



JARDIN DE NIÑOS: COLEGIO LIBERTADES INDIVIDUALES

CCT: 15PJN5233K ZONA ESCOLAR: J200

**"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LAS
MATEMATICAS EN PREESCOLAR"**

PRESENTA

PROFESORA: GABRIELA GUADALUPE ESCAMILLA FLORES

VALLE DE CHALCO

17 MARZO 2021



INTRODUCCION

Los juegos matemáticos ayudan a desarrollar la capacidad mental de cualquier persona que los practique pero principalmente en los niños por su condición de desarrollo.

Al igual que las matemáticas, el juego es parte de la vida y tiene un papel determinante en el desarrollo intelectual de la infancia. El juego en los niños es un tema muy importante en ocasiones acaparador y bastante agotador. Algunos juegos son de imitación, otros tienen que ver con la fantasía, algunos pueden ser ritos muy determinados, puede ser una actividad de grupo o individual, pueden ser fuente de placer y de gran esfuerzo o algunas veces de disgusto y frustración. A través de los juegos matemáticos, y en general de todos los tipos de jugos, los niños aprenden y comprenden la realidad que les rodea, liberan tensiones, desarrollan su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo.

Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de irse adaptándose a la sociedad. Muchos docentes lo afirman, incluso es la base principal para saber si todo va bien, un niño que no juega es un niño al que le pasa algo.

El primer tipo de juego lo realizan los bebés, es el de la manipulación sensorial motriz, en cuanto el bebe puede controlar sus movimientos los empieza a usar y explorar en forma de juego. El juego sensorio motriz puede ser chuparse el dedo, patear los costados de la cuna, rodarse en la cama, etc. Los juegos son importantes porque son el método de exploración de las cosas nuevas; con el juego los bebes manipulan, exploran y actúan, pero también le brindan apego y seguridad.

Hay otro tipo de juegos en los cuales los niños y niñas echan a volar su imaginación y fantasía. Para los niños los objetos pueden convertirse en cualquier otra cosa: Un palo puede ser un caballo y cuatro líneas una casita, estos juegos han sido llamados simbólicos. Los juegos simbólicos, son importantes para comprender los significados y son determinantes para la inteligencia y las relaciones de los niños con otros.

Posteriormente los juegos con reglas como los juegos matemáticos, le dan una nueva dimensión al desarrollo del intelecto y le imprimen un sentido social. En



estos juegos los niños aceptan voluntariamente las reglas como límites convencionales sometiéndose a las consecuencias y recompensas de su acción. Las reglas en sí, le dan estructura al juego y aumentan el reto.

Aunque en la actualidad, en la que todos nos encontramos confinados, por la emergencia sanitaria a causa de una pandemia mundial ocasionada por el virus SARS-COV2, nos resulta muy difícil mantener el juego en el desarrollo de los niños aunque no es imposible. Hay que usar todas las herramientas y los canales disponibles, ya sea a través de la radio, televisión, internet o el celular. Solo podremos enfrentar este reto a través del esfuerzo conjunto de los Estados, del sector privado, de los padres y de los niños.

Es por eso que las maestras del Colegio Libertades individuales nos esforzamos por realizar un trabajo integral en cada uno de nuestros niños tomando en cuenta todos los canales de desarrollo de cada uno de nuestros niños, para lograr crear aprendizajes significativos a través de ambientes de aprendizaje y respetando su estilo de aprendizaje de cada uno de nuestros niños.



JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se basa en intentar introducir dentro de las actividades que hacen a diario los niños en casa actividades lúdicas, es decir, usar juegos en su proceso de enseñanza – aprendizaje. Es esencial buscar alternativas para facilitar la comprensión de los conceptos dentro de casa, que se deben adquirir en la educación preescolar.

Para saber las ventajas de porqué se deben emplear los juegos en la enseñanza de las matemáticas, Miguel de Guzmán (1984) nos dice algunas razones como las siguientes:

- *Motivar al alumno con situaciones recreativas y atractivas.
- +Desarrollar habilidades y destrezas.
- *Invitar e inspirar al alumno en la búsqueda de nuevos caminos.
- *Romper con la rutina de los ejercicios mecánicos.
- *Aprender bien algunos procedimientos matemáticos y disponer de ellos en otras situaciones.
- *Incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje a alumnos con capacidades diferentes.
- *Desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar.
- *Estimular las cualidades individuales como autoestima, autovaloración, confianza, el reconocimiento de los éxitos de los compañeros dado que, en algunos casos, la situación de juego ofrece la oportunidad de ganar y perder.

