

LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

ROSA MARÍA BARRALES GARCÍA. magys_138@hotmail.com. Tel. cel.
5516071818

JARDÍN DE NIÑOS DR. ALEJANDRO FLEMING

C.C.T. 15EJN1237Z

SANTA CRUZ DEL MONTE, TEOLOYUCAN

ZONA ESCOLAR

JO52

SUBDIRECCIÓN REGIONAL IV

INTRODUCCIÓN

El presente documento, da a conocer el trabajo enfocado a la intervención pedagógica en el desarrollo del pensamiento matemático en el preescolar, abordando la forma se debe presentar en el aula para desarrollar el pensamiento lógico matemático, siendo una de las actividades permanentes dentro del preescolar y de la educación básica, así como de la intervención del docente en el desarrollo de las actividades.

Los niños antes de ingresar al preescolar han tenido experiencias de diferente índole respecto a la resolución de problemas, el conocimiento principalmente tiene relación con sus vivencias cotidianas, número de hermanos, talla de la ropa, cuánto jitomates ocupa mamá para la comida, lugares pasas cuando vas para tu casa, etc.

Sin embargo, todas estas experiencias que poseen los niños sirven de base para continuar desarrollando otras actividades dentro del preescolar, conflictuándolos a situaciones cada vez más complejas que signifiquen para ellos un reto, y los lleven a la búsqueda de la solución ya sea a través del trabajo individual o en equipos confrontando sus respuestas con las de sus pares para dar soluciones a las situaciones problemáticas que se les presenten.

LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

El desarrollo del pensamiento matemático en los niños en edad preescolar, es un área que sin lugar a duda es parte fundamental abarcar desde sus inicios para que los pequeños puedan desarrollar sus diferentes habilidades y saber utilizarlas en los diferentes contextos en los que se desenvuelvan. Es por ello, necesario proveer a los párvulos de herramientas y experiencias facilitadoras en la adquisición de aprendizajes, los cuales le ayudarán a aprender a aprender y de esta manera desarrollar sus competencias para lo largo de su vida.

En nuestra vida diaria, estamos en uso constante de las matemáticas y conceptos matemáticos. Mismas que sin lugar a dudas, nos ayudan a resolver problemas que se nos presenten de manera creativa.

El niño preescolar necesita desarrollar sus habilidades básicas del pensamiento como: la observación, descripción, comparación, relación, por mencionar tan sólo algunas, así como del razonamiento numérico y abstracción numérica, siendo acciones que se logran después de haber pasado por los principios de conteo. De igual manera, durante su permanencia en el preescolar los niños desarrollan otros conceptos que le permite la construcción de nociones espaciales, de forma, espacio y medida, una vez que los pequeños han empezado a desarrollar éstas habilidades y conceptos se enfrentarán con mayor facilidad a resolver cada situación matemáticas que se les presente.

No obstante, para que los niños puedan desarrollar y poner en práctica lo antes mencionado, como docentes estemos conscientes de nuestro papel en el desenvolvimiento de los niños, ofreciendo espacios y experiencias que permitan partir de sus saberes e intereses, para plantear situaciones problemas que involucren los contenidos seleccionados durante la planeación sin dejar de lado un punto muy importante que es el juego.

El acercamiento al mundo fantástico de las matemáticas, en un momento temprano marcará a los niños con sus experiencias positivas o en dado caso negativas, muchas actividades si nos son planteadas con un reto pedagógico o con una intencionalidad puede ser frustrante e insignificante para los pequeños, además de no llegar a ser un reto para el alumno durante el desarrollo de sus habilidades, por lo cual es necesario proponer experiencias enriquecedoras, estimulantes y del interés de los niños, que den como resultado una actitud positiva para adquirir un pensamiento lógico al resolver problemas.

La resolución de problemas en nuestra vida cotidiana es un proceso que se pone en juego, al saber ¿en cuántos autobuses tengo que viajar para llegar a un determinado lugar?, ¿cuántas manzanas debo comprar para la familia?, ¿a qué hora tengo que llegar a la escuela?, etc. Estos tan sólo son algunos ejemplos, en donde entran en juego las habilidades del pensamiento que deben desarrollar los alumnos. Aquí entra la intervención del docente al presentar situaciones problemas al alumno, que deben ser acordes a las capacidