

Fortalecimiento del pensamiento espacial, a través del juego de reglas

Samantha Katerine Corredor González

Asesora

Natalia Olave

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Este documento permite dar a conocer el diseño y la implementación de una secuencia didáctica de experiencias de aprendizaje con el fin de generar espacios de recreación e interacción en los cuales los niños y las niñas de grado primero (6 a 7 años), puedan desarrollar habilidades para la vida y crear sus propios conceptos, tomando el juego de reglas como estrategia, para compartir conocimientos y adquirir conceptos de la asignatura matemáticas, enfocándose principalmente en el pensamiento espacial. De igual forma se hace uso de la planeación didáctica, proceso que facilita el diseño de tres actividades con sus respectivos momentos: Inicio, desarrollo y cierre, que se fundamentan en los lineamientos de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y los Estándares Básicos de Competencias (EBC), a través de los cuales se logra fomentar la motivación por el aprendizaje, el libre acceso al conocimiento, desarrollando a su vez las habilidades para la vida como: Toma de decisiones, autonomía, empatía, trabajo en equipo, liderazgo entre otros.

Palabras clave: Juego, Matemáticas, Motivación, Aprendizaje, Diversión.

Abstract

This document makes it possible to publicize the design and implementation of a didactic sequence of learning experiences in order to create spaces for recreation and interaction in which first grade boys and girls (6 to 7 years old) can develop skills for life and create their own concepts, taking the game of rules as a strategy, to share knowledge and acquire concepts of the subject of mathematics, focusing mainly on spatial thinking. In the same way, didactic planning is used, a process that facilitates the design of three activities with their respective moments: Start, development and closure, which are based on the guidelines of the Basic Learning Rights (DBA) and the Basic Standards of Competences (EBC), through which it is possible to promote motivation for learning, free access to knowledge, developing skills for life such as: Decision making, autonomy, empathy, teamwork, leadership among others.

Keywords: Game, Mathematics, Motivation, Learning, Fun.

Tabla de Contenido

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	7
Pregunta de investigación	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	10
Marco de referencia planeación didáctica	12
Planeación didáctica	16
Enfoque didáctico	19
Implementación	22
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	26
Conclusiones	29
Referencias	30
Apéndices	33

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias</i>	33
--	----

Introducción

El docente desempeña diferentes acciones que hacen parte de su compromiso y su quehacer: piensa, planifica, propone y ejecuta múltiples estrategias y espacios que sostienen razones para brindar una educación infantil integral, forjando la autonomía, personalidad, identidad, llevando de la mano el juego de reglas, adoptando los lenguajes artísticos-expresivos, la exploración, la experiencia y la cultura.

Desde la investigación educativa el docente se ocupa de generar aportes a las disciplinas para reformularlos y/o adaptarlos de acuerdo con las diferentes necesidades, siendo las matemáticas una de las áreas que generan mayor desinterés por requerir de capacidades lógicas, deductivas y de abstracción, lo cual puede ser reforzado desde la primaria, a través del pensamiento espacial potenciando de manera transversal el desarrollo integral en la infancia.

Por medio de la implementación de una secuencia didáctica se logra que los niños sean reconocidos como sujetos autónomos y seguros de sus capacidades para transformar la sociedad, a través de la exploración, la indagación y la resolución de preguntas, así mismo construyan sus propios conceptos, tomando decisiones con responsabilidad e interactuando consigo mismos, con los demás y el medio que los rodea.

Es así que este documento parte de un diagnóstico que facilita la comprensión de la problemática a exponer, se apoya en los diferentes principios conceptuales, metodológicos y teóricos que trazan el sendero a recorrer para conseguir los propósitos planteados en búsqueda del fortalecimiento del pensamiento espacial.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La población a la cual se dirige esta propuesta pedagógica específicamente son niños y niñas de grado primero que se encuentran entre los 6 y los 7 años de edad, habitantes del barrio Santa Lucía, de clase media, ubicado en la zona urbana del Municipio de Samacá-Boyacá, pertenecientes a diferentes sedes de una misma institución educativa de carácter público, a las cuales acuden en horas de la mañana. Sus padres se dedican principalmente a labores del campo y la minería.

Debido a la cantidad de niños que acuden a las sedes de esta institución es muy complicado que un docente, se encargue de retroalimentar o se dirija a fortalecer las dificultades que algún estudiante presenta, pues en cada salón de clase hay entre treinta y cuarenta estudiantes a su cargo.