Además la utilización de los juegos. O actividades lúdicas, le servirá a los niños en la adquisición de competencias como:

- *Conocimiento e interacción con el mundo físico*, ya que adquieren una mejor comprensión y una descripción más ajustada del entorno. Todo ello se trabajará por ejemplo a través de las diversas figuras geométricas que se



comparan con objetos que podemos encontrar en la vida cotidiana, mejorando la capacidad de observación de los niños y niñas.

- *Autonomía e iniciativa personal* se vera reflejada en las ideas que tendrá cada alumno a la hora de enfrentarse a cada juego o actividad lúdica que se le plantee, ya que dependiendo de lo ya adquirido y de las destrezas que tenga el alumno o alumna desarrollará una estrategia diferente respecto al resto. Además se irá adquiriendo una confianza en la propia capacidad para enfrentarse a nuevas situaciones.
- *Aprender a aprender* a través de las diversas maneras en que se llega a la solución de un problema o juego, se pedirá verbalizar aquellos pasos que han dado para llegar a ese fin. Por tanto se potenciará el desarrollo de estrategias personales. Trabajando por lo tanto contenidos relacionados con la autonomía, perseverancia y esfuerzo para poder abordar posteriormente situaciones con mayor complejidad y desarrollar una mirada crítica.
- *Competencia cultural y artística* desarrollando la imaginación y la creatividad de los niños y niñas.
- *Competencia de comunicación lingüística* intentando incluir un lenguaje matemático básico y aprendiendo cuando éste es más adecuado. Explicando la estrategia personal de cada alumno empleada para resolver los juegos, se estará desarrollando esta competencia. Mejorando la comprensión, el espíritu ético y la mejora de la destreza comunicativa.

En la adquisición de todas estas competencias, debemos saber que es el alumnado el que debe construir su propio conocimiento a través de su implicación, organizando aquello que le rodea y elaborando sus estructuras mentales. El papel del docente será crear situaciones educativas diferentes a las propuestas habituales, estimulando al alumnado.



MARCO DE REFERENCIA

LA IMPOTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS

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 este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo psicomotor, también en el área cognitiva y en la relación socio – afectiva que tiene con los demás. Además el juego también estimula la creatividad y ayuda al entendimiento de lo que le rodea, conociéndose mejor así mismo.

Algunas de las ideas que nos dice Bañeres et al (2008) que considero que son muy importantes para conocer sobre la influencia que el juego en general tiene en los niños y niñas:

El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento con su cuerpo y los que incluyen objetos, fomentan el desarrollo de la estructuración perceptiva.

El juego también estimula las capacidades del pensamiento y desarrolla a su vez la creatividad. Esto quiere decir que cuando un niño juega obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de aplicar ello que ha ido aprendiendo.

Además el juego también favorece la comunicación y la socialización ya que durante un juego el niño entra en contacto sus iguales, lo que ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean a mejorar su comunicación, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo. Y no solo ayuda a la comunicación e interacción entre iguales, sino que también mejora las relaciones entre los adultos y los niños. (p.14-16)

Según Piageth (1985), “los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De manera que el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo”.

Por lo tanto sabemos que el juego es algo esencial y que debe estar presente en los niños durante toda su infancia, y más allá, ya que en su etapa adulta seguirá participando probablemente en algunas actividades lúdicas. A continuación se mencionan algunos beneficios que tiene el juego en los niños y en las niñas:

- Satisface las necesidades básicas del ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.



- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos ayudando alequilibrio emocional.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.

Sabiendo que es el juego en los niños es esencial, es importante darles toda la libertad para que “aprendan jugando”, intentando no establecer un orden en sus juegos o intervenir en ellos, ya que niño debe ser quien guie el juego, respetando las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejando que el niño experimente y haga uso de su imaginación podrá desarrollarse plenamente.

