logran utilizarlo en su totalidad, aunque se han hecho esfuerzos de carácter técnico pedagógico planteando actividades con recursos al alcance de los - niños para que el aprendizaje le sea favorable, esto no se ha logrado.

Por otra parte, es necesario que el alumno de este nivel es colar, no solo lea y escriba los números como tradicionalmente - lo hacía, sino que tenga presente en su estructura mental lo que significan los numerales 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10 es decir, que - tenga el concepto del número, con el fin único de utilizarla como herramienta para dar explicaciones posteriores de los fenóme- nos surgidos en su cotidianidad.

Se ha observado también que la mayoría de los niños de 6, 7 y 8 años de edad, desconocen que las Matemáticas a través de su evolución histórica han sido convencionalizadas y universaliza-- das para todo grupo social, por lo que pueden ser utilizadas en todos los contextos del mundo, ésto provoca que los alumnos se encierren dentro de su comunidad, por esta razón no es suficien- te que aprendan cifras numéricas por el solo hecho de aprender-- las, sino que necesitan descubrir cómo aplicarlas a su medio - social y a otros.

Por lo anterior, se necesita hacer un cambio radical sobre el proceso enseñanza aprendizaje de los números naturales del

1 al 10 para comprenderlos, lo que se puede lograr creando estrategias de trabajo grupal que superen la forma tradicional de realizar actividades y que los estudiantes se sirvan de estos conocimientos, para adquirir nuevos aprendizajes de la Matemática en los grados posteriores y aplicarlos en su vida diaria.

La dificultad para comprender el concepto del número en los alumnos, se descubrió en el momento de realizar el diagnóstico grupal, que permitiera detectar el nivel de conocimientos matemáticos con que cuentan los alumnos del 1er. grado grupo "B" de la Escuela Primaria Profr. Ricardo Flores Magón. La actividad utilizada se desarrolló de la forma siguiente: a cada alumno se le -- asignó una hoja con 10 cuadrados, se le indicó que pusiera numeración corrida del 1 al 10 y que pegara semillas de maíz dentro de cada cuadrícula según el símbolo que en cada espacio descubriera. Los resultados han sido diferentes, ya que de un total de 24 alumnos, el 25 % contestó lo que es adecuado, los restantes presentaron una variedad de resultados, ejem: en la cuadrícula 3 y 5 José Eduardo que es alumno del grupo pegó 2 semillas en cada una, por ello hay necesidad de poner énfasis en este contenido curricular que se refiere a la comprensión de los números naturales del 1 al 10. Siendo así, el docente debe tener en cuenta el diagnóstico aplicado, pues de lo contrario significa enfrentar retrocesos que no permitirán alcanzar los resultados -- planteados al inicio del año escolar y que entorpecerán el seguimiento del proceso enseñanza aprendizaje de cada alumno.

Para proponer una alternativa que permita resolver la problemática anterior, se plantea el siguiente problema.

¿ El empleo de actividades lúdicas, favorecerá la comprensión del concepto del número del 1 al 10, en los alumnos de 1er. año grupo "B" de la Escuela Primaria Bilingüe Profr. Ricardo Flores Magón, de Santiago Miahuatlán, Puebla ?

C A P I T U L O I I

JUSTIFICACION, OBJETIVOS E INTERESES POR ESTUDIAR EL PROBLEMA

Desde la perspectiva de la práctica docente, se ha visto cómo los alumnos de diferentes escuelas primarias en donde se ha laborado desde 1980 hasta la fecha sostienen teóricamente la idea de los conceptos matemáticos, es el caso específico de la comprensión del concepto del número del 1 al 10, ya que al momento de pretender que los alumnos de la Escuela Primaria Profr. Ricardo Flores Magón realicen demostraciones prácticas, estos rehuyen a efectuarlo, por lo que puede deducirse, a partir de las observaciones realizadas, que los escolares no encuentran relación entre teoría y práctica.

La situación problemática enunciada en el capítulo anterior se eligió, porque se considera que representa la base fundamental para que el alumno comprenda, entienda y maneje el área de Matemáticas en el primer grado y en los siguientes de la Educación Primaria, en los aspectos de; planteamiento de problemas y su resolución (operaciones básicas), probabilidad y estadística, medición y geometría.

Por otra parte, se notó que de 24 alumnos que en el grupo existen, 3 son repetidores, algunos asistieron a preescolar y otros son de nuevo ingreso con inscripción directa a primaria, los pequeños que fueron al kinder no poseen madurez para dar detalles del significado del número, aunque en este tiempo deberían concebirlo, pero al parecer se les automatizó el conteo, símbolo y escritura del mismo. El problema presentado no es exclusivo del grupo de primero, al parecer también se da en los demás grupos, debido a que los profesores toman el área de conocimiento de las Matemáticas como aquello que debe darse dentro del salón de clases, para que los educandos memoricen símbolos numéricos, aunque no comprendan su significado y valor.

El presente trabajo pretende la transformación de la praxis educativa, para que haya mayor comprensión del concepto del número del 1 al 10 a través de actividades lúdicas que contemplen dinamismo y ejerciten una metodología activa, esperando un cambio cualitativo en los alumnos de primer año. Para tal fin la interacción es importante para que en el educando nazca el diálogo con sus compañeros, profesor y contenido mismo, el propósito es lograr la confianza y acercamiento entre ambos, de tal forma que el proceso de construcción del conocimiento sea más fácil para el niño de primer año.

El desarrollo de la comprensión del concepto del número del 1 al 10 en la Escuela Primaria, es indispensable para cualquier actividad que realiza el alumno, en la interacción con su medio natural y social por ejemplo: medir la semana en 7 días, el mes en 4 semanas, el año en meses o en la compra de productos alimenticios en tiendas y mercados del lugar, dan utilidad a las Matemáticas, como estos ejemplos pueden citarse otros. Si se toman en cuenta las actividades anteriores para incorporarlos al currículo escolar, al niño le será más fácil explicar lo que sucede en el entorno y por otra parte vincularlas a la tecnología moderna y cambiante dentro del contexto referido.

Los programas y libros de texto integrados plan 1980 que anteceden a los de la actualidad 1993, mencionan que el hecho de manipular y observar conjuntos de colecciones de objetos del entorno, dibujar, poner el nombre y símbolo numérico, propician la comprensión y aprendizaje del número.

Sin embargo se ve la necesidad de implementar actividades lúdicas propias para niños de esta edad para lograr una mayor comprensión y asimilación del contenido, de esta forma los conocimientos además de significativos serán captados de forma práctica, no mecánica como se acostumbra realizar.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

La propuesta pedagógica propone la formulación y aplicación de actividades lúdicas, con el fin de realizar una mejor práctica educativa dentro del proceso enseñanza aprendizaje para la -- comprensión del concepto del número, con los alumnos de 1er. año grupo "B".

Para tal efecto se formulan los objetivos generales siguientes :

- * Proponer una alternativa didáctica para la comprensión del concepto del número.
- * Establecer una fundamentación teórica sobre los elementos que intervienen en el proceso enseñanza aprendizaje del concepto - del número.
- * Proporcionar una información general del problema que se detectó en el grupo escolar, a docentes con situaciones similares.
- * Demostrar que una de las características del proceso enseñanza aprendizaje, es que se debe establecer en función de la edad - cronológica y mental del niño.
- * Impulsar las actividades lúdicas para que el niño comprenda, - atienda y entienda lo que representa el concepto del número.

C A P I T U L O I I I

REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES QUE EXPLICAN EL PROBLEMA

La concepción de la actividad docente, debe ser la base fundamental para retomarla y formular propuestas que trasladen a un ámbito de reflexión al alumno, facilitando la apropiación del conocimiento que el docente propicia en el aula escolar.

Este trabajo debe incidir en la idea que actualmente se tiene sobre el currículum, el cual se concibe como el conjunto de actividades escolares que se destinan a lograr la adquisición de un cierto número de conocimientos a través de la Escuela, conduciendo al educando a los grados subsecuentes de la Educación Primaria y principalmente a la sociedad. El currículum dentro de la pedagogía significa " conjunto de conocimientos o materias a su perar por el alumno dentro de un ciclo o nivel educativo . . . "

(1) Por ello es necesario que el docente ponga en juego su creatividad para plasmar la organización de contenidos y actividades para proporcionarlas al niño.

Los planes y programas de estudio 1993, adoptan para el proceso enseñanza aprendizaje de las Matemáticas los propósitos de:

- * La capacidad de utilizar las matemáticas como un instrumento - para reconocer, plantear y resolver problemas.
- * La capacidad de anticipar y verificar resultados.
- * La capacidad de comunicar e interpretar información matemática.
- * La imaginación espacial.
- * La habilidad para estimar resultados de cálculo y mediciones.

(1) GIMENO SACRISTAN, José. Aproximación al concepto del currículum Ant. U.P.N. Práctica Docente y Acción Curricular. pág.12

- * La destreza en el uso de ciertos instrumentos de medición, di bujo y cálculo.
- * El pensamiento abstracto por medio de las distintas formas de reconocimiento, entre otras, la sistematización y generalización de procedimientos y estrategias.

Estos propósitos no se han logrado en el grupo de primero-"B" ya que en el momento que se tuvo el diagnóstico grupal se detectó el problema, las sesiones no tuvieron la adecuada planeación siendo mecánicas por parte del profesor que los atendió durante los primeros seis meses y los condujo a la mera transmisión de conocimientos.

Por otra parte, este campo de estudios gira en torno a seis ejes temáticos, los cuales ayudan a conformar las bases didácticas para la formación integral del educando en las Matemáticas.

- 1.- Los números, sus relaciones y las operaciones que se realizan con ellos.
- 2.- La medición.
- 3.- La geometría.
- 4.- Procesos de cambio.
- 5.- Tratamiento de la información.
- 6.- Predicción y azar.

El primer eje temático proporciona al niño, desde los primeros años en la escuela hasta el término de sus estudios primarios, bases sólidas que le ayudan a comprender más el significado de los números y su representación a partir de los conocimientos que le proporciona la familia, toca al docente realizar el -

vínculo entre la teoría y la práctica a partir de la creatividad propia para plantearlas a los niños del grupo escolar, de esta forma los alumnos buscarán resolver los problemas de su cotidianidad, utilizando los números como herramienta estratégica, logrando lo anterior, será más fácil asimilar el contenido de los ejes restantes.

debe señalarse también, que los contenidos del programa - - 1993 se plantean de manera libre, donde la Secretaría de Educación Pública enumera determinados contenidos y el profesor tiene a su disposición los alumnos para organizar actividades y realizarlas. Sin embargo el docente no tomó en cuenta esta coyuntura para lograr las metas y formar alumnos activos durante los seis meses iniciales del período escolar. Por ello se va a retomar en este trabajo esa oportunidad que brinda por vez primera el programa oficial planteando actividades que conduzcan al niño a la crítica y a la reflexión.

