

Fortalecer a través del diseño de actividades lúdicas el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes del grado jardín del colegio Bilingüe Panamá

Melisa Carolina Gallego Morales

Asesor:

Claudia Patricia Duran Pena

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil.

2024

Resumen

Este proceso tiene como finalidad mejorar las habilidades y la formación en el colegio Bilingüe Panamá ubicado en el municipio de Valledupar – Cesar en el grado jardín con niños de 4 a 5 años con un grupo de 18 estudiantes se observó dificultad en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático notando en los estudiantes falta de atención, entusiasmo, estudiantes desmotivados en la enseñanza de las matemáticas lo que ha generado inseguridades y dudas en sus capacidades y a la hora de realizar las actividades se evidencio falta de concentración y dificultad en la comprensión de diferente temas como : la relación de objetos y color y la escritura de números e Identificar, generar secuencias y patrones numéricos.

Como objetivo de esta propuesta se diseñó actividades lúdicas que potencialicen los procesos de enseñanza de las matemáticas para motivar y crear aprendizajes significativos que permita disminuir el bajo rendimiento escolar buscando en los estudiantes motivación e interés, diseñando actividades lúdicas por medio del juego en donde se logre aprender de una forma cómoda y divertida. Como resultado se consigue la consolidación de habilidades educativas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático que se da a través de estrategias pedagógicas lúdicas basadas en el diseño e implementación de materiales lúdicos.

Palabras clave: Rendimiento escolar, matemáticas, aprendizajes significativos, motivación, actividades lúdicas.

Abstract

This process aims to improve skills and training at the Panama Bilingüe school located in the municipality of Valledupar - Cesar in the kindergarten grade with children from 4 to 5 years old with a group of 18 students, difficulty was observed in learning logical thinking. mathematician noticing in the students a lack of attention, enthusiasm, unmotivated students in teaching mathematics, which has generated insecurities and doubts in their abilities and when carrying out the activities, a lack of concentration and difficulty in understanding different topics such as: the relationship of objects and color and writing numbers and Identify, generate numerical sequences and patterns.

As the objective of this proposal, recreational activities were designed that enhance the teaching processes of mathematics to motivate and create significant learning that allows reducing poor academic performance by seeking motivation and interest in students, designing recreational activities through games in which learn in a comfortable and fun way. As a result, the consolidation of educational skills for the development of mathematical logical thinking is achieved through playful pedagogical strategies based on the design and implementation of playful materials.

Keywords: School performance, mathematics, significant learning, motivation, recreational activities.

Tabla de Contenido

Introducción.....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	15
Planeación Didáctica	18
Materiales.....	18
Enfoque Didáctico	20
Implementación	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones.....	29
Referencias Bibliográficas.....	31
Apéndices	32

Lista de Apéndice

Apéndice A <i>Carpetas de la Práctica Pedagógica</i>	32
---	----

Introducción

En el colegio Bilingüe Panamá ubicado en el municipio de Valledupar – Cesar en el grado jardín con niños de 4 a 5 años con un grupo de 18 estudiantes se observó dificultad en el aprendizaje del desarrollo del pensamiento lógico matemático notando en los estudiantes falta de atención, entusiasmo, estudiantes desmotivados en la enseñanza de las matemáticas lo que ha generado inseguridades y dudas en sus capacidades y a la hora de realizar las actividades se evidencio falta de concentración y dificultad en la comprensión de diferente temas como : identificación de colores e identificación de números.

Al igual la familia juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza del estudiante y se ha evidenciado que las familias no hacen acompañamiento a los niños en sus actividades por diferentes razones ya sea el trabajo, la falta de tiempo o espacios para realizar las actividades lo que se ve evidencias en su rendimiento escolar. Y como objetivo de esta propuesta Diseñar actividades lúdicas que potencialicen los procesos de enseñanza de las matemáticas para motivar y crear aprendizajes significativos que permita disminuir el bajo rendimiento escolar buscando en los estudiantes motivación e interés, diseñando actividades lúdicas por medio del juego en donde se pueda aprender de una forma cómoda y entretenida.

Esta propuesta basada en un enfoque constructivistas permite que los estudiantes exploren aprendizajes previos y sobre esta base diagnosticar que puedan desarrollar nuevos conceptos hasta el punto de crear significados apropiados alrededor del contenido para integrarlos a las estrategias de aprendizaje.

