

**Estrategias didácticas mediadas por el juego en la adquisición del pensamiento lógico
matemático**

Luz Yadira Pajoy Ultengo

Tutor:

Anyi Marcela Rodríguez Torres

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en pedagogía infantil

2021

Resumen

La Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuellar está ubicada en la zona Pedregal, del municipio de Inzá, departamento del Cauca, en el cual se desarrolló la propuesta pedagógica que contribuye a la innovación y fortalecimiento de estrategias didácticas del juego, transforma y genera el aula de clases en espacios de aprendizajes significativos, dinámicos y vivenciales, en el cual los niños y niñas del grado de transición potencian su aprendizaje jugando e interactuando con otros, en el cual se reconoce la importancia del juego y la lúdica, al ser articulados a las estrategias pedagógicas que promueven los procesos de investigación - acción educativa y la construcción del saber pedagógico y sus estrategias de aprendizaje mediante el juego en las infancias.

Se ha identificado la falta de recursos didácticos de aprendizaje articulados al juego en donde el estudio de las nociones matemáticas ha sido para los niños un área de mucha dificultad y temor en la que se imparten clases de manera tradicional o monótonas, generando el desinterés en los educandos y presenta apatía por las clases y poca asimilación de sus contenidos, se propone un proyecto de intervención pedagógico utilizando como recurso de aprendizaje el juego en el cual participaron los niños y niñas del grado transición entre 5 y 6 años de edad.

La intervención nos ha permitido reflexionar sobre la importancia que tiene el juego para la adquisición de aprendizajes y nos obliga a innovar recursos, metodologías que pueden ser utilizadas por los docentes y la transformar las clases.

Palabras clave: Estrategia, Juego, Matemáticas, Aprendizaje, Metodología

Abstract

The Luis Nelson Cuellar Agricultural Educational Institution is located in the Pedregal area, in the municipality of Inzá, department of Cauca, in which the pedagogical proposal that contributes to the innovation and strengthening of educational strategies of the game was developed, transforms and generates the classroom of classes in meaningful, dynamic and experiential learning spaces, in which transitional grade boys and girls enhance their learning by playing and interacting with others, in which the importance of play and play is recognized, as they are articulated to strategies pedagogical that promote the processes of research - educational action and the construction of pedagogical knowledge and its learning strategies through play in childhood.

The lack of didactic learning resources articulated to play has been identified, where the study of mathematical notions has been an area of great difficulty and fear for children in which classes are taught in a traditional or monotonous way, generating disinterest in students. Students and presents apathy for the classes and little assimilation of their contents, a pedagogical intervention project is proposed using the game as a learning resource in which the boys and girls of the transition grade between 5 and 6 years of age participated.

The intervention has allowed us to reflect on the importance of the game for the acquisition of learning and forces us to innovate resources, methodologies that can be used by teachers and the transformation of classes.

Keywords: Strategy, Game, Mathematics, Learning, Methodology

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	6
Caracterización de la institución educativa (IE)	6
El modelo pedagógico.....	6
Problema	7
Descripción del Problema	7
Planteamiento del Problema.....	7
Sistematización del Problema	8
Justificación	9
Objetivos	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
Marco De Referencia	11
Diálogo entre teoría y práctica:	11
Marco Metodológico.....	12
Intencionalidades de la construcción de la práctica pedagógica:.....	12
Metodología	14
Diseño de las estrategias didácticas a través del juego	15
Producción de conocimiento Pedagógico	19
Análisis y discusión	23
Conclusiones	27
Recomendaciones	28
Referencias.....	29
Anexos	30

Introducción

En donde los docentes tienen que adquirir y aplicar el saber pedagógico para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje, pero todo va sujeto con la formación que tenga el docente personal, profesional y práctico, impulsándolo a mantenerse actualizado a los nuevos métodos y metodologías de la educación, que también van evolucionando para poder ir construyendo un modelo didáctico, que ayude a facilitar el conocimiento a través de la investigación que hoy en día prestan las tecnologías, llevándolo a la práctica, logrando brindar una educación de calidad, creando una nueva toma de decisiones, entre el docente y el estudiante, con el objetivo de entablar una retroalimentación por medio de un diálogo generando una construcción en el saber, el saber ser y el saber hacer.

La propuesta pedagógica a realizar con los estudiantes de la Institución Educativa Luis Nelson Cuellar se diseñó a partir de las necesidades identificadas en los estudiantes de transición, en el cual se tiene acuerdos con ellos que son estrategias pedagógicas que les va a permitir adquirir aprendizajes de forma divertida y amena, ya que es una propuesta formativa creada para niños por medio de una metodología activa, participativa permitiendo que las clases sean atractivas generando aprendizajes significativos estimulando los procesos del pensamiento, la creatividad, además se enfoca en el desarrollo armónico e integral de los estudiantes entre 5 y 6 años ya que ellos son el semillero y actores del cambio que queremos lograr desde la etapa escolar inicial.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Caracterización de la institución educativa (IE)

La Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuellar, hace parte de la zona rural del corregimiento de Pedregal, municipio de Inzá, departamento del Cauca, en el cual su gran mayoría hace parte de la identidad y cultura Campesina, la población con la que se llevó a cabo la propuesta Pedagógica fue el grado de Transición, además encontramos que el énfasis que implementa la Institución Educativa es el Agrícola, el cual cuenta con la definición de su Proyecto Pedagógico Institucional (PEI).