El currículum deberá dirigirse al niño, considerando sus - más amplias o diminutas posibilidades de aprendizaje, aceptación, interés, creatividad y aspiración a la superación personal. Por ello una de las áreas que contempla la currícula de Educación - Primaria para adaptarlo al medio Indígena, son las Matemáticas, - esta ciencia se considera como aquella actividad de la mente humana, dada a través de la manipulación y observación de objetos - reales, por lo que no debe estar reducida a la simple transmisión del conocimiento por el profesor de grupo, sino que, se debe caracterizar porque el alumno busque la forma de redescubrir los conceptos científicos de manera práctica y no mecánica como tradicionalmente lo hacía.

La utilización de la actividad lúdica, entendida como el -- juego de manera libre y abierta, debe aprovecharse al máximo, ya que el niño muestra intereses y capacidades que lo inducen a la construcción del conocimiento. Es recomendable que el juego didáctico siempre esté presente en todas las actividades de aprendizaje del alumno.

El juego es definido como la acción libre que se ejecuta dentro de la vida misma del ser humano, haciendo creaciones en el espacio y tiempo. Es importante determinar el tipo de actividad lúdica apropiada para los niños de esta edad, por lo que cabe mencionar que la postura de elección debe contener las normas siguientes.

"a).-El juego debe ser para que el niño manipule con él y libere sus energías. b).-Contar con los juegos suficientes para que el niño se exprese y juegue, pero no tantos como para perder el interés por el exceso de estimulación. c).-Es conveniente que sean sencillos para que su uso sea libre y espontáneo. d).- Deben ser apropiados al desarrollo evolutivo del niño. " (2)

Si se parte de las concepciones que Piaget asienta en sus diversos escritos, en los que distingue tres modalidades de juego se puede decir que: el primero, es el juego sensomotor que va desde el nacimiento a los dos años aproximadamente, donde el pequeño disfruta todo tipo de movimientos. Segundo, el juego simbólico que va de los dos a los seis años de edad, con características de percibir la realidad: este momento es muy importante para propiciar aprendizajes significativos por medio de los juegos didácticos. Tercero, el juego reglado, principia desde los seis años en adelante, aquí la característica es la socialización, el niño suele organizarse en equipos y se proyecta a la competitividad, por lo que los niños del grupo escolar que se describe se localizan en este período de juego.

Desde el punto de vista de su función educativa, los juegos además de su desempeño placentero, divertido, espontáneo y activo, deben utilizarse de manera constante como herramienta de trabajo para facilitar y propiciar aprendizajes significativos sobre la comprensión del concepto del número del 1 al 10.

Uno de los propósitos elementales para el área de conoci-- -

(2) Diccionario de las Ciencias de la Educación. Edición Especial Facilibros Didácticos. Edit. Santillana, pág. 825.

miento de las Matemáticas que se dan en la Escuela Primaria de la comunidad de Santiago Miahuatlán, Puebla, es sin duda el saber de las categorías seriadas del sistema de numeración decimal, el problema es la comprensión de los mismos, la solución implica evitar toda serie de mecanizaciones para que los alumnos se apropien del significado de los números naturales. Piaget escribe lo siguiente " La habilidad puede fácilmente engañar a un adulto; - el niño que puede contar difícilmente entiende los números ... " (3)

Una vez que el niño comprenda lo que realmente representan los números 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10 podrá manejarlos y manipularlos en diferentes formas y ámbitos en los que se ubique.

En su momento habrá que ir aclarando al niño de primer año todas las situaciones que encierran los conceptos de los números, es decir la representación de objetos reales y manipulables de su entorno natural y comercial; 3 guajes, 3 sillas, 3 mesas, 3 niños, 3 lápices, al igual que la descomposición de los números $1 \text{ guaje} + 1 \text{ guaje} + 1 \text{ guaje} = 3 \text{ guajes}$, $2 \text{ guajes} + 1 \text{ guaje} = 3 \text{ guajes}$, etc., esta correspondencia del objeto con el símbolo se denomina conservación del número en terminos piagetianos, esta actividad puede aplicarse a todos los dígitos señalados líneas arriba para lograr la comprensión.

Sujeto-objeto-contexto

Como sujeto en este trabajo se considera al individuo que aprende, es decir, al niño de primer año al que se le propiciará el aprendizaje, cuando se habla de objeto, se entiende que es el contenido sobre la comprensión del concepto del número del 1 al 10, que el sujeto adquirirá a través de la práctica cotidiana -- dentro y fuera del salón de clases.

(3) ED, LABINOWICZ. Introducción a Piaget. Pensamiento y Aprendizaje, Enseñanza. ADDISON-WESLEY Iberoamericana. Pág. 97

Los aprendizajes se traducirán en conductas que el individuo va a generar y éstas pueden ser observables en el tratamiento de las múltiples acciones, considerando al niño del grado escolar.

El crecimiento del alumno no es punto clave para adquirir el aprendizaje, sino que existen otros elementos como el medio natural y social en el que el sujeto está inmerso, la interacción con los niños de la misma edad y adultos, etc. Cabe subrayar que la interacción personal entre maestro-alumno, alumno-alumno se realiza en la lengua materna de los niños del grupo que es el Español, por lo que no se encuentra obstáculo que impida el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, pero si es necesario ubicarse en el vocabulario que utilizan.

La comprensión del concepto del número del 1 al 10, no fué asimilado por los alumnos que actualmente cursan el primer año, se cree que cuando asistieron al kinder y en los primeros meses en primero de primaria, hicieron falta actividades de seriación y clasificación para que el objetivo de aprendizaje cumpliera su finalidad. Por otra parte se hace notar que en el mes de Enero de 1995, los 48 alumnos se dividieron en dos grupos de 24, quedando formados en primer año A y B, este último es donde se detectó la situación problemática que se menciona en el capítulo I.

Apoyado en la seriación, el alumno debe buscar objetos de su entorno, por ejem: palitos, frutas diversas, hojitas de árboles, florecitas, etc., para que con ellos realice actividades en las que ordene en forma creciente y decreciente, sugiriéndole de 5 a 7 objetos por conjunto recolectado, haciendo que la actividad no se realice a simple vista logrando que el niño razone la formación de objetos presentes. De esos mismos objetos se puede hacer la clasificación, juntándolos por su forma, tamaño, color y textura, para hacer conjuntos y subconjuntos. Para Piaget " La construcción de los números se efectúa en el niño, en estrecha ligazón con la de las inclusiones de clase " (4)

(4) PIAGET, Jean. La Génesis de las Operaciones Concretas. Ant. - U.P.N. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar Pág. 335

Por ello el niño no llega a realizar abstracciones por el solo hecho de manipular los materiales que se citaron, más bien estas abstracciones se producen a partir del momento en que se observa y aprecia el tamaño de los objetos presentes.

Piaget demuestra a través de las investigaciones que ha hecho, que la adquisición de los conocimientos se da cuando el organismo interactúa con su medio y según los procesos de asimilación y acomodación que al actuar en equilibrio se producen lo que él llama adaptación del intelecto al medio ambiente. Pansza-Margarita señala que el termino asimilación, " Es el proceso de actuación sobre el medio con el fin de construir internamente un modelo del mismo " (5)

El medio social y geográfico de la población de Santiago - Miahuatlán, Puebla, se ubica al norte de Tehuacán, clima semidesértico que favorece la realización de juegos didácticos fuera del aula, la Escuela Primaria está integrada por 10 profesores y 1 Director técnico, las relaciones sociales y laborales son regulares, aunque no se descartan ideas que contradigan a la ejecución del proceso enseñanza aprendizaje de los números del 1 al 10 fuera del salón de clases.

Las condiciones del salón de clases no satisfacen las necesidades de los escolares, ya que el espacio es reducido y por consiguiente los muebles apenas caben en el lugar, ocasionando que los alumnos no puedan desplazarse con absoluta libertad, para ello se utilizarán los anexos de la Institución como son el patio y la cancha deportiva. Por parte de las autoridades Municipales y Educativas no tienen el interés para mejorar las condiciones materiales de la Escuela y solo se limitan a resolver situaciones de otra índole.

Con los propósitos generales del campo de las Matemáticas,-

(5) PANSZA, Margarita. Una Aproximación a la Psicología de Jean Piaget. Ant. UPN Desarrollo del Niño y Aprend. Escolar. Pág. 200

se persiguen cambios cualitativos y no cuantitativos en el niño - de primer año grupo "B" esos cambios se observarán en el aspecto de la conducta individual que se asimilarán en las tres esferas - de conocimiento que a continuación se mencionan.

Áreas de conocimiento

a).- Esfera socioafectiva.

b).- Esfera cognocitiva.

c).- Esfera psicomotriz.

La esfera socioafectiva se caracteriza por las modificaciones conductuales del individuo, que vienen relacionadas a intereses personales, sentimientos y actitudes, las subcategorías son - las siguientes: 1.- Recepción. 2.- Respuesta. 3.- Valoración. -- 4.- Organización. 5.- Caracterización. En esta etapa el niño participa en rondas infantiles, colabora en el orden y limpieza, organiza y da mantenimiento a la Escuela, se integra a juegos colectivos organizados por el maestro, elige amigos, hace tareas - simples. Es considerable tomar en cuenta esta esfera, puesto que el interés personal del niño de primer año está en el juego, esto puede ayudar a fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje sobre la comprensión del número del 1 al 10.

La esfera cognocitiva, se refiere al conocimiento o producto de aprendizaje que se relaciona con las habilidades y capacidades técnicas de orden intelectual. Las características pueden ser -- que compara y clasifica objetos de forma, tamaño, colores, texturas, ordena series de objetos de mayor a menor tamaño y viceversa, distingue sonidos, comprende tres órdenes seguidas, ubica objetos y se expresa por medio de la mímica. Puede distinguirse las siguientes subcategorías: 1.- Conocimiento. 2.- Comprensión. 3.- - Aplicación. 4.- Análisis. 5.- Síntesis. 6.- Evaluación.

