

**El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento numérico en la
dimensión cognitiva en niños de 5 años del grado transición**

Estudiante

Nohora Consuelo Fagua Muñoz

Docente

Karen Lorena Lucuara

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2021

Resumen

El proceso de investigación presentado en este documento, se desarrolló en el contexto del Colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander, ubicado en el municipio de Duitama Boyacá, en la zona urbana. Describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el proceso de investigación desarrollado con un grupo de niños - niñas de cinco años del grado transición, centrada en la generación de la estrategia pedagógica; el juego para fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva.

La técnica implementada fue la observación directa de la población objeto de estudio, los instrumentos utilizados fueron los diarios de campo, registros fotográficos, los videos, las rejillas, así como el diseño y la aplicación de intervenciones pedagógicas que involucraron el juego.

Los resultados demuestran que con el diseño e implementación de actividades que encierren el juego como estrategia para fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños; aumentan su motivación, aprenden jugando, se fortalecen las prácticas pedagógicas de los maestros; quienes deben ver el juego como una estrategia para favorecer las actividades pedagógicas y el desarrollo de temáticas propuestas de las matemáticas en el plan de clases de los niños de transición.

Palabras claves: Juego, Estrategia pedagógica, Pensamiento numérico, Dimensión cognitiva.

Abstract

The research process presented in this document was developed in the context of the Francisco de Paula Santander Municipal Technical College, located in the municipality of Duitama Boyacá, in the urban area. Describes the methodological and conceptual elements that comprised the research process developed with a group of five-year-old boys - girls from the transition grade, focused on the generation of the pedagogical strategy; the game to strengthen numerical thinking in the cognitive dimension.

The technique implemented was the direct observation of the population under study, the instruments used were field diaries, photographic records, videos, grids, as well as the design and application of pedagogical interventions that involved play.

The results show that with the design and implementation of activities that include the game as a strategy to strengthen numerical thinking in the cognitive dimension of children; they increase their motivation, they learn by playing, the pedagogical practices of teachers are strengthened; who must see the game as a strategy to favor pedagogical activities and the development of proposed themes of mathematics in the class plan of transitional children.

Keywords: Game, Pedagogical strategy, Numerical thinking, Cognitive dimension.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la Propuesta de Pedagogía.....	5
Marco de Referencia.....	7
Pregunta de Investigación.....	10
Marco Metodológico	11
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica	11
Metodología	13
Espacios a utilizar:	14
Equipo de trabajo:	14
Producción de Conocimiento Pedagógico	15
Implementación	19
Análisis y Discusión	21
Conclusiones	25
Referencias.....	28
Anexos.....	30

Diagnóstico de la Propuesta de Pedagogía

Esta propuesta se enmarco en el contexto del Colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander, ubicado en el municipio de Duitama Boyacá, en la zona urbana, el tipo de población que atiende; la mayoría son mestizos, se encuentran en estratos 1, 2 y 3, los niveles que ofrece la institución educativa son preescolar, básica primaria y básica secundaria con modalidad técnica, el modelo pedagógico implementado es el tradicional, el grado y la edad a los que se dirige la propuesta; son los estudiantes del grado transición de cinco años de edad.

El planteamiento del problema evidenciado en el Colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander, se detectó por medio de la técnica, observación directa; se evidencia la falta de motivación que presentan los estudiantes del grado transición para el desarrollo de las actividades escolares del área de matemáticas estableciendo algunas características como: la desmotivación, la falta de energía. Una de las causas de esta situación es la exigencia del colegio a cumplir con los temas que se encuentran en el plan de estudios; por lo tanto, la docente por cumplir estas exigencias académicas deja un poco de lado uno de los principios fundamentales de la educación preescolar que es la lúdica, y este hecho lleva a los niños a la monotonía. Es por eso que llegue a la conclusión de que como las clases de matemáticas son monótonas y repetitivas, veo la necesidad de implementar el juego como una estrategia pedagógica; ya que por medio del juego los niños se pueden mostrar más atentos y receptivos a la hora de adquirir el conocimiento de una manera divertida, en donde el niño sea visto como un agente activo - participativo en la construcción de su propio aprendizaje.