Los métodos y estrategias usados en estas instituciones son tradicionales, por tal razón los estudiantes empiezan a perder el interés y la atención en la asignatura matemáticas, desmotivándose y perdiendo así, la relación entre el aprendizaje y la realidad de su contexto. El estudiante, dentro de la metodología tradicional se convierte en un receptor y agente pasivo del conocimiento, por lo cual su participación disminuye con el paso del tiempo; afectando poco a poco el desarrollo de habilidades como: la creatividad, la toma de decisiones, la autonomía y la relación con el espacio que le rodea como fuente primaria en la aplicación del conocimiento.

La ausencia del juego y el movimiento en los procesos enseñanza- aprendizaje impactan negativamente su dirección, posición, distancia y referenciación en cuanto a su pensamiento espacial; además su desarrollo físico, social, afectivo y motriz. De igual manera la interacción entre estudiantes y docente se ve afectada, puesto que carecen de espacios en los cuales puedan

expresar lo que sienten y piensan, de tal modo que se sientan en libertad al construir conceptos, al adquirirlos y así los puedan llevar a la práctica.

Pregunta de Investigación

Se considera que los diferentes temas a abordar dentro de la asignatura de matemáticas se imparten de manera mecánica haciendo uso de una metodología tradicional que muchas veces obstaculiza el análisis, la comprensión y la construcción de nuevos conocimientos, de igual manera la falta de motivación, espacios de recreación e interacción y la ausencia del juego en las clases hacen que los estudiantes se sientan limitados, impidiendo el libre acceso al conocimiento y el desarrollo de habilidades que son de suma importancia en el fortalecimiento del pensamiento espacial. Teniendo en cuenta lo anterior se formula la siguiente pregunta problema:

¿Cómo fortalecer el pensamiento espacial, a través del juego de reglas en los niños y niñas de primer grado del barrio Santa Lucía en el municipio de Samacá-Boyacá?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La investigación sobre la propia práctica es aquella que se hace desde el rol como docentes, esa investigación que se enfoca principalmente en observar la realidad escolar, así mismo cada paso que se da para encontrar ese equilibrio entre eso que se piensa y eso que se quiere transformar, adoptando la innovación, pero también la autonomía como guía en la búsqueda constante de métodos y estrategias que mejoren el resultado. Pérez (2003) afirma que “la exploración de una alternativa debe ser asumida rigurosamente por los docentes como un ejercicio crítico, que debe revisar lo existente antes de emprender una innovación o una investigación, siendo esta una condición de cualquier investigación” (p. 5). Resaltando que no es posible innovar sin conocer la realidad y lo que se puede hacer ante la misma.

Es importante tener en cuenta para abordar las temáticas orientadas al desarrollo del pensamiento espacial en la educación infantil, que este no se da mecánicamente, que no solo está ligado a la memorización para que el niño logre aprender, por el contrario, este exige la planeación e implementación de estrategias y métodos que resulten atractivos o llamativos ante ellos, que propicien y canalicen a la adquisición del aprendizaje significativo apoyándose en herramientas como el juego de reglas, que facilite la comprensión y motive a querer aprender.

La teoría y la práctica van de la mano, ya que son ellas las que acercan a los docentes a actuar desde la realidad observando así a los sujetos involucrados, interpretando y dando solución a dicha problemática que se pueda presentar en el escenario al cuál va dirigida la investigación, además de esto los docentes se empeñan en ampliar sus conocimientos, en actualizarse y tienen la mejor disposición para compartir conocimientos, pero también para fortalecer el desarrollo de habilidades esenciales que quedarán reflejadas en la niñez y en la vida adulta.

El docente se apoya en diferentes herramientas e instrumentos y una de ellas es el diario de campo que permite resignificar la práctica docente, a partir de la reflexión, la documentación, la sistematización y establecer relaciones, en el proceso de resignificación debe haber una articulación entre el saber pedagógico, el análisis y la planeación pedagógica y el rol del docente como profesional reflexivo. Moreno (2022) afirma que “es un proceso de relación entre la construcción teórica sobre la enseñanza y la construcción práctica del saber hacer profesional”. El diario de campo permite al docente la expresión, a través de las palabras las reflexiones, preguntas y comprensiones, de tal modo que pueda construir una hipótesis, tomar decisiones en cuanto a un problema planteado.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

La formación basada en competencias es una propuesta que parte del aprendizaje significativo y va dirigida a la formación humana integral, se encarga de: integrar la teoría y la práctica en las diferentes actividades, fomentar la construcción del aprendizaje autónomo, unir los niveles educativos junto a los procesos laborales y de convivencia, guiar y fortalecer el proyecto ético de vida, así mismo generar el desarrollo socioeconómico y el crecimiento personal, construir un nuevo modelo conceptual de las competencias en el cual se relacionan el pensamiento complejo y el desarrollo histórico con el fin de hacer una debida organización curricular. Tobón (2010) señala “que las competencias no producirán ningún cambio significativo si no se cambia la manera de pensar y sentir lo que es la formación de las personas” (p. 3). Es necesario este cambio para la obtención de la educación de calidad.

