

CAPITULO 1: PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.

LA INSTITUCIÓN.

Alerce es una institución educativa de carácter privado, interesada en una formación que atienda y perfeccione las diferentes dimensiones humanas de sus educandos. Pretende alentar en el niño la actitud científica y el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y educativo; estimular la actividad artística y el acercamiento a la cultura; impulsar las habilidades deportivas y propiciar la vivencia de valores. Para lograrlo cuenta con programas que van desde educación inicial, preescolar, primaria y secundaria.

Específicamente en educación preescolar, existen propósitos bien definidos que permiten al niño:

- a) adquirir conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para el aprendizaje permanente.
- b) dar respuestas o soluciones a problemas que se les presenten y necesitan resolver.
- c) aumentar su autoestima y su seguridad en la realización de sus actividades,
- d) adquirir y desarrollar las habilidades intelectuales que le permitan aprender permanentemente y con independencia,
- e) actuar con eficacia e iniciativa en los aspectos prácticos de la vida cotidiana,

f) adquirir conocimientos fundamentales para comprender los acontecimientos naturales en particular los que se relacionan con la salud, con el cuidado de su ambiente, etc.

De esta manera, Alerce, Formación Integral S.C. se apega a los planes del programa de educación básica que establece la Secretaría de Educación Pública, enfocándose en el método por proyectos. Este método consiste en guiar a los niños, de manera grupal, para que logren construir y elegir proyectos que le permitan planear juegos, actividades, desarrollar ideas, deseos que decidan trabajar y hacerlos realidad al ejecutarlos. Así mismo, con la finalidad de proporcionar una verdadera formación integral, se ofrecen los siguientes programas: Matemáticas, Lecto-escritura, Computación, Inglés, Música, Asambleas, Conferencias, Taller de títeres, Taller de pintura, Taller de lectura, Taller de cantos, ritmos y juegos.

El método por proyectos considera los aspectos más importantes del desarrollo del niño como son las dimensiones afectiva, social, física e intelectual.

DIMENSIÓN AFECTIVA: Se refiere a las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos y familiares con los que establece sus primeras formas de relación y después se amplía el campo de relación con sus

compañeros de Jardín de niños, maestros y adultos de su comunidad. Esta dimensión contiene los aspectos de identidad personal, cooperación, participación, expresión de afectos y autonomía (SEP, 1993).

DIMENSIÓN SOCIAL: Es la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura, a través de las interrelaciones con los integrantes del grupo al que se pertenece. Aquí se aprenden normas, hábitos, habilidades valores y actitudes para convivir. Contiene los aspectos de pertenencia al grupo, costumbres, tradiciones familiares, de la comunidad y valores nacionales.

DIMENSIÓN INTELECTUAL: Es la construcción de conocimientos que se dan a través de las interacciones con los objetos, personas, fenómenos, situaciones de su entorno y experiencias previas que ha tenido el niño. Los aspectos del desarrollo que contiene ésta dimensión son: la función simbólica, construcción de relaciones lógicas como las matemáticas, lenguaje y creatividad.

DIMENSIÓN FÍSICA: A través de los movimientos que el niño realiza con su cuerpo, va adquiriendo experiencias que le permiten mayor dominio y control

sobre sí mismo, descubre las posibilidades de desplazamiento con los que va integrando su esquema corporal, estructura la orientación del espacio y el tiempo. Los aspectos que aquí se desarrollan son la integración del esquema corporal, relaciones espaciales y temporales.

Al trabajar conjuntamente las cuatro dimensiones que integran el desarrollo, se logra el aprendizaje integral en los niños.

JUSTIFICACIÓN

El interés por éste tema surgió a partir de observar la problemática que existe actualmente con respecto a la adquisición de habilidades matemáticas en todos los niveles de educación formal en los estudiantes; En 1996 el Centro de Investigación de Modelos Educativos (Quintero, 1997), realizó una investigación con el propósito de detectar el gusto por las matemáticas con 446 alumnos de 3° a 6° grado de primaria de cuatro escuelas de la ciudad de México, los datos arrojados por la investigación se presentan en la tabla 2.

Tabla 2: Investigación realizada por el CIME, el gusto por las matemáticas.