El modelo pedagógico

La Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuéllar, adopta como modelo pedagógico El Constructivista y el Socialista, de acuerdo con factores favorables en el marco del contexto situacional de toda la comunidad educativa e inscrita en la modalidad agrícola.

Es así como el constructivismo “es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.”

Cuyo horizonte pedagógico está en común unión con los intereses de la comunidad educativa de la Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuéllar. Pues se busca generar o propiciar en el educando el pensamiento crítico y reflexivo frente a los diferentes hechos inherentes a la realidad local, nacional y universal.

Problema

En la actualidad el estudio de las matemáticas ha sido para los niños y jóvenes un área de mucha dificultad y temor demostrando apatía por sus clases y en la asimilación de sus contenidos, la preocupación es por mejorar la enseñanza en todos los niveles y nos obliga a reflexionar en la transformación de nuevas metodología y estrategias pedagógicas.

En donde las matemáticas encierran un notable conflicto en su aprendizaje, son importantes para la sociedad en general, pero la adquisición de su conocimiento está lleno de dificultad en donde hay una gran mayoría de niños y niñas que les resultan realmente difícil su aprendizaje y sienten pavor hacia los temas de las nociones del pensamiento lógico matemático.

Descripción del Problema

Se ha logrado evidenciar la problemática en el grado de Transición de la Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuellar que es la falta de implementación de estrategias pedagógicas didácticas y recursos que se articulen con el juego y el desconocimiento de las dinámicas particulares del juegos en la comunidad educativa, dejando como resultado la identificación de las clases de manera tradicional, mecánica y rutinarias, en donde los niños vienen de recibir clases en casa mediante guías impresas guiadas por los padres de familia, debido a la pandemia del Covid 19, en el cual se evidencia la apatía al estudio y desinterés de los educandos a las clases de matemáticas, generando un bajo rendimiento escolar.

Planteamiento del Problema

¿Cómo, a partir del diseño de estrategias didácticas mediadas con el juego, se pueden fortalecer los contenidos matemáticos en el grado de Transición de la Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuellar del Pedregal, Municipio de Inzá?

Sistematización del Problema

La sistematización de da mediante proceso de familiarización, de reconocimiento e identificación de un problema educativo y la caracterización para la formulación de la propuesta pedagógica de acuerdo a la problemática encontrada, en el cual se desarrolla con la participación en la práctica pedagógica y se quiere formular el juego en el aprendizaje de las nociones matemáticas, dentro de las actividades presenciales en el aula de clase, en el cual se retoma la propuesta implementada en el proyecto pedagógico que fue dirigido mediante guías impresas y llamadas telefónicas, se retomó los diarios de campo y herramientas etnográficas usadas en la práctica pedagógica 1, 2, 3 y 4. Para formular la problemática que se presenta al dar inicio a las clases presenciales debido al Covid 19 y como fortalecer los aprendizajes adquiridos en casa, mediante el uso del juego y el trabajo en equipo

Justificación

Esta estrategia pedagógica mediada por el juego e implementada para la adquisición de las nociones del pensamiento lógico matemático, debido a la apatía que hay hacia las clases tradicionales y monótonas en el grado de Transición de la Institución Educativa Luis Nelson Cuellar

Se desarrolla para generar en los niños habilidades en la toma de decisiones e donde expresen sus ideas ya que se ha podido evidenciar que hay niños tímidos a la hora de realizar las actividades, es evidente que debido a la pandemia los niños no han podido tener una interacción con sus pares y docentes, en donde no se ha desarrollado la interacción social que a su edad ya debería haberse desarrollando en donde se conozcan y puedan trabajar en equipo cabe resaltar que esta ha sido una falencia que nadie en el mundo pensaba que iba a suceder.

Por qué los contenidos disciplinares se puede articular con las estrategias pedagógicas mediadas por el juego lúdico, en donde se especifican o trabajan las necesidades de aprendizajes y problemas reales mediante nuevas estrategia significativa de aprendizaje en el área de las matemáticas que contribuyan a la formación del pensamiento crítico y reflexivo y a la formación de las cualidades y habilidades que se deben reunir para el desarrollo y desempeño en la educación de los niños, que permitan adquirir capacidades para dirigir, tomar decisiones, trabajar en equipo e interrelacionarse socialmente entre sus pares

En el cual contribuye a la formación de nuevos contenidos didácticos e innovadores a nivel local, ya que no hay estudios e investigaciones en dicha Institución Educativa para el uso e implementación del juego como estrategias didácticas en el área de matemáticas que permita enfatizar en las estrategias lúdicas para el grado de transición en el proceso de enseñanza de los educandos.