Cuando se hace referencia a una educación basada en la formación de competencias, se está orientando el aprendizaje de las competencias a la formación humana integral en la que se incorporan el saber ser, el saber conocer y el saber hacer, viendo el concepto de competencias desde una perspectiva de cambios educativos que derriben esas barreras tradicionales y repetitivas, para esto es necesario empezar por cambiar la manera de pensar y sentir frente a lo que es realmente la formación de las personas, de tal manera que se tenga una claridad entre el concepto y los cambios que se quieren llevar a cabo.

Es importante que se adopten nuevas propuestas que aporten a la construcción y la transformación de la realidad, se encuentra como herramienta el juego de reglas, pues esta estrategia es la mejor oportunidad que se le puede brindar a los niños, para saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir, por supuesto para navegar en un mar de conocimiento sin temor al naufragio, a través de él podrán superar cada dificultad y salir victoriosos a tomar el galardón del

aprendizaje significativo, así mismo el de la autonomía, la toma de decisiones, la empatía, el trabajo en equipo, el liderazgo y el conocimiento.

Las competencias se deben plantear desde la autocrítica, la flexibilidad y el estudio continuo, asumiéndolas como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos, teniendo en cuenta que el ser humano es un todo integral, es por eso que no se puede reducir al ser humano al conocimiento, porque habría únicamente un enfoque conceptual y práctico, no se estaría tomando en cuenta el ser que es quizá la base fundamental para emprender el proceso enseñanza-aprendizaje, durante este es trascendental contar con herramientas que brinden además de soluciones, transformaciones en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

Por medio del juego de reglas los niños deben entender previamente la parte teórica(saber conocer) de las reglas que les permite llevarlo a la práctica(saber hacer), mientras se desarrolla el juego, los niños se apropian de la teoría y se hacen practicantes y veedores de las reglas asumiéndolas con autonomía y como parte intrínseca de su ser (saber ser), lo cual resulta ser una herramienta que conlleva a adaptarse fácilmente a los diferentes entornos a los que llegue; siendo parte activa y crítica de lo que sucede a su alrededor.

Es en el juego donde los niños pueden tener experiencias, tener su voz como instrumento para ser oídos, es por medio del juego que los niños aprenden a compartir no sólo sus juguetes, sino también sus ideas, sus pensamientos, que siempre les servirán de pilar en la construcción de sus conocimientos. Peña y Castro (2012) consideran que: “El juego es un escenario donde comienza la participación infantil, pues sólo se aprende a participar participando” (p. 128). El aprendizaje al ser un proceso de descubrimiento que está en construcción constantemente, hace uso de los saberes previos como pilar para la exploración, la construcción de ideas,

conocimientos, interacciones y experiencias, promoviendo así, el desarrollo físico, socio afectivo, emocional y comunicativo de los niños sin límites ni condiciones, por tal razón es el juego de reglas que les permite a los niños encontrar su identidad, comprender las formas de relacionarse entre pares y adultos, viviendo experiencias capaces de transformar.

Para fortalecer el pensamiento espacial desde la práctica pedagógica es importante determinar las competencias a evaluar, con relación al pensamiento espacial MEN (2006), señala que:

En este primer momento del pensamiento espacial no son importantes las mediciones ni los resultados numéricos de las medidas, sino las relaciones entre los objetos involucrados en el espacio, la ubicación y las relaciones del individuo con respecto a estos objetos y a este espacio (p. 61). Por ende, se establecen estas competencias:

Competencias básicas-genéricas y específicas, pues con cada experiencia de aprendizaje se posibilita la autoexpresión, el autodescubrimiento, se da cabida a la exploración, se fomenta la imaginación, la motivación, la creatividad y por supuesto el conocimiento, abordando las temáticas que se requieren para conseguir el desarrollo integral de la primera infancia

La motivación cumple un papel fundamental, puesto que la ausencia de esta dificulta el aprendizaje en los niños, cabe aclarar que no siempre que un niño no aprende es por ausencia de motivación, a veces también es el método repetitivo que cansa lo cual hace que no se sientan motivados para aprender, por tal razón:

Favorecer la motivación requiere que el docente destaque el posible interés de un aprendizaje, establezca razonables expectativas de éxito y desarrolle una ayuda adicional (Ospina, 2006, p. 4). Es por ello, que la motivación y el juego se relacionan, debido a que,

mediante el juego los niños sienten interés por el tema de la clase y al sentir ese interés están siendo motivados a querer aprender, a querer estar en ese ambiente de aprendizaje, se empiezan a sentir atraídos por el conocimiento.