La finalidad que se espera alcanzar con la implementación de esta pregunta problema; es que los estudiantes de dicho grado, por medio del diseño e implementación de actividades pedagógicas que involucren el juego; fortalezcan el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva, dando como resultado que los infantes puedan relacionar los conocimientos previos con los ya adquiridos. Además, que apoye al maestro a ser más activo; capaz de proponer alternativas de solución innovadoras y eficaces, como por ejemplo el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del menor; en este caso proponer por medio del juego una estrategia que permita el fortalecimiento del desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora. Los propósitos fueron:

Diseñar actividades pedagógicas que contribuyan a fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado de transición del colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander.

Aplicar las actividades diseñadas para fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado de transición del colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander.

Evaluar si el juego como estrategia pedagógica fortaleció el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado de transición del colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander.

Marco de Referencia

El saber pedagógico se construye en base a la necesidad de implementar acciones formativas innovadoras que respondan a las necesidades de los niños y a la realidad cambiante de sus contextos sociales. Además de ser maestros orientadores, se debe proporcionar a los infantes un ambiente de interacción social amigable – creativo – inclusivo - responsable y de calidad en donde todos los niños y niñas puedan hallar los mejores escenarios para el desarrollo de su potencial y en los cuales se reconozca a los educandos como personas activas de su proceso de enseñanza – aprendizaje.

La relación que existe entre el saber pedagógico es que el juego es la actividad en la cual los niños – niñas se relacionan con sus pares y con el mundo que los rodea; además que lo hacen de una manera espontánea, libre, en el ponen a prueba su capacidad de explorar – imaginar – imitar - socializar y crear.

Según Calero (2003):

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea. (p.85)

A través del juego los niños – niñas aprenden a conocer el mundo, interpretan la realidad, toman roles y asumen normas. De acuerdo con Madeiros (2005)” Reconoce que “los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego” (p.97). Por consiguiente, es importante ofrecerles a los niños de preescolar un aula de clase dinámico, divertido; en donde sea posible la participación de todos y por su puesto se adquieran aprendizajes significativos.

En el saber, lo que se quiere es no ver el juego como una distracción del niño sino como una herramienta para fortalecer los conocimientos; es decir no solo verlo como una actividad para ocupar el tiempo libre, sino una oportunidad que le permite al niño aprender de una forma divertida tomando en cuenta varios factores. En este sentido (Ospina, 2015) Toma como referente a Froebel (2003) “el juego como la más pura actividad del hombre” (p.9).

La matemática es fundamental puesto que le ayuda al niño y niña a desarrollar su parte intelectual, a ser lógico, a tener un razonamiento ordenado y a preparar la mente para tener un pensamiento crítico y abstracto. Ya que estudia, los números, los símbolos, las nociones, las figuras geométricas, entre otros. En este sentido (Barbosa, 2015) Toma como referente a:

Duda (2014):

La cuestión matemática se da inicio en el pensamiento abstracto de los hechos dados en el tiempo y el espacio. Está conformada por importantes elementos denominadas nociones, que se forman a través de un proceso de idealización y abstracción. Una vez que se llegan a formar las nociones es cuando evolucionan las matemáticas como una actividad libre de la mente humana que refleja ideas profundas. (p.36)

Por consiguiente, es esencial promover en los niños – niñas, el desarrollo de las habilidades matemáticas desde edades tempranas para que aprenda a resolver problemas a partir de actividades cotidianas, esto debe ir acompañado de estrategias significativas y se logra a partir del juego como una posibilidad de aprendizaje más creativo y participativo. En este sentido (Barbosa, 2015) Toma como referente a:

Sandía, (2002):

El objetivo de estimular la mediación de las nociones lógico matemático en niños de pre escolar a través de entrenamiento de pares utilizando como principal herramienta al juego, dando como resultado una mejora considerable en los niños que estaban en proceso de consolidación de las nociones matemáticas, concluyendo que es posible lograr la mediación de las nociones lógico matemáticas a través del entrenamiento a los pares más aventajados. (p.36)

Es necesario reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje de los niños. En este orden de ideas fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado transición. Según Piaget (1986) "el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje"(p. 12). Dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que unen el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia. Además, que a través del juego como estrategia pedagógica se genera un incentivo para la mejora de la calidad de la enseñanza – aprendizaje en el grado transición.