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN LA EDAD DEL NIÑO

Los niños juegan de formas diferentes, dependiendo de sus capacidades, personalidad, necesidades personales, intereses; pero principalmente, el juego de presenta según la evolución o etapa del niño, Así se pueden distinguir los siguientes:

0 a 2 años: En esta etapa el juego se centra en su cuerpo, es decir en sí mismo, explorando los objetos que le rodean, este tipo de juego es “solitario”.

2 a 3 años. En esta etapa se desarrolla el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar con los demás pero aun no interactúan completamente entre ellos.

3 a 4 años: En esta etapa se tiende al “juego asociativo”, en el que el niño juega con otros compañeros pero no hay roles específicos, cada uno le da un uso distinto al mismo.

4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa por completo y de forma organizada con los demás, asumiendo roles para conseguir un propósito o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”.

Alsina y Planas (2008) hacen un análisis comparativo de los procedimientos en el juego y las matemáticas:

- El juego se inicia con la introducción de normas, que definen la función de los objetos y de las piezas que usan. Yen las matemáticas comienzan con el establecimiento de definiciones y la concreción determinados por definiciones.
- Jugar requiere adquirir familiaridad con las normas, relacionando unas piezas con otras. En las matemáticas requieren comparar y hacer interactuar elementos de una teoría.





- Avanzar en el dominio de un juego supone adoptar progresivamente técnicas sencillas que pueden dar buenos resultados. En la práctica matemática supone trabajar en torno a conceptos básicos dados por la teoría matemática con la que estamos trabajando.
- Explorar un juego muestra procedimientos usados para otros jugadores avanzados, jugadas difíciles surgidas de una inspiración especial. En matemáticas se dan a conocer métodos y teoremas que se han ido gestando a lo largo de los siglos.
- Examinar un juego lleva a descubrir problemas interesantes y a resolver situaciones inéditas. En la práctica matemática se investigan problemas abiertos vinculados a complicaciones inesperadas.
- Por último con los juegos nuevos, fértiles en ideas y situaciones complejas, da lugar a estrategias originales y a procedimientos innovadores. Crear prácticas matemáticas nuevas da lugar a nuevas situaciones potencialmente motivadoras de nuevos modelos y teorías. (Pág. 84)

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LAS MATEMATICAS

Comentaré hablando de la importancia del juego en el área de matemáticas a través de los diez puntos que se desarrollan en el *Decálogo del juego* (Alsina, 2008):

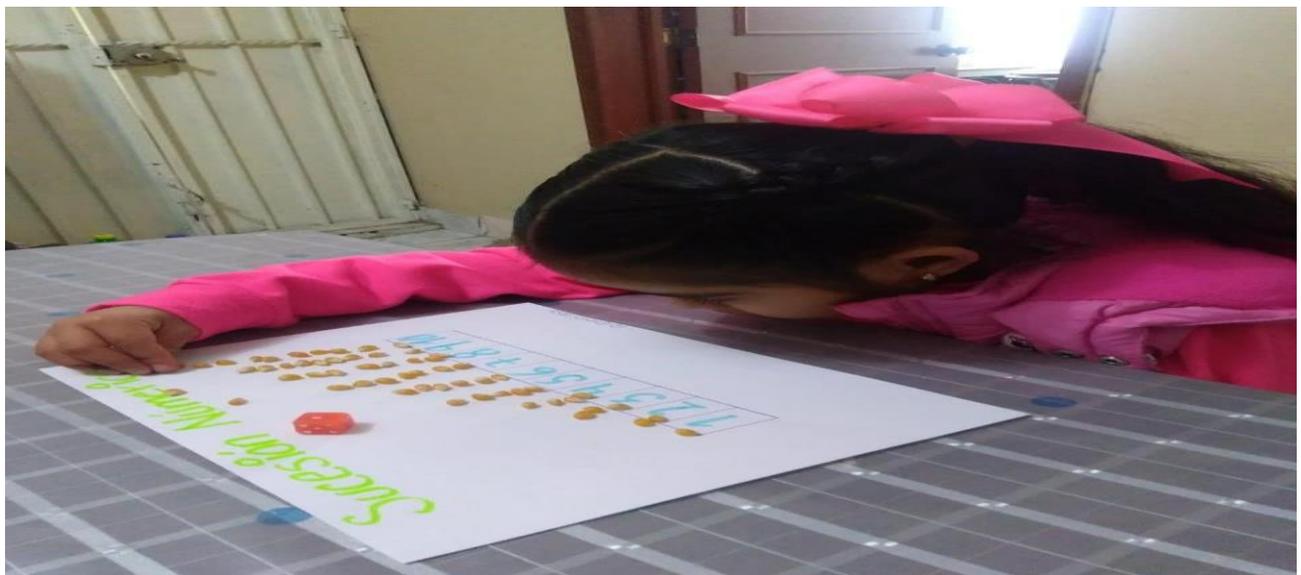
1. Es la parte de la vida más real de los niños. Utilizando como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.
2. Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman en serio.
3. Trata distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia las matemáticas.
4. Los alumnos pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.
5. Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.
6. Respeta la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.
7. Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje matemático, como la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y búsqueda de estrategias, etc.
8. Facilita el proceso de socialización y, a la vez, la propia autonomía personal.
9. El currículum actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico de las matemáticas y el necesario acercamiento a la realidad de los niños.
10. Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo. (p.14).