Se van desarrollando y potenciando así un aprendizaje en el cual se lleve a cabo la iniciativa y la creatividad en los estudiantes para que tomen conciencia de sí mismo intelectualmente y demuestren sus habilidades de pensamiento, asimismo se desarrollan

actividades grupales que fomente las relaciones efectivas y promuevan la atención a la variedad, la colaboración, el diálogo y la construcción de conocimientos comunes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En el colegio Bilingüe panamá, ubicado en la ciudad de Valledupar, en el grado jardín donde se identificaron las falencias de los estudiantes en el área de matemática, ya que durante años la enseñanza de la matemáticas se ha basado en los métodos tradicionales lo que ha generado en los estudiantes poca atención y participación en la enseñanza de las matemáticas, los que hace que no logren comprender las actividades de manera clara, ocasionando así bajo rendimiento escolar en los estudiantes. Los métodos de aprendizajes en matemáticas requieren de alternativas para obtener objetivos concretos, en donde los estudiantes puedan hacer parte de manera significativa, y no solo conocimientos transmitidos por los profesores o libros.

Los colegios y los docentes deben modificar los métodos de enseñanza de las matemáticas, en los estudiantes para que sea una experiencia agradable, motivadora y llamativa en donde los estudiantes se sienten entusiasmado a aprender y desarrollar las actividades. Como resultado, los futuros docente nos vemos motivados a buscar alternativas con las que podamos alentar, integrar y hacer que el estudiante aprenda construyendo desde sus iniciativa y creatividad en el proceso; utilizando herramientas lúdicas como el juego para desarrollar actividades en donde a los estudiantes se les facilite el aprendizaje.

La construcción del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de educación infantil, nos permite acercarnos a los principales modelos de aprendizaje en matemáticas, a la comprensión e identificación de las características principales del pensamiento lógico – matemático en estudiantes de 4 a 5 años.

Gómez, et al. (2015), explica que las actividades lúdicas se llevan al salón de clase para convertirse en una herramienta estratégica, presentando al estudiante un ambiente educativo agradable en una imagen atractiva y natural, potenciando habilidades en los estudiantes.

Como se mencionó anteriormente, los niños son felices aprendiendo de manera diferente y así sus habilidades serán más fuertes, niños que aman y disfrutan trabajar en el aula, que son curiosos y creativos en ambientes que fomentan y amplían su vocabulario y su convivencia, su entorno familiar y educativo. Aumentando el interés de los padres en las actividades escolares.

Hablando de lo importante del juego en la enseñanza de las matemáticas, se pudo confirmar que las investigaciones han comprobado que el juego está relacionado con el pensamiento creativo, la resolución de problemas, las habilidades para reducir el estrés y la ansiedad y la capacidad de absorber nuevas ideas, resolver problemas de conducta y mejorar la autoconciencia estima y capacidad de utilizar herramientas y el desarrollo del habla. Por tanto, las actividades de ocio ayudan a aumentar la confianza y la independencia formando a si la personalidad humana, convirtiéndose en una de las principales actividades de entretenimiento y educación.

Pregunta de Investigación

El pensamiento lógico matemático Son destrezas que desarrollan las estudiantes relacionadas con conceptos matemáticos, pensamiento lógico, comprensión y exploración del mundo, capacidad del niño para pensar y dar sentido a los conceptos: categorización, ordenación, agrupación, conteo y codificación para el reconocimiento de números. Conceptos relacionados. preparar diseños y métodos

Este planteamiento del problema se lleva a cabo a partir de la observación de los estudiantes del grado jardín del colegio bilingüe Panamá se pudo evidenciar dificultad en el aprendizaje de las matemáticas notando en los estudiantes falta de atención, entusiasmo, desmotivación en la enseñanza de las matemáticas lo que ha generado inseguridades y dudas en sus capacidades a la hora de realizar las actividades se evidencio falta de concentración, dificultad en la comprensión de diferente temas como : la sumas, la resta y reconocimiento de números, finalmente a través del diseño e implementación de estrategias lúdicas de aprendizaje, se reforzará el pensamiento lógico-matemático y contribuirá al desarrollo cognitivo e integral en las actividades planificadas, así como mejorar los métodos de enseñanza, transformar el proceso educativo y promover su desarrollo integral. A partir de lo preliminar nace la pregunta de investigación.

¿Como fortalecer a través del diseño de actividades lúdicas el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes del grado jardín del colegio bilingüe Panamá ubicado en el municipio de Valledupar – Cesar?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer a través del diseño e implementación de actividades lúdicas el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes del grado jardín del Colegio Bilingüe Panamá ubicado en el municipio de Valledupar – Cesar.

Objetivos Específicos

Identificar las falencias que se presentan en los procesos de enseñanza del pensamiento lógico matemático en los estudiantes.

Diseñar actividades lúdicas basadas en fortalecer el pensamiento lógico matemático y que despierten el interés de los estudiantes.

actividades lúdicas basadas en fortalecer el pensamiento lógico matemático y que despierten el interés de los estudiantes.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El pensamiento lógico matemático prepara a los estudiantes para enfrentar los contextos problemáticos de la vida cotidiana en un sentido reflexivo, además promueve el desarrollo del pensamiento innovador, las habilidades analíticas y críticas, además de formar actitudes como la creencia en las propias capacidades, lo cual se logra a través de errores constructivos.

buscar persistentemente soluciones a los problemas emergentes y estar dispuesto a aprender en todas las situaciones de la vida diaria.