La importancia de esta esfera, radica en que todo lo que conoce el alumno es de orden intelectual, el punto central es la comprensión en donde medianamente se ha interiorizado la concepción del número del 1 al 10. A esta situación problemática se le atribuyen innumerables factores socio-económicos, primero; en la familia los hijos no reciben ayuda en las tareas escolares, les faltan útiles, alimentación suficiente y balanceada, etc. Segunda; en la escuela faltaron apoyos metodológicos por parte del docente, así como el conocimiento del desarrollo psicogenético del niño para plantear actividades de seriación y clasificación, por ello la inclusión de juegos didácticos los conducirá a la comprensión del concepto del número del 1 al 10.

La esfera Psicomotriz, se refiere a los movimientos que domina a través del cuerpo en cada una de sus partes, su progreso se da a medida que el niño madura física y psíquicamente, se distinguen las siguientes subcategorías, 1.- Limitación. 2.- Manipulación. 3.- Precisión. 4.- Control. 5.- Automatización. En la coordinación motora gruesa, se mantiene parado con un pie, camina equilibrado, corre libremente en una y otra dirección, salta con un pie, baja las escaleras con los dos pies alternados, gatea, rueda, galopa. En su coordinación motora fina, se viste y se desviste, come solo utilizando herramientas, tapa y destapa envases, abrocha y desabrocha botones, cierres, ganchos, ensarta objetos - dobla y desdobla papel, etc. Las características que se enumeran en esta esfera para el alumno de 6,7 u 8 años de edad son esenciales, ya que le sirven para movilizarse físicamente en el contexto geográfico de la Escuela, las destrezas y habilidades motrices le serán favorables para el proceso enseñanza aprendizaje que planeará y realizará el profesor dentro y fuera del aula.

Es importante conocer estas áreas de conocimiento, ya que están íntimamente relacionadas, de ahí el crédito que reviste en el buen desarrollo de crecimiento o estancamiento de uno de ellos de manera integral en el educando.

Teoría del aprendizaje

El tema que compete en este trabajo es el aprendizaje escolar, preocupación más prioritaria para el alumno como para el -- maestro de grupo; en términos tradicionales la actividad docente es mecánica, verbalista, forma sujetos pasivos, el niño aprende lo que le enseñan, los profesores nunca se dan cuenta cómo se llevó a cabo el aprendizaje de los contenidos, por ello es necesario establecer con los alumnos modelos activos que le ayuden a favorecer la apropiación de los aprendizajes significativos.

En general el aprendizaje debe ser provocado por situacio-- nes externas, por lo que debe haber un protagonista, un alumno y el contenido, Delval explica este término así. "El aprendizaje - es un cambio en la disposición o en la conducta de un organismo, relativamente permanente y que no se debe a un proceso simple de crecimiento " (6)

Para conducir el proceso enseñanza aprendizaje de la Matemá tica, es necesario la utilización de un método, este se deriva - del griego *methodos*, (meta) *odós* (camino), su significado es un - camino que se recorre para alcanzar un objetivo, este elemento - es importante para estructurar el trabajo educativo, sin éste - no sería suficiente el propósito sobre la comprensión del concep to del número del 1 al 10.

Nadie ignora que el método de las Matemáticas es el inducti vo deductivo, se parte de las generalizaciones de datos o hipóte sis y viceversa, ya que en todo proceso intervienen la capacidad de razonamiento del niño que conduce a reflexionar sobre las co- sas que suceden en su entorno.

Para esta situación problemática es recomendable que los - alumnos trabajen en grupos, aunque no se descarta que lo hagan -

(6) DELVAL, Juan. La formación de conocimientos y el Aprendizaje Escolar. Ant. U. P. N. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar Pág. 137

de manera individual, se trata que los alumnos realicen descubrimientos, ésto se logrará con las actividades de juego que se proponen en el capítulo IV.

Estadios para construir el conocimiento según Piaget

Este trabajo pedagógico es abordado bajo el enfoque de la teoría del desarrollo Psicogenético de Jean Piaget, en las que se distinguen cuatro períodos y en cada uno varios estadios, según Cano Rodríguez Ma. de Jesús et, al.

PERIODO SENSORIO MOTRIZ	0	a	24 meses.
PERIODO PREOPERACIONAL	2	a	7 años.
PERIODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS	7	a	11 años.
PERIODO DE LAS OPERACIONES FORMALES	11	a	14 años.

Período sensorio motriz 0-24 meses, se forma un amplio sistema de relaciones entre el sujeto y los objetos que le rodean, aparecen los ejercicios de reflejo en los que el niño mueve sus extremidades; manos, pies y a vocalizar, todo esto en respuesta a los estímulos recibidos del exterior. Por otra parte empieza el razonamiento intelectual con más precisión y percibe el espacio para caminar e imitar.

Período preoperacional 2-7 años, en este caso se tomará el período preoperacional, puesto que los alumnos de 1er. año "B" - su mayoría se ubican en el segundo estadio del período, ya que su edad va desde los 5 a 7 años y los restantes en el de operaciones concretas. El primero se distingue porque aparece la función simbólica, en donde por medio del lenguaje el niño manifiesta la capacidad de representar algo por medio de un objeto, así también la capacidad de representar mentalmente lo que percibe de su entorno a través de los sentidos, el desarrollo de ambos -

en los alumnos muestran modificaciones en sus actitudes mediante el lenguaje, con este intentan interactuar con sus compañeros a lo que se le atribuye el principio de socialización. Por otra parte llevan al plano de su mente la palabra escuchada, es decir la aparición del pensamiento.

Los educandos de primer grado grupo "B" han desarrollado la capacidad de comunicarse con el lenguaje desde el seno familiar, sociedad y escuela, lo que les favorece para que hagan intercambios de ideas y entablen comunicación recíproca con otras personas.

Las características esenciales del grupo en mención son, la participación en juegos colectivos y reglados, lo que deberá aprovecharse al máximo para plantear actividades de aprendizaje significativos, haciéndose notar que una de las ideas científicas que Piaget menciona es " el lenguaje es lo que en gran parte permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización. . .de signos verbales . . . " (7)

El tercer período marca el principio de la escolaridad en primaria, los alumnos cuando interaccionan con sus compañeros y amigos el docente observa que los educandos no se escuchan uno al otro ya que sus intereses están en otro ámbito, por ello al realizar el trabajo escolar en equipo la realidad puede ser que no haya ayuda mútua y solo uno es el que hace todo, sin embargo para los alumnos del grupo no es determinante, puesto que su interés radica en el juego socializado y reglado, con esta motivación se tratará de desarrollar las actividades sobre la comprensión del número del 1 al 10.

Período de las operaciones formales 11-14 años en adelante, esta última etapa el niño puede percibir y experimentar con mayor facilidad el entorno que le rodea, sus respuestas a la com--

(7) J. Piaget. Estadíos del Desarrollo. Ant.U.P.N. Desarrollo -- del Niño y Aprendizaje Escolar. S.E.P. 1986, Pág. 108.

prensión de la realidad son basadas en la hipótesis, experimentación y deducción, su pensamiento va de lo particular a lo general y viceversa.

Momentos del proceso enseñanza aprendizaje

El docente en el ejercicio de sus actividades académicas -- dentro y fuera del aula, es guía único de los alumnos, ya que abre un campo mayor de libertades y los conduce al intercambio de ideas sobre el objetivo propuesto. Esto propiciará que el niño encuentre un clima favorable para crear estrategias de trabajo logrando la asimilación del conocimiento. La asimilación se debe entender como aquella actividad mental que incorpora nuevas percepciones de experiencias a nuestro conocimiento actual, logrando resultados modificados y enriquecidos. Consecuencia de la asimilación es la acomodación, siendo ésta una actividad mental que trata de ordenar la nueva información que recibe la mente de la interacción con el entorno, elaborando nuevas informaciones.

Si se parte de la actividad lúdica, la asimilación y la acomodación serán para el alumno satisfactorios, ya que empezar de este extremo significa tomar en cuenta los intereses del niño y de esta forma llegar a la meta deseada, utilizando los tres momentos que conducen al aprendizaje. La planeación en primera instancia es la organización de la estrategia de trabajo, la ejecución es la puesta en práctica y la evaluación es la valoración de los esfuerzos logrados en el alumno.

La planeación

La sociedad, en el quehacer educativo, hace un reclamo para que se logren los propósitos deseados en los educandos y por el profesor de grupo, hacer una planeación e integrar a los alumnos en los contenidos ha de significar la realización de las actividades de manera congruente y responsable. Planear la educación primaria requiere elementos como la orientación, el desarrollo y su financiamiento.

La realización

La ejecución del trabajo educativo requiere una adecuada -- técnica, un saber hacer, de lo contrario sería una pérdida de - tiempo, tanto en lo material como en lo humano. Para llevar a ca bo las actividades también se necesita un método didáctico y una serie de procedimientos para lograr el objetivo, dicho método ha de basarse en lo siguiente.

- * Debe fundamentarse en la naturaleza específica de la Psique in fantil (momento Psicológico)
- * Debe producir el mayor rendimiento con el menor esfuerzo (Mo- mento económico)
- * Debe adaptarse a los bienes culturales de la comunidad.

La evaluación

Si en el proceso enseñanza aprendizaje, además de motivar - planear y dirigir la actividad de estudio, es preciso realizar - una vigilancia para ir rectificando el conocimiento progresivo, - se deberá dar un rendimiento final, por ello la evaluación es un proceso muy importante, delicado y complejo, por lo que la carac terística que deberá poseer es; ser libre, práctico y escrito, - para ello se darán más detalles en el capítulo IV.

C A P I T U L O I V

ESTRATEGIA METODOLOGICA DIDACTICA

Se requiere que el quehacer docente sea eficiente para proponerlo con los alumnos, por ello debe ser organizado adecuadamente y no improvisar como sucede en algunos casos, convirtiéndose en rutinario y tradicionalista. Ante todo, la organización --deberá consistir en la búsqueda de métodos que sean apropiados - al propósito establecido, diseñando actividades y formas conjuntas de evaluación acordes a la realidad del alumno.

Por ello, el profesor debe tener una idea clara de la finalidad que persigue en el quehacer cotidiano y por consiguiente - en cada una de las actividades a ejecutar.

Los planes convertidos en acción, con sus objetivos y metas, con sus medios auxiliares y recursos didácticos, tienen que ajustarse a la finalidad del juego lúdico en la puesta en práctica - de las actividades hacia los alumnos del primer año grupo "B" no organizar el proceso educativo tiende al fracaso escolar, de lo contrario será un éxito en el plazo inmediato de su ejecución.