Objetivos

Objetivo general

Fortalecer las clases mediante estrategias pedagógicas significativas articuladas al juego lúdico, en la adquisición de las nociones del pensamiento lógico matemático en los niños de Transición

Objetivos específicos

Identificar los temas y actividades lúdicas a desarrollar en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las nociones del pensamiento lógico matemáticas en el grado de transición

Describir las estrategias pedagógicas mediadas por el juego lúdico, los momentos y evaluación a implementar en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de las nociones matemáticas.

Implementar las actividades de enseñanza mediante estrategias de juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de las nociones matemáticas en los estudiantes del grado Transición de la

I.E.A Luis Nelson Cuellar

Marco de Referencia

Diálogo entre teoría y práctica:

El desarrollo del pensamiento lógico matemático, es estimado como un proceso de difícil aprendizaje por parte de los educandos, pues ellos manifiestan un no gusto, apatía, pereza, lo cual conlleva a un rendimiento académico inadecuado, unido a ello se dictan clases en forma magistral, memorizando conceptos abstractos a acorto tiempo y sin ninguna aplicación en el diario vivir.

En donde el juego es un recurso didáctico en el área de matemáticas, ayudando a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño una asimilación total de la realidad, incorporada para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo que “el juego es esencialmente de asimilación de la realidad por el yo” (Dagua, Collazos y Velasco, 2014, P. 14)

Por tal motivo este proyecto pretende comprender los sentidos y aportes que generan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del grado de Transición de la Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuellar del Pedregal

“El juego como recurso genuino para el docente probablemente se da cuando lo considera como una estructura propicia para enseñar y aprender, con una variedad de manifestaciones y distintos niveles o grados de organicidad, sistematicidad y explicitación” (Acosta, Caricato, Carpinacci, Egle Corrado, 2010, p.4)

Marco Metodológico

Intencionalidades de la construcción de la práctica pedagógica:

Considerando que los contenidos matemático para niños de transición deben ser llamativos, lúdicos en donde ellos puedan adquirir las nociones matemáticas mediante juegos y vivir sus aprendizajes, les va a permitir estar activos, participar de cada actividad en las clase de matemáticas o cualquier materia académica.

En donde las actividades de juego propuestas como aprendizajes significativo le permiten al docente diseñar estrategias y actividades que generen y contribuyan al crecimiento personal y a innovar es su rol de docente creando nuevos procesos, herramientas de aprendizaje que permitan ser un factor mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en los educandos del grado de transición, en donde Dagua, Collazos y Velasco (2014), nos permiten identificar las actividades lúdicas y el juego en si como instrumento significativo que genera relaciones de confianza, afectividad y propician ambientes agradables, en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las matemáticas.

En donde la sistematización permite generar habilidades para la recopilación de información y material de investigación en la práctica pedagógica la cual le da sentido a la investigación e innovación de estrategias pedagógicas que nos permitan llevar a la práctica herramientas lúdicas de juegos para la adquisición de conocimiento en los educandos y también en el rol del maestro quienes toman conciencia de su labor de docente transformador, pertinentes y relevantes quienes contribuyen a la reflexión del proceso formativo, de sus conocimientos teóricos - prácticos y como puede innovar en la educación pedagogía, transformar su práctica y métodos de enseñanza – aprendizaje, que generen innovación en la adquisición de conocimientos esenciales en los educandos, en donde el docente evoluciona en la formación profesional.

El diario de campo me permite el desarrollo capacidades como docente investigador, transformador, en el cual adquiero habilidades de análisis y reflexión sobre las problemas de aprendizaje, la metodología de enseñanza, las estrategias pedagógicas, me gusta aprender cada día más, estoy abierta para transformar e investigar en las aulas escolares sobre las metodología pedagógica que se están desarrollando e impartiendo a los alumnos, para la creación de mecanismos pedagógicos utilizando las tecnología y diversos recursos del medio para mejorar la calidad en la educación de las infancias, impartiendo el saber y el conocimiento como agente social y del saber pedagógico. Además tengo claro de la importancia de la cualificación de la educación ejercida como técnica y práctica específica que permite la construcción y utilización de diseños pedagógicos en la construcción y definición de diseños que mejoren la calidad de la educación fortaleciendo las propiedades de las mismas a favor del conocimiento del alumnado

Además en contratos que el diario de campo es:

Un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica es el diario de campo, el cual es “un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole" (Latorre, 1996 en Gonzalo, 2003, p 5).

La contribución realizada desde las prácticas pedagógicas es a la adquisición de saberes matemáticos de forma divertida y amena en donde el educando adquiera un pensamiento crítico, reflexivo y autónomo en Pro de las nociones matemáticas en el cual el juego es el agente de enseñanza – aprendizaje en el grao de transición de la Institución Educativa.