(Ruiz 2002), habla principalmente de tres aspectos importantes en la adquisición y desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños: estos aspectos; son el conocimiento matemático, el desarrollo cognitivo y el crecimiento de los niños, se pueden lograr a través de una serie de actividades físicas que involucran elementos y actividades encaminadas al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Lo expuesto por el autor anteriormente de que las matemáticas se han vuelto aburridas para los niños a lo largo de la historia porque se enseñan de manera repetitiva y mecánica a lo largo del tiempo, pero algunos autores han investigado la educación matemática contribuyendo a su teoría de que esta literatura es una de las mejores soluciones para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las estrategias lúdicas Incorporan actividades de juego en la vida diaria permite a los estudiantes aprender en un ambiente divertido de una manera atractiva y natural.

Según Sánchez (2013), menciona que las matemáticas son una de las áreas del conocimiento más antiguas y populares, se considera una de las materias más difíciles y poco agradables para los estudiantes, porque los temas que se tratan en las lecciones no los mantienen interesados y no tienen conexión con la realidad, convirtiéndola en una de las asignaturas más tediosas

Como resultado, los niños son receptivos, entusiastas, curiosos y creativos en el aula. Las actividades de juego preescolar tienen beneficios que incluyen desarrollar un sentido genuino de

uno mismo y de los demás, desarrollar una comprensión temprana del lenguaje y el mundo físico y promover el desarrollo de habilidades sociales y reflexivas.

Gordon (2021) afirma en un estudio reciente sobre estrategias de juego que ayudan a desarrollar el pensamiento lógico-matemático, sostiene que los niños traducen en acción sus miedos, ansiedades, alegrías, intereses y necesidades cuando juegan.

Además, esta actividad de ocio genera alegría y motivación de resolver un problema significativo; al implementar diversos procesos mentales y sociales, esto puede manifestarse en una etapa temprana.

Basado en la afirmación de Rojas (2017), cuando cita a Piaget define que “el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad” “Se puede argumentar que un programa educativo basado en juegos es una estrategia para desarrollar el pensamiento matemático de los niños, es decir, el juego les permite expresar su estilo de vida, identificarse, experimentar y explorar sus capacidades y limitaciones. Por tanto, los juegos estimulan la actividad mental y facilitan el aprendizaje de las matemáticas, lo que se considera el mejor método para mantener el interés de los niños desarrollando el juego a través de la experimentación, la exploración, el descubrimiento y el descubrimiento permite a los niños construir su propio conocimiento

Sin embargo, por medio de la observación, realizada en clases en este caso, en el grado Jardín B del colegio Bilingüe Panamá ubicado en la ciudad de Valledupar- Cesar

Se puede ver que las matemáticas siguen siendo complicadas y molestas para los niños, especialmente cuando se trata de definiciones, secuencias, orden, conteo, cantidad y actividades en donde solo se realizan planas de números. Es necesario llevar a cabo los increíbles modelos diferentes, que también se planifican en función de los beneficios y necesidades, por lo que este proceso es significativo. Considerando lo anterior, este trabajo de investigación refleja mi propia práctica docente porque se basa en las características del grupo estudiantil y las diversas situaciones que se presentan en el salón de clases innovando en alternativas de solución que es

necesario implementar para ayudar a que la enseñanza sea más efectiva. Las matemáticas son una experiencia que brinda alegría y entusiasmo cuando se practican, y ayuda a los niños en edad preescolar a despertar la curiosidad por comprender diversos problemas matemáticos, despertando así conocimientos abstractos, incluidos 5 temas de matemáticas.

Las actividades docentes tienen como objetivo enseñar actividades matemáticas con fines educativos. Cuando un estudiante aprende, cuando se adapta a un ambiente desafiante, y este conocimiento es el resultado del condicionamiento de niños y niñas, se manifestará en reacciones que son evidencia del aprendizaje.