La planificación del proceso enseñanza aprendizaje, ha sido desde la Educación formal uno de los elementos que sirven para - dosificar el trabajo docente, ya que permite al profesor mejorar la calidad del quehacer diario en la Escuela, además de que como guía concede verificar los propósitos de la realización, ejecución y evaluación.

Para abordar este capítulo se describen una serie de elementos que se encuentran incluidos dentro del contexto del proceso enseñanza aprendizaje, los cuales se mencionan a continuación:

- * Interacción maestro-alumno, alumno-alumno.
- * Propósito del contenido escolar.

* Estrategia didáctica metodológica.

- Tiempo
- Metodología
- Espacio
- Actividades
- Recursos didácticos

* Evaluación.

Los elementos principales que intervienen en la estructura de la didáctica, son en sí los propios alumnos, el contenido, el profesor y la estrategia metodológica didáctica. En el momento que se pretende planificar la enseñanza, es conveniente tomar en cuenta al alumno como sujeto cognoscente que va apropiarse del contenido, considerando también los medios auxiliares didácticos y la estrategia de actividades en el contexto particular.

El alumno al intentar actuar sobre el contenido, no parte de cero, sino que trae una gama de conocimientos, en algunos casos tiene ideas muy generalizadas, aprendidas de su familia o comunidad, habrá ocasiones en que estos modelos coincidan con los contenidos que la Escuela plantea desde el currículum, estas -- coincidencias del conocimiento previo del alumno con los contenidos escolares habrá de tomarse en cuenta para la planificación del quehacer diario.

El contenido escolar ha de hacer referencia a la información establecida en los planes y programas oficiales, en ella se confirman determinados principios que se realizan con los alumnos, esos principios están convertidos en objetivos y propósitos que el alumno debe asimilar.

Establecer la relación entre el docente y el alumno, es la condición básica para realizar el proceso enseñanza aprendizaje, primeramente debe existir el respeto por la personalidad del educando ya que es preciso que se le trate como un ser y no como -

un objeto, así las tareas escolares se realizarán con armonía, - en un sentido de trabajo mancomunado, de comprensión, simpatía y entrega, logrando el éxito escolar.

En épocas remotas el ideal del profesor era el de transmitir conocimientos ya elaborados y los alumnos el de almacenar conocimientos como recipientes. En la vida actual, la función modernizante del docente es: auxiliar al niño a construir su propio conocimiento, servir de guía en sus vivencias diarias dentro y fuera del aula, poniendo empeño y vigilando su propia acción, - no imponiendo los ideales ni dar pistas para buscar las respuestas, aceptando que la labor del docente es sumamente difícil, -- comprometida y riesgosa cuando se descuida la planeación del -- trabajo escolar.

Objetivos

En el sentido amplio, este término ha de considerarse como aquello que se desea hacer en el futuro, no así, el objetivo educativo; éste se entiende como las formulaciones explícitas de - los cambios que se espera se produzcan en los alumnos mediante - la acción formativa a través de la Escuela Primaria. Los objetivos educativos poseen tres elementos importantes para el proceso enseñanza aprendizaje, *didáctico-operativo-comportamental: Primero; es didáctico porque está refiriendo a las partes del contenido del programa, actividades o áreas de estudio de las Matemáticas. Segundo; es operativo porque se refiere a algo que debe - ser hecho o ejecutado por el educando. Tercero; es comportamental porque ese quehacer tiene que manifestarse a través del comportamiento del alumno. El objetivo didáctico describe y señala los productos finales esperados del proceso enseñanza aprendizaje sobre el contenido curricular en términos de comportamientos que pueden ser observados por segundas o terceras personas.

* Didáctico-operativo-comportamental. Términos tomados de Metodología de la Enseñanza. IMIDEO, G. Nerici. Pág. 94

Partiendo de lo que se ha considerado anteriormente, la programación de objetivos en el proceso educativo formal, permite identificar lo que se pretende lograr, ya que los propósitos y objetivos son un fin concreto que debe en su momento ser evaluado, por tanto, en el presente trabajo pedagógico y en relación a la situación problemática planteada en el capítulo I, se considerarán los objetivos siguientes del área de Matemáticas.

Propósito general

Que los alumnos adquieran conocimientos básicos de las Matemáticas y desarrollen:

- * La capacidad de utilizar las Matemáticas como un instrumento - para reconocer, plantear y resolver problemas.

Objetivos específicos:

- * A partir de los conocimientos con que el alumno llega a la Escuela, comprenderá el significado de los números y de los símbolos que los representan.
- * Efectuará actividades de seriación y clasificación con objetos comerciales y de su entorno, para comprender el concepto del número.
- * Desarrollará juegos didácticos organizados para comprender el concepto de los números del 1 al 10.

Metodología

Mantener un orden metodológico, permite al profesor organizar determinado contenido de la currícula, de tal forma que lleven al alumno a la apropiación del conocimiento. El planteamiento de las actividades para el proceso enseñanza aprendizaje, con

lleva a pensar que serán apoyadas bajo los criterio siguientes.

- * Organización de los contenidos.
- * Organización de los materiales.
- * Organización de las actividades.
- * Interacción de los participantes en el proceso.

El método desde la perspectiva general, es un proceso amplio con principios que le dan orden sistemático, varias de las ciencias no están al margen del método, por lo que pueden ser abordadas desde este ámbito, las Matemáticas no son la excepción. Cada documento científico que encontramos en la investigación documental, el término método lo aborda de acuerdo a la situación específica que trate de comunicar, de ahí que podemos encontrar varias formas de definición, pero al parecer todos coinciden que es un camino que se recorre para llegar a un fin, del griego *méthodos*, de meta a lo largo y odós camino.

En el profesor radica la importancia de conocer ampliamente el método que vaya a utilizar para desarrollar la actividad docente, haciendo del procedimiento las consideraciones necesarias, dentro de la planeación de las actividades académicas, ha de distinguirse un método según sea explícito para el profesor, además de que se precisan las actividades y el contenido.

Para este trabajo se utilizará el método inductivo deductivo; en el ámbito didáctico, el método deductivo viene siendo el propio de la estructura Matemática que parte de lo general a lo particular, debe en dado momento dar un cambio radical por el método inductivo que va de lo concreto a lo abstracto, para que al alumno de primer año se le haga más comprensible el objeto de conocimiento. La base fundamental de este método es la intuición,

entendida como el conocimiento directo, inmediato, real y concreto de un objeto o fenómeno. El procedimiento inductivo ha de partir de ejemplos claros, de tal forma que se pueda demostrar y abstraer el concepto del contenido propuesto por el currículum escolar.

Se sabe que el método es el camino a seguir para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, sus medios y / o auxiliares serán en si los procedimientos, entendidos como las técnicas de trabajo personal que el docente alige, ya que para cada escuela y grupo son diferentes las características psicosociales, de forma que en ningún momento deberán haber recetas.

Por otra parte el profesor no unicamente tendrá la necesidad de planear y ejecutar su trabajo con simpleza, deberá auxiliarse de materiales didácticos (hojas de árboles, piedritas, botes vacios, palitos, globos inflados, camisas, pantalones, faldas, blusas, canicas, silbatos, cuadernos, lápices, colores, plastilina, etc.) e instrumentos de evaluación a los que la pedagogía moderna les denomina recursos didácticos, estos apoyos deben en toda ocasión estar a la entera satisfacción de los alumnos y profesor.

En la actualidad la pedagogía del siglo XX, hace consideraciones apropiadas para los educandos, diciendo que los alumnos son los protagonistas centrales de su propio proceso de aprendizaje y el profesor es el guía cuya función es ayudar a redescubrir lo que la ciencia de las Matemáticas ya descubrió años atrás, por ello los recursos didácticos deben proporcionar dinamismo en la ejecución de las actividades, logrando cambios cualitativos en los educandos.

Para complementar el presente trabajo se citarán algunas dinámicas que ayudarán a consolidar y guiar el quehacer educativo.

* LLUVIA DE IDEAS: El grupo propone una variedad de ideas, sobre

determinado tema, se hace una relación de ellas en el pizarrón, - después verifican sus hipótesis con los resultados concretos que se obtienen durante la sesión de clases.

*ACTIVIDAD LUDICA: La importancia de esta técnica resulta benéfica para plantear actividades, donde el alumno observará y participará constantemente en la realización de juegos reglados individuales y de conjunto para abstraer el concepto del número.

*TRABAJO EN GRUPO: En esta actividad será necesaria la práctica de socialización, puesto que en la vida escolar y fuera de ella tendrá una serie de necesidades para hacer contacto con sus compañeros de grupo y amigos. Por ello la Escuela será el centro - donde se propicien actividades que ayuden a favorecer la socialización, de tal forma que las conclusiones que se hagan tengan un objetivo enriquecedor.

*FORMACION DE EQUIPOS: La finalidad de integrar equipos de trabajo es para buscar coincidencias o diversidad de opiniones entre los los alumnos, el resultado es producto para enriquecer los conocimientos previos y finales de cada alumno, la reunión se -- realizará de un experto y demás novatos.

A c t i v i d a d e s

Actividades de seriación

PRIMERA SESION

TEMA: Concepto del número. GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Hojas de árboles y piedritas.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

SEGUNDA SESION

TEMA: Concepto del número. GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Botes vacios (jugos, leche, chiles) y niños del salón.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

TERCERA SESION

TEMA: Concepto del número. GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Palitos, (lápices) y globos inflados.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

NOTA: Tomando en cuenta los materiales que se mencionan en las sesiones 1,2 y 3 se trabajarán con las siguientes actividades.

- * Se dará una explicación minuciosa sobre la actividad que se va a plantear y el objetivo que se pretende lograr.
- * Se le pedirá al niño que haga un recorrido fuera del aula para recolectar hojitas y piedritas de diferente tamaño y las lleve al salón.
- * Se integrarán equipos de trabajo, 1 experto y 3 novatos, eligiendo un representante quien guiará la actividad.
- * Se sentarán en círculo, depositando en el centro su material.
- * Se pedirá que tome 7 u 8 hojitas del montón que hicieron.
- * Formarán una fila de hojitas y otra de piedritas, empezando por el más pequeño para llegar a la más grande.
- * El docente observará constantemente la interacción y organización de cada equipo.
- * Se realizará una competencia entre equipos para observar qué grupo los ordena más rápido, empezando al mismo tiempo.
- * Se hará nuevamente la actividad pero en sentido inverso, empezando por la más grande y finalizar con la más pequeña.
- * Tomarán su cuaderno para dibujar las dos series que tienen a la vista y los iluminarán.
- * El profesor verificará la actividad pasando a observar el trabajo de cada equipo, revisará los dibujos y valorará la actividad de cada alumno.