Metodología

Esta investigación se desarrolla desde la perspectiva del enfoque de investigación acción y participación busca analizar, comprender e implementar estrategias de enseñanza aprendizaje mediante estrategias del juego, lo más cerca posible a la realidad que viven los niños y niñas inmersos en la problemática encontrada para el área de matemáticas.

La observación de las prácticas escolares, utilizada como técnica de investigación educativa, debe tener un carácter intencionado, específico y sistemático que requiere de una planificación previa que nos posibilite recoger información referente al problema o la cuestión que nos preocupa o interesa. “Como proceso de recogida de información, la observación resulta fundamental en toda evaluación formativa que tiene como finalidad última conseguir mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, y por consiguiente del sistema educativo”

(Fuertes, 2011, p.2)

Este proceso se acompañara de consentimientos informados a la Institución, Educativa, los cuales fueron firmados por los padres de familia del grado de Transición que participaran en la investigación con sus acudientes y/o padres de familia y de esta forma poder contar con los datos que se recolectarán de manera legal permitiendo la divulgación de los datos recogidos en sus vivencias aclarando que no se mencionará sus nombres y las fotos, los videos no se divulgaran sin su consentimiento.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante estrategias de juegos lúdico se van a realizar por medio de preguntas, ejercicios grupales por medio de juegos que permita evaluar las habilidades y conocimientos adquiridos en cada una de las actividades realizadas propuestas en el proyecto de intervención.

Diseño de las estrategias didácticas a través del juego

La implementación de las secuencias didácticas se abordó con la temática de la adquisición de las nociones del pensamiento lógico matemático, como son las nociones espaciales, la numeración y la toma de medidas, en el cual se toma las temáticas y se las relaciona con un juego o actividad diferente, en donde se relaciona o formulan, mediante el diseño de estrategias didácticas mediadas por el juego, en el cual se inicial implementando la actividad de las nociones espaciales, mediante la actividad número 1: “En busca del tesoro” en el cual se desarrolló en 1 sesiones/1 clases y su implementación se realizó el 04 de noviembre 2021, que permitió generar habilidades para el fortalecimiento de las nociones espaciales en niños y niñas, el cual le permite identificar los objetos de su alrededor u entorno.

Se identificaron los resultados de aprendizaje como es la identificación de las nociones espaciales en la cual se establecen relaciones respecto a su posición con los objetos, a la derecha, a la izquierda, delante de, detrás de, e identifican la cantidad de pasos que deben dar para llegar a cierto punto o pista y generar habilidades para trabajar en equipo

La actividad se inició cantando sobre las nociones espaciales, Izquierda y Derecha y se realizó los movimientos de esta, la actividad estaba pensada para trabajar en equipo y se formaron 2 grupos para el desarrollo de la actividad, que tiene como fin buscar el cofre en el cual hay un tesoro de golosinas que está dentro del aula de clase, cada grupo se le entrego un mapa en el cual se especificaban unas pistas y unos retos los cuales debían ser superados por el grupo para poder seguir con las demás pistas y dentro de las pistas encontramos, la cantidad de pasos que se deben dar hacia la derecha o hacia la izquierda sucesivamente como lo indica el mapa, ubicar un objeto rectangular.

Dentro de los retos en contamos, el primero que es ensartar en un cubo o botella los aros, en donde se tiene como regla que se deben ensartar como mínimo 3 de ellos para seguir a la siguiente pista, cada grupo debe realizar el reto, la segunda prueba ponerse en el centro de las flechas que indican delante, detrás, izquierda y derecha y de acuerdo a la indicación que realice la docente deben saltar cada integrante del grupo debe realizar el reto, al equivocarse uno del grupo pasara a la fila y volverá a realizarlo.

Finalmente el primer grupo que encuentre el tesoro es el feliz ganador de las delicias que tiene el cofre del tesoro.

Con el desarrollo de la estrategia mediada por el juego los estudiantes del grado de transición de la Institución Educativa desarrollan habilidades sobre las Nociones espaciales y pensamiento matemático, en donde el juego es un agente de adquisición de conocimiento y de aprendizaje que permite al niño y niña llevarlo a la práctica

Se quiere que todos los niños hagan parte de la actividad y se sientan parte de ella, van a adquirir habilidades de coordinación óculo-manual (ojo-mano)

Se fortalecer los conocimientos previos de las nociones espaciales, van a identificar con más habilidad cuál es su izquierda, derecha, delante o detrás.

Se adquieren aprendizajes sobre la importancia de reconocer las nociones espaciales y que hacen parte de nuestra vida cotidiana para ubicarnos o ubicar objetos

Dentro de la actividad se hacen preguntas como

¿Cuál es el objeto que tiene la forma de un rectángulo?

¿Cuántos aros se enchoclarón y cuantos no?

¿La flecha en la que está parado que posición indica?