Los juegos generalmente 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 en usar estrategias dentro del aula, porque los consideran una pérdida de tiempo. Pero





creo que hoy en día, poco a poco, se van mejorando las formas de enseñar e incluyendo todas las estrategias, ya que cuantas más tiene una profesora mejor será su actuación docente. 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.



A través del juego el niño desarrolla habilidades, para aprender y resolver problemas de su vida cotidiana. (Juego con materiales que los niños tienen en casa)



DELIMITACION DEL PROBLEMA

Considerando el contexto actual en el que se encuentra nuestro país con la actual pandemia de COVID-19, la propuesta a trabajar en el Colegio Libertades Individuales es la Educación a Distancia y dentro de este nuevo contexto desarrollar habilidades en el niño preescolar a través del juego para que el niño siga desarrollando su interés por aprender

Es una propuesta que podemos analizar de manera prospectiva, es decir en términos de futuros: uno probable, otro posible y uno deseable. Este ejercicio y a al que apostamos el aprendizaje de nuestra comunidad es útil para establecer la factibilidad inmediata, mediata o de mayor plazo de la introducción de nuevas estrategias y ambientes de aprendizaje que motiven al niño a aprender a través del juego.

La propuesta que tenemos en el colegio Libertades Individuales es una nueva forma de hacer las cosas en el confinamiento que impone el COVID-19 Y, más adelante como aprendizaje de esta experiencia lograr una transformación en el proceso educativo de nuestros niños con algo que a ellos les gusta JUGAR.





PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Mediante el uso de la estrategias, material didáctico elaborado, cosas de uso común que los niños tienen en casa, planes y programas (aprendizajes clave) en Preescolar se pretende crear ambientes de aprendizaje, aprendizajes significativos y comunidades de aprendizaje en los alumnos de Preescolar del Colegio Libertades Individuales en Valle de Chalco, para que los niños aprendan matemáticas a través de una forma significativa y efectiva.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar la estrategia Aprende a Distancia a los niños de Preescolar del Colegio Libertades Individuales para que a través del juego aprendan matemáticas de manera autónoma con ayuda de su maestra y sus padres. Con el desarrollo de clases que generen aprendizajes significativos en los niños en la etapa de confinamiento.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- *Planificar y aplicar actividades lúdicas que generen en los niños curiosidad, motivación por aprender y desarrollar habilidades para la vida a la hora de resolver problemas matemáticos.
- * Crear ambientes de aprendizaje que motiven a los niños a resolver problemas de su vida cotidiana que impliquen resolver problemas matemáticos, generando sus propios procesos de aprendizaje.
- *Medir el aprendizaje de los niños en la medida que participan en las clases y en habilidad que tienen para manipular los objetos juego y resolver problemas en el juego simbólico.