Los acuerdos generados con los estudiantes participantes fueron:

Que hallen en el juego una estrategia para reforzar sus conocimientos matemáticos.

Que en el transcurso del desarrollo de la actividad mejoren su comunicación, para hacer de los espacios un ambiente agradable y generador de conocimientos.

Que se refleje una buena disposición para participar y hacer de esta actividad un momento en el cual se halle el objetivo principal que es el fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva.

Pregunta de Investigación

La pregunta de investigación planteada es ¿Cómo a través del juego como estrategia pedagógica se puede fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado transición del colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander?; Tal proceso investigativo aplica la técnica de la observación directa de los educandos del grado transición; evidenciando la falta de motivación que presentan los estudiantes de dicho grado para el desarrollo de las actividades escolares del área de matemáticas, estableciendo algunas características como: la desmotivación, la falta de energía. Una de las causas de esta situación es la exigencia del colegio a cumplir con los temas que se encuentran en el plan de estudios; por lo tanto, la docente por cumplir estas exigencias académicas deja un poco de lado uno de los principios fundamentales de la educación preescolar que es la lúdica, y este hecho lleva a los niños a la monotonía.

Es por eso que llegué a la conclusión, que teniendo en cuenta de que las clases de matemáticas son monótonas y repetitivas; veo la necesidad de implementar el juego como una estrategia pedagógica, ya que por medio del juego los niños se pueden mostrar más atentos y receptivos a la hora de adquirir el conocimiento de una manera didáctica; tomando en cuenta que el niño debe ser participe para la construcción de su propio aprendizaje.

Marco Metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Los maestros enseñan lo que enseñan; con la intención de producir un cambio en el alumno, teniendo una serie de acciones planificadas – metas claras, seleccionando estrategias de enseñanza según las necesidades de los educandos de tal modo que les permitan alcanzar las metas de aprendizaje. El maestro es autónomo de elegir la forma como desarrolla el paso a paso, para influir en los educandos de una manera significativa y oportuna. Según Davini (2015). “considera que los profesores deben discriminar las estrategias más adecuadas según la etapa de formación” (p. 144).

Además, es importante que, como maestros, presenten diversos recursos y oportunidades para que ellos puedan adquirir una comprensión profunda de lo que se está enseñando orientando y guiando a los alumnos en el proceso de construcción - de comprensión y por su puesto obtener evidencias de un aprendizaje significativo.

Es necesario aprovechar la oportunidad de articular los contenidos disciplinares con las necesidades y problemas reales realizando una indagación sistemática y coherente que encierre aprendizajes pertinentes al contexto socio cultural del estudiante; a diario se hace necesario que el maestro evalúe sus prácticas educativas, tomando acciones creativas en pro de la integración curricular y la generación de conocimiento; el desarrollo de acciones, herramientas y proyectos pedagógicos basados en el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje de las matemáticas, implementando acciones enfocadas a reconocer el juego como algo natural y preferido de los niños menores de 5 años, que conlleva a ser una oportunidad para salir de la monotonía de las clases del área de matemáticas; emprendiendo acciones acordes a la

edad y a los intereses de los niños, fortaleciendo el aprendizaje significativo, la participación y la actividad permanente como la mejor manera de aprender a aprender. Así mismo la sistematización de la práctica contribuyó a la formación como maestra, puesto que se logró identificar, caracterizar, clasificar, describir, analizar, reflexionar críticamente y socializar acerca de la experiencia vivida.

En este sentido O. Jara (1998)

La sistematización es la interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, como se han relacionado entre sí y por qué lo han hecho de ese modo. (18)

A sí mismo permite una interpretación crítica de la realidad, ayudando a organizar los conocimientos y por lo tanto ordenar el proceso realizado como contribución a siguientes experiencias. Es así, que es importante realizar la sistematización de la práctica, puesto que no solamente permite identificar, sino que posibilita calificar el proceso realizado en la práctica pedagógica.

