

El juego como estrategia lúdica para el fomento e interés de las matemáticas y la lógica en los niños y niñas del grado 3 de la institución educativa Juan Mejía Gómez

Diana Patricia Simanca Gaviria

Trabajo para optar al título de Licenciando en pedagogía infantil

Director:

Héctor Miguel Colmenares Ballesteros

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Chiriguana - Cesar

2022

Resumen

En este trabajo de campo se desarrolló tres actividades didácticas basadas en el juego como una herramienta metodológica fundamental en los aprendizajes de los niños y las niñas, ya que el juego les proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, mediante las estrategias pedagógicas lúdicas que el docente implementa en las aulas de clases.

Es un trabajo pedagógico que busca, que el estudiante sea más activo y autónomo a la hora de tomar sus propias decisiones, de interactuar con los demás y de desarrollar cada una de las estrategias metodológicas, implementadas en clases; aquí se observa como el niño adquiere las habilidades para pensar y resolver problemas matemáticos sencillos y se adapta a ambientes de estudios innovadores.

Es un proceso que se lleva a través de estrategias lúdicas, que el docente implementa con las matemáticas en el campo de la lógica, las cuales son eficaz en el aprendizaje de esta población del grado tercero, como: juegos de adivinanzas matemáticas, juegos con dados, juegos de bingo matemático, trabajo colaborativo, lluvias de idas y fichas de números.

No se puede dejar a un lado, que en el proceso de caracterización se observó el desinterés de los niños por las matemáticas, debido a la modalidad o a la Pedagogía del docente a la hora de desarrollar las actividades. Hoy en día falta mucho para aportarle a las instituciones educativas docentes innovadores, preparados y prestos a querer enseñar a través de las diferentes estrategias lúdicas.

Palabras claves: Innovación, Juego, Disciplina, Aprendizaje, Motivación.

Abstract

In this field work, three didactic activities based on the game were developed as a fundamental methodological tool in the learning of boys and girls, since the game provides children with skills that allow them to explore new realities, through pedagogical strategies. ludic that the teacher implements in the classroom.

It is a pedagogical work that seeks for the student to be more active and autonomous when making their own decisions, interacting with others and developing each of the methodological strategies implemented in classes; here it is observed how the child acquires the skills to think and solve simple mathematical problems and adapts to innovative study environments.

It is a process that is carried out through ludic strategies, which the teacher implements with mathematics in the field of logic, which are effective in learning this third grade population, such as: mathematical guessing games, dice games, mathematical bingo games, collaborative work, showers of comings and number cards.

It cannot be left aside, that in the characterization process the lack of interest of the children in mathematics was observed, due to the modality or the Pedagogy of the teacher when developing the activities. Today there is still a long way to go to provide educational institutions with innovative teachers, prepared and ready to want to teach through different playful strategies.

Keywords: Innovation, Game, Discipline, Learning, Motivation.

Tabla de contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	7
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	8
Marco de referencia planeación didáctica	11
Planeación didáctica	15
Enfoque didáctico	17
Implementación	19
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	22
Conclusiones	26
Referencias	28
Anexos	30

Introducción

Este proyecto de investigación, tiene como objetivo fundamental fomentar el interés de los niños y las niñas por aprender las matemáticas en el campo de la lógica; motivando en el educando el amor por las matemáticas a través de actividades didácticas en forma lúdica, donde ellos se sientan incentivados por aprender.

En este trabajo de campo investigativo, se toma como base el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje del niño y las niñas en la adquisición del conocimiento en la lógica matemática. Como lo plantea Vygotsky que “El juego en el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural”.

En el desarrollo de este trabajo, veremos como el conocimiento a ser aprendido por el estudiante debe ser clasificado y ordenado en forma natural; a partir de un enfoque metodológico novedoso y finalmente del aprendizaje compartido mediante las practicas pedagógicas implementadas por el docente. También se determina que las experiencias previas del estudiante son fundamentales para lograr un mejor aprendizaje; por esto se fomentó el aprendizaje autorregulado, es decir, un aprendizaje individualizado con fuerte proyección del contexto, promoviendo un cambio radical en la mentalidad y función del docente, concebido como creador de las condiciones propias para que el aprendiz sea capaz de construir sus propios esquemas conceptuales.

