

FAVORECER LA ADQUISICIÓN Y USO DEL NÚMERO EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR MEDIANTE ACTIVIDADES LÚDICAS

Lic. Priscila García Arias

Correo electrónico: gingergarciaarias@gmail.com

Forma de presentación de los resultados: Ponencia

RESUMEN

El siguiente trabajo da cuenta de los avances de la investigación desarrollada en el Jardín de Niños “Gustavo Adolfo Bécquer” en el municipio de Tenango del Valle, Estado de México en un aula de tercer grado, en donde la problemática surge a partir de la dificultad que enfrenta una docente en servicio para relacionarse con los padres de los alumnos a su cargo, influyendo en el trabajo dentro del campo formativo de Pensamiento matemático. Ante dicho contexto surge la necesidad de implementar una estrategia que contemple la participación de los padres de familia con la finalidad de que contribuyan en la adquisición del número de sus hijos de forma significativa. Para llevar a cabo la investigación fue importante apoyarse del método de la investigación-acción de John Elliot dentro del paradigma cualitativo, así como del taller desde la propuesta de Ander Egg. Por ello surge el taller para padres como medio de concientizarlos sobre el aprendizaje de sus hijos. Dentro de los resultados obtenidos se encuentra la resignificación por parte de los mayores del cómo se debe enseñar matemáticas en preescolar y el valor que tiene el juego para fomentar el aprendizaje en los niños, así como en padres de familia.

INTRODUCCIÓN

La educación preescolar en la actualidad ha tenido mayor importancia en los últimos años y, como se hace mención en el nuevo modelo educativo, ahora la colaboración de las familias es fundamental y es nuestra labor invitarlas a conocer y a reflexionar acerca de lo que sus hijos están aprendiendo en la escuela, esto les permitirá estar en sintonía con el proyecto para reforzar los aprendizajes, actitudes y comportamientos que se promueven en el centro educativo.

Por ello, mediante el reconocimiento de la realidad acerca de los problemas que afectan a la institución y sobre todo que han transformado mi quehacer docente, detecto que el mayor problema se manifiesta en la falta de concientización hacia los padres de familia, exigiendo que sus hijos adquieran este concepto de manera rápida, monótona, memorizada y repetitiva o lo que se llama aprendizaje mecánico vs aprendizaje significativo, delegándome la responsabilidad total, evitando que respete los procesos madurativos, estilos y ritmos de aprendizaje, estrategias de enseñanza y modalidades de intervención.

Debido a la identificación del problema de la concientización hacia los padres de familia, se optó por involucrarlos en dicho proceso, mediante la implementación de un taller matemático, el cual es ese tiempo y espacio para la vivencia, la reflexión y la conceptualización; como síntesis del pensar, el sentir y el hacer. Como el lugar para la participación y el aprendizaje, buscando generar conciencia en ellos, involucrándolos en las actividades escolares para que se den cuenta de lo importante y valiosa que es su presencia en este nivel educativo y lo motivante que puede resultar para sus pequeños. En el presente documento se da cuenta de cómo se abordó al plan de acción elaborado para el primer momento de la investigación acción, los resultados obtenidos, las evidencias que dan cuenta de dichos resultados y la reflexión para mejorar el prototipo didáctico a través de la aplicación de 7 sesiones.

DESARROLLO

La problemática surge ante un grupo de tercer grado de preescolar, conformado por 24 alumnos (14 niñas y 10 niños) cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años con particularidades propias de su edad, a los cuales se les aplicó la evaluación diagnóstica, concluyendo que la que la problemática reside en las actividades propuestas a los alumnos, las cuales están basadas sólo en la repetición y memorización de símbolos, actividades sin sentido y sin considerar la utilidad que representan en la vida cotidiana del alumno, dificultándoles a los estudiantes la resolución de problemas sencillos, lo que es parte del enfoque del campo de Pensamiento Matemático:

El desarrollo de las capacidades de razonamiento en los alumnos de educación preescolar se propicia cuando realizan acciones que les permiten comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones y

confrontarlas con sus compañeros. Ello no significa apresurar el aprendizaje formal de las matemáticas, sino potenciar las formas de pensamiento matemático que los pequeños poseen hacia el logro de las competencias que son fundamento de conocimientos más avanzados, y que irán construyendo a lo largo de su escolaridad. (SEP, 2011, pág. 56)

Lo anterior generó la necesidad de planificar situaciones para favorecer la adquisición del número por medio de actividades lúdicas en las cuales los niños fueran capaces de poner en práctica los principios de conteo y hacer uso de técnicas para contar, para dar solución a problemas matemáticos que se les planteaban y dejar a un lado las prácticas en las cuales los alumnos simplemente memoricen conceptos, pero al momento de llevarlos a lo práctico se les dificulta, es decir, no ha habido un aprendizaje significativo para ellos.