Actividades de clasificación

CUARTA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número. GRADO: lo. GRUPO: "B"

MATERIAL: Hojas de árboles y botes vacios(jugos, leche, chiles, - canastos y cajas de cartón.)

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

QUINTA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número. GRADO: lo. GRUPO: "B"

MATERIAL: Pantoles, camisas, faldas, blusas y calzado.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: inductivo.

SEXTA SESION

TEMA: comprensión del concepto del número. GRADO: lo. GRUPO: "B"

MATERIAL: Globos inflados y canicas.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

NOTA: Tomando en cuenta los materiales que se mencionan en las se siones 4,5 y 6 se trabajarán con las siguientes actividades.

- * Dará una explicación sobre la actividad que se pretende reali--zar durante la sesión.
- * Se pedirán los materiales con anticipación.
- * Se integrarán equipos de trabajo de 1 experto y 3 novatos.
- * Se proporcionarán bolsitas de naylon, cajas de cartón, canastos, según sea el material a clasificar.
- * Se sentará a los equipos en círculos, depositando el material - en el centro.
- * Se pedirá a los alumnos que ordenen los materiales, depositando los objetos en los recipientes correspondientes.
- * Dibujarán en su cuaderno las colecciones hechas y los ilumina--rán.

- * El profesor guiará y vigilará cada una de las actividades que los alumnos presenten, valorará el trabajo individual y verificará si el objetivo de estudio tuvo éxito.

SEPTIMA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 1.

GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Costal de plástico, silbato, cuaderno, lápiz, colores - y plastilina.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * se explicará detalladamente el trabajo que se va a realizar.
- * Se explicará el juego de los ENCOSTALADOS y la forma de participación.
- * Se indicará la salida al patio de la Escuela.
- * Se integrarán equipos de participación de 4 ó 5 elementos.
- * Se pintará la zona de salida y llegada para cada equipo.
- * A una señal el equipo participante saldrá brincando hasta llegar a la meta y sacar al campeón.
- * El elemento ganador de cada equipo competirá para sacar el -- triunfador final, siendo un alumno.
- * Se indicará el regreso al salón de clases.
- * Se habre una sesión de tiempo corto para dialogar sobre el jue go visto.
- * Modelará el número 1 con plastilina y le pondrán el nombre res pectivo.
- * Tomará su cuaderno para dibujar al campeón de manera indivi--- dual y lo iluminará.
- * Colocará el símbolo numérico y nombre respectivo.
- * Realizará otros ejercicios con objetos del salón de clase, lo encerrará, colocará el símbolo y nombre respectivo.
- * El profesor revisará el trabajo proporcionando un valor estima tivo en base al objetivo planeado.

OCTAVA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 2.

GRADO: lo. GRUPO: "B"

MATERIAL: Cuaderno, lápiz, colores y plastilina.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se dará una explicación del juego LOS REYES EN SU CASTILLO.
- * Indicará la salida al patio de la Escuela.
- * Se integran equipos de manera libre que se tomarán de la mano.
- * Se pintará un círculo grande, donde haya cupo para todos los - alumnos del grupo.
- * Se toman de las manos y a una señal empieza la actividad de empuje sin soltarse de las manos las parejas.
- * Al término de la sesión quedará una pareja de dos niños quie--nes serán los triunfadores.
- * Se indicará el regreso al salón de clases.
- * Se abre una sesión corta para dialogar sobre el juego.
- * Se modelará con plastilina el número 2.
- * Dibujará en su cuaderno los reyes en su castillo.
- * Iluminará los dibujos de manera libre.
- * Colocará el número y nombre respectivo cerca de los dibujos.
- * Harán colecciones de pares de dibujos, encerrándolos en un círculo, pondrán nombre y símbolo respectivo.
- * Se revisará el trabajo por el profesor para darle un valor es--timativo y verificar la meta alcanzada.

NOVENA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 3.

GRADO: lo. GRUPO: "B"

MATERIAL: Plastilina, cuaderno, lápiz y colores.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se explicará el juego de LAS FLORES, habrá tres refugios.
- * Se indicará la salida al patio de la Escuela.

- * Se integrarán 3 equipos de niños que formarán círculos distribuidos en el área del patio, tomados de las manos.
- * Se seleccionará al alumno que tomará el papel del viento.
- * A una señal empieza el juego.
- * Al término se indicará el regreso al salón de clases.
- * Se abre una sesión de lluvia de ideas para comentar libremente lo que realizó fuera del aula.
- * Se modelará con plastilina el número 3.
- * Dibujará en su cuaderno los tres círculos de niños presentados y los iluminarán libremente.
- * Colocará el símbolo y nombre respectivo, encerrándolo en un círculo.
- * Dibujará colecciones de tres objetos, encerrará en un círculo y colocará el símbolo y nombre respectivo.
- * El profesor revisará los trabajos para dar un valor estimativo y verificar el objetivo.

DECIMA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 4.

GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Cuaderno, lápiz, plastilina y colores.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se explicará el juego de EL CAZADOR, EL GORRIÓN, LA ABEJA Y LA FLOR.
- * Se indicará la salida al patio de la Escuela para su realización.
- * Se nombran a los cuatro integrantes (cazador, gorrión, abeja y la flor).
- * Los alumnos sobrantes se toman de la mano y caminan en círculo.
- * A una señal empieza el juego, se irán nombrando más jugadores.
- * Se indica el regreso al salón de clases.
- * Se abre una sesión para hacer comentarios sobre la realización del juego en forma libre.
- * Los alumnos dibujarán al cazador, al gorrión, la abeja y la -

flor, iluminándolos de manera libre.

- * Se modelará con plastilina el número 4.
- * Se colocará el símbolo y nombre correspondiente.
- * Se dibujarán colecciones de 4 elementos, los encerrará en un círculo, colocará el nombre y símbolo correspondiente.
- * El profesor revisará los trabajos para dar un valor estimativo y verificar el logro de los objetivos.

DECIMA PRIMERA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 5.

GRADO: lo. GRUPO: "B"

MATERIAL: Plastilina, cuaderno, lápiz y colores.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se dará una explicación breve y precisa del juego CARRERA DE OBSTACULOS.
- * Su realización será en el patio de la Escuela.
- * Se integrarán equipos de trabajo de 5 elementos.
- * A una señal se inicia la competencia.
- * Se indica el regreso al salón de clases.
- * Se abre una sesión de lluvia de ideas para comentar sobre la actividad realizada.
- * Se modelará el número 5 con plastilina.
- * Los alumnos dibujarán al equipo que participó en el juego, colocando el símbolo y nombre respectivo.
- * Dibujarán colecciones de 5 elementos, los encerrará en círculo, colocará el símbolo y nombre respectivo.
- * Se revisarán los trabajos de los alumnos por el profesor, para dar un valor estimativo y verificar el logro del objetivo.

DECIMA SEGUNDA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 6.

GRADO: lo. GRUPO: "B"

MATERIAL: Dados, fichas, plastilina, cuaderno, lápiz y colores.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se explicará el juego de EL DADO.
- * Se realizará el juego dentro del salón de clases.
- * Se integrarán equipos de trabajo de 5 elementos, 1 experto y 4 novatos.
- * Por cada alumno habrá un mínimo de 10 fichas.
- * En la primera ronda, por cada tiro que se realice pondrán fichas en base a los puntos que marque el tiro del dado.
- * En la segunda ronda y las que sigan se cobrará del montón, hasta que caiga el dado en seis puntos.
- * Se modelará con plastilina el número 6.
- * Dibujará un dado con seis puntitos.
- * Colocará el símbolo y nombre del mismo.
- * Dibujará colecciones de seis objetos, los encerrará, iluminará, colocará el símbolo y nombre respectivo.
- * Se revisarán los trabajos por parte del profesor, para verificar el objetivo propuesto.

DECIMA TERCERA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 7.

GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Aguja, popotes, hilo de estambre, cuaderno, lápiz, colores, plastilina y cajas de cartón.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se explicará el juego de el ENSARTADO.
- * Su realización será en el patio de la Escuela.
- * Se dividirá al grupo en dos bandos iguales formando parejas.
- * Se pintará una señal de salida y llegada de donde todos los participantes iniciarán.
- * A una distancia se colocan los popotes en cajas.
- * A una señal correrán a ensartar 7 popotes y regresarán a la se

- ta, en donde estará esperando su compañero, para verificar el número exacto de cuentas. (ensartado de popotes)
- * Se indicará al término de la actividad el regreso al salón de clases.
 - * Se abrirá una sesión de tiempo determinado para hacer comentarios sobre la actividad realizada.
 - * Se modelará el número 7, colocando el símbolo y nombre respectivo.
 - * Los alumnos tomarán su cuaderno para dibujar el ensartado de cuentas que hicieron.
 - * Dibujarán colecciones de siete elementos, los encerrará, iluminará, colocará el nombre y símbolo respectivo.
 - * El docente revisará el trabajo para darle un valor estimativo y de esta forma verificar el objetivo propuesto.

DECIMA CUARTA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 8.

GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Dulces, pirinola, cuaderno, lápiz, colores y plastilina

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se dará un explicación breve sobre el juego de la PIRINOLA.
- * Se realizará dentro del salón de clases.
- * Se integrarán equipos de trabajo de 1 experto y 4 novatos.
- * Se sentarán en círculo en el piso del aula.
- * Cada alumno deberá tener 8 dulces como mínimo.
- * Al inicio del juego, los participantes pondrán 5 dulces cada uno.
- * El juego debe iniciar al mismo tiempo, cada alumno en cada uno de sus respectivos equipos le toca ronda para tirar la pirinola.
- * El alumno al ver que cae 1,2,3,4,5,6 y 7 al tirar la pirinola no toma nada del montón.
- * Deberá tomar dulces hasta que indique toma 8.
- * Se modelará con plastilina el número 8.

- * Dibujará en su cuaderno colecciones de 8 elementos.
- * Se colocará a cada colección el símbolo y nombre respectivo.
- * Se revisarán los trabajos por el profesor para dar un valor estimativo y verificar los resultados sobre el objetivo.