El compromiso es incentivar al estudiante para que se comprometan de manera más activa y conciente con su aprendizaje, donde se le permita investigar, descubrir y compartir ideas, en este sentido el educando tiene que tener vocación, ser creativo e innovador.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

Tenemos una población de 41 estudiantes, del grado 3° de 7 a 8 años de edad, donde estos estudiantes inician sus clases desde las 12:30 hasta las 5:30.

En este grupo encontramos niños y niñas con desinterés por las matemáticas en el campo de la lógica; también se observa en el ámbito educativo la desmotivación del docente por buscar estrategias novedosas para motivar a los niños y niñas por aprender y enamorarse de la lógica matemática. Esta desmotivación de los estudiantes se debe a la modalidad académica, es decir, la falta de estrategias e innovación del docente a la hora de desarrollar las actividades en el aula de clase; también por la falta de acompañamiento en casa, donde se observó que la mayoría de los padres son analfabetas y no tiene el conocimiento para ayudar a sus hijos, otro de estos aspectos es la situación socioeconómica que viven los niños.

Esta es una población donde se encuentran niños y niñas que son de nacionalidad extranjera, donde es notorio la situación socioeconómica de los hogares y se observa que muchos de los padres de familias no cuentan con el espacio suficiente para brindarles el apoyo a sus hijos, porque tiene que salir a buscar el sustento diario, descuidando así la escolaridad de los niños.

Todos estos aspectos conllevan a la desmotivación o deserción escolar de los estudiantes. Por esto es importante que el docente este presto a estas situaciones, para que pueda innovar a la hora de implementar estrategias didácticas que mantengan viva la motivación de los alumnos y a la vez se interesen aprender todo lo relacionada con la matemática.

Pregunta de investigación

Es importante tener presente que para llegar a la formulación de la pregunta problema, se debe realizar la observación en los ámbitos educativos y familiares, ya que una de las características de esta pregunta de investigación, es la investigación cualitativa, la cual permite trabajar con grupos o individualmente los aspectos de dicha problemática. Por tal motivo, el objetivo de esta pregunta de investigación está enfocada en la investigación acción-participativa, la cual conlleva a formular la pregunta problema: **Cómo, a partir del juego podemos fomentar el interés de las matemáticas en el campo de la lógica con los niños y niñas del grado 3° de la institución educativa Juan Mejía Gómez, Sede # 3?**

Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica

En este contexto hace referencia a dos tipos de investigaciones: investigación sobre la educación y la investigación en educación, lo cual permite conocer el concepto y desempeño de cada una de ellas, es decir, que el primer tipo de investigación, hace énfasis en los sujetos no involucrados directamente en la realidad, el cual es el objeto de la investigación. En cuanto a la segunda, nos dice, que es la que se realiza directamente por los implicados, es decir, desde el contexto mismo de su práctica profesional; se puede decir, que este tipo de investigaciones, son las formas que toman las realidades escolares con el objetivo de hacer énfasis en el campo de trabajo. Estos son tipo de investigaciones, que están ligados a las escuelas, permitiendo resultados de investigación como: conocimientos, objetos didácticos, modelos cuantitativos, orientaciones curriculares y secuencia de aprendizajes.

Después de escrudiñar este texto sobre este tipo de investigaciones, resulta fundamental implementar o llevar al ámbito educativo y al contexto familiar, la pregunta de investigación, ya que está enfocada con la realidad que se está viviendo en las aulas de clases y en el núcleo familiar de los niños y niñas, por querer aprender todas estas nociones que tienen que ver con las matemáticas en el campo de la lógica. A través de esta pregunta se puede llegar a resolver, la situación problema que se está presentado como: el desinterés y la falta de motivación de los niños.

Sabemos que “la práctica es la que hace al docente” y de esta manera se puede contribuir, mediante la práctica pedagógica a la solución de dicha situación problema, llevando a cabo esta pregunta, donde se pueda implementar la pregunta de investigación, enfocada con los objetivos en las aulas de clases y porque no, en el contexto familiar de las infancias. No obstante, cuando leemos y comprendemos que este tipo de investigaciones están implícitas en unas características

de carácter político, nos damos cuenta que el cambio es fundamental para la propia práctica de la investigación, la cual asume esas perspectiva histórica e interpretativa, para la distribución del poder y la circulación de los significados.