No debemos considerar que el aprendizaje significativo equivale simplemente al aprendizaje de material (lógicamente) significativo. Antes que nada, el aprendizaje significativo se refiere a un proceso de aprendizaje distintivo y a unas condiciones distintivas de aprendizaje, y no básicamente a la naturaleza o a las características del material que se aprende. (Ausubel, 2002, pág. 132)

Con relación al número sólo lo escriben de manera gráfica, pero para resolver problemas que se les plantean, no saben cómo hacerlo, no buscan o utilizan estrategias de solución para dar respuesta, por lo tanto, encuentro necesario cambiar la metodología debido a que no está dando los resultados esperados, iniciando por la búsqueda de estrategias o la manera en cómo concientizar a los padres de familia e involucrarlos en ese proceso.

Para sensibilizar a los padres de familia se puede iniciar explicándoles un poco sobre las etapas de desarrollo de su hijo las cuales están caracterizadas por conductas y/o comportamientos propios de cada edad como lo afirmó Piaget el desarrollo cognoscitivo del niño se divide en cuatro grandes etapas: etapa sensoriomotora, etapa pre operacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales.

La capacidad de pensar en objetos, hechos personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. Entre los 2 y 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos —gestos, palabras, números imágenes—

con los cuales representar las cosas reales del entorno. Puede servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento. El pensamiento preoperacional tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos las cosas los acontecimientos. (Meece, 2001, pág. 103)

La enseñanza de las matemáticas no significa apresurar su aprendizaje formal, sino potenciar las formas de pensamiento matemático que los pequeños poseen hacia el logro de las competencias que son fundamento de conocimientos más avanzados y que irán construyendo a lo largo de su escolaridad

En primer grado e inicios del segundo, se dan los conocimientos; esto es equivalente a la “enseñanza” del conteo y la representación simbólica convencional; en segundo grado e inicios del tercero continúan trabajando con las actitudes, habilidades y destrezas, que identifican con el dominio de “lo aprendido” a través de la repetición, finalmente, dejan para tercer grado el espacio para la utilización de lo aprendido en situaciones y contextos diversos, que es equivalente al planteamiento de problemas. (Fuenlabrada, 2009, pág. 12)

Esto exige una intervención educativa que considere los tiempos requeridos por los alumnos para reflexionar y decidir sus acciones, comentarlas y buscar estrategias propias de solución, lo cual implica que como docente tenga una actitud de apoyo y no intervenga diciendo como resolver un problema porque de esa manera no estaría favoreciendo el razonamiento numérico en mis alumnos.

Con lo antes mencionado surge la necesidad de involucrar a tres actores principales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los primeros serán los padres de familia, en este proyecto ellos fungirán un rol fundamental, debido a que la problemática detectada se desencadena a partir de las exigencias que manifiestan y la poca participación que tienen en el aprendizaje de sus hijos con relación a los contenidos matemáticos; buscando concientizarlos sobre cómo el uso del juego apoya el aprendizaje de sus hijos, haciéndolos partícipes de dicho proceso.

Como segundo actor están los alumnos, en este caso serán estudiantes de edad preescolar, ellos tendrán el papel de ejecutar, participar, construir e interactuar en las actividades propuestas; el tercer actor es el docente quien será el que proponga las actividades necesarias para la atención a la problemática detectada, guiará la investigación, evaluará y verificará los resultados obtenidos a lo largo de todo el proceso. Por lo tanto, se encuentra la modalidad de taller como ese espacio para lograr involucrar a los tres actores principales del sistema educativo sin dejar atrás los contenidos establecidos en el Programa de Estudios. Dicho taller matemático estará dirigido a padres de familia y alumnos.

El taller es un sistema de enseñanza aprendizaje, no es una tarea fácil, se han designado experiencias de alcances muy diversos, al aplicarse a diferentes ámbitos de formación. Aprender una cosa viéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas. (Ander-Egg, 1991. Pág. 9)

Dentro del taller se hará uso de actividades lúdicas que generen motivación en los alumnos para aprender el concepto del número y los usos que le puede dar en su vida cotidiana, considerando que el juego es en sí una actividad placentera y que a todos los estudiantes de esta etapa les agrada; para lo cual propongo el taller matemático “Un espacio para aprender jugando”.