Grado escolar	3°	4°	5°	6°
Me gustan	60%	58%	40%	39%
Son interesantes	76%	60%	56%	51%
Son divertidas	59%	50%	33%	21%
Son fáciles	48%	37%	30%	22%
Aversión	22%	27%	39%	52%

Con éstos datos se puede concluir que el gusto por las matemáticas va disminuyendo gradualmente conforme se avanza en la escolaridad, ya sea por que no le encuentran relación en la vida real, porque les son aburridas, no les

entienden, etc. por tal motivo al llegar a niveles de escolaridad superior tratan de evadir las áreas en las que estén relacionadas con las matemáticas.

Quintero (1997), afirma que la enseñanza de las matemáticas ha producido una gran inseguridad en todas aquellas personas que no ven las relaciones y procesos numéricos tan evidentes. En algunos casos se reduce a las matemáticas a procedimientos y formulas que deben ser aprendidas aunque no sean comprendidas y como consecuencias van quedando lagunas de conocimientos que les impiden seguir la secuencia e incremento gradual en las dificultades que requiere ésta disciplina. Los alumnos tienden a memorizar las cosas e intentan aplicarlas sin entenderlas, lo que contribuye a hacerlas incomprensibles y aburridas.

Por otra parte, con lo que respecta a mi experiencia de trabajo he observado que algunos niños al ingresar a la educación básica, principalmente el primer año de primaria, presentan dificultades en el entendimiento y adquisición de las habilidades matemáticas, requiriendo apoyo externo para poder avanzar de manera similar a los compañeros del grupo al cual pertenecen. Las dificultades que muchos de los alumnos presentan, puede deberse a que la enseñanza de las matemáticas las desvinculan de la realidad.

Muchos de los maestros aprendieron las matemáticas sin entenderlas y comprenderlas, sólo las memorizaban. Una de las causas por lo que las matemáticas les son difíciles a los alumnos, es por que se les trasmite la aversión, la complicación para comprenderlas y aburrimiento que los mismos maestros alguna vez sintieron por ellas; éstos sentimientos de inseguridad son percibidas por los alumnos Quintero (1997). Por tal motivo, el presente trabajo abarcará un aspecto de las matemáticas, la habilidad de conteo en niños de cinco a seis años de edad, presentándoles juegos y actividades de acuerdo a su edad, en las cuales sientan que solamente están jugando y no realizando actividades meramente escolares, en la realización de dichas actividades utilizarán objetos con los cuales interactúan diariamente como, lápices, crayolas, cucharas, platos, piedras, sus zapatos, por mencionar sólo algunos. Por medio del juego dirigido o de reglas, los alumnos reproducirán acciones que viven diariamente y que a través de éstos lleguen a comprender las actividades para que al llegar a niveles de educación primaria, sea más natural y espontánea la construcción de los conocimientos que él mismo irá elaborando y perfeccionando a partir de sus contactos con los objetos y el medio que los rodea.

Mi propuesta se enfocará por medio de juegos, porque en el desarrollo del niño, éste desempeña un papel muy importante en la edad preescolar, ya que no sólo se toma como un entretenimiento, sino que también es una forma de expresión mediante la cual se desarrollan habilidades, se hacen cambios en las relaciones espacio – temporales, en el conocimiento de su cuerpo y en general en la estructura del pensamiento (Delval, 1996).

“El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa con el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos y conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, y lo primordial, es que le resulta placentero, al mismo tiempo en que crea y recrea las situaciones vividas” (SEP, 1993, p.22).

Mediante ésta estrategia la institución busca prevenir las posibles dificultades en las nuevas generaciones. Estimulando a los niños en las diferentes áreas del desarrollo, desde el nivel preescolar. En ésta institución se enfrenta a los niños a situaciones en las cuales puedan ir construyendo su propio conocimiento de las cosas. Los niños, de acuerdo a su edad, realizan críticas constructivas, dan alternativas de solución a posibles problemáticas a las que se pueden enfrentar; de esa manera van construyendo las bases del pensamiento lógico matemático.

Para lograr dicho propósito, se propone un manual, para el profesor, de actividades que los niños de cinco a seis años requieren realizar. En el apartado de la metodología se desarrollarán éstas actividades.