La implementación de la actividad de numeración, se desarrolló en 2 sesiones/1 clase y su implementación se realizó el 11 de noviembre 2021 en la cual se relaciona con la actividad anterior, ya que le permite al niño fortalecer sus habilidades y aprendizajes sobre las nociones numéricas en donde se identifican los números y sus cantidades, en el cual los resultados de aprendizaje adquiridos por los educandos son mediante el desarrollo de habilidad para identificar, formar y escribir los números en donde los niños potencializaron sus saberes sobre la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.

La actividad inicia con la identificación de las fichas de los números del 30 al 50, en donde los niños las pegaron de acuerdo al orden correspondiente y fueron pronunciando su nombre y señalando el número que se les preguntaba.

Además de que dentro de la actividad se utilizaron tapas recicladas de gaseosa, la cual va marcadas con los números del 0 al 9,

Se inicia realizando una fila y a 5 pasos se coloca una caja y al lado derecho del primer niño que va alanzar se colocan las tapas del 0 al 9, el niño o niña debe seleccionar 1 y lanzar, luego acercarse a la caja y mirar que numero salió y conformar el número correspondiente, decir que número ha conformado y escribirlo en el tablero, cada niño va a pasar hasta terminar con la familia del 30, 40 y 50

Se logra evidenciar que los educandos adquirieron habilidades para identificar, formar y escribir los números en donde los niños potencialicen la adquisición de saberes matemáticos en donde compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios en pro del conocimiento lógico matemático.

La implementación de la actividad de “Medidas convencionales y no convencionales” se desarrolló en 1 sesiones/1 clase y su implementación se realizó el 16 de noviembre 2021 en la cual se trabajan las medidas convencionales y no convencionales de acuerdo al desarrollo de la secuencia didáctica y se realizan medidas con palitos o con las manos y cintas de tela. Además de que le permite adquirir habilidades para identificar y realizar pista e indicar las nociones espaciales de donde están o a que distancia están los objetos, en el cual la toma de medidas convencionales y no convencionales le permiten al niño desarrollar su potencial para realizar recorridos hasta llegar a las pisas y poder desarrollar la actividad de búsqueda del tesoro u otra actividad que esté relacionada con las nociones espaciales, numéricas y de medida, en donde identifican medidas de diferentes objetos y con diferentes herramientas que pueden ser la base para tomar medidas no convencionales

Se le entrego a cada niño un palo de paleta o un pincel, además una hoja y un lápiz para que escriban el resultado o vayan anotando la cantidad para luego ser sumada y dar un resultado general del objeto a medir

Se les pide a los niños medir una baldosa del salón, luego mide una mesa y anotar la medida que haya dado ya sea con los palitos o la cinta de tela

Los niños desarrollan saberes métricos y adquieren habilidades de aprendizaje mediante la Medición y cálculo de la magnitud por medio de medidas convencionales y no convencionales

Se interviene mediante preguntas como:

¿Qué medida es más grande y cual es más pequeña?

¿Qué medidas son iguales?

Se utilizaron patrones, unidades e instrumentos convencionales y no convencionales para medir y calcular la distancia

Producción de Conocimiento Pedagógico

Quizás la ingenuidad está implícita dentro de la propia práctica, lo cual incentiva hacer lo mismo de lo mismo, de la misma forma y con metodologías iguales arraigadas de un modelo tradicional, lo que nos impide salir de la rutina sin aplicar o tener en cuenta otros modelos pedagógicos que propicien y formen aun educando activo, reflexivo, crítico y que solucione problemas de su entorno en este mundo globalizado y cambiante.

Siguiendo a Baquero, (2006), señala que las fisuras entre teoría y práctica, continuamente señaladas por los investigadores sociales, se muestran con mucha frecuencia en los escenarios donde los alumnos-practicantes viven sus experiencias formativas. Allí se hacen evidentes los quiebres entre los conocimientos declarativos sobre qué y cómo enseñar (las teorías de las disciplinas y sus constructos didácticos) y los saberes prácticos que los practicantes reconocen ausentes y deben activar de su propia experiencia formativa (p. 9).

En donde asumir la posición ingenua en la investigación sobre las propias prácticas no permite explorar, ni dar soluciones con respecto a la pregunta investigativa puesto que guiarse estrictamente como lo hizo otro investigador pierde en si el enriquecimiento de la propia práctica, claro está en tomar dicha investigación como un antecedente para tener en cuenta las recomendaciones que este sugiere en su investigación.

El formular la pregunta de investigación de las propias prácticas permitirá conocer el entorno, las necesidades del estudiante, el interactuar del docente con el educando, el padre de familia, las cuales son esenciales para encontrar alternativas de solución que permitan aflorar las prácticas cotidianas.

Dentro de las propias practicas hacerlo como otro lo hizo implica sesgar la investigación de las prácticas, porque impide innovar constantemente en el quehacer diario del docente, dichas

investigaciones pedagógicas propias le permitirán generar alternativas de solución concretas en su contexto, para lograr un aprendizaje significativo de los educandos.