Teniendo en cuenta el carácter político del estudio de Pérez (2003), se concluye que, al examinar la propia práctica, una alternativa al cambio es una nueva perspectiva histórico interpretativa, y este tipo de investigación es política e ideológica, en la que se analiza la relación dialéctica entre La teoría y la práctica son evidentes. Esto significa que son inseparables. Para tener en cuenta qué aspectos importantes se considerarán, hay un área clara para proponer adaptaciones cuando se cumplan las condiciones, como los dispositivos que soportarán el, desarrolló analizando cómo esta investigación sustenta la idea central de los aspectos críticos.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La enseñanza basada en competencias se refiere al aprendizaje competente en el que siempre nos esforzamos por hacer el bien y colaborar con las herramientas; También cuenta con una propuesta que crea aprendizajes significativos que idealmente promueven el aprendizaje cognitivo y holístico del individuo a través de diversos objetivos educativos que integran no solo la práctica sino también la teoría. Además, se construye aprendizaje autónomo a través de diversos procesos, se aplican innovaciones para el crecimiento personal, se alinean procesos a cada proyecto de vida, se eligen nuevos caminos en los que se integran diferentes competencias y se asegura la continuidad en todos los niveles educativos, procesos de convivencia. y trabajo.

La educación en la etapa inicial de los estudiantes en función de las necesidades se trata, de formar a los estudiantes en tres áreas clave para funcionar eficazmente, apoyar y potenciar sus valores éticos, promoviendo el aprendizaje basado en competencias. En este caso se presentan dos tipos de competencias: básicas o generales y específicas. Esta iniciativa pedagógica también crea e incluye conocimientos, saber hacer y saber ser, así como estos procesos inciertos y necesidades de desarrollo personal, con un espíritu de desafío, agilidad y compromiso ético, donde la automotivación, la iniciativa, los valores, trabajo en equipo y luego cómo conceptualiza, interpreta y argumenta, y luego aplica estos procesos y estrategias en su vida diaria.

Es importante recordar que, para dar este salto en enfoques y modelos pedagógicos, debemos reconocer las brechas que actualmente causan la mayoría de las dificultades para desarrollar el aprendizaje. Lo anterior puede deberse a incertidumbres en la organización teórica del concepto de competencia, en el que la formación tiene como propósito favorecer el aprendizaje integral de cada estudiante a partir de la relación Inter sistémica entre ellos. La

incorporación de elementos de juego en el ejercicio de destrezas y aprendizaje del pensamiento lógico matemático puede ser especialmente eficaz porque los juegos y actividades divertidas pueden hacer que el aprendizaje de matemáticas sea más atractivo y significativo para los estudiantes.

Considero que habilidades como combinar elementos para fortalecer la memoria, observar y reconocer elementos de una tarea, relaciones entre objetos y colores, crear conjuntos de elementos que aprenden los estudiantes los recuerdan y usan de manera más consciente haciendo que se trabaje la memoria, conteo, representación simbólica, planteamiento y análisis de situaciones matemáticas, se pueden desarrollar a través de actividades didácticas lúdicas, lo que permite que el estudiante tenga aprendizajes significativos.

Cómo lo menciona Tobón (2010), Las competencias no solo son una solución única a todos los procesos educativos, sino que también representan en una vida valiosa, para mejorar la calidad de la educación. Como docente investigador, debe garantizar un enfoque equilibrado de las competencias y, al mismo tiempo, abordar otros aspectos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas.

Las competencias pedagógicas son aquellas que se utilizan en la práctica pedagógica y, en este caso, en la propuesta pedagógica a desarrollar, de manera de lograr que el aprendizaje surja de la duda y que las habilidades y habilidades se desarrollen a partir de estas competencias aplicadas. que mejoran y controlan la calidad del aprendizaje. Dado que se realizan diversas actividades que fomentan el aprendizaje propio y orientan al estudiante a encontrar soluciones a las problemáticas, como en el pensamiento lógico matemático, esta propuesta pedagógica fomenta y respalda un aprendizaje significativo a partir de la práctica y la teoría. Con actividades lúdicas que estimulan el interés del estudiante por aprender y despierta su curiosidad.

Tobón (2010) habla de La valoración a las competencias en un marco educativo con cuatro fines específicos los cuales son la formación la promoción la certificación y la mejora de la docencia. Pero también habla de 3 procesos interdependientes en los cuales aparece la autovaloración, en la cual se cuenta con dos componentes centrales los cuales son el autoconocimiento y la autorregulación con lo cual se busca que la propia persona valore la formación de sus competencias. (p.94)

Dentro de la práctica docente implementada, las competencias pedagógicas propuestas que diseño Tobón (2010) se están adoptando en esta propuesta pedagógica incluyen: trabajo el equipo, incluyendo herramientas lúdicas, e implementación de diversos materiales didácticos para apoyar el aprendizaje, planificación. cualquier estrategia de aprendizaje basada en juegos en la que exista un inicio, un desarrollo y un final, comunicación e interacción entre profesor y alumno, cuya evaluación se produzca al final de la actividad propuesta, reconocimiento del avance del método educativo; además, cada uno de los procesos en la práctica pedagógica tiene como objetivo crear un ambiente en el que el estudiante puedan adquirir conocimientos, desarrollar conceptos y reflexionar.