Planeación Didáctica

Esta propuesta pedagógica tiene como población objeto a niños y niñas de grado primero con edades de 6 a 7 años, para ello se diseñan tres actividades, de las cuales se ejecutan dos, cada una de ellas en una sesión diferente, se llevan a cabo de la siguiente manera:

Actividad 1: Aprendo, juego y me divierto con las figuras geométricas, teniendo en cuenta competencias como: Establezco relaciones espaciales, representando mi espacio circundante e identifico nociones de horizontalidad y verticalidad comprendiendo mi entorno. Esperando que los niños dejaran en evidencia el reconocimiento y la diferenciación de las figuras geométricas, pudieran identificar y expresar verbalmente las características de las mismas y tomar decisiones propias haciendo uso de la ubicación espacial.

Para ello en el momento de inicio se brinda a los niños y niñas un saludo amable cargado de energía, acompañado de canciones y bailes que fortalecen la adquisición de conceptos espaciales, seguido a esto se facilita el video: “Figuras geométricas-perro Chocolo” que les permita recordar las figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo), luego se muestran bloques lógicos que contengan las mismas haciendo énfasis en el número de lados que tiene cada una de ellas con preguntas, todo esto con el fin de hacer un diagnóstico en el cual se puedan evidenciar los saberes previos que posee cada uno de los niños.

En el momento de desarrollo escuchan nuevamente el recurso del momento inicial y en un tapete creado con las figuras geométricas, cada niño baila y salta de acuerdo a la figura que escucha yendo en diferentes direcciones donde la ubica visualmente (ejemplo: triángulo-derecha), fortaleciendo así, sus habilidades cognitivas, sensoriales y motrices.

En el momento de cierre se facilita un dispositivo móvil en el cual cada niño debía desarrollar un juego creado por la docente con anterioridad dejando en evidencia lo aprendido y de esta manera poder evaluar cuantitativamente, cabe resaltar que así mismo cada niño obtuvo el acompañamiento de la docente y la debida retroalimentación, para finalizar, los niños forman un círculo en piso y socializan lo aprendido, las emociones y las percepciones que les ha provocado el desarrollo de esta actividad.

En cuanto a la actividad 2: Juego, navego y me ubico en el espacio se fijan estas competencias: Desarrollo mis habilidades relacionando dirección, distancia y posición en el espacio y realizo construcciones haciendo uso de figuras geométricas bidimensionales, esperando que logren interpretar planos para ubicarse en el espacio, así mismo reconocieran nociones espaciales siguiendo instrucciones e identificaran formas en el espacio que los rodea.

Para el momento de inicio se brinda a los niños y niñas un saludo amable cargado de energía, luego de esto se hace un juego oral para recordar las figuras geométricas que vimos en la actividad 1, se muestra cada figura bidimensional, se pregunta el nombre de cada una de las figuras y sus características, todos se sientan y observan con atención el vídeo: Conceptos espaciales.

Momento de desarrollo: Se creó con anterioridad un barco de cartón en el cual entraban todos los niños, también unas estrellas de colores, se entregaban 4 como vidas a cada niño para permanecer en el barco.

El primer participante(capitán) dirige el barco y encontrará la figura según las indicaciones Cantan juntos: Vamos en un barco, soy el capitán, me ubico en el espacio y voy a navegar ¡Atención a seguir la indicación!

Se dan las indicaciones a los niños, ejemplo: vamos por un triángulo, avanzamos 4 pasos...Luego de hacer esto 4 veces (figura, dirección, posición y distancia) sin importar el orden en que indique, el niño o la niña pasaba a la parte de atrás del barco y el que sigue empezará a dirigir el barco. Si el capitán no encontraba la figura indicada o no dirigía el barco según la indicación, el barco naufragaba y todos se agachaban, pasando a la parte de atrás en el barco y se quitaba una estrella del color correspondiente a las convenciones, seguía dentro del juego hasta agotar sus vidas, todos reciben retroalimentación y ganará el participante que quede con más estrellas.

Momento de cierre: Cada niño construye un animal u objeto con figuras geométricas bidimensionales siguiendo el plano entregado, luego construyen una figura trabajando en equipo, Para finalizar se toman de las manos formando un círculo y expresan lo que sienten al desarrollar esta actividad y lo aprendido en ella.

La tercera actividad no se ejecuta, pero se planea así: Juego, observo y clasifico figuras geométricas en el espacio que me rodea, se establecen competencias como: Desarrollo mis habilidades relacionando dirección, distancia y posición en el espacio. Diferencio y clasifico objetos de mi entorno según propiedades geométricas.