El diario de campo es el instrumento que aporta en el desarrollo de capacidades como maestra, puesto que es un instrumento que permite una reflexión constante y el análisis de un pensamiento reflexivo; ya que en él se recoge el registro de los aspectos observados y vividos, el cual ayuda a la construcción del documento con anotaciones narrativas y hechos reales, los cuales permitió dejar evidenciado lo observado y lo vivido durante el desarrollo de la práctica; conservando los aspectos más significativos posibilitando el volver una y otra vez revisar lo vivido y lo visto lo que me permitió analizar, interpretar, ampliar y restablecer de nuevo la información.

Es por eso que la maestra estará en capacidad de proponer estrategias que involucren la participación de todos los niños – niñas; permitiendo realizar una reflexión crítica sobre sus ideas, conocimientos y sus formas de enseñar, el cual les posibilite tomar conciencia y emprendan nuevos metodos a la hora de enseñar.

Metodología

Esta investigación se desarrolla desde la perspectiva del enfoque metodológico (Investigación – acción). Según Boggino, (2014) “Es un proceso de indagación y análisis sobre lo que acontece en la práctica, y desde la óptica de quienes lo viven se procede a una reflexión y actuación sobre las situaciones problemáticas que afectan dicha práctica” (P.15). La finalidad que se espera alcanzar con la implementación de esta propuesta pedagógica; es que los estudiantes de dicho grado por medio del diseño e implementación de actividades que involucren el juego como estrategia pedagógica; para fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva en los niños de 5 años, presentada en forma de secuencia didáctica. Dando como resultado una mejor comprensión de los temas vistos y por consiguiente un aprendizaje significativo. En este sentido, (Ospina, 2015). Señala que, además apoya al maestro a ser más activo; capaz de proponer alternativas de solución innovadoras y eficaces, como por ejemplo el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del menor.

En este caso proponer por medio del juego estrategias que permitan el fortalecimiento del desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora.

Espacios a utilizar:

El espacio para la implementación de las actividades, es la cancha de baloncesto del colegio.

Equipo de trabajo:

EL equipo de trabajo son cuatro estudiantes del grado transición.

Producción de Conocimiento Pedagógico

Los aportes a la producción de conocimiento pedagógico, respecto con la propuesta pedagógica “Como a través del juego como estrategia pedagógica puede fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado transición del Colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander”; es propiciar espacios en el aula donde el maestro proponga actividades que le permitan al niño – niña explorar – descubrir – crear – imaginar, que son naturales del infante; y que se busca ser promovidas desde el aula de clase; desde escenarios innovadores, de la elaboración de instrumentos pedagógicos para obtener un aprendizaje significativo, es decir aplicar nuevas estrategias de transferencia de conocimiento.

Es así como el juego atrae a los niños – niñas de una forma espontánea y dinámica en las maneras de enseñar y aprender. El juego es una actividad en la cual los niños – niñas se relacionan con sus pares y con el mundo que los rodea; además que lo hacen de una manera espontánea, libre, en el ponen a prueba su capacidad de explorar – imaginar – imitar - socializar y crear.

Según Calero (2003):

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea. (p.85)

De esta manera reconocer que el juego es la actividad educativa primaria del niño y no solamente una distracción para los infantes.

Esta propuesta pedagógica articula otros campos del saber de preescolar en áreas como pre escritura, inglés, informática y música, puesto que a través de la elaboración de instrumentos pedagógicos que involucren el juego, los estudiantes de preescolar se les puede estimular los sentidos y los niveles de atención, percepción, observación y motivación los cuales permitirá el refuerzo de los conocimientos ya obtenidos o la adquisición de nuevos conocimientos de una manera más abierta y dinámica. Además, el juego permite mantener activa la motivación, curiosidad y la curiosidad de los niños, permitiéndoles adquirir nuevas habilidades y destrezas.

En este sentido es importante apropiarse a partir del aula de clases; el juego entendido como una actitud/habilidad del ser, vinculadas con la propuesta pedagógica como son ser un niño- niña seguro – creativo – investigador – social – dinámico; y que por supuesto que como maestro reflexivo es de suma importancia promoverles a los educandos desde temprana edad; dado que dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece; puesto que permite desplegar un montón de habilidades/destrezas en las dimensiones socio afectivas, cognitiva, comunicativa, corporal y motriz, ética y de valores, artística y musical y espiritual.