DECIMA QUINTA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 9.

GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Cuaderno, globos, estambre, lápiz, colores y plastilina.

* TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Se explicará el juego de la CARRERA DE GLOBOS.
- * Se realizará en el patio de la Escuela.
- * Se dividirá al grupo en equipos de trabajo de 2 elementos.
- * Se colocan a una determinada distancia los globos.
- * Se pintará una señal de salida y llegada de los participantes.
- * El equipo de nondes corre para inflar los globos, sujetándolos con el estambre y regresará al lugar de salida para que su compañero verifique el número exacto de globos inflados.
- * Posteriormente cambian los papeles, el que verifica, corre para realizar la misma secuencia de actividad y el que corrió se queda para verificar el trabajo del compañero.
- * Se indicará el regreso al salón de clases.
- * El alumno de forma individual modelará con plastilina el número y nombre respectivo.
- * Dibujarán colecciones de 9 elementos, iluminarán, encerrarán con círculos y colocarán el símbolo y nombre de los mismos.
- * El profesor revisará los trabajos para darle una valoración y verificar el objetivo propuesto.

DECIMA SEXTA SESION

TEMA: Comprensión del concepto del número 10.

GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Damas chinas, canicas, colores, lápices y plastilina.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Explicación breve del juego de DAMAS CHINAS.
- * Se realizará dentro del salón de clases.
- * Se integrarán equipos de trabajo de 2 elementos y que el niño se elija libremente.
- * Se distribuirán las tablas de damas chinas y las 10 canicas.
- * A una señal inicia el juego de damas chinas por parejas.
- * Se ordenará suspender el juego cuando hayan terminado la mayor parte de las parejas.
- * Se da un tiempo para dialogar sobre el juego de manera libre.
- * El alumno modela con plastilina el número 10.
- * Se dibujarán colecciones de 10 elementos, se iluminan y colocan nombre y símbolo respectivo.
- * Se hará la revisión de los trabajos por el profesor para darle un valor estimativo, verificando el cumplimiento del objetivo.

DECIMA SEPTIMA SESION

TEMA: Comprensión del concepto de los números del 1 al 10.

GRADO: 1o. GRUPO: "B"

MATERIAL: Bolsitas de naylon, piedritas, cuaderno, marcador y lápiz.

TIEMPO DISPONIBLE: 50 minutos.

METODO: Inductivo.

- * Explicación precisa sobre el desarrollo de la actividad.
- * Se reparten las bolsitas de naylon a cada alumno.
- * Recolectarán piedritas del mismo tamaño fuera del salón.
- * El alumno registra el símbolo y nombre del número en cada una de las bolsitas.
- * Se coloca el número preciso de objetos dentro de las bolsitas.
- * Se forman 10 equipos de trabajo para que verifiquen el contenido de cada bolsita en forma rotativa, hasta que cada alumno termine de contar las piedritas en las 10 bolsitas.
- * El profesor mencionará los números para que los alumnos le

muestren el contenido de las bolsitas, se empezará por el número 1, luego el 2, el 3, el 4, etc.

- * Se mencionará;
 - Bolsita uno
 - Bolsita dos
 - Bolsita tres
 - Bolsita cuatro
 - Bolsita cinco
 - Bolsita seis
 - Bolsita siete
 - Bolsita ocho
 - Bolsita nueve
 - Bolsita diez
- * Se dibujará cada bolsita con su contenido, colocando el símbolo y nombre respectivo.
- * Se revisarán los trabajos que realicen los alumnos en sus cuadernos, interacción entre compañeros, participación y organización que muestren en la sesión.

Las sesiones tendrán una duración de 17 días, las cuáles se rán desarrolladas en coordinación al programa oficial, distribuidas en las sesiones normales, buscando que coincidan con los temas propuestos en este trabajo.

Evaluación

En toda función educativa, la evaluación es una de las partes importantes que ha de contemplar la planeación del proceso - enseñanza aprendizaje.

La evaluación dá al profesor una amplia información que le puede servir como dirección para tomar decisiones en lo que respecta a la planificación de objetivos, metas y actividades. El desarrollo significa poner mucha atención en ellos, de ahí la culminación positiva de las acciones del proceso educativo en el alumno.

La evaluación se debe tomar desde el punto de vista de la planificación, ya que su objetivo particular es ir mejorando el aprendizaje significativo para modificar actividades y de algún modo reforzar el contenido. En algunas veces a la evaluación se le dá un enfoque numérico, lo que quiere decir que lo único que se hace es confundir el término con la calificación y de esa forma se cumplen con las disposiciones institucionales para acreditar a los alumnos.

Hablar de evaluación significa también reconocer y comprender el proceso de aprendizaje individual y grupal, a partir de un análisis crítico, ya que la situación de la objetividad como conocimiento que el alumno rendirá, tiene como consecuencia reconocer también la parte subjetiva de la evaluación.

La aplicación de instrumentos de evaluación, será destinada hacia la verificación de resultados y la detección oportuna de deficiencias en el aprendizaje.

Existen tres momentos para realizar la evaluación dentro de la Educación Primaria, los cuáles se mencionan a continuación:

Momentos de la evaluación

EVALUACION DIAGNOSTICA: Es la que todo educador debe realizar antes de iniciar el proceso enseñanza aprendizaje a determinado grupo de alumnos, esto verifica el nivel en que se ubican y a partir de ahí empieza la planificación de los contenidos, objetivos y actividades que se proponen.

EVALUACION FORMATIVA: Esta se efectúa durante el período de acción del proceso educativo, así el docente localiza los alcances y limitaciones para poner mayor atención en los contenidos no asimilados buscando nuevas formas de proyectar la actividad

educativa.

EVALUACION SUMARIA: Es la que se hace cuando termina el proceso enseñanza aprendizaje, verificando los resultados obtenidos - para determinar si se lograron los objetivos educativos que se planearon durante el curso y en qué medida fueron asimilados por los alumnos, la diferencia con la anterior es que ésta se ocupa de buscar resultados más no fallas.

Frecuentemente se ignoran las funciones que debe cumplir toda evaluación del proceso enseñanza aprendizaje y ante la presión de las autoridades educativas, el docente realiza cuestionarios o pide un trabajo para evaluar los contenidos del año escolar.

La evaluación ha de llevarse a cabo a través de algún instrumento que pueda medir y cualificar lo aprendido por los alumnos, es en sí, auxiliar que conduce a la finalidad deseada. Por ello, los instrumentos que pueden utilizarse para tal fin son: examen objetivo, elaboración de trabajos, escalas estimativas, - realización de tareas, participación, interacción con compañeros, comportamiento, etc.

Para evaluar las actividades que se contemplan en el presente trabajo, se tomará como base principal el cuadro que aparece en el anexo No. 1, para ello la evaluación no debe confundirse - con la acreditación, puesto que en la primera lleva una secuencia didáctica de profundidad y la segunda es subjetiva, que solo interesa el número, mas no lo que el alumno asimiló y comprendió del contenido.

Esta escala estimativa que se menciona en el anexo número 1 forma parte de un instrumento de evaluación que servirá para - sistematizar las observaciones y disminuir la subjetividad en la evaluación de los objetivos. Los rasgos que caracterizan el --

sistema para expresar un juicio son los siguientes elementos: -
el alumno participa, elabora trabajos, es organizado, propone -
ideas e interacciona con sus compañeros.

P E R S P E C T I V A S

La culminación de este trabajo, presenta en su dimensión - general un cambio en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de conocimiento de las Matemáticas. La intención es que las actividades lúdicas contribuyan al diseño de estrategias acordes a las necesidades de los alumnos de 1er. año "B" que permitan superar la práctica tradicional.

Una enseñanza dinámica puede alcanzar metas favorables, -- principalmente en la creatividad y participación del alumno para adquirir el conocimiento, desarrollando el pensamiento lógico, - habilidades y destrezas, y que el alumno como futuro ciudadano - se sirva de ellos favoreciendo el bienestar social y familiar.

El documento didáctico que se ha elaborado para comprender el concepto del número del 1 al 10, tiene implicación para que - ayude a favorecer y comprender los contenidos Matemáticos de primer año y los grados subsecuentes de la Educación Primaria, como en las fracciones, operaciones fundamentales como la suma, resta, división y multiplicación, medición de longitudes y principalmente en la resolución de problemas de su cotidianidad.

Otras de las situaciones que aquí se presentan es que la - reflexión y estudio dirigido para la problemática, sirva como - eje de interés a otros docentes en servicio, ayudando a que se - ubiquen en una situación similar y resuelvan parte de su proble- ma de grupo.

La evaluación será el punto central que ayude a fomentar en los alumnos la participación individual y global en diferentes - aspectos del trabajo educativo.

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

Es importante recalcar que como docentes, interesados en el quehacer educativo, debemos de alguna forma vincular la teoría - con la práctica docente, esas teorías emanadas del pensamiento - de notables intelectuales que se interesaron en la forma y búsqueda de cómo el niño efectúa la construcción del conocimiento y a partir de ahí el docente diseñe estrategias de trabajo para -- que el alumno logre un aprendizaje significativo.

Tener la responsabilidad de un grupo de alumnos no es una - tarea fácil, es delicada, significa en todo momento vigilar el - interés personal para garantizar al niño que se le ayuda el entusiasmo. El profesor debe actuar con mucha cautela y dedicación - ya que será consecuencia de que beneficie al niño como futuro - estudiante y ciudadano que velará por los intereses de su comunidad.

La teoría Psicogenética de Jean Piaget ayuda a explicar cómo el niño atiende, entiende y expresa sus manifestaciones cuando interactúa con los contenidos y como punto de referencia está el desarrollo psíquico del niño para apropiarse del conocimiento. De tal forma que da elementos necesarios que refuerzan el trabajo educativo en sus diferentes modalidades para diseñar estrategias acordes a la madurez del infante.

El alumno no solo realizará trabajos individuales, sino que también en colaboración de sus compañeros, esto implica que se fomente la interacción social, de tal forma que sirva para expresar sus ideas personales y coadyuven a enriquecer el conocimiento que poseen desde la familia y comunidad.

B I B L I O G R A F I A

CUEVAS AGUILAR, Silvia. Didáctica de la Aritmética y la Geometría México, Ediciones Oasis S. A. 1969, 192 páginas.

CRUZ LIRON, Juan Manuel. Didáctica sobre Actividades Creadoras y Prácticas Tomo II, México, D.F. Ediciones Oasis, S.A. 1981, 374 Páginas.