Se esperaba que los niños reconocieran figuras en el espacio que los rodea, realizaran desplazamientos, a partir de su ubicación espacial, crearan y construyeran figuras tridimensionales. Clasificaran y representaran objetos, estableciendo relaciones entre las formas bidimensionales y tridimensionales.

Enfoque Didáctico

Cuando se piensa en diseñar una secuencia didáctica desde el quehacer docente, se debe tener en cuenta que cada una de esas actividades que la conforman tengan un hilo conductor, es decir que no se desvíen del objetivo y la población a la cual va dirigida, respondiendo así a las características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes. Según Tobón (2018) “la planeación didáctica es un proceso fundamental en la docencia que es connatural a la profesión docente” (p. 25). Se da este nombre a la creación de actividades de aprendizaje que se plasman de diferentes maneras y en formatos denominados secuencias didácticas.

Las actividades planeadas anteriormente se enfocan en fortalecer el pensamiento espacial, a través del juego de reglas en los niños y niñas de primer grado del barrio Santa Lucía en el municipio de Samacá-Boyacá, por tal razón se crean teniendo en cuenta la población a la cual van dirigidas, de tal manera que puedan adquirir conocimientos de la asignatura matemáticas, desarrollar sus habilidades relacionando dirección, distancia y posición en el espacio, tomando decisiones propias haciendo uso de la ubicación espacial y realizando construcciones con figuras geométricas, así mismo las reconozcan y diferencien.

En las instituciones públicas aún se aplican métodos de enseñanza muy tradicionales que hacen ver que solo basta que los niños memoricen o plasmen en un cuaderno información para poder aprender, olvidándose por completo de esos espacios importantes de recreación e interacción en los cuales compartan, se diviertan, tomen decisiones y creen sus propios conceptos, por tal razón el juego de reglas como estrategia de aprendizaje, promueve los procesos enseñanza-aprendizaje beneficiando no solamente a los niños, sino también a los docentes, puesto que esta estrategia resulta atractiva, captura la atención de los niños y de este modo es efectiva.

Es de suma importancia que los docentes comprendan que cada niño aprende a su ritmo, que todos son diferentes, que no se puede comparar el proceso entre un niño y otro. Mera (2013) “afirma que los docentes deben tomar en consideración dos tipos de aprendizaje (lento-rápido) y de esta manera intervenir con las herramientas adecuadas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes” (p. 18). Por medio de las retroalimentaciones se brinda ese apoyo necesario fortaleciendo en las dificultades que se puedan presentar de tal modo que se consiga el aprendizaje significativo, llevando a la práctica esos contenidos de manera reflexiva.

El aprendizaje al ser un proceso de descubrimiento que está en construcción constantemente, hace uso de los saberes previos como pilar para la exploración, la construcción de ideas, conocimientos, interacciones y experiencias, promoviendo así, el desarrollo físico, socio afectivo, emocional y comunicativo de los niños sin límites ni condiciones, por tal razón es el juego de reglas que les permite a los niños encontrar su identidad, comprender las formas de relacionarse entre pares y adultos, viviendo experiencias capaces de transformar.

Cabe resaltar que al implementar una estrategia como el juego esta resulta ser atractiva ante los niños, ya que les permite salir de la rutina, provocando interés por cada actividad, teniendo en cuenta que luego de provocar ese interés se logra obtener aprendizaje, liberando esa ruta de fácil acceso al conocimiento, en la que ellos tienen un encuentro de sí, fortalecen y desarrollan sus habilidades, sin olvidar sus necesidades: El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo (Gordillo et., 2011, p. 3). Por tanto, el juego es esa estrategia grandiosa que además de desarrollar las habilidades de los niños, los

motiva a aprender cada día más, haciendo del aprendizaje y el conocimiento una transformación continua con la cual ellos se apoderan.

La enseñanza no está sola, puesto que, viene acompañada de conocimiento, afecto, confianza, cuidado, autonomía, toma de decisiones, interacción, emociones, movimientos, interpretación, lugares y demás aspectos de gran valor a tener en cuenta, para enseñar de la mejor manera posible, pues en esta ruta del aprendizaje no hay límites, ni obstáculos que impidan ver esas pequeñas diferencias como los retos más grandes y los motivos más bellos para transformar cada corazón.