Por lo tanto, el juego contribuye a que el niño se reconozca como individuo en el medio en el que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, libre, creativo, social y dinámico a partir de la exploración y el conocimiento; es decir para aprender. El juego unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irrepetible de enseñanza y de aprendizaje para los niños. En este caso el fortalecimiento del pensamiento numérico en la dimensión cognitiva.

Esta propuesta pedagógica puede trascender los espacios escolares apuntando a que la maestra reconozca que el juego en los niños – niñas de transición hace parte de forma natural de

ellos; y que por medio de él se puede reforzar conocimientos adquiridos de cualquier área de preescolar, siempre y cuando se tome una metodología adecuada para su aplicación. Es así que en el aula de preescolar se debe proponer actividades en las que los educandos puedan interactuar – cooperar – dialogar y participar con material concreto, para transferir conocimientos de una manera dinámica y abierta; generando en ellos un pensamiento creativo para un desarrollo integral.

La dimensión cognitiva es comprendida como un proceso evolutivo y de transformación la cual le permite al niño desarrollar sus habilidades y destrezas, a través del aprendizaje de expresiones que le sirvan para su adaptación al medio, involucrando los procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas. Según Piaget (1962) “el desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cuantitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento” (p. 1).

Teniendo en cuenta lo anterior; es importante y necesario la aplicación de estrategias enfocadas en el juego; ya que permite contribuir a cambiar el proceso metodológico en el aula de clase con acciones planeadas, que respondan a los intereses y necesidades de los estudiantes. En este sentido (Ospina, 2015) Toma como referente a

Sarlé (2001)

El juego es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que tanto padres como maestros pueden utilizar para que los niños aprendan, no solo conocimiento, también a relacionarse con los otros y con el mundo, el juego forma parte de la vida de los niños, por ende, de los preescolares. (p 22)

Por consiguiente, es importante ofrecerles a los niños de preescolar un aula de clase dinámico, divertido; en donde sea posible la participación de todos y por su puesto se adquieran aprendizajes significativos. En este sentido (Ospina, 2015) Toma como referente a Froebel (2003) “el juego como la más pura actividad del hombre (p.9). En este sentido, lograr proyectar que a través de esta propuesta pedagógica se reconozca:

Que el juego en los niños - niñas de preescolar hace parte de forma natural de ellos, además que a través de él se puede reforzar conocimientos adquiridos de cualquier área de preescolar; eligiendo una metodología adecuada para su aplicación.

Que en el aula preescolar se debe proponer actividades en las que el niño – niña puedan interactuar – cooperar – dialogar y participar con material concreto para transferir conocimientos de una manera dinámica y abierta.

Que a través del juego se puede incentivar al niño - niña a ser más activo y participativo; generando pensamiento creativo para un desarrollo integral.

Los objetivos planteados en la propuesta pedagógica se lograrán, proponiendo una actividad secuencial en la que hallen situaciones en las que le sea posible a los niños – niñas sentirse motivados – curiosos – tener un pensamiento crítico – contar con un material concreto.

Implementación

Los propósitos que se esperaron alcanzar con la implementación de la actividad “Vamos a jugar”, en el cual involucra el juego; “Juego de bolos” y “Pulpo numérico”. Lo que se quiso es que los niños – niñas refuercen el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva; de una manera divertida.

Los niños de una manera diferente, lograron comprender que entre más bolos tumbaban en cada turno; mas sumaban puntos para obtener un total alto de puntos y esto les permitía ganar, pero si al contrario tumbaban menos bolos en cada turno, esto no les iba permitir obtén un total de puntos alto para ganar.

Además, atreves del desarrollo del juego de bolos les permitió manipular material concreto, es decir por medio de los bolos y las rejillas, ellos les fue posible realizar conteo y producir un mensaje escrito con el número correspondiente a la cantidad de bolos tumbados. Además de proponer procedimientos para contar; es decir por medio de palitos o por medio de los dedos.

Con la implementación de este juego; se notaba en los rostros de los niños la motivación por participar e iniciar a lanzar para tumbar la mayor cantidad de bolos, al igual le hacían barra a su compañero de grupo y esto los llevaba a sentir mucho más entusiasmados, se colaboraban en volver a parar los bolos y estaban pendientes de sus turnos, en el momento de contar y escribir el número de bolos tumbados lo realizaban con mucha seguridad.