DISEÑO METODOLÓGICO

El presente trabajo se presenta desde el enfoque cualitativo, que por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis (Grinnell, 1997). Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medida numérica, como las descripciones





y las observaciones. Por lo regular las preguntas e hipótesis surgen como un proceso de investigación y éste es flexible, y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría.

Su supuesto consiste en "reconstruir" la realidad tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

El tipo de estudio a realizar en esta investigación se encuentra dentro del nivel descriptivo el cual permite como su nombre lo indica describir las situaciones, los fenómenos o los eventos que nos interesan a través de evidencias y descripciones.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. (Danhke, 1989 citado por y Hernández, Fernández y Baptista, 2004)

En cuanto al diseño de la investigación es de tipo experimental, es decir, habrá una intervención directa por parte del investigador a ser él el que aplique la estrategia "Aplicación del aprendizaje a Distancia en la primera Infancia y la recolección de evidencias se hará a lo largo de toda la aplicación.

HIPOTESIS

A través de la estrategia de aplicar estrategias lúdicas, con material que los padres ayudan, material que ellos tienen en casa y juegos organizados con los niños del nivel preescolar del Colegio Libertades Individuales, los niños logran desarrollar autonomía, motivación y aprendizajes significativos a lo largo de esta etapa de confinamiento. De una manera divertida y que desarrollará su aprendizaje de manera integral.

POBLACION

Nuestra población representa a los alumnos del Colegio Libertades Individuales en su nivel preescolar del grupo 2° y 3°.

La muestra está compuesta por dos grupos que representan un total de 35 niños en el nivel preescolar.





INSTRUMENTO DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Como este proyecto es de tipo cualitativo se llevó a cabo un registro de observación y recopilación de evidencias a través de fotografías enviadas por los padres de familia.

RESULTADOS

A largo del proyecto se observó en los niños participación y disposición ante el aprendizaje de las matemáticas a través del juego a distancia que fue complementado por el apoyo de los padres de familia que ayudaban a sus niños en las actividades y en la entrega de proyectos.

CONCLUSIONES

* La búsqueda de nuevas formas de enseñar , salir de la rutina y presentar otras estrategias de enseñanza como los juegos, deberían de estar presentes diariamente en las interacciones con los niños ya sea a distancia o dentro del aula. Estos juegos son mucho más que una actividad, es un recurso didáctico, ya que tratan de ser una herramienta que tendrá un gran beneficio sobre los niños y niñas, permitiéndoles despertar el interés por el estudio de diferentes áreas, en este caso concretamente en la de matemáticas.

*Factores como la de sorprender a los niños y niñas con el objetivo de incrementar atención y fomentar la participación ayudará a que descubran conceptos matemáticos. A su vez aumentará la confianza en si mismo, dominando nuevos conocimientos, habilidades, recursos, estrategias para llegar a lograr el éxito en esta materia.



REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

Alcalá M. et al. (2004): Matemáticas re-creativas. Claves para la innovación educativa. Barcelona: Editorial Graó

Alsina, A. (2008). Desarrollo de las competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativo. Para niños y niñas de 6 a 12 años (3a ed.). Madrid: Narcea. (Pág. 14)

Alsina, A., Planas, N. (2008) Matemática Inclusiva. Propuestas para una educación matemática accesible. Madrid: Narcea. (Págs. 84 y 89)

Bañeres D. et al. (2008): El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Editorial Graó. (Pág. 14-16)

Piaget, J. (1985) Seis estudios de psicología. Ed. Planeta. Barcelona (Pág. 20)

Hernández, R, Fernández, C y Baptista, M. (2010) Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.