DELVAL, Juan. La Formación de Conocimientos y el Aprendizaje Escolar, Barcelona, Laia, 1984. Tomado de la Ant. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar, U.P.N. Pág. 123 - 141.

EDICIONES DELMA. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, México, 1991, 120 páginas.

GARCIA PELAYO, Ramón y CROSS. Pequeño Larousse Ilustrado, México, 1986, 1665 páginas.

G. NERICI, Imideo. Metodología de la Enseñanza, México, D. F. Editorial Kapelusz Mexicana S.A. de C.V. 1985, 416 páginas.

GIMENO SACRISTAN, José. Aproximación al Concepto del Currículum, - Madrid, Morata, 2a. Ed. 1988. Tomado de la Ant. Práctica Docente y Acción Curricular, U.P.N. página 11 - 24.

LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget, Wilmington, Delaware, E.U. ADDISON-WESLEY IBEROAMERICANA, S.A. 1987, 310 páginas.

MORENO ALVAREZ, Rosario. Manual de Actividades Técnicas, México, - 1990, 116 Páginas.

PIAGET, Jean. La Genesis de las Operaciones Concretas, Madrid, -- Morata 1981. Tomado de la Ant. Desarrollo del Niño y Aprendizaje-Escolar, Página 333 - 338.

PANSZA, Margarita. Una Aproximación a la Psicología Genética de Jean Piaget, México, 1979. Tomado de la Ant. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar pág. 197 - 211.

SANTILLANA S.A. Diccionario de las Ciencias de la Educación, Madrid, 1983, 1433 págs.

S.E.P. Juega y Aprende Matemáticas, México, D.F. 1991, 96 págs.

S.E.P. Plan y Programas de Estudio Primaria, México, 1993, 76 - págs.

S.E.P. Mi libro de Primero Parte I, México, 1984, 240 págs.

S.E.P. Guía Metodológica de Educación Física para Docentes del Medio Indígena, México 1989, 192 págs.

U.P.N. Ant. Criterios para Propiciar Aprendizajes Significativos en el Aula, México, 1993, 150 págs.

U.P.N. La Matemática en la Escuela III, México, 1994, 638 págs.

U.P.N. Ant. Organización de Actividades para el Aprendizaje, México, 1993, 150 págs.

CEDULA DE OBSERVACION ANEXO I

NOMBRE DE LA ESCUELA: - - - - -
 C.C.T.: - - - - - -ZONA ESC.- - - - -
 NOMBRE DEL ALUMNO: - - - - -
 GRADO: - - - - - -GRUPO: - - - - -
 LUGAR Y FECHA: - - - - -

INSTRUCCIONES: Marque con una x dentro de cada recuadro.

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular
Participa				
Elabora Trabajos				
Es organizado				
Propone ideas				
Interacciona con el maestro				
Interacciona con sus compañeros				
Muestra interés				

EL PROFESOR DE GRUPO

ANEXO 2

PEGA SEMILLAS EN BASE AL SIMBOLO DE CADA UNO DE LOS CUADRITOS.

Uno	1	Dos	2	Tres	3	Cuatro	4
Cinco	5	Seis	6	Siete	7		
Ocho	8	Nueve	9	Diez	10		

NOMBRE DEL ALUMNO

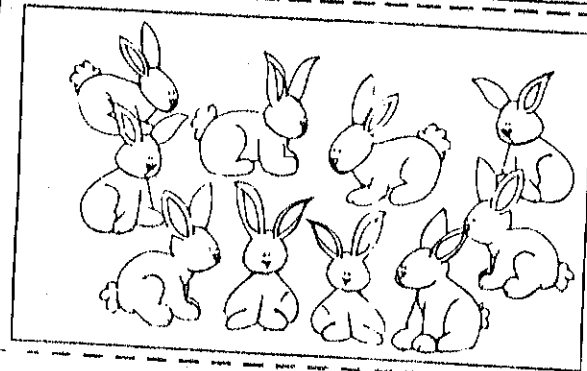
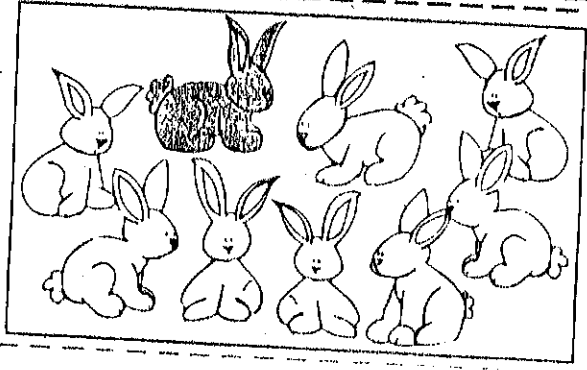
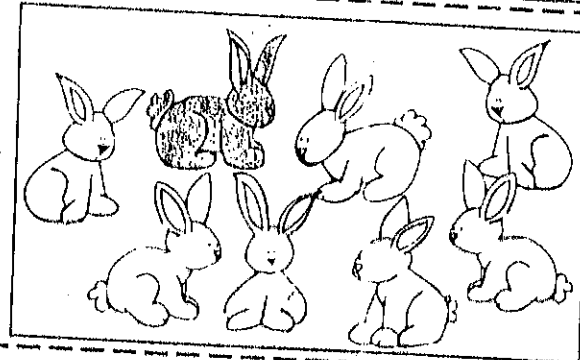
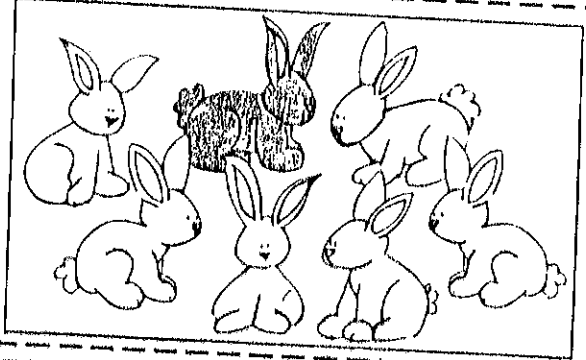
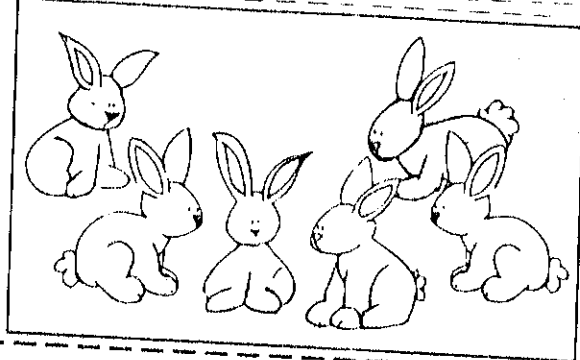
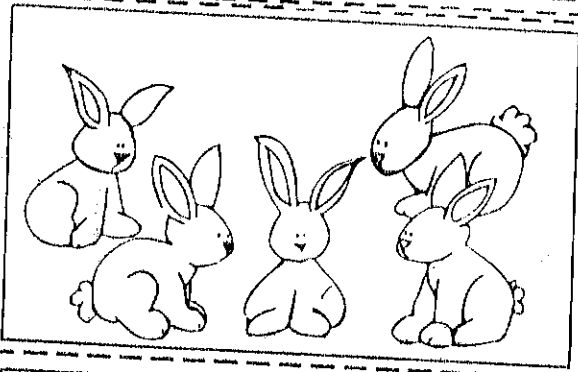
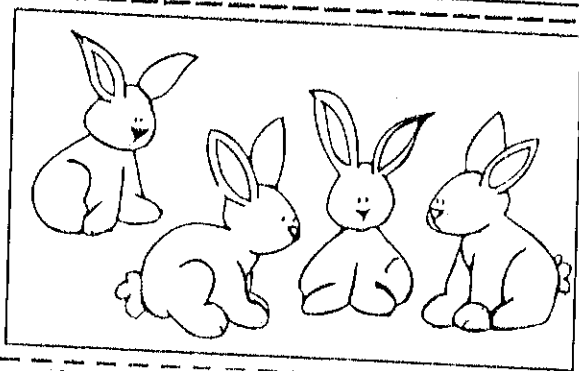
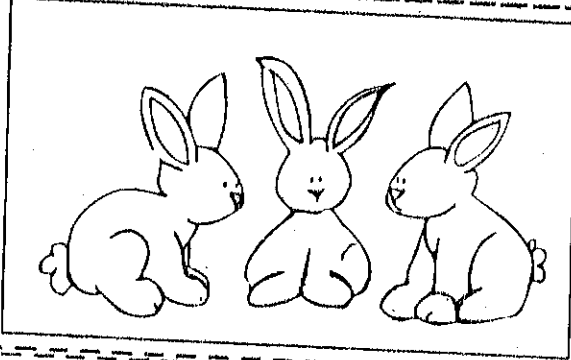
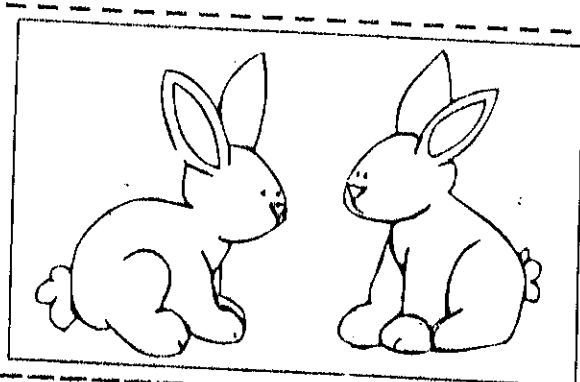
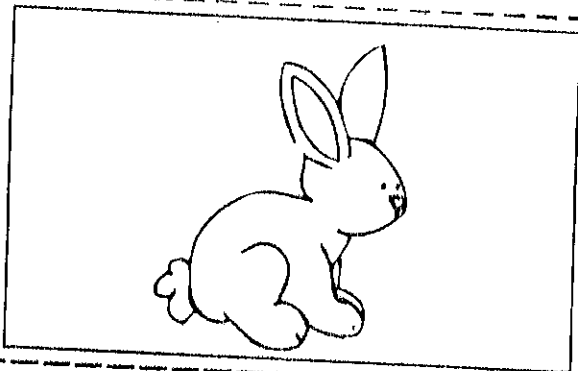
ANEXO 3

* Ejercicio para evaluar la comprensión del concepto del número -
del 1 al 10.