Mediante la pregunta de investigación, se puede ejercer el poder de dar un giro de cambio, es decir, de motivaciones, de innovaciones, de interacciones, en cada uno de estos ámbitos educativos y familiares, donde primeramente se ejecutó las debilidades que se estaban presentado en estos entornos educativos, para fortalecerlos y ejecutarlos con la perspectiva de ser una maestra innovadora y presta a escuchar a los estudiantes; es decir, que el educando tengan la posibilidad de expresar el porqué de su desinterés o desmotivación, por querer aprender lo cuán importante, es las matemáticas en el campo de la lógica.

Cuando el docente esta prestos a la escucha de sus estudiantes, está contribuyendo a que ellos tengan la oportunidad de expresarse libremente, ya que el maestro es la base primordial para que los niños y las niñas crezcan en conocimientos, aprendizajes, sean más autónomos, responsables y como se dice coloquialmente, niños educados y capaces de enfrentarse a cualquier situación que se le presente en la vida; para esto se debe saber formar, niños y niñas con argumentos críticos que le permita desenvolverse en la vida.

Un docente es una brújula que guía al niño y a la niña para poder solucionar las dificultades que se presentan en los diferentes entornos y debe llevar el diario de campo porque es la herramienta primordial para ir retomando su pregunta de investigación pedagógica, ya que el diario es el mejor aliado del docente porque es el método de investigación que permite un trabajo mejorado y regulador de todas las acciones que se deseen implementar o dinamizar en el aula.

Mediante la reflexión el docente desarrolla sus capacidades y esto está implícito en diario de campo, donde el maestro puede documentarse y sistematizar su experiencia. Por esto se dice que el diario de campo es la guía del docente, porque le permite escribir en palabras sus reflexiones, sus preguntas y sus comprensiones, es decir, que exprese su saber pedagógico; además, es un recurso metodológico utilizado de manera sistemática, ya que refleja la manera investigativa del docente y de los estudiantes.

Marco de referencia planeación didáctica

Este concepto de la formación basada en competencias, se refiere a todos los procesos de enseñanza-aprendizaje, basados en los cambios que se deben hacer en las instituciones educativas, con el objetivo de que las personas adquieran conocimientos, habilidades y destrezas para mejorar el desempeño, es decir, poder alcanzar los fines de estos procesos, que se han trazado en los entornos educativos. Por esto, las personas deben tener una mentalidad diferente de pensar, para que puedan implementar en las diferentes actividades la teoría con la práctica pedagógica, y así promover los procesos continuos en todos los niveles de la educación.

Siguiendo a Edgar Morín, Tobón (2010) señala que: las competencias no producirán ningún cambio significativo si no cambiamos nuestra manera de pensar y sentir lo que es la formación de las personas, puesto que, a pesar de que las competencias se han venido aplicando en múltiples instituciones educativas y organizaciones, el cambio todavía no tiene suficiente impacto, debido a que se nos dificulta cambiar de manera de pensar y de abordar las prácticas educativas.

Por esta razón, es fundamental que el docente propicie en sus estudiantes el aprendizaje por competencias, es decir, que los niños y las niñas puedan llevar sus conocimientos a la realidad del mundo que le rodea, donde tengan la oportunidad de aprender los contenidos que corresponden a esta área de las matemáticas en el campo de la lógica, mediante el juego y a través de un proceso formativo flexible y a la medida de ellos. Todo este proceso va enfocado en la motivación, la cual potencializa la autonomía y responsabilidad del estudiante; en este sentido, el aprendizaje es la base de las competencias pedagógicas en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje, por esto, es importante lograr que los estudiantes adquieran las competencias en los diferentes ámbitos educativos y que lleven el ritmo continuo en una misma asignatura, en este

caso las matemáticas en el campo de la lógica. Algo que es muy importante, de acuerdo con Tobón, “es abordar las competencias con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo; es decir, asumir las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos”.