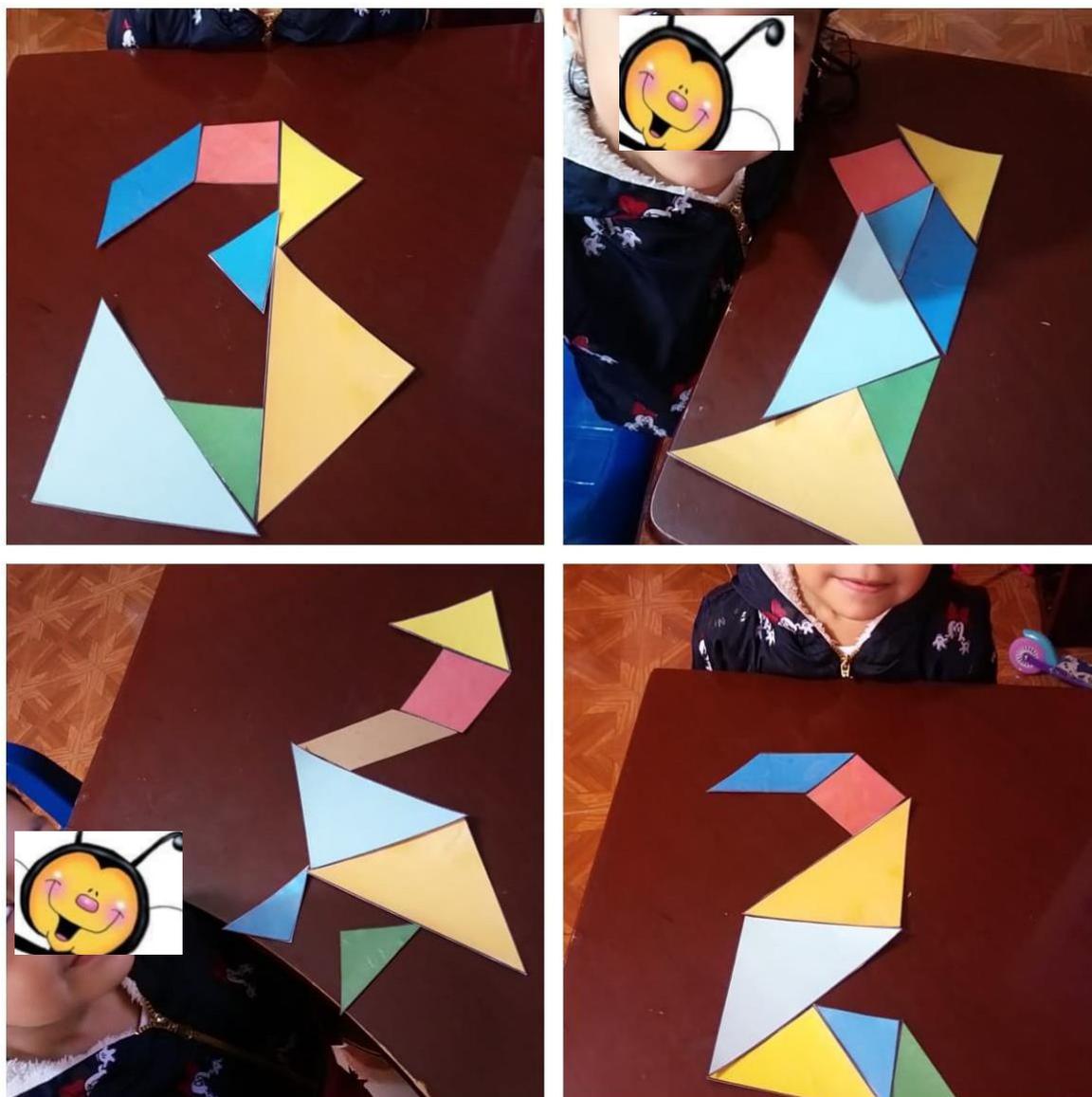
Hernández, R, Fernández, C y Baptista, M. (2004) Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.