Implementación

En la implementación de las actividades 1 y 2 se llevan a cabo 2 sesiones una para cada actividad en las cuales se ejecutan las planeaciones correspondientes a las mismas, enfocadas en el desarrollo del pensamiento espacial, usando como medio el juego de reglas, de tal manera que los niños y niñas del Barrio Santa Lucía adquieran habilidades y conocimientos que les permitan establecer esa relación entre la teoría y la práctica, teniendo así un acercamiento directo a la reflexión, el conocimiento, el aprendizaje y la ubicación en el espacio que los rodea, para esto se han empleado materiales como: cartón, hojas iris, papel seda, lana, hojas blancas, en la creación del material didáctico, se hace uso de un espacio acorde a la cantidad de niños con los cuales se desarrollan las actividades, facilitando así la ejecución de las mismas de acuerdo a la planeación propuesta, también se establece un tiempo extra clases, en horas de la tarde para que los niños puedan participar, puesto que en horas de la mañana ellos deben asistir a Instituciones Educativas, se debe tener en cuenta que allí el tiempo es corto y debido a la cantidad de estudiantes es muy complicado que los docentes puedan dedicarse a un grupo o a algunos estudiantes que presenten ciertas dificultades en su proceso, por tal razón se les brinda este apoyo necesario en el camino de la escolaridad.

Como bien lo sabemos en los procesos de enseñanza y aprendizaje están inmersos distintos procesos que nos permiten saber que tan eficaces y oportunos son los métodos educativos a aplicar, uno de ellos, involucra los métodos de calificación y evaluación, las distintas dinámicas y estrategias basadas en las necesidades de los estudiantes de acuerdo a las etapas en las que se encuentran y los esquemas de evaluación, con los que buscamos determinar las fortalezas y las falencias tanto de los estudiantes como de los docentes.

Es primordial darle la importancia requerida a estos procesos, ya que estos marcan la pauta que nos indicará lo que hacemos bien, pero aún más importante, lo que debemos mejorar; para esto, debemos estar en constante aprendizaje y permitirnos estar al tanto de nuestro actual entorno y lo que esto implica, puesto que facilitará la elección correcta de herramientas, tanto didácticas, audiovisuales y/o tecnológicas, las cuales a su vez harán que las clases sean más dinámicas y entretenidas, facilitando así, que las asignaturas como matemáticas sean más entendibles y provechosas para los estudiantes, es por eso que la expresión del aprendizaje y el comportamiento observable de los alumnos son una de esas pruebas de la adquisición de conocimiento que se pueden emplear en la observación del cumplimiento de los resultados de aprendizaje.

De acuerdo a la problemática expuesta se crean y utilizan herramientas pedagógicas que facilitan el acceso al conocimiento, así mismo se fomentan el desarrollo de habilidades psicomotrices, sensoriales y cognitivas, a través del juego tomándolo como medio indispensable para el desarrollo del aprendizaje, se puede evidenciar que los niños responden de manera activa y positiva ante las actividades propuestas, demostrando total interés por el desarrollo de las mismas, existe una excelente conexión entre pares y docente, fortaleciendo la interacción y la reflexión.

La implementación de estas actividades les permite a los niños reconocer y diferenciar las figuras geométricas, identificando y expresando verbalmente sus características, hacer una interpretación de planos que facilitan su ubicación en el espacio, así mismo reconocer nociones espaciales siguiendo instrucciones e identificando formas en el espacio que los rodea, realizar desplazamientos y la construcción de nuevas figuras dando paso al conocimiento en la asignatura matemáticas, haciendo un enfoque directo en el pensamiento espacial y de esta manera logren

ubicarse y desarrollar habilidades que conllevan a la interpretación, la reflexión y la toma de decisiones en la resolución de problemas.

En el momento que se da libertad al pensamiento y a la expresión, el niño deja de sentir presión y actúa con tanta naturalidad que deja a un lado el valor cuantitativo de sus conocimientos, empieza a ver estas pruebas o evaluaciones como una manera de demostrarse a sí mismo lo aprendido o como esa manera de robustecer sus conocimientos, sin pensar en el caer o en el fallar que tanto ataca no solamente su conocimiento, sino también su ser, su emocionalidad.

Como no hacer uso de un método tan efectivo como es el juego y de las TIC como herramienta de apoyo al mismo, si las nuevas tecnologías están invadiendo nuestro entorno social y cómo docentes no podemos dejar pasar esta era desapercibida, por eso es importante empezar a implementar las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la educación infantil, pues con estas herramientas los niños no sólo adquieren conocimientos, sino que estas también les permiten desarrollar las diferentes habilidades, de tal manera que se llegue a la obtención de un aprendizaje significativo, esto a través de aplicaciones, dispositivos y múltiples recursos con los cuales los niños se divierten aprendiendo.

Es hora de ir en búsqueda de la transformación de los ambientes de aprendizaje, adoptando cada estrategia innovadora, cada herramienta, cada canal, que incansablemente logren habilitar esas vías al conocimiento, que guíen el proceso enseñanza-aprendizaje a la asertividad, la comprensión, la interacción y se deje de lado el pensamiento de que el único canal de aprendizaje que existe es mecanizando, esta transformación se da si se generan cambios en los elementos del proceso educativo (objetivos, contenidos, docentes, alumnos, material didáctico...).