Planeación Didáctica

El método de planificación didáctica tiene como objetivo analizar y determinar, a partir de preguntas de investigación que surgen al plantear problemas, las capacidades y tendencias de progreso de las personas con el fin de alcanzar y promover estos aspectos de manera asertiva, retroalimentarse y desempeñarse por sí mismos. Para implementar este método de enseñanza se tuvieron en cuenta tres actividades, a cada actividad se le asignó una hora de duración.

la primera actividad incluyó ejercicios cognitivos previos titulado orden de objetos por colores tiene como objetivo que los estudiantes realicen actividades como clasificar, ordenar o hacer series ya que aumenta su razonamiento lógico, que es la base no solo para las matemáticas sino para todas las áreas de conocimiento. La actividad consiste en desarrollar la agilidad mental y potenciar la lógica en los estudiantes por medio del juego, la actividad consiste en que los estudiantes coloquen, en el menor tiempo posible, cierta cantidad de objetos ordenados por colores.

Materiales

Objetos de distintos colores como: azul, amarillo, verde y rojo fichas de color rojo, verde, azul y naranja

1 bolsa

Se colocan las fichas dentro de la bolsa y se escoge una para cada grupo. El color que escojan será el color de los objetos que deberán juntar. Se dividen los estudiantes en dos grupos. Luego se les muestra que deberán buscar objetos ocultos en el salón de clases. Estos objetos son de diferentes colores, pero ellos deberán encontrar los objetos del color que se les muestre. El equipo que obtenga y junte la mayor cantidad de objetos del color indicado en el menor tiempo posible, será el ganador. La segunda actividad se titula el bingo matemático tiene como objetivo

estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático en el estudiante haciendo que de manera lúdica puedan aprender comprender los contenidos matemáticos La actividad inicia en explicar al estudiante de que se trata la actividad y colocar las reglas del juego, después se les da cada estudiante un cartón con los números del 1 al 15, seguido de eso la docente sacará un número de la bolsa e enseñará cuál es, los estudiantes deberán identificar el número en sus cartones y lo marcarán con tapitas.

El que complete primero el cartón gana el juego. Se verificará los resultados del cartón lleno con la banda numérica. La tercera actividad titulada el dado gigante consiste en que la docente les dé a los estudiantes el dado de cartón y los estudiantes lo lanzan al piso, seguido de eso tendrán que contar y el número que les corresponda tendrán que escribirlo en el tablero. La implementación de esta planeación didáctica de aprendizajes permite desarrollar las competencias lógico matemático en los niños y niñas, evidenciando aprendizajes significativos y un cambio de actitud ante el aprendizaje de las matemáticas.

Enfoque Didáctico

Es importante que la actividad de desarrollo de la secuencia didáctica satisfaga las necesidades de los estudiantes y el objetivo de la propuesta de investigación. Para ello, primero se deben identificar las necesidades del equipo a través de características a través de las cuales se puedan desarrollar planes de mejora y estrategias acordes a los temas emergentes. En este caso, los ejercicios desarrollados para esta propuesta de investigación son adecuados al desarrollo y características de aprendizaje de los estudiantes porque son ejercicios matemáticos prácticos, fáciles de entender, fáciles de resolver y relacionados con el tema que se investigará.

Es por esto que es importante aplicar secuencias didácticas en el aula de clase ya que proporciona una estructura de enseñanza-aprendizaje organizada y vinculada que permite el desarrollo de contenidos de manera coherente y adecuada con el contexto. Le ayuda a los estudiantes a comprender fácilmente conceptos más complejos, como las habilidades de sumas, secuencias e identificación de números. los beneficios incluyen una mejor retención de información, por ejemplo, la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, así como el hecho de que a través del juego podemos notar una mayor concentración e interés en el tema.

Ortega (1999) afirma que la incorporación del juego en la enseñanza de las matemáticas, se puede decir que este es de mucha ayuda para que el niño inicie a desarrollar su pensamiento matemático, pues es a partir de los juegos donde el niño accede de forma espontánea al mundo de la representación numérica, el establecimiento del orden de las cosas y la ejecución de operaciones lógicas.

Por lo anterior se puede evidenciar que el método de enseñanza de las matemáticas debe realizarse a través de la construcción de actividades creadas en un ambiente creativo y mediante un proceso activo en el que los niños se enfrentan a tareas muy diferentes, manipulan objetos de diferentes formas y tamaños y pueden realizar movimientos esto se tiene en cuenta que aprender

matemáticas no es un proceso de adquisición sino que debe permitir a los estudiantes utilizar e implementar todos los conceptos aprendidos así como la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos.

Rodríguez (2014), menciona que para diseñar una secuencia didáctica se debe tener en cuenta lo siguiente: las competencias, propósitos, aprendizajes esperados, transversalidad, formación pensada en el contexto, los recursos, materiales, así como las diferentes formas de trabajo que tendrán los estudiantes para la ejecución de actividades, también refiere que para realizar una planeación didáctica se debe tener claro un inicio, desarrollo y un cierre.