PUESTA EN MARCHA

Para la puesta en marcha del prototipo didáctico fue necesario realizar un plan de acción, cronogramando las actividades a desarrollar, planeando 10 sesiones de trabajo de una hora, dentro de cada una se llevaron a cabo actividades lúdicas. Dotándome de técnicas de recuperación de la información para explicar, evaluar y reflexionar lo acontecido. Además, la información obtenida me sirvió de apoyo a la conformación de categorías que me permitieron reflexionar sobre lo acontecido:

- Concientización
- Adquisición del número
- El juego
- Aprendizaje significativo

CONCIENTIZACIÓN

La categoría de concientización estuvo enfocada a hacer partícipes a los padres de familia, involucrándolos en el proceso educativo de su hijo mediante las actividades de carácter lúdico y que comprendieran que efectivamente a través del juego que representa una actividad natural y propia de los niños de esta edad, se pueden generar aprendizajes que sean significativos para el niño.

Un aspecto importante que consideré para la lograr esa concientización fue el tiempo que los padres destinaban para su hijo, el primer reto que me representó la puesta en práctica del plan de acción fue cómo lograr que los padres asistieran, debido a que solamente lo hacen cuando se les condiciona con alguna sanción y lo importante de mi trabajo no era obligarlos a que participaran sino que encontraran en el taller ese espacio de gusto por aprender y convicción de apoyar a su hijo durante su educación preescolar, por ello para mí fue relevante la asistencia que se manifestó, desafortunadamente existieron eventos que imposibilitaron a que lograré tener más participantes en algunas sesiones.

Al hacer un análisis de la asistencia de los padres de familia puedo mencionar que superaron mis expectativas, esperaba poca asistencia y participación desde el inicio, además de comentarios poco favorecedores en cuanto a las actividades lúdicas desarrolladas, pero fue motivador saber que estaban interesados por asistir. Pudiendo deducir que logré parte de mi objetivo al integrar a los padres de familia a las actividades.

Después de dar cuenta de la asistencia obtenida por los padres de familia ahora es necesario hablar de la concientización como tal, según Freire (1974) “la concientización es la mirada más crítica posible de la realidad, y que la desvela para conocerla y conocer los mitos que engañan y que ayudan a mantener la realidad de la estructura dominante”.

Con lo rescatado en el diario sobre lo acontecido se pudo hacer ese análisis y crear un momento de reflexión entre los padres de familia, mencionando que así aprendieron sus hijos anteriormente y vieron que funcionaba, o por la ignorancia de creer que enseñar a los niños por medio de planas era lo correcto y que su papel solo era revisar la tarea, pero no ponerse a jugar con ellos, porque eso no ayudaba en nada.

ADQUISICIÓN DEL NÚMERO

Para el diseño de las actividades lúdicas de cada una de las sesiones se buscó el favorecimiento de la adquisición del número, trabajando los principios de conteo por ejemplo, la correspondencia uno a uno y la cardinalidad, con el juego “los tiros”, cuando los niños realizaron el conteo de los puntos obtenidos en cada tiro y registrarlo en la tabla dada, se observó que a la mayoría de los niños se les facilitó contar los puntos de cada dado porque el rango era pequeño (del 2 al 12), únicamente un alumno tenía que contar 2 o hasta 3 veces porque mencionaba la serie numérica oral, pero al momento de señalar los puntos lo hacía erróneamente. Eso generó que la mamá se diera cuenta que el alumno mostró dificultad y por tanto su apoyo hacia él debe ser mayor.

Al jugar con los abatelenguas se favoreció el orden estable, dando consignas de acomodándolas en orden ascendente o descendente tanto por parte de los papás como de los niños, en el caso de los papás graduando la dificultad de la misma. Durante esta actividad se observó que para los niños fue fácil acomodarlos hasta el 13, pero después algunos tuvieron que observar la serie numérica que se tiene en una de las paredes del salón para saber qué número seguía.

Las sesiones fueron enriquecedoras, porque se tuvo la oportunidad de trabajar con problemas matemáticos sencillos para los niños y complejos para los papás. Desde el Programa de Estudios se considera necesario favorecer el desarrollo del pensamiento matemático por medio de la resolución de problemas, además de que son una fuente de elaboración de conocimientos matemáticos y tiene sentido para las niñas y los niños cuando se trata de situaciones comprensibles para ellos, esto fue lo que se les planteó a los alumnos, teniendo la oportunidad de experimentar la simulación de situación reales en este caso el asistir a un mercado y realizar las compras, haciendo uso de las monedas y resolviendo las interrogantes problemáticas.