Además encontramos que la práctica es:

Una actividad compleja, que se desarrolla en escenarios singulares, claramente determinada por el contexto, con resultados siempre en gran parte imprevisibles y cargados de conflictos de valor que requieren opciones éticas y políticas. Por ello, el profesor debe concebirse como un artesano, artista o profesional clínico que tiene que desarrollar su sabiduría experiencial y su creatividad para afrontar las situaciones únicas, ambiguas, inciertas y conflictivas que configuran la vida del aula (Pérez Gómez, 1992: 410, citado por Ferrández et al, 2000: 53).

En el cual es necesario que la pregunta de investigación con respecto a las propias prácticas debe ser acorde a la problemática, situación o necesidades del entorno donde labora el docente para obtener resultados, y plantear alternativas con prácticas significativas. También es de vital importancia la reciprocidad entre el docente – alumno, y resaltar sus saberes previos del educando, como un sujeto activo, político lo que permitirá obtener soluciones innovadoras para enriquecer las enseñanzas y aprendizajes vivenciales en cada Institución en particular.

Es por ello que “la metodología de desarrollo de la práctica, se privilegia el carácter investigativo de la misma y la emergencia de una mirada problematizadora de la actividad profesional docente; pero también vacíos de orden metodológico y didáctico imprescindibles en la formación de los docentes” (Baquero, 2006, p. 12).

La construcción del saber pedagógico dentro de la práctica educativa e investigativas inicia desde la identificación del contexto, las problemáticas y construcción e innovación de metodologías de enseñanza-aprendizaje, en donde el docente adquiere el saber pedagógico para formarse como intelectual transformativo el cual está comprometido con su rol como docente, es

un ser integral e investigativo del medio y de las practicas, potencia su liderazgo y autonomía; promueve los derechos de sus alumnos, es crítico frente a las diferencias sociales, culturales y de salud que pueden estar presentes en su grupo educativo, además de innovar en nuevas estrategias didácticas y pedagógicas para la inclusión de sus estudiantes de acuerdo a la diversidad presente en su aula de clase, es reflexivo y activo a las nuevas tecnologías TIC que permitan el desarrollo de sus educandos.

Siguiendo a Blanco y Messina, (2000), la innovación educativa o adquisición del saber se define como un proceso encaminado a la solución de problemas de calidad, cobertura, eficiencia y efectividad en el ámbito educativo, resultado de un proceso participativo de planificación, que surge desde la práctica educativa del profesorado y que confronta las creencias de docentes y administrativos y plantea formas alternativas de enseñar, aprender y gestionar.

El saber de la práctica es un proceso participativo que proporciona la construcción de conocimiento, donde puede ser colaborativo o individual, donde los docente son quienes guían al estudiante para la ejecución de aprendizaje, es aquí que el estudiantes realiza su propio conocimiento volviéndose autónomo en su formación y adquisición de conocimiento generando resultados que aportan a los adjetivos propuestos en una investigación docente.

En donde los docentes tienen que adquirir y aplicar el saber pedagógico para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje, pero todo va sujeto con la formación que tenga el docente personal, profesional y práctico, impulsándolo a mantenerse actualizado a los nuevos métodos y metodologías de la educación, que también van evolucionando para poder ir construyendo un modelo didáctico, que ayude a facilitar el conocimiento a través de la investigación que hoy en día prestan las tecnologías, llevándolo a la práctica, logrando brindar una educación de calidad, creando una nueva toma de decisiones, entre el docente y el estudiante, con el objetivo de

entablar una retroalimentación por medio de un dialogo generando una construcción en el saber, el saber ser y el saber hacer.

“El profesor puede desarrollar nuevas habilidades, relacionándolas con concepciones del conocimiento y del aprendizaje” (Stenhouse, 2017, p. 3)

Encontramos las siguientes integraciones curriculares dentro de la pregunta de investigación que el plan de estudio sobre las nociones matemáticas en el grado de transición, la metodología y estrategias didácticas mediadas por el juego que contribuyen a la formación y adquisición de conocimientos, en el cual se aborda la formación y el rol del docente y sus estrategias de enseñanza.

Es así como el aprendizaje se debe nutrir de múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto para el desarrollo de aprendizaje y adquisición de conocimiento

Además encontramos que el Ministerio de Educación Nacional MEN en el marco de la Ley de Desarrollo Integral para la Primera infancia presenta los Derechos Básicos de Aprendizaje DBA y las mallas de aprendizaje para el grado Transición los cuales se vinculan y adaptan al contexto dentro de los procesos de enseñanza.

La distancia que podemos encontrar en la pregunta de investigación con la organización curricular, es que no se encuentra incluido los recursos humanos (docentes de primaria) con los que cuenta la institución, y que solo se va a trabajar con los niños de transición.

Es una distancia significativa ya que no permite la edificación de los procesos, técnicas, estrategias y conceptos en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje impartida por los docentes de la Institución Educativa para analizar y aplicar estrategias pertinentes, dinámicas

significativas y adecuadas que permitan al alumnado fortalecer sus conocimientos y habilidades.