Lo más importante de la secuencia didáctica es favorecer el trabajo como docente, determinar qué tan buenas o malas fueron las estrategias aplicadas permitiendo la contribución de la mejora en el plano educativo. Dado que mejorar la educación no es posible mediante la improvisación, se va más allá y para lograrlo debemos como docentes-investigadores asumir la tarea de comprender el contexto educativo y el grupo de trabajo y poder así desarrollar estrategias que satisfagan las necesidades y características de los estudiantes. También determina la capacidad del profesor para trabajar en grupo, ya que los estudiantes prestarán más atención a una lección estructurada y planificada que a una improvisada.

Lo que se puede lograr en este proceso de planificación didáctica es respaldar, determinar, desarrollar y aplicar estrategias recreativas que

conduzcan al aprendizaje significativo de las matemáticas, otro logro que se puede demostrar es la capacidad para lograr cada objetivo planteado y tener la seguridad que se lograron cumplir que al menos más de la mitad de la clase pueda implementarlas plenamente, teniendo en cuenta que no todos los niños tienen la misma velocidad y capacidad de aprendizaje. El juego como estrategia lúdica enriquece el aprendizaje en la educación inicial, fomentando un

ambiente en el cual se evidencia la cooperación, creatividad y el conocimiento, teniendo como efecto satisfacción y espontaneidad en los estudiantes por lo mismo que las actividades que se encuentran diseñadas para la secuencia didáctica corresponden a cada una de estas características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes contribuyendo conocimientos destrezas y prácticas matemáticas.

Rodríguez, et al., (2015) coinciden en que las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica, introduciendo a los niños a aprendizajes valiosos en un ambiente agradable de una manera atractiva y natural, mientras desarrollan habilidades. Esto crea niños felices, que practican habilidades, niños sensibles, dispuestos a trabajar en el aula, curiosos, creativos en un ambiente que fomenta y amplía el vocabulario y la convivencia, atrae el ambiente familiar y con él el interés de los padres por la escuela. (p.11).

Por lo anterior se evidencia que la planificación educativa ha realizado teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje, necesidades e intereses de los niños, porque esta es una población muy curiosa, pero les gusta aprender de una manera diferente y creativa que es utilizando los diversos materiales y herramientas que tienen a su disposición diferente al método tradicional.

Implementación

Al implementar en orden las actividades 1,2 y 3 está claro que las sesiones fueron completadas relación del objeto y el color, el bingo matemático y el dado gigante numérico corresponden de manera apropiada a aspectos, así como en el caso de los logros esperado, porque los aspectos fundamentales del conocimiento sobre cómo convertirse y saber cómo hacerlo; Debido a que las estrategias de entretenimiento se han llevado a cabo con actividades de coordinación, colocación de la memoria, estableciendo los elementos de la colección, permitiendo a los niños recordar y usar los recursos didácticos realizados para la actividad. Se realizaron de actividades, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes y el conocimiento previo, los niños se mostraron atento y concentrados en la socialización de cada actividad, de modo que cada aspecto se complete y se desarrolle de antemano.

Se desarrollo el reconocimiento de los números en diferentes contextos (conteo, comparación, codificación, localización entre otros) al igual que la identificación de objetos de acuerdo al color y tamaño. Los recursos didácticos son una parte fundamental en la implementación de las actividades ya que se puede transformar en una herramienta para la enseñanza, promoviendo la atención de los estudiantes por aprender; en este sentido, el juego puede tener un papel esencial en la enseñanza de las matemáticas, debido a que favorece la comprensión y el desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes. Además, el pensamiento matemático en la educación infantil promueve el desarrollo de habilidades numéricas básicas los niños aprenden a contar, reconocer y comparar números, estas primeras habilidades de cálculo proporcionan la base para comprender conceptos matemáticos más complejos más adelante en la educación.

Esta actividad realizada en los niños les permitió explorar, experimentar y descubrir conceptos matemáticos de manera lúdica e interactiva. Además, les brindo confianza y motivación para seguir explorando el mundo de las matemáticas y fortalecer su interés en aprender más. Los recursos didácticos fueron muy importantes en la implementación de la actividad ya que se evidencian en los niños esa alegría por realizar actividades nuevas fuera de la cotidianidad observando motivación en ellos por realizar la actividad. Una parte importante que como docente tenemos en el salón de clases es ayudar a los estudiantes a mejorar sus conocimientos, explicar o reforzar habilidades o ideas, diferenciar la instrucción y reducir la ansiedad o el aburrimiento mientras reciben conocimientos de una manera divertida.