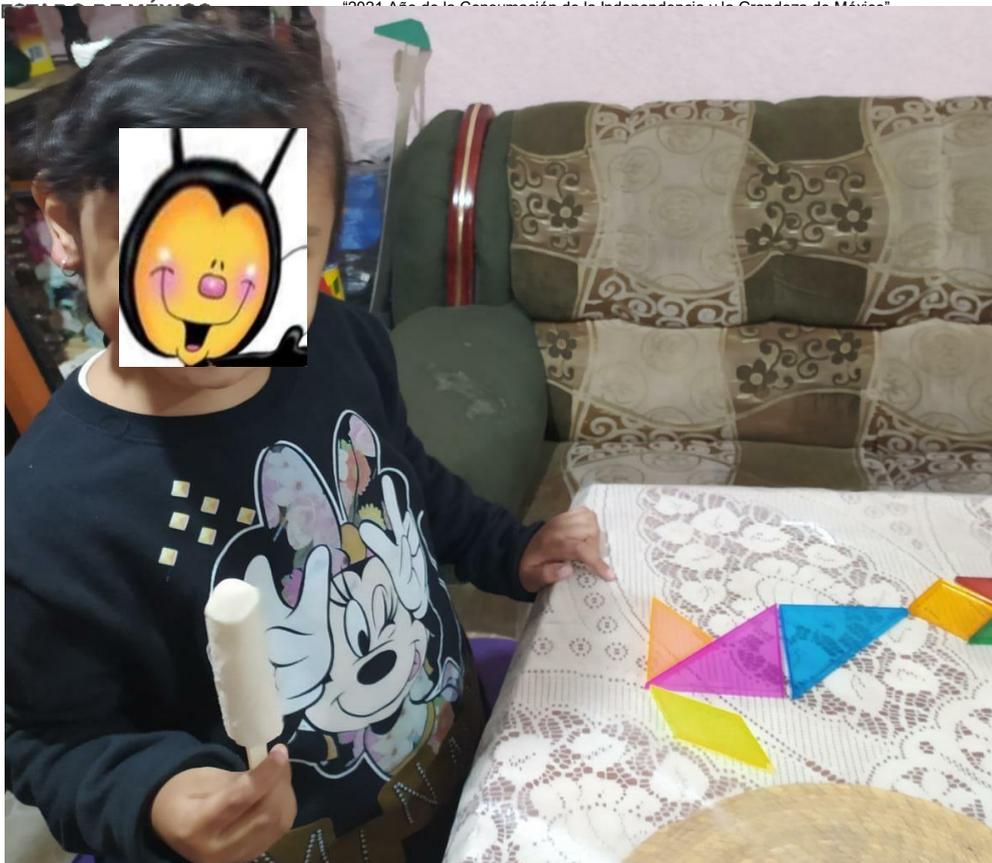
Grinnell, R.M. (1997), Social work research & evaluation: Quantitative and qualitative approaches (5a. ed), Itasca, Illinois: E.E. Peacock Publishers.



EVIDENCIAS DE TRABAJO

- Los niños exploran las posibilidades para reconstruir diversas imágenes como casa, peces y otras figuras con el tangram.
- Aprendizaje esperado: Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.



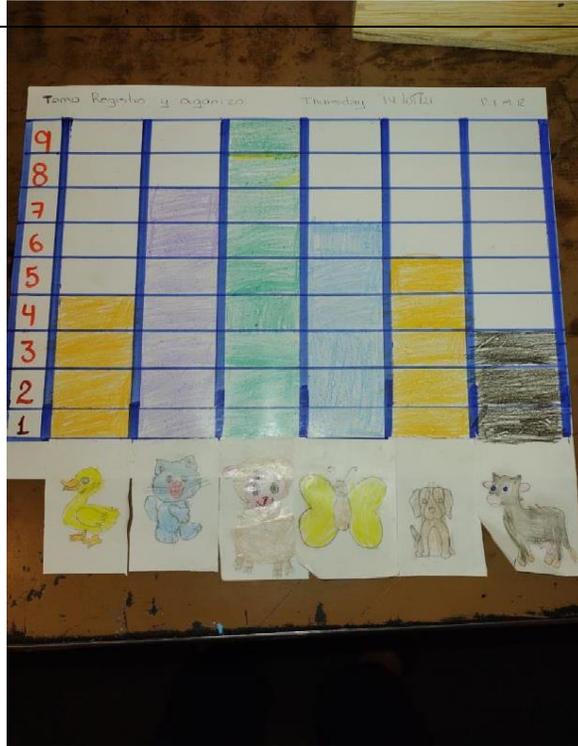




- Los niños realizan colecciones a partir de un número dado, expresando, cuántos hay, cuántos son.

Aprendizaje esperado: Comunica de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencionalidad.







- Contesta preguntas en las que necesita recabar datos, los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas. El niño registra y compara cuántos objetos tiene de diversas colecciones.



