

El pensamiento matemático y el juego en educación preescolar

Por: **Gutierrez Barrera Nahomi**

RESUMEN:

En ocasiones la enseñanza de las matemáticas se hace de forma tradicionalista, es decir, el docente explica y escribe en el pizarrón, mientras que el alumno escucha y observa el procedimiento, para posteriormente realizar ejercicios sobre el tema tratado, además en muchas ocasiones los problemas que se plantean no están diseñados con la realidad; no consideran el contexto en el que se encuentra inmerso el infante.

Sin embargo, con la implementación de actividades lúdicas en la enseñanza del pensamiento matemático, como los juegos, ayudan a practicar y entender conceptos matemáticos, así como poner en práctica los principios de conteo, consiguiendo que el alumnado encuentre el interés y la motivación necesaria y se implique más en el proceso de su aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: pensamiento matemático, juego, aprendizaje, motivación, educación preescolar

INTRODUCCIÓN:

El juego es considerado uno de los medios de aprendizaje más importante para los niños, es la manera más natural de experimentar y aprender; favoreciendo el desarrollo del niño.

El juego desde muy temprana edad es la principal ocupación que tienen los niños y niñas, a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo psicomotor, también en el área cognitiva y en la relación socioafectiva que tiene con los demás. De igual manera, el juego también estimula la creatividad y ayuda al entendimiento de lo que le rodea, conociéndose mejor a sí mismos.

DESARROLLO:

El pensamiento matemático/ las matemáticas es de las pocas asignaturas que a lo largo del tiempo siempre han estado presentes dentro del aula. Además, éstas son un tema universal, ya que son iguales en cualquier parte del mundo. A su vez también han estado relacionadas siempre como una materia aburrida, difícil y poco interesante para los alumnos. Esto quizás es el resultado de que los contenidos que se presentan y se trabajan en clase están muy alejados de los intereses de los niños, e incluso de su realidad, con lo que se complica mucho más la enseñanza de los conceptos, llegando por lo tanto a ser una materia pesada.



Por eso cuando un docente diseña y desarrolla actividades, intenta buscar y tratar de que los alumnos disfruten y se motiven con esta materia, hacer que la entiendan mejor, que sea más fácil y atractiva; pero motivar no es solo conseguir que el alumno tenga una buena predisposición a aprender nuevas cosas, sino enseñarle el gusto por la materia que se le está explicando en este caso, el pensamiento matemático y que mejor que apoyarse del juego como recurso metodológico que permite hacer que las actividades lúdicas sean enormemente motivadoras.

Los juegos han estado enfocados a ser un pasatiempo y una diversión, pero no una manera de enseñar. Por eso es normal que en ocasiones muchos docentes no se sientan cómodos y seguros en usar esta estrategia dentro del aula, porque los consideran una pérdida de tiempo. Sin embargo, considero que hay que aprovechar que para ellos jugar es una manera de divertirse, pero también va a ser un camino para aprender y fijar conceptos que de otra manera pueda resultarles mucho más complicados de entender.

CONCLUSIONES:

La búsqueda e implementación de nuevas formas de enseñar, salir de las rutinas tradicionalistas y presentar otras estrategias de enseñanza como los juegos, deberían de estar presentes diariamente en cada entorno áulico.



Los juegos son mucho más que una simple actividad, es un recurso didáctico, ya que tratan de ser una herramienta que tendrá un gran beneficio sobre el alumnado, permitiéndoles despertar el interés por el estudio de diferentes áreas, en este caso concretamente en el pensamiento matemático.

En la actualidad, algunos maestros utilizan los juegos como una forma de premiar/incentivar al alumnado cuando han aprendido lo que se les ha explicado, pero esto no debería de ser así porque entonces se entiende que el alumnado no es capaz de aprender nada a través del juego, cosa que en mi opinión y en la de muchos autores no es cierto. Sin embargo, el juego puede ser un detonante de la curiosidad hacia nuevos conceptos, procedimientos y métodos matemáticos.

REFERENCIAS:

- BAÑERES D. et al. (2008): El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Editorial Graó. (Pág. 14-16)
- FERRERO L. (1991). El juego y la matemática. Madrid: La Muralla S.A. (Pág. 35-36)