Los materiales didácticos también permiten a los estudiantes participar de otra manera, ya que no existen restricciones sobre qué ayudas o herramientas se pueden utilizar para realizar las actividades. La estrategia de evaluación desarrollada para estas actividades, fue la observación, demostrando la capacidad de los niños para contar con precisión y realizar cada una de las actividades esta estrategia de evaluación satisface las necesidades educativas y una vez más queda claro que niños y niñas aprenden de manera diferente, sus ritmos y estilos de aprendizaje deben ser tomados en cuenta y por lo tanto deben tenerse en cuenta a la hora de implementar recursos de aprendizaje para los estudiantes que estén interesados en participar y siempre hará todo lo posible para poder completar la tarea.

Los juegos son una forma de diversión y entretenimiento más que una forma de aprender. Por eso es normal que a veces muchos profesores no se sientan cómodos utilizando estas estrategias en el aula porque piensan que son una pérdida de tiempo. Sin embargo, creo que la enseñanza hoy en día poco a poco está mejorando e incorporando todas estas estrategias en el salón de clase porque mientras más tenga un maestro, mejor será su enseñanza. Debemos

aprovechar que para ellos el juego es una forma de entretenerse, pero también será una forma de aprender y reforzar conceptos que de otra manera les resultaría mucho más difícil de entender.

Encontrar nuevas formas de aprender, romper patrones tradicionales e introducir otras estrategias de aprendizaje como los juegos debería incorporarse a las aulas todos los días. Estos juegos no son solo una actividad sino también una fuente de conocimiento ya que buscan ser una herramienta que beneficie enormemente a los estudiantes despertando su amor por aprender en diferentes campos, en este caso las matemáticas. Elementos como sorprender a los estudiantes para aumentar la atención y fomentar la participación les ayudarán a explorar conceptos matemáticos. Al mismo tiempo, nuestra confianza aumentará a medida que dominemos nuevos conocimientos, habilidades, recursos y estrategias para lograr el éxito en esta materia.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Cumplir con las perspectivas de la investigación y facilitar el desarrollo de competencias de los estudiantes se alcanzó mediante la implementación de la secuencia didáctica actual, en la cual se evidenció que los estudiantes alcanzaron a potenciar y fomentar el pensamiento lógico matemático, beneficiando sus habilidades de aprendizaje al mejorar su capacidad de usar los números en circunstancias variadas que implican poner en juego los principios del conteo plantear y resolver problemas en situaciones que le son familiares y que implican, asociar, agrupar, retirar, nivelar y clasificar objetos por colores y tamaños. Para mejorar las dificultades encontradas al utilizar secuencias didácticas, es necesario encontrar estrategias basadas en tiempos precisos y adecuados, que permitan el seguimiento minuto a minuto y el reconocimiento e intervención en el desarrollo de enseñanza de los participantes.

Esto se alcanza con mayor precisión a través de un modelo basado en tareas que desarrolla mejor las habilidades de los estudiantes. Enfocarse en las necesidades específicas y las edades de los estudiantes para su implementación permite que la secuencia de actividades, atraiga la atención de los estudiante para desarrollarla sin presión, juicio o cualquier otro aspecto conductual las habilidades de los estudiantes; sino por el contrario, se sienten libres y flexibles al desarrollar sus actividades, lo que lleva a uno de los principios inicialmente establecidos, que es explorar el proceso de aprendizaje y los caminos que les permitan mejorar sus habilidades y el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Cervantes 2013 afirma el pensamiento lógico matemático, permite acercar al niño a través de la experiencia significativa y la construcción de su propio conocimiento a partir del juego y la interacción de los objetos, aquí se corrobora que el niño debe tener un acercamiento directo con los objetos para que se dé una construcción en el pensamiento lógico

matemático, además se añade la importancia de las experiencias del medio y la orientación del adulto.

Durante la implementación de la secuencia didáctica, tratar de anticipar posibles interrupciones o problemas que retrasen o dificulten el progreso de la clase; Sin embargo, se han presentado varios factores extrínsecos o intrínsecos que pueden mejorar el desarrollo de la secuencia. durante la práctica hubo algunas dificultades menores de programación porque en algún momento los estudiantes se dispersaron, provocando un retraso de unos minutos, pero esta fue la única actividad permitida y no afecta su propósito principal. Personalmente recomiendo utilizar secuencias didácticas y hojas de trabajo porque te permite asignar actividades, determinar plazos y disminuir riesgos o flaquezas que se alcancen a aparecer en el camino.