En la segunda sesión se evidencio que los participantes estuvieron muy activos y se les facilito asociar el conteo de los punticos por canasta; con el número que representaba el pimpón. En la escritura en la rejilla 2, del número que representaba el pimpón colocado por canasta; lo realizan de manera asertiva. Es por eso que se evidencia que a través del juego los niños – niñas se divierten, socializan, desarrollan habilidades y a la vez refuerzan conocimientos; en este caso en el are de matematicas en el pensamiento numérico.

Con el desarrolló del juego “El pulpo numérico”, los participantes lograron participar de una manera activa a través de la construcción y la implementación del pulpo numérico de una manera divertida; es decir que mientras jugaban también les fue posible fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva; puesto que los niños de una manera diferente, a través del juego como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento numérico; logrando fortalecer:

-El niño – niña asocia el numero con el conteo de 1 al 10

-El niño – niña asocia el conteo con el número del 1 al 10.

-El niño – niña fortalezca la escritura de los números del 1 al 10

Ya que atreves del avance del juego “El pulpo numérico” les permitió manipular material concreto, es decir por medio del pulpo, los pimpones y la rejilla 1, ellos les fue posible, identificar el número, realizar conteo y representar por medio de palitos el número de pimpones colocados por canasta; es decir que si en la canasta número cuatro colocaron cuatro pimpones, entonces debían dibujar cuatro palitos el cual les permitió ir contando los palitos para que no les sobraran ni les hiciera falta palitos, para de esta manera registrar de manera correcta los pimpones colocados por canasta.

Análisis y Discusión

La pregunta problema “¿Cómo a través del juego como estrategia pedagógica se puede fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado transición del colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander?” permitió establecer la relación existente entre la práctica a través de la implementación del juego de bolos, el juego el pulpo numérico y la teoría. Puesto que se evidencio el fortalecimiento del pensamiento numérico en los niños y las niñas, a partir del juego como estrategia pedagógica. Por lo anterior, se evidencia que los aprendizajes alcanzados coinciden con lo planteado en lo teórico – conceptual; porque cuando se implementa una estrategia pedagógica para fortalecer los conocimientos que poseen los niños y niñas y la adquisición de los nuevos, se debe tomar en cuenta las diferencias individuales de los niños y las niñas, sus inclinaciones, necesidades e intereses. En este sentido, los niños y niñas deben ser vistos como personas activas en su proceso de aprendizaje, y no verlos como alumnos pasivos receptores de información y conocimiento. Por lo tanto, es de suma importancia tener en cuenta que los ambientes educativos que se le ofrezcan a los niños y niñas deben ser interactivos - lúdicos es decir ofrecer a ellos espacios creativos abiertos a explorar, reflexionar, crear el cual les permita relacionar los nuevos conocimientos con los anteriores adquirido; es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Con el desarrollo del juego de bolos, ha sido una linda experiencia en la cual me siento muy satisfecha porque note en los niños la motivación de participar en el juego ya que para ellos les fue muy agradable y divertido compartir entre ellos y a la vez reforzar el pensamiento numérico de una manera dinámica. Es necesario reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje de los niños. En este orden de ideas fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del

grado transición; dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que unen el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia. Además, que a través del juego como estrategia pedagógica se genera un incentivo para la mejora de la calidad de la enseñanza – aprendizaje en el grado transición.

Por medio del desarrollo del juego de bolos, les permitió manipular material concreto, es decir por medio de los bolos y las rejillas, ellos les fue posible realizar conteo y producir un mensaje escrito con el número correspondiente a la cantidad de bolos tumbados. Además de proponer procedimientos para contar; es decir por medio de palitos o por medio de los dedos.

En el caso de la implementación del juego “El pulpo numérico”, Fue una experiencia muy significativa puesto que se evidenció que los niños realmente pueden afianzar sus conocimientos; en este caso el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva, porque se sienten motivados a participar utilizando material concreto y llamativo, permitiéndoles ser más participes de su proceso de aprendizaje de una forma más dinámica. Además, permite que el niño - la niña mantengan viva la curiosidad de querer explorar e investigar lo que les inquieta para ir construyendo ideas y generando saberes. Permitted afianzar la comunicación, estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la interacción consigo mismo y con los demás.