En este sentido es importante la transformación de mejoramiento en la calidad educativa, porque las competencias son un modelo de aprendizaje que propicia el conocimiento y las habilidades de los estudiantes, es decir, que los niños y las niñas puedan llevar su conocimiento a la realidad y aprendan de una manera práctica todos los contenidos teóricos de las diferentes áreas, donde este proceso se da mediante la implementación de la innovación, la igualdad y la eficiencia en los entornos educativos.

Ahora bien, en este proceso formativo es fundamental implementar esta propuesta pedagógica de las matemáticas en el campo de la lógica con los niños y niñas del grado tercero, porque integra el saber, saber hacer y el saber ser, con todas estas herramientas y estrategias metodológicas las cuales son fundamentales para llevar a cabo, esta propuesta como mejoramiento del rendimiento académico de los niños y niñas en el ámbito escolar, donde se fomenta el interés de los niños y las niñas y al mismo tiempo se va desarrollando la personalidad e identidad personal de ellos, es decir, el conocimiento que van adquiriendo en este proceso de formación como, por ejemplo: valores, virtudes, defectos, habilidades y capacidades, con las diferentes actividades y problemáticas de la vida cotidiana.

En estos distintos contextos, que se trabajó con las infancias, se integró la automotivación y el trabajo colaborativo con los demás, para corroborar con las habilidades, destrezas y las aptitudes, las cuales permiten mejorar las prácticas y métodos educativos, donde todo este recorrido, se ve reflejado en la calidad de la educación, es decir, en el hacer de cada uno de los

individuos. Algo valioso que aporta el libro es que “la educación basada en competencias no es una panacea que puede dar respuesta a todos los problemas educativos, pero sí es una alternativa viable y valiosa para el mejoramiento de la educación en sus distintos niveles educativos”.

Se llega a la conclusión, que en todo este proceso de la práctica pedagógica, es de vital importancia implementar: el trabajo en equipo, la comunicación y la planeación del proceso educativo, porque son competencias docentes que le aportan a esta pregunta de investigación, es decir, cuando se lleva la práctica a las aulas o a cualquier entorno educativo a través del juego y de las diferentes estrategias pedagógicas acompañadas de las matemáticas en el campo de la lógica, se está comunicando, planeando y trabajando en equipo con todos los niños y las niñas en estos destinos entornos educativos. En este aspecto el juego es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos, donde la niña y el niño representan en su juego la cultura en la que crecen y se desenvuelven. Desde esta perspectiva, el juego permite aproximarse a la realidad del niño y la niña, porque el juego es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia del niño, actitudes físicas, emocionales, habilidades sociales, imaginación, creatividad y para el equilibrio físico emocional de su edad. Además, es el medio por el cual comprende como es el mundo, como se integra y se relaciona con él. Vygotsky plantea que “el juego en el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural”.

Todo este proceso se realizó con el fin de desarrollar las diferentes actividades plantadas en las implementaciones didácticas y así mismo ir fomentado el interés y la motivación de los niños y niñas del grado tercero por las matemáticas en el campo de la lógica, además con el trabajo en equipo, las infancias interactúan con sus compañeros y a la vez, van construyendo sus conocimientos, los cuales les permite ir desarrollando un pensamiento crítico; al mismo tiempo,

la comunicación les permite expresarse libre mente, es decir, tener la libertad de buscar, escribir y de difundir la información e idea de todo tipo.

En cuanto a la planeación del proceso educativo, se puede decir, que construye la formación de valores, a través de las diferentes actividades que el docente ejecuta para potencializar las capacidades con las que nace cada infante. En este sentido, desde la perspectiva socio-formativa, Tobón plantea que “las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, a saber: trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo...”

Planeación didáctica

Vamos jugando que jugando fomentaremos el interés de las matemáticas en el campo de la lógica. Esta fue una planeación didáctica fundamental para llegar a una buena organización de las actividades de aprendizaje, desarrolladas de diferentes formas; las cuales permitieron una serie de acciones que el docente ejecuto en este proceso didáctico de interacciones.

También contribuyeron a la formación del educando las siguientes competencias y aprendizajes de los DBA, en el área de matemáticas del grado tercero.