* Recorta los cuadritos y pega según el símbolo que corresponda -
a cada conjunto de conejitos.

*

NOTA: Se utilizarán los anexos 3-A y 3-B que están a la vuelta de
la hoja.



2

4

6

8

10

1

3

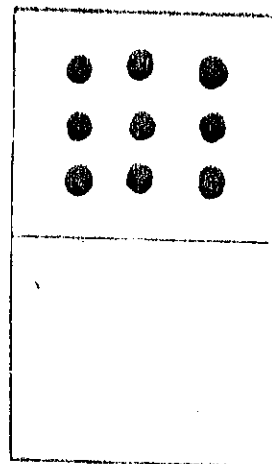
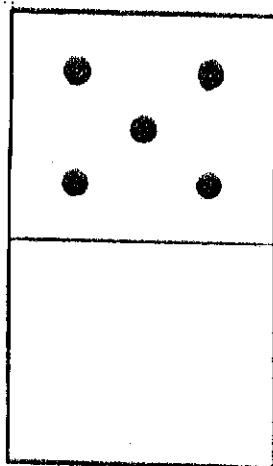
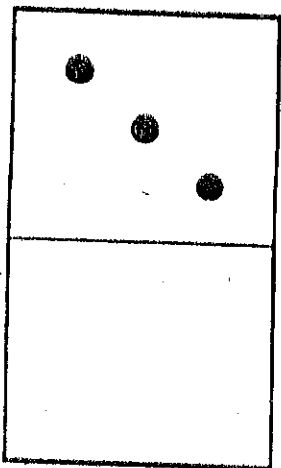
5

7

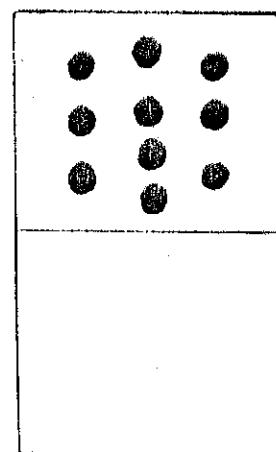
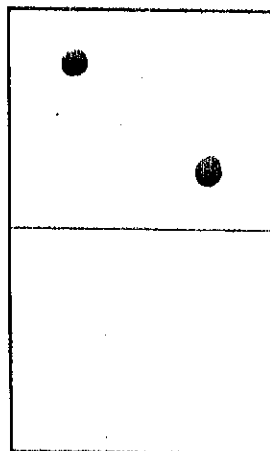
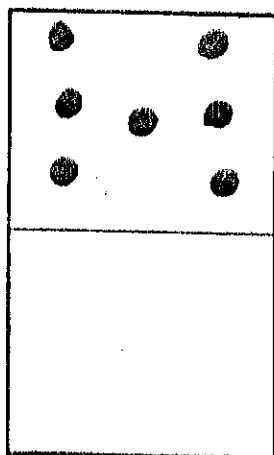
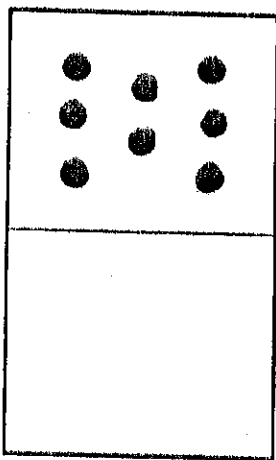
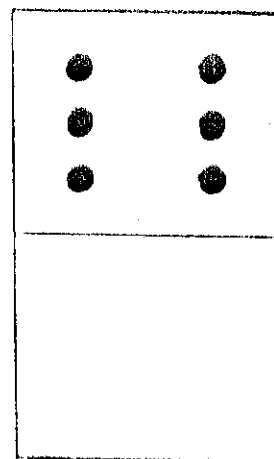
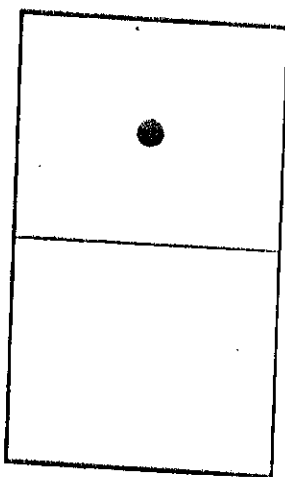
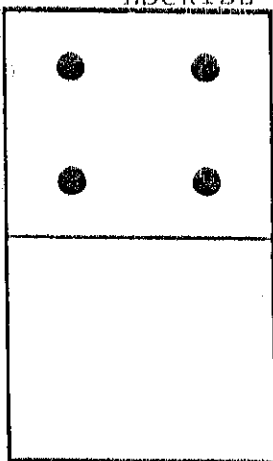
9

ANEXO 4

EJERCICIO DE EVALUACION SOBRE LA COMPRESION DEL CONCEPTO DE LOS
NUMEROS NATURALES DEL 1 AL 10.



ESCRIBE EL NUMERO Y NOMBRE QUE CORRESPONDA A CADA FICHA DE DOMINO



ANEXO 5

DESCRIPCION DE LOS JUEGOS DIDACTICOS

1.- CARRERA DE ENCOSTALADOS.

Organización: Los alumnos se colocan dentro de los costales y a una señal se desplazan saltando hasta un punto determinado. Se sugiere que avancen libremente, en obstáculos, zig-zag, etc. El que logre llegar a la meta es el triunfador.

2.- LOS REYES EN SU CASTILLO.

Organización: Se marca un círculo grande y visible en el suelo en el que se colocarán los jugadores. Estos deberán estar tomados de las manos en parejas. A una señal tratarán de empujarse para quedar fuera del círculo sin que se suelten de las manos. Los últimos que queden dentro del círculo serán los reyes del castillo. Variante: pueden pintarse dos o tres círculos, deben empujarse con los hombros, espaldas, cadera, etc.

3.- LAS FLORES.

Organización: Se forma al grupo en tres círculos, cada círculo escogerá en secreto el nombre de una flor, habrá un niño que tomará el papel de EL VIENTO. Los jugadores de los círculos empezarán a girar, el viento irá a cada grupo para adivinar el nombre de la flor que representa, si adivina, los niños saldrán corriendo en direcciones diversas para evitar ser tocados por el viento. Si el viento no adivina la flor elegida en el círculo, entonces pasará a otro círculo a intentarlo. Si alguno de los integrantes del círculo es tocado tomará el papel de EL VIENTO.

4.- EL CAZADOR, EL GORRION, LA ABEJA Y LA FLOR.

Organización: Se forman a los alumnos en círculo tomados de las manos. Se escogen 4 jugadores que representarán al cazador, al gorrion, la abeja y la flor. Los cuatro jugadores se colocarán repartidos fuera del círculo, el cazador tratará de atrapar al

gorrión, el gorrión a la abeja, la abeja a la flor y la flor al cazador. Los cuatro tienen que atacar y defenderse a la vez. A una señal los jugadores se pondrán en acción, entrando y saliendo del círculo libremente. Tan pronto se atrapen uno al otro, se escogen nuevos jugadores.

5.- CARRERA DE OBSTACULOS.

Organización: Se forman equipos de 5 elementos por columna en hilera, habrá una sola línea de salida para los equipos en competencia. Los jugadores se sentarán en el suelo y guardarán la posición obligada, (piernas extendidas al frente y sentados). Se colocará una meta a 15 ó 20 metros de distancia. Comenzarán el juego los últimos de cada equipo quienes corriendo en zig-zag saltarán sobre las piernas de sus compañeros para proseguir en carrera hasta la meta, regresarán a sentarse hasta adelante. Cuando estén ya sentados los últimos saldrán inmediatamente para seguir con el juego y llegar a la meta final todos los equipos. Gana el que haga menor tiempo de traslado.

6.- EL DADO.

Organización: Se sientan en cuclillas formando un círculo, cada jugador debe tener 6 fichas (piedritas, palitos, dulces, globos, canicas, etc.) A una señal empiezan a tirar el dado en el centro en la primera ronda cada jugador tendrá que poner el tanto de fichas que marque el dado, en la segunda ronda, tomará objetos del montón, solo si el dado cae en 6 puntos. Termina el juego cuando ya no haya fichas o no alcancen para cobrar, reiniciando nuevamente el juego.

7.- ENSARTADO DE POPOTES.

Organización: Se forman parejas de alumnos a libre elección, se pone una línea de salida. A una señal corren a ensartar con su aguja e hilo 7 popotes puestos en una caja al otro extremo, el que termina primero regresa corriendo para mostrarlo al compañero con quien hizo pareja, éste verificará el total exacto de cuentas (popotes ensartados). Cuando terminan de verificar inmediatamente corren para realizar la misma actividad que hizo el

compañero.

8.- LA PIRINOLA.

Organización: Se integran equipos según el número de alumnos, cada conjunto se sentará en cuclillas o en el suelo formando círculos, cada niño debe tener un determinado número de dulces. Para iniciar todos ponen 5 dulces haciendo montón en el centro. Cada jugador le toca ronda para bailar la pirinola (especie de trompo de seis u ocho lados planos, cada cara tendrá lo siguiente: toma 8, pon 2, toma 3, toma 5, pon 4, pon 6, toma 7, pon 1) se cobra hasta que la pirinola caiga TOMA 8, al caer otro número que no sea 8 continúa la ronda. Cuando ya no haya fichas se vuelve a empezar el juego.

9.- CARRERA DE GLOBOS.

Organización: Se integran equipos de 2 elementos, se pinta una señal de salida. Se forman en línea los primeros participantes, a una señal corren hacia los globos, los inflan y amarran en serie (nueve globos), regresan inmediatamente al lugar de salida. entregan al compañero para que verifique el número exacto de globos. Cuando termine de verificar el compañero, hará lo mismo que su pareja, al final todos los alumnos tendrán 9 globos inflados y amarrados en serie.

10.- DAMAS CHINAS.

Organización: se eligen parejas de manera libre, cada pareja tendrá a su lado una tabla de damas chinas y 10 canicas del mismo color, (tabla que tiene en el centro una estrella de seis picos, en cada pico tiene 10 perforaciones en donde caben el número -- igual de canicas, el área central tiene perforaciones también -- por donde pasarán desfilando en forma vertical, horizontal, diagonal o hacia atrás en el momento de moverlas, cada canica que pasa por cada perforación, cuando esté obstruida puede brincarse una canica pero no más de dos juntas). A una señal empieza el -- juego por parejas. Gana el que llegue primero con las 10 canicas en el lugar que ocupan las canicas del contrario.