EL JUEGO

Las actividades lúdicas generaron en los alumnos ese agrado por realizarlas, se involucraron tanto de manera individual como colectiva, siendo retadoras, agradables, colaborativas y generadores de aprendizajes, además tanto en los registros anecdóticos como en el diario de

trabajo se puede dar cuenta de que para los papás fue gratificante y algo novedoso la forma en cómo se abordó el tema de los números, aunque estaban conscientes de que a los niños les encanta jugar, no habían encontrado esa utilidad para que aprendieran algo que ellos consideran básico en este nivel.

Además, en los cuestionarios se planteó la pregunta de ¿Cree que la forma de trabajo a través del juego haya generado aprendizajes en su hijo (a)?, a la cual todos los encuestados respondieron afirmativamente mientras que a la pregunta de ¿Qué tan importante considera que es el juego en esta etapa del niño para que logre aprender? Los papás consideraron que es de vital importancia, porque en esa edad les interesa jugar y es una manera inconsciente de aprender.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Con relación a esta categoría, cabe mencionar que al entrevistar a un grupo de padres de familia se obtuvieron respuestas en las cuales consideran una “buena” manera de aprender los números por medio de las planas que se les dejaba, porque de acuerdo a sus percepciones y opiniones, así aprendieron sus hijos mayores y, hasta la actualidad, les ha funcionado, pero al cuestionarlos sobre qué tan significativo ha sido el aprendizaje de los números, es decir, si los niños comprenden su utilidad en situaciones de su vida cotidiana, en esa interrogante se detecta que, aunque las mamás requieren de planas de números, no observan que su hijo los ponga en práctica.

Además, para dar atención a este aspecto y que sea realmente un aprendizaje significativo, siendo este de acuerdo a Ausubel () “la esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario con lo que el alumno ya sabe”, se planificaron 3 sesiones en donde los alumnos pusieran en práctica lo aprendido en situaciones reales como “el mercado”, “La feria” y “La taquería”, desafortunadamente por la falta de tiempo fue imposible realizar las dos últimas y solamente se llevó a cabo la sesión del mercado, en la cual se vio reflejado que los niños pusieron práctica lo aprendido y construyeron un nuevo aprendizaje.

CONCLUSIONES

El proyecto emprendido de investigación acción me ha llevado a revalorar la labor docente que he desempeñado, reconocer las áreas de oportunidad que puedo mejorar partiendo de mi realidad, buscando las estrategias que puedo utilizar para mejorar mi práctica, partiendo de las características de mis alumnos desde su entorno social, familiar hasta las particularidades que manifiestan en el salón de clases. Permitted verificar que la implementación de un taller matemático en el cual se involucre a los padres de familia resulta motivante para los niños porque aprenden en conjunto y en los papás porque son parte del proceso educativo de sus hijos de una forma activa y no solamente verlo como algo aislado en donde solo la docente es quien enseña.

Los padres de familia en su mayoría pudieron ser participantes activos y además pudieron darse cuenta de que el juego es una forma divertida, placentera y eficaz de aprender porque permite socializar, pensar, preguntar, interactuar participar, y resolver problemas según lo demande la situación, y posteriormente transpolar todo ese aprendizaje a la vida cotidiana. Además, en los alumnos de tercer grado propicio que construyeron sus propios conocimientos matemáticos y le encuentre significado y funcionalidad ante hechos reales que son parte de su vida cotidiana, con actividades lúdicas.

BIBLIOGRAFIA

Ander-Egg, E. (1991). El taller una alternativa de renovación pedagógica. Argentina: Magisterio del rio de la plata.

Ausubel, D. (1978). Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas

Chesney, L. (2008). La concientización de Paulo Freire. Universidad Central de Venezuela, 11, 22.

Fuenlabrada, I. (2009) ¿Hasta el 100?.. ¡No! ¿Y las cuentas?... ¡Tampoco! Entonces... ¿Qué? México: SEP

Meece, J. (2001). Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores. México: Mc Graw Hill.

SEP. (2011). Programa de Educación Preescolar 2011. México: SEP

Rodríguez, M. (2008). La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Barcelona: Octaedro.