Competencias: interpreta, formula y resuelve problemas en diferentes contextos, tanto aditivos de composición, transformación y comparación; como multiplicativos directos e inversos.

Aprendizajes:

Construye diagramas para representar relaciones aditivas o multiplicativas observadas entre las cantidades presentes en una situación.

Resuelve problemas aditivos (suma o resta) y multiplicativos (multiplicación o división) de composición de medida y de conteo.

Propone estrategias para calcular el número de combinaciones posibles de un conjunto de atributos.

Analiza los resultados ofrecidos por el cálculo matemático e identifica las condiciones bajo las cuales ese resultado es o no plausible.

En este mismo contexto de las implementaciones didácticas, se alcanzó las competencias y se potencializo las dimensiones de acuerdo a la pregunta de investigación: Cómo, a partir del juego podemos fomentar el interés de las matemáticas en el campo de la lógica con los niños y niñas del grado 3° de la institución educativa Juan Mejía Gómez, Sede # 3? done se logró con

esta población participante, los aprendizajes esperados, es decir, que el estudiante interprete, formule, resuelva problemas en diferentes contextos como, por ejemplo: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

En este mismo proceso de las implementaciones didácticas, se busca que los niños y las niñas aprendan a resolver ejercicios matemáticos, puedan contar con facilidad, reconozcan los números y desarrollen problemas matemáticos sencillos y esto se da mediante las estrategias novedosas que el docente implementa con los estudiantes en las aulas de clases.

Enfoque didáctico

Estas actividades didácticas van enfocadas a las necesidades de los estudiantes, con el objetivo de motivarlos a través del juego; se sabe que el juego es fundamental en las actividades a desarrollar con los niños y las niñas, es decir, que el juego les proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, mediante las estrategias pedagógicas y lúdicas que el docente implementa en las aulas de clases.

Con estas actividades didácticas, también se busca que el estudiante sea más activo y autónomo a la hora de tomar sus propias decisiones, de interactuar con los demás y de desarrollar cada una de las actividades implementadas en clases; con el desarrollo de estas actividades el niño va adquiriendo las habilidades para pensar y resolver problemas matemáticos sencillos y se va a adaptar a ambientes de estudios novedosos.

Todo este proceso se llevó a cabo a través de las actividades innovadoras y estrategias lúdicas que el docente implementó a través de las matemáticas en el campo de la lógica; donde se refleja que la implementación de las actividades, fueron eficaz en el aprendizaje de esta población del grado tercero, porque le permitió al niño adquirir sus propias habilidades, ser lógico, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento, la crítica y la abstracción.

Aquí se refleja cómo estas actividades de las prácticas cotidianas favorecieron las competencias de los niños y las niñas, porque son actividades lúdicas que le permite interactuar con los demás y consigo mismo. También, son actividades didácticas que van en pro de la reflexión crítica y de la toma de postura sobre el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, permitiendo así desarrollar las habilidades “aprender a aprender”, por esto, es importante llegar a

los saberes previos de las infancias; donde el docente le permita al niño a expresarse con libertad, de explorar el entorno que le rodea, de resolver problemas matemáticos y cuestionarios abiertos.

Ahora bien, cuando se lleva esta secuencia didáctica con las actividades a desarrollar, el estudiante va adquiriendo habilidades y destrezas para resolver cualquier actividad en el ámbito escolar; este proceso de enseñanzas-aprendizajes conlleva a reflexionar, qué lo más importante es lograr que el niño y niña se sienta motivado y activo a la hora de querer aprender. Cuando se logra que los estudiantes se motiven y les tengan amor a las matemáticas, le estamos dando la oportunidad de desarrollar su intelectualidad y a la vez esto les ayuda a ser lógicos, a razonar ordenadamente y a tener una mente preparada para el pensamiento y la crítica.

Implementación

Se llevó a cabo la implementación de las dos actividades didácticas que son: Ordenar juegos de mesa con dados, a través del razonamiento lógico matemático, la cual es la primera actividad didáctica ejecutada y juegos con diferentes números para la ilustración del conteo en cálculo de las matemáticas, que es la segunda actividad en esta implementación.