Y a los docentes ser innovadores en sus metodologías

Como también se pretende proporciona actividades en las cuales los estudiantes se inician en la vida escolar a través del juego, la socialización y la interacción con el entorno, en donde cada actividad pedagógica permite evaluar los proceso de manera flexible y continua, teniendo en cuenta a cada estudiante como un ser individual tanto en los logros como en las dificultades.

Análisis y discusión

Los aportes de la propuesta pedagógica nos permite reflexionar sobre la importancia que tiene una buena estrategia o metodología de enseñanza - aprendizaje para la adquirió de las nociones del pensamiento lógico matemático en los grados de transición, ya que son la base fundamental que les va a permitir el desarrollo de las habilidades cognitivas, además que en la actualidad se requiere de un mayor dominio y aprecio de las nociones matemáticas en los diversos ámbitos los cuales se requieren de la cuantificación, comprensión, análisis etc, en fin son muchos los contenidos y conceptos universales, como también de ellos se deriva la habilidad y eficiencia en el conteo, medición, explicación, localización y creatividad es decir que la matemática se aplica en muchos campos entre ellos comunicación, ciencia, cultura, economía y tecnología, como también en la vida cotidiana nos obliga a reconocer, interpretar y actuar en diferentes situaciones que se presentan y se van adquiriendo estas habilidades desde la niñez, en donde el juego es un recurso didáctico en el aula de matemáticas y aporta a la adquisición y construcción del conocimiento y desarrollo del pensamiento lógico matemático que permiten al niño una asimilación de la realidad, en la cual él se incorpora para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla de forma lúdica, divertida y amena.

En donde el docente que implementa estrategias de aprendizaje mediadas por el juego, desarrollan habilidades para la innovación de herramientas pedagógicas que le permiten que sus clases sean más atrayentes para generar una mejora en la adquisición de los conocimientos matemáticos en los alumnos.

Además es importante ya que considero que este proyecto pedagógico mediado por el juego, será de gran apoyo para los docentes ya que su aplicación en el desarrollo del área de las matemáticas va a generar grandes avances en la adquisición del conocimiento. Como también permite que en las diferentes sedes educativas del municipio de Inzá este proyecto para el 2022 sea la base para la innovación de estrategias pedagógicas utilizando el juego o cualquier otro recurso que le permita innovar las clases rutinarias de solo tablero.

Los objetivos planteados para la propuesta pedagógica se lograran mediante la identificación del contexto, las problemáticas y construcción e innovación de metodologías de enseñanza-aprendizaje, en donde los aspectos claves en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas, es que sea impartida en forma significativa de tal forma que el educando sienta gusto por aprender las nociones matemáticas y además que los lectores consideren este trabajo un instrumento o guía que complemente su propia experiencia y que al mismo tiempo, lo motive a continuar experimentando, en beneficio de un aprendizaje significativo, agradable y motivador de sus educandos.

Encontramos en la propuesta pedagógica, como a partir de las estrategias didácticas mediadas con el juego, se pueden fortalecer los contenidos matemáticos en los niños de Transición, en donde se implementaron las secuencias didácticas, iniciando con las nociones espaciales en el cual se desarrolló el juego de la búsqueda de Tesoro, además se fortalecieron las nociones espaciales, identificación y escritura de números y la toma de medidas no

convencionales, se tomaron registros fotográficos, videos y elaboración de algunas intervenciones encaminadas a reconocer e identificar la problemática en donde los niños y niñas muestran desinterés y apatía a las clases de matemáticas y su rendimiento académico es bajo, es aquí donde podemos evaluar la importancia de las estrategias implementadas mediante el juego e identificar cómo reaccionan los niños al interactuar con estas estrategias, además de cómo avanzan en la adquisición de las nociones matemáticas y para llegar al análisis que permite evaluar las estrategias pedagógicas desarrolladas en la Institución Educativa.

Siguiendo a Blanco y Messina, (2000), la innovación educativa o adquisición del saber se define como un proceso encaminado a la solución de problemas de calidad, cobertura, eficiencia y efectividad en el ámbito educativo, resultado de un proceso participativo de planificación, que surge desde la práctica educativa del profesorado y que confronta las creencias de docentes y administrativos y plantea formas alternativas de enseñar, aprender y gestionar

Los niños desarrolla habilidades para la identificación del orden o posición de elementos o de personas dentro de un espacio, adquieren habilidades para respetar el tiempo turno, las posiciones de los objetos.

Se fortalecen y transforman los aprendizajes ya que el juego se puede utilizar para aprender y que en cada acción realizada dentro de determinados juegos le podemos dar un propósito de aprendizaje, que no solo es lanzar por lanzar si no que podemos contar cuantos pasos debemos dejar para lanzar o cuantos aros se enclonaron, podemos evidenciar que se fortalece la coordinación visual, manual, desarrollar el aprender y reforzar los conocimientos de los niños.