La creación o disposición de recursos que acompañan cada tema es la muestra de nuestra creatividad, de la transformación que damos como docentes a un cartón, a un material creado o sencillamente a ese medio audiovisual que ha diseñado alguien más, pero que redirigimos al lugar que necesitamos, a ese lugar mágico lleno de aprendizaje, de conocimiento, de diversión, porque es allí donde nos damos cuenta que no necesitamos contar con los juguetes más costosos o los materiales más diseñados para brindar tanto a nuestros estudiantes.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Con cada experiencia de aprendizaje se posibilita la autoexpresión, el autodescubrimiento, se da cabida a la exploración, se fomenta la imaginación, la creatividad y por supuesto el conocimiento, abordando las temáticas que se requieren para conseguir el desarrollo espacial en niños y niñas de grado primero.

Los niños logran divertirse aprendiendo y transformar sus conocimientos en habilidades para su vida cotidiana, se evidenció la transformación de los niños al participar activamente en cada actividad sin temer al error o al fracaso, esto los hace participar con interés y agrado buscando la manera de seguir aprendiendo.

Se fortalecen los procesos cognitivos, motrices y sociales, a través del juego, esto se ve reflejado en la manera como los niños expresan sus conocimientos adquiridos con sus pares y responden interrogantes que genera la docente en la clase, pero también en sus habilidades como: la toma de decisiones, la autonomía, la empatía, el trabajo en equipo, el liderazgo y demás que se evidencian notoriamente en el desarrollo de cada actividad.

Es preciso decir que el aprendizaje de los niños y las niñas potencia el desarrollo, al provocar transformaciones o “saltos revolucionarios” (Vygotsky, 1979, citado en Wertsch, 1985) estos se dejan en evidencia mientras actúan, se relacionan con el mundo, participan, crean, se motivan, se involucran y se conectan cada vez más con todo lo que aprenden, ampliando así sus capacidades y es en ese momento que actúa el docente como puente y hace el correspondiente acompañamiento apoyándose en estrategias de aprendizaje.

Estrategia de aprendizaje, se le da este nombre a esos modos, que le permiten a un individuo aprender, desarrollando diferentes habilidades, actitudes, dejando en evidencia cierto nivel de voluntad y consciencia (Chevrier et. al, 2000).

En este contexto es necesario tomar acciones pertinentes que involucren también a otras asignaturas, puesto que hay algunas dificultades que no permiten que se desarrollen las actividades totalmente independientes, como es el caso de la lectura, si hay dificultades en esto, también existirán al momento de realizar una actividad que requiera de la misma para dar respuesta o solución.

Si existe una comunicación clara, instrucciones precisas, material didáctico acorde y motivación, se empiezan a generar esos espacios de diversión y recreación en los cuales los niños actúan con tanta libertad y autonomía, que adquieren la capacidad de tomar decisiones, de expresarse y al mismo tiempo obtener conocimientos que le hacen ver el mundo de manera crítica, que no le dejan quedarse solamente con lo que había allí o con lo preparado, sino que también comparten sus pensamientos, sus ideas, sus emociones y así logran una construcción de nuevos conceptos que conlleven a la ampliación de su conocimiento y la adquisición de aprendizaje.

La planeación derriba cualquier barrera siempre y cuando el docente está dispuesto a innovar, a utilizar métodos que apoyen los procesos enseñanza-aprendizaje, se libere de las limitaciones y vea cada dificultad como un reto para seguir transformando la realidad, a través de la investigación y su pensamiento. Catalán (2020) sostiene que “como docentes debemos estar en la disposición de construir nuestras propias teorías, así mismo de ejecutarlas y comprender lo negativo o positivo, replanteando lo que sea necesario para mejorar los procesos” (p. 3).

El docente que fomenta la curiosidad, la construcción de nuevas ideas y escepticismo, está generando beneficios a corto, mediano y largo plazo en las primeras edades, puesto que es allí donde se forjan los pensamientos robustos, pero sobre todo el pensamiento crítico, entonces tienen siempre sed de conocimiento y de esta manera alimentan su ser, su cognición, transformando el mundo de amplias maneras significativas, no solamente en la infancia, sino también en la adultez.

Un docente brinda y obtiene conocimientos que fortalecen la evolución y el aprendizaje significativo de sus alumnos, de modo que aprendan cada día con motivación y creyendo en sí mismos sin temer equivocarse, por el contrario, el docente debe ser puente para encontrar la solución a sus dificultades y la fortaleza a sus errores, de tal modo que lo que hagan, no lo hagan por una calificación, sino porque aman lo que hacen y sienten satisfacción y felicidad al hacerlo.