Es importante mencionar que en ésta institución educativa, los niños que han tenido un seguimiento de la educación inicial a la básica, presentan menor dificultad en el área de las matemáticas, que los niños que han ingresado al nivel primaria viniendo de una institución educativa con modelo tradicional, por lo que se realizó una entrevista verbal con las maestras de primaria, básicamente con las de primero y segundo grado, preguntándoseles el nivel de conocimientos que traen los niños de nuevo ingreso que no vienen del preescolar de ésta institución y las respuestas fueron las siguientes :“ Los niños de nuevo ingreso que no provienen de ésta institución traen las nociones de conocimiento de los números, más no la cantidad que éstos representan, es decir, conocen la grafía del número pero no lo que representa; por ejemplo: si se le presenta un número (7) sabe decir su nombre “siete” y para verificar si el niño sabe realmente lo que éste representa, se le pide que haga un conjunto conteniendo la cantidad que sea representativa a dicha grafía y son pocos (4 de 10 niños) los que lo realizan correctamente”.

Pese a reconocer la grafía del número, no traen las bases para el reconocimiento de relaciones espacio-temporales, difícilmente resuelven problemas de razonamiento que se les plantean, no perciben características cualitativas de los objetos, por ejemplo: ¿para qué sirven?, ¿de qué están hechos?; realizan con dificultad ejercicios de seriación, comparación y otras nociones que conforman las bases del pensamiento lógico-matemático.

Por otra parte las maestras señalaron que los niños que provienen del preescolar de dicha institución, traen los precurrentes de las matemáticas como: nociones de espacio y tiempo, resolución de problemas, agrupación de un mismo objetos en diferentes conjuntos observando sus características, reconocen la cantidad y la grafía que un número representa, pueden sumar y restar sin que se le enseñe las operaciones convencionales de suma y resta, sino por medio de problemas de adición y sustracción de objetos, por ejemplo, Ana compró 2 chicles y Lupita le regaló 1 chicle; ¿cuántos chicles tiene Ana? (ejercicios de adición) o Ana compró 5 chicles y le regaló 1 a su amiga Lupita, ¿cuántos chicles le quedaron a Ana? (ejercicios de sustracción). Los logros anteriormente mencionados han sido posibles enfrentando al alumno a situaciones cotidianas y sobre todo poniéndolo en contacto con los objetos reales de su entorno. Los individuos no sólo forman conocimientos concretos

sino que adquieren sistemas para recibir información y transformarla. Más que los conocimientos concretos que posee un individuo, lo que los capacita para aprender son las formas de abordar o interactuar con los objetos de su entorno (Delval, 1996).

Para lograr la habilidad de conteo en los niños de cinco a seis años, se pretende que el educador cree ambientes naturales en los cuales el sujeto, por medio del juego, realice actividades que lo lleven a construir sus propios conocimientos y reflexione ante ellos. Al decir "crear ambientes naturales" me refiero a presentarle al alumno situaciones de su vida diaria. Por ejemplo el proyecto puede ser "Juguemos al Restaurante dentro del salón de clases", en donde el propio niño proponga los objetos necesarios para la construcción, los alimentos que se prepararán, los muebles que se requieren para el mismo, si los alimentos se venderán y cuanto será su valor, entre otros. Situaciones como éstas son las que enriquecen el aprendizaje y conocimiento del niño, desarrollan su creatividad, su lenguaje, su pensamiento lógico y se enfrentan a la solución de problemas; por tal motivo se sugiere que las situaciones a las que se enfrente al niño sean a través del juego, ya que éste es el medio por el cual los niños desarrollan sus potencialidades, expresan sus deseos y conflictos, escenifican situaciones vividas cotidianamente,

provocando cambios en las relaciones que establece con las personas y con su entorno. También se considera que el juego es “una especie de escuela de relaciones sociales” (SEP, 1993), ya que disciplina a los niños de manera que ellos mismos toman acuerdos, comparten ideas, dialogan entre sí.

Un punto muy importante es que los educadores deben de contar con las habilidades, conocimientos y formas de expresión que la escuela proporciona, para permitir la comunicación y comprensión de información en los estudiantes, presentada a través de medios de distinta índole (SEP, 1993).