Estas actividades didácticas fueron enriquecedoras para el aprendizaje de los niños y niñas, ya que mediante el juego los niños pueden experimentar diferentes experiencias de los entornos que les rodea; además, el juego en el niño a través de estas dos actividades implementadas le permitió mejorar la capacidad para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones, donde se puede evidenciar que fueron actividades diastáticas que les aporta a las infancias a sobrellevar el estrés, porque el juego les ayuda con las destrezas matemáticas en sus vidas cotidianas.

Cuando se implementó la secuencia de estas dos actividades didácticas, se observó las necesidades de las infancias por aprender mediante el juego; por esto es importante incentivar al niño para que se motive a desarrollar sus actividades con interés y siempre activos “aprender–aprender”.

El rol del juego en está implementación fue fundamental, porque le facilito el espacio a al educando a aprender de sí mismo y de los demás, es decir, que las infancias puedan explorar desde los diferentes entornos educativos a través del juego todas estas actividades didácticas enriquecedoras para sus enseñanzas- aprendizajes.

Es por esto, que el docente debe ser innovador, ya que mediante la innovación puede llevar a cabo el desarrollo de las actividades didácticas.

En este mismo contexto de las implementaciones, los materiales fueron ese detonante para enriquecer el desarrollo de cada actividad, es decir que los materiales utilizados fueron eficaces para el aprendizaje de los niños y niñas, donde se puede observar la buena organización de cada espacio en las actividades implementadas.

De igual manera, una buena organización de las actividades didácticas, permite que al estudiante se le facilite el desarrollo de las actividades en cualquier entorno educativo.

Lo más importante en estas dos planeaciones didácticas, fue brindarle al estudiante la seguridad de expresarse sin temores, donde no se tenga que presionar u obligar al niño a jugar para desarrollar sus actividades, es decir, no llevar un proceso a la ligera.

Cuando esto se da por una buena planeación, el docente en muchas ocasiones no cumple a cabalidad el tiempo estipulado, ya que se extiende más del esperado, porque el niño desea seguir jugando e interactuando con los demás y desarrollar con eficacia sus actividades.

En este mismo proceso de las implementaciones, se refleja cómo estas estrategias de evaluación responden a las necesidades del estudiante, ya que son estrategias lúdicas a través del juego que le facilita al niño jugar e interactuar; también es una de las actividades rectora de la primera infancia, la cual se utiliza como un método de enseñanza-aprendizaje, que en si misma posibilitan el aprendizaje en los niños y niñas.

Por esto nos damos cuenta que las implementaciones didácticas son fundamentales en esta metodología, porque son estrategias de evaluación confiable al momento de evaluar los logros del estudiante. Finalmente se llega a la conclusión, que son estrategias eficaces para el logro de las competencias de las infancias, porque le permite al docente e ir identificando las competencias adquiridas y conocimientos previos de cada estudiante en el entorno educativo; de

estos recursos dependió un excelente trabajo para llegar a los objetivos de este proyecto; los cuales fueron los apropiados para las edades de los niños y niñas, donde también se observó como a través del juego con los dados, cartas, fichas de números, cuestionarios, adivinanzas, reflexiones personales, trabajo en equipo, folletos digitales y lluvias de ideas, el estudiante se interesó por participar de las actividades a desarrollar.

Reflexión y análisis de la práctica pedagógica

Los resultados fueron los esperados, porque los niños y niñas se sintieron motivados y presto a querer aprender de los temas desarrollados en estas actividades didácticas como:

Ordenar juegos de mesa con dados, a través del razonamiento lógico matemático.

Juegos con diferentes números para la ilustración del conteo en cálculo de las matemáticas.

Las adivinanzas matemáticas me hacen feliz.

En esta implementación didáctica, no solo se logró adquirir el conocimiento intelectual, sino también la exploración de sus capacidades para crear o desarrollar las diferentes actividades; además, fue una oportunidad para que los niños y niñas expresaran lo que sienten y piensan, esto con el fin de aportar directamente a su desarrollo cognitivo; ya que éstas, son actividades que en su mayoría fomentaron el interés de los niños y niñas por las matemáticas en el campo de la lógica; que a su vez con la implementación de las actividades didácticas, se observó que las prácticas en el ejercicio de las actividades hicieron la diferencia, porque fueron un éxito en el desarrollo de las habilidades con los niño y niñas, esto quiere decir, que de una u otra forma se debe seguir implementando estas actividades didácticas mediante el juego, porque éste le aporta a las infancias las destrezas necesarias para desarrollar sus actividades con mayor facilidad. Como lo plantea Vygotsky que “El juego en el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural”.