Muchas veces el tiempo dentro de una institución educativa no es suficiente para ahondar en ciertas asignaturas como matemáticas que requieren quizá un poco más de atención y de herramientas que cambien esa mirada de temor, por una mirada llena de interés y sed de conocimiento, es así que se deben buscar espacios alternos de intervención que permitan llenar esos vacíos que deja el tiempo en el conocimiento. Es preciso decir que el estudiante no sólo necesita ir a una institución para aprender, necesita también tener a su lado a un excelente docente que se preocupe por su desarrollo integral, que busque la manera de motivar, de conducir al conocimiento sin presión, sin angustia, sin deserción, sin frustración, que innove en cada paso que dé para que los estudiantes se sientan interesados, atraídos, de tal manera que puedan tener la libertad de elegir aprender.

Conclusiones

A partir de esta propuesta se evidencia que el desarrollo intelectual surge, a través de acciones espaciales que facilitan la construcción de conocimientos, que se dan desde de los descubrimientos personales, la manera de ver el mundo, la participación y la cooperación, teniendo en cuenta la afectividad como propulsor de la inteligencia y la construcción del ser. La transformación de la enseñanza tradicional demuestra que antes de compartir teorías se debe enseñar a confiar, a desarrollar destrezas motoras, a bailar, a compartir con otros, a apreciar, a disfrutar de los juegos, a ubicarse, a adquirir autonomía, identidad, expresión, pues no es en una clase formal, donde el docente se encarga únicamente de impartir conocimiento, sino en esos campos de acción, en los ambientes de aprendizaje, en los que cada niño tiene la oportunidad de actuar, de participar activamente y de expresar sus ideas y pensamientos.

Por otra parte la implementación del juego virtual de la actividad 1, permite evidenciar que en la institución existen dificultades no solo en la asignatura matemáticas, también en lenguaje, puesto que hay estudiantes que presentan inconveniente al leer y comprender lo que leen, a pesar de que el juego requería leer dos preguntas cortas, pues las demás preguntas contenían audios y se hizo el debido acompañamiento, se recomienda fortalecer además del pensamiento espacial, la comprensión lectora, de tal manera que puedan desarrollar las actividades sin impedimentos en las diversas áreas del conocimiento.

No hay mayor satisfacción para un docente que ver a sus estudiantes sonreír y manifestar su felicidad en el desarrollo de cada actividad, ese disfrute con el que las realizan, la expresión de sus palabras, esos gestos de afectividad y agradecimiento, el interés y la curiosidad que les genera cada detalle, la imaginación que los transporta, el tiempo que no desearían que corriera para seguir navegando en este mar de conocimiento, aprendizaje y diversión.

Una propuesta como esta debería ser adoptada en las instituciones o escenarios donde se requiera, pues vale la pena modificar prácticas y realidades que busquen beneficiar tanto a los estudiantes como a los docentes, viendo que no hace falta tener amplios recursos, suficiente con dirigirse a una problemática y querer buscar solución desde la profesión que desempeña.

Se puede concluir que las estrategias pedagógicas que incluyen el juego, proponen oportunidades, situaciones y ambientes que promueven el desarrollo de los niños siempre, teniendo en cuenta cada una de posibilidades, condiciones y circunstancias; allí ellos exponen sus capacidades, habilidades y conocimientos que usan para comprender el mundo e interactúan con los demás, consigo mismos y con el medio que los rodea.

Referencias

- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- García, J. (2013). *Reflexiones sobre los estilos de aprendizaje y el aprendizaje del cálculo para ingeniería*. Redalyc.org <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44725654013>
- Gordillo, M., Gómez, M., Sánchez, S., Gordillo, T., Castro, F. (2011). *El juego infantil en un mundo de cambio*. Redalyc.org <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832328020>
- Mera, E. d. (2013). Agresividad en el Ritmo de Aprendizaje de los niños y niñas de cinco y seis años del Jardín de Infantes "República de Honduras", del sector de Ponceano de Quito año lectivo 2011- 2012. Licenciatura, Universidad Central del Ecuador, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/3239>
- 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>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias* https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Moreno, S. (2022). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>

Ospina, J. (2006). *La motivación, motor del aprendizaje*. Redalyc.org

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917>

Peña, A. M., Castro Á. M., (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. <http://dx.doi.org/10.11600/21450366.4.2aletheia.118.129>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias

Link. <https://drive.google.com/drive/folders/1RpfbFLMEcO6SVKDPSfvaR1AtwWhgbNu9?usp=s>

haring