Recomendaciones para implementar en nuevas actividades es la participación de las familias en donde se transforme poco a poco como agentes educativos desde casa y pasen de observadores a participativos en las enseñanzas de los educandos,

Es de gran importancia resaltar que las matemáticas permiten adquirir conocimientos y aprendizajes, que estudia los números, el cálculo, y todo lo referente a la lógica, donde niños y niñas desarrollan competencias de pensamiento lógico matemático como la adquisición de la lógica, el razonamiento y los provee de habilidades y destrezas hacia la observación, la imaginación la intuición y el razonamiento lógico, para la solución de problemas cotidianos y de mayor nivel.

Se resalta la planeación didáctica que es innovadora y pretende comprender los sentidos y aportes que generan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del grado de Transición de la Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuellar del Pedregal

Por tanto, considero que esta implementación de estrategias didácticas mediadas con el juego en la adquisición del pensamiento lógico matemático será un gran apoyo a docentes en su aplicación y desarrollo de aprendizajes del área de matemáticas en los diferentes establecimientos educativos del Municipio de Inzá – Cauca

Conclusiones

Podemos concluir que las matemáticas permiten que los niños adquieran conocimientos sobre los números y puedan ponerlos en práctica en su diario vivir, además que cada etapa realizada en la implementación pedagógica permite evaluar cómo se está desarrollando la intervención para la adquisición de nociones matemáticas, ha sido para los niños y niñas un área de mucha dificultad en la asimilación de sus contenidos y temor demostrando apatía por sus clases; por eso es pertinente sistematizar y buscar resultados de las planeaciones intervenidas en el grado de transición.

Además de que el proyecto de intervención se basa en la implementación de estrategias didácticas del juego en el aula de clase, en donde se emplea el juego como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza-Aprendizaje en las matemáticas, permitiendo adquirir de forma lúdica, amena y divertida, las nociones y el desarrollo del pensamiento lógico, creativo y crítico de los educandos mediante juegos vivenciales.

Para finalizar esta propuesta pedagógica será la base para planear e integrar actividades mediadas por el juego que favorezcan los aprendizajes en el pensamiento lógico matemático de los demás grados de primaria dentro de la Institución Educativa Agrícola Luis Nelson Cuellar e instituciones del Municipio de Inzá, para que tengan diversos criterios para la formulación de alternativas que favorezcan los aprendizajes, en donde los docentes tendrán herramientas para mejorar la metodología de enseñanza.

Recomendaciones

Actualmente la enseñanza y aprendizaje de las nociones del pensamiento lógico matemático en niños de Transición deben ser innovadoras en donde ellos sientan deseo de aprender, de razonar, de participar, crear y trabajar en equipo, con ayuda de los docentes quienes deben transformar sus metodologías e innovar mediante recursos que hayan en el contexto, los docentes debemos estar prestos u abiertos al cambio y a las necesidades de las nuevas generaciones.

En el cual el docente debe ser agente de la enseñanza es quien impactar en la vida de las infancias dentro del aula de clase de manera positiva, generando en ellos la confianza y el deseo de aprender a través de aventuras, experiencia que les motiven en la construcción de nuevos conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas, para la integración y socialización en su entorno.

Se deben lograr una transformación en el aprendizaje mediante la diversidad de ritmos de aprendizaje, con estrategias mediadas por el juegos lúdicos individuales o grupales se pueden identificar métodos e interpretaciones de cómo desarrollar el conocimiento y habilidades sobre el pensamiento lógico matemático en donde los niños y niñas interactúan e indagan en los diversos temas para el desarrollo de las nociones matemáticas.

Referencias

Alsina, A. (2017). Didáctica de las Matemáticas en Educación Infantil - Lógica Matemática.

Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=hXXVZWY29Og>

Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria, Sitio web:

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Córdoba, D. & Martínez, L. (2016). La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez .Sitio web:

<http://funes.uniandes.edu.co/10379/1/C%C3%B3rdoba2016La.pdf>

Dagua, D, Collazos, J y Velasco, M. (2014). El impacto de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del Grado 6 C de la I.E T.E San José.

Gonzales. (2006). Actividades Lúdicas para la Iniciación en el mundo de la matemática. Sitio

web: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10961/1/55961_1.pdf

Rebollo, M. (2010). Dificultad para el aprendizaje de la aritmética. Sitio web:

<http://www.bvs.org.do/revistas/adp/1974/10/03/adp-1974-10-03-187-194.pdf.pdf>

Anexos

En el siguiente enlace de drive se encuentra los anexos que sustentan la teoría y práctica descrita anteriormente como registros fotográficos y de video de las actividades 1, 2 y 3, además del video sobre las tensiones entre la teoría y la práctica y Consentimiento informado.

Link:

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lypajoyu_unadvirtual_edu_co/ErfLqSF9OYpPvVNsOSTPuuQB0eoYIO-TxRj9_0r0SUBeXg?e=zJRxuk