La planificación es importante y fundamental, pero realmente nos ayuda con el proceso en el que estamos trabajando Por otro lado, el desarrollo del pensamiento lógico es muy significativo ya que les facilita a los niños desplegar habilidades de pensamiento y mejorar su capacidad de razonamiento, que es la mejor manera de ayudar a los niños de esta edad a aprender. Ahora es una forma práctica y apropiada de ayudar a los niños en el proceso de desarrollar matemáticas del pensamiento lógico

La secuencia didáctica desarrollada e implementada en el trabajo investigativo se desarrolló habilidades de pensamiento lógico matemático de forma dinámica y creativa, lo que hace que la experiencia educativa sea única para los estudiantes sino también para los profesores. Asimismo, las herramientas y los materiales usado para las secuencias didácticas y diarios de campo, ayudan a los docentes a notar errores que pueden ocurrir durante la implementación, lo cual es un caso especial de la experiencia de campo. Para que las habilidades matemáticas de los niños tengan un impacto positivo hay algunos aspectos básicos a considerar, como la edad

las características específicas, la velocidad de aprendizaje, el entorno de aprendizaje y las estrategias de enseñanza del profesor.

Se encontró que los recursos didácticos contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático, facilitando el aprendizaje significativo, entre ellos: situaciones cotidianas, matemáticas ambientales, experimentos con el cuerpo; manipulativos y juegos de uso cotidiano, canciones, rompecabezas y recursos tecnológicos se pueden utilizar algunas veces por semana para transformar la enseñanza.

Conclusiones

En el proceso de elaboración de la propuesta pedagógica, se analizó la práctica educativa utilizada y se crearon medidas para mejorar el pensamiento lógico matemático. Se analizaron las deficiencias observadas, como la falta de concentración, la baja participación y la falta de estrategias lúdicas. Además, se analizaron los propósitos planteados en la propuesta pedagógica. Las actividades creadas utilizando métodos pedagógicos captó la atención de cada uno de los estudiantes debido a la innovación del contenido y los recursos empleados, lo que los motiva a participar y permite trabajar para mejorar las habilidades y destrezas para satisfacer las necesidades del contexto.

Después de su diseño e implementación, se fomenta la interrelación y promueve el desarrollo cognitivo e integral de los niños. Cada una de las estrategias lúdicas utilizadas en el contexto ayudó a los estudiantes a adquirir conocimiento y adquirir habilidades como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Es importante destacar que hubo elementos positivos en la implementación de la propuesta y que las dificultades se resolvieron a través del dialogo con los estudiantes. Desde el comienzo del diplomado, he logrado mejorar mi método de investigación y tener la capacidad de analizar la teoría y la práctica desde una perspectiva que me ayudó a mejorar mi papel como mediadora.

Esto me proyecta a lograr el objetivo propuesto y todos los objetivos. Las propuestas pedagógicas siempre deben enfocarse en satisfacer las necesidades educativas para mejorar la calidad educativa. Además, la interacción pedagógica permite que se identifiquen las fortalezas y debilidades de la práctica pedagógica para mejorar el desarrollo. De esta manera, se pueden mejorar las deficiencias y crear e implementar métodos para mejorar el proceso de enseñanza.

Las planificaciones didácticas, el uso de recursos y la evaluación contribuyen significativamente al contexto que permite planificar el aprendizaje y tomar siempre en cuenta cada competencia y proceso de aprendizaje; las planificaciones didácticas permiten que se ejecuten acciones de forma estructurada para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta manera desarrollar actividades para modificar la práctica educativa. Se debe ejecutar siempre una planificación que abarque los estilos de aprendizaje, construyendo el conocimiento y fomentando el desarrollo cognitivo que permita que el estudiante aprenda de manera significativa, logrando el desarrollo de habilidades y promoviendo el aprendizaje autónomo.

Referencias Bibliográficas

- Gordon Torres, C. V. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria de una institución educativa Santo Domingo*. Tesis de Doctorado. Universidad César Vallejo, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77533/Gordon_TCV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lúdica como estrategia didáctica. (2013). *Lúdica como estrategia didáctica* [Entrada de Blog]. <https://psiqueisa.blogspot.com/2013/07/ludica-como-estrategia-didactica.html>
- Ortega, R. (1999). *Jugar y Aprender*. Sevilla: Diada. <http://hdl.handle.net/11162/58201>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70
74<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115>
- Rodríguez, A. (2017, 15 de marzo). *Importancia del pensamiento lógico matemático*. AMPA MAMAMARGARITA. <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>
- Rojas, D. (2017). *El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una I.E.P. del distrito de Castilla-Piura, 2015*. Perú: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
<http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3261>
- Sánchez, E. (2013) *El Juego y la Matemática*. Juegos De Matemáticas Para El Alumnado Del Primer Ciclo De E. Primaria. [Trabajo de grado, Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid]. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/05/DOC1-juegoy-matematica.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Practica Pedagógica

<https://drive.google.com/drive/folders/1-sfqXmYEmi03YTkQj9E3mvGkExbeaHpa?usp=sharing>