Esto se logró por medio de la experiencia del desarrollo del juego. Los niños de una manera diferente, a través del juego como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento numérico; lograron: comprender que entre más bolos tumbaban en cada turno; mas sumaban puntos para obtener un total alto de puntos y esto les permitía ganar, pero si al contrario tumbaban menos bolos en cada turno, esto no les iba permitir obtener un total de puntos alto para ganar.

A través del desarrollo del juego “El pulpo numérico” les permitió manipular material concreto, es decir por medio del pulpo, los pimpones y la rejilla 1, ellos les fue posible, identificar el número, realizar conteo y representar por medio de palitos el número de pimpones colocados por canasta; es decir que si en la canasta número cuatro colocaron cuatro pimpones, entonces debían dibujar cuatro palitos el cual les permitió ir contando los palitos para que no les sobraran ni les hiciera falta, para de esta manera registrar de manera correcta los pimpones colocados por canasta.

Se evidencio que los participantes estuvieron muy activos y se les facilitó asociar el conteo de los punticos por canasta; con el número que representaba el pimpón, de acuerdo al total de puntos contados por canasta. En la escritura en la rejilla 2, del número que representaba el pimpón colocado por canasta; lo realizan de manera asertiva. Es por eso que se evidencia que a través del juego los niños – niñas se divierten, socializan, desarrollan habilidades y a la vez refuerzan conocimientos; en este caso en el are de matematicas en el pensamiento numérico.

Desde mi rol como maestra, los aspectos que resalto con mi planeación; fue que se reconoció que el juego en los niños y niñas de preescolar hace parte de forma natural de ellos, permitiendo reforzar conocimientos adquiridos de cualquier área de preescolar, eligiendo una metodología adecuada para su aplicación. Resaltando, que es importante tener en cuenta que en el aula preescolar se debe proponer actividades en las que el niño y niña puedan interactuar, cooperar, dialogar y participar con material concreto para transferir conocimientos de una manera dinámica y abierta.

Por último, a través del juego se puede incentivar al niño y niña a ser más activo y participativo, generando pensamiento creativo para un desarrollo integral. Por lo tanto, es importante la planeación, porque de ahí el docente refleja su creatividad al momento de

seleccionar y organizar las actividades de aprendizaje con enfoques que permitan al estudiante desarrollar competencias y actitudes críticas sobre lo que aprende.

Las dificultades halladas en el desarrollo de la actividad, fue el cambio de lugar para la aplicación del juego, ya que no fue posible llevar a cabo el juego “Juego de bolos – El pulpo numérico”; en la cancha de baloncesto del Colegio Técnico Francisco de Paula Santander, por lo que toco desarrollarlo en la cancha de baloncesto del barrio Las Lajas de Duitama. Además, que ya no fue posible continuar con todos los 4 participantes con los que se implementó el juego de bolos; sino que toco con dos de ellos; por la razón de que los padres de familia no autorizaron su participación por motivo del incremento de casos de la covid - 19.

Por otra parte, el tiempo fue muy corto, pues los papas me recomendaron que los desocupara lo más rápido posible; por lo que nos tocó desarrollar muy rápido el juego el pulpo numérico; no teniendo la oportunidad de volver a realizar el conteo, pues me manifestaban que querían volver a colocar los pimpones en las canastas.

Conclusiones

El proceso de investigación a través de la propuesta ¿Cómo a través del juego como estrategia pedagógica se puede fortalecer el pensamiento numérico en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del grado transición del colegio Técnico Municipal Francisco de Paula Santander? Posibilitó la realización de acciones pedagógicas que fortalecieron mi quehacer pedagógico como maestra reflexiva; al entender que se deben tener en cuenta las necesidades individuales, colectivas de los educandos para así fijar estrategias pedagógicas que respondan a ellas y lograr así aprendizajes autónomos, enriquecedores y sobre todo agradables.