En este contexto de las implementaciones didácticas es importante llevar una buena secuencia didáctica, donde se le dé el espacio al niño y a la niña de desarrollar sus actividades con libertad, es decir, que el niño se pueda expresar e interactuar con los demás. Como indican

Rico y Lupiáñez (2008): “El énfasis está en el proceso de la actividad, sin dejar a un lado los conocimientos”.

Es por esto, cuando se llevó esta planeación didáctica al entorno educativo a través del juego, los resultados esperados fueron un éxito en cada acción que se deseó mejorar o fortalecer en las infancias, porque éstas fomentaron el interés del niño por aprender, para aprender de las matemáticas lo cuán importante es en sus vidas cotidianas y de una u otra manera se logró el aprendizaje del estudiante y este se dio mediante la implementación del desarrollo de las actividades.

De acuerdo con Vygotsky “el aprendizaje de los niños se da a través de la interacción con otra persona más capaz”. Es decir, que un adulto guíe al niño en la adquisición de nuevos aprendizajes, planteándole situaciones que sean un reto para su capacidad actual pero que pueden ser resueltas exitosamente por el niño gracias a la ayuda que el adulto le proporciona.

Todo esto fue un proceso pedagógico mediante el cual, el niño y la niña fue adquiriendo a través de sus competencias, conocimientos previos y enseñanza-aprendizajes que el docente le fue aportando cuando implemento las actividades que son innovadora a la hora de interactuar con las infancias en el ámbito escolar, es decir, con herramientas lúdicas y pedagógicas que favorecieron el aprendizaje del niño.

En este mismo proceso de la implementación didáctica, fue notorio resaltar que los niños y las niñas deben tener una buena base, para que puedan explorar todos sus conocimientos, pero no se cuenta con los recursos necesarios que le permitan al docente incentivar el interés de los niños, por esto el docente debe ser innovador a la hora de planificar y ejecutar las actividades con

los estudiantes, ya que un docente innovador, no ve estas dificultades como algo imposible sino como una fortaleza para llevar a cabo un buen desarrollo de las actividades didácticas.

En este contexto si se logró convertir las dificultades en fortalezas para llegar al objetivo esperado con las infancias, el cual fue: fomentar el interés de los niños y las niñas por las matemáticas en el campo de la lógica, por esto no se debe ver este proceso pedagógico como algo divertido en el momento, sino como un proceso pedagógico para el futuro de las infancias, donde ésta sea la clave para que hoy en día hallan docentes dispuestos a enseñar con entrega y disciplina a esta futura generación; que de una u otra forma se pueda aportar el granito de arena para una educación de calidad; es decir, que de lo más sencillo el docente pueda dejar huellas en sus estudiantes, donde sean estrategias novedosas y con el propósito de enseñar, porque el docente desde su rol puede implementar diferentes estrategias para desarrollar las actividades con los estudiantes mediante las metodologías implementadas en este proyecto de investigación pedagógica.

En este punto del proyecto queda una gran satisfacción, de ver como a través de las planeaciones didácticas se puede lograr un excelente proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes, por esto no se puede dejar a un lado que las planeaciones didácticas, son una herramienta esencial para los docentes porque le permite enfrentar su práctica de forma ordenada y congruente y de esta misma manera llegar a los objetivos y fines de la educación; de igual manera, son indispensables para un buen ejercicio de las practicas pedagógicas, ya que le permite al docente llevar un proceso de enseñanza organizado y eficaz para el aprendizaje de los educando y a la vez el docente pueda establecer un método de mejores contenidos para la clase y entrar en acción a través de un método cooperativo en las aulas de clase. En este sentido, desde la perspectiva socio-formativa, Tobón plantea que las competencias docentes son las que

efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, a saber: trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo...

Conclusiones

El presente proyecto de investigación, deja claro que un docente debe ser innovador a la hora de la planificación didáctica para desarrollar las actividades con los niños y niñas, ya que de esta depende un excelente proceso de enseñanza-aprendizaje de las implementaciones con las estrategias lúdicas en el ámbito escolar. También conlleva a reflexionar que el rol del docente debe ser el del guía o acompañante para llevar a cabo la construcción del conocimiento del educando.

De este modo se puede decir, que este trabajo de campo recoge todas las respuestas que se fueron planteando desde que se comenzó con el proyecto de investigación. Es por esto que resulta fundamental llegar a las conclusiones, porque estas serán una elección para el docente, es decir, una conclusión clave para ir mejorando en su proceso de enseñanza y desarrollar diversas estrategias de aprendizajes que enriquezcan las competencias y habilidades del estudiante en el área de las matemáticas en el campo de la lógica; es por esto, que la planeación didáctica fue la base fundamental para llevar a cabo estas implementaciones de las actividades 1, 2 y 3, aunque el entorno educativo no fue el adecuado, se logró el objetivo trazado, el cual fue fomentar el interés de los niños y las niñas por las matemáticas en el campo de la lógica. A pesar de que se presentaron algunas dificultades, no fue el detonante para desistir, sino para convertir este proceso de formación en fortalezas para llevar a cabo la metodología implementada en las aulas de clases.

En este mismo análisis se refleja como el docente, logra fomentar el interés de los niños y las niñas por las matemáticas mediante las estrategias metodológicas utilizadas. De igual manera fue un proceso que exigió ser más recursivos e innovadores a la hora de implementar las actividades con los niños y niñas, ya que, la proyección de esta propuesta pedagógica, fue vencer

muchos tabús de las matemáticas a través de la lúdica; por esto encontramos muchos aspectos positivos que llevaron al niño a ser más activo y participativo en el proceso de aprendizaje.

En conclusiones, muchos de estos aspectos en cuanto a las implementaciones didácticas son fundamentales para lograr un buen proceso de enseñanza-aprendiza del educando porque mediante las metodologías implementadas con los niños y niñas se llegó a los objetivos propuestos en este proyecto de investigación pedagógica, es decir, que como docente en formación se hizo un excelente trabajo con los niños para poder llegar a estos resultados que hoy se pueden evidenciar en este proyecto de investigación.

Referencias

- Etxeberria-Murgiondo S, J; Mujika, L, José Francisco (2014). *Aprendizaje de las matemáticas mediante el ordenador en Educación Primaria. Revista de Investigación Educativa*, 32 (1), 91-109. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.32.1.168831>
- Gómez-Chacón Ines M.^a (2010), *Competencias Matemáticas. Instrumentos para las Ciencias Sociales y Naturales*:<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjPpJX9v6n7AhUIQzABHRp4ADoQFnoECBMQAw&url=https%3A%2F%2F sede.educacion.gob.es%2Fpublivena%2FPdfServlet%3Fpdf%3DVP15150.pdf%26area%3DE%23%3A~%3Atext%3DLas%2520competencias%2520matem%25C3%25A1ticas%2520incluyen%2520muchos%2Cy%2520comunicarse%2520con%2520las%2520mate m%25C3%25A1ticas.&usg=AOvVaw2fBOanmHBUO5bJjdNtQhnI>
- Gómez-López, L. F. (1997). *La enseñanza de las matemáticas desde la perspectiva sociocultural del desarrollo cognoscitivo. Tlaquepaque, Jalisco: ITESO. Enlace directo al documento*:https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi29fCFwqn7AhXLZzABHTX1BI4QFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Fcore.ac.uk%2Fdownload%2Fpdf%2F47243573.pdf&usg=AOvVaw3iL3bqzRXXanzM4fF_LpxE
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

Moreno, S. (2022). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.*

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>

Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y Saberes, 18,*

7074. <https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Anexos

Enlace drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1YLVji-1XI792V5pt0MDJJ8cdDHhIJkym?usp=sharing>

Enlace del video de sustentación: <https://youtu.be/p5ustMSUeRU>