Por medio del diseño e implementación de intervenciones que involucraron el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje del pensamiento numérico en la dimensión cognitiva. Me permitió comprobar que a través del juego se motiva a los niños – niñas a ser más activos en su proceso de aprendizaje, y a la vez haciéndome tomar en cuenta el juego como una herramienta para abrir campo a implementar acciones significativas; donde los estudiantes puedan relacionar los conocimientos previos con los ya adquiridos.

Las competencias que adquirí como maestra reflexiva son tener gran motivación y disfrutar lo que hago, tener apertura para recibir sugerencias y recomendaciones, enfrentar nuevos retos y salir de la zona de confort, estar en constante capacitación; en búsqueda de nuevas ideas, transformar materiales y situaciones inesperadas en algo positivo; esto me permite tener presente que el juego mantiene activa la curiosidad de los niños – niñas de querer explorar e investigar lo que les inquieta, permitiéndoles construir ideas y generando saberes.

Durante el desarrollo de la actividad “Vamos a jugar”, se pudo evidenciar que la participación de los niños y las niñas es muy importante porque les permite sentirse motivados; ofreciéndoles espacios que les proporcionen la libre expresión, reconocer, percibir, identificar, explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Reconociendo que el juego en los niños y niñas de preescolar hace parte de forma natural de ellos, a través de él se puede reforzar conocimientos adquiridos de cualquier área de preescolar, eligiendo una metodología adecuada para su aplicación. Además, es importante tener en cuenta que en el aula preescolar se debe proponer actividades en las que el niño y niña puedan interactuar, cooperar, dialogar y participar con material concreto para transferir conocimientos de una manera dinámica y abierta.

Las recomendaciones claves para futuras implementaciones, son que siempre se debe tener en cuenta las necesidades individuales y grupales de los participantes, diseñar actividades acordes a las edades de los niños, contar con material concreto para el desarrollo de la actividad; además de que sea llamativo y contribuya a despertar el interés del niño por participar y esto permita movilizar aprendizajes significativos. Por último, a través del juego se puede incentivar al niño y niña a ser más activo y participativo, generando pensamiento creativo para un desarrollo integral.

Las diferencias que veo en mí como maestra reflexiva, es que el saber pedagógico se construye en base a la necesidad de implementar acciones formativas innovadoras que respondan a las necesidades de los niños y a la realidad cambiante de sus contextos sociales. Además de ser maestra orientadora, se le debe proporcionar a los infantes un ambiente de interacción social amigable – creativo – inclusivo - responsable y de calidad en donde todos los niños y niñas

puedan hallar los mejores escenarios para el desarrollo de su potencial; y en los cuales se reconozca a los educandos como personas activas de su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Referencias

Barboza, N. (2015). El juego como estrategia para de las nociones básicas de la matemática en niños de cinco años (Tesis de posgrado, Universidad San Ignacio De Loyola, Escuela De Posgrados). (p. 36)

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2032/1/2015_Chavez_El-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-de-las-nociones-b%C3%A1sicas.pdf

Chávez, N. (2015). El juego como estrategia de aprendizaje De las nociones básicas de la matemática en niños de cinco años (Tesis de posgrado, Universidad San Ignacio de Loyola) Enseñanza de la matemática por medio del juego. (p. 36)

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2032/1/2015_Chavez_El-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-de-las-nociones-b%C3%A1sicas.pdf

Cocuyame, A. (2016). Descubro mi mundo matemático a través de la lúdica (Tesis de grado, Fundación Universitaria los Libertadores). (p. 12)

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/689/CocuyameGarcíaAdriana.pdf?sequence=2>

Londoño, A. (2018). Secuencia didáctica para la construcción de la noción de número en el grado transición de educación preescolar (Tesis de grado, Universidad Santiago de Cali). (p. 26 – 27)

https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/84075/1/T01599.pdf

Ospina, M. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar (Tesis de pregrado, Universidad del Tolima).

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Ruiz, P. (s.f). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en Comparación con la teoría de Jean Piaget.

<http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTRU>

Anexos

Carpeta drive que contiene:

Diarios de campo, rejillas, registros fotográficos y links videos de las unidades siete y ocho.

Organizador grafico de la unidad cuatro.

Enlace del video diseñado en la unidad cinco.

Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1OyhSYWRdmREJR-3mKZyGHvvTjUY-U7Gq?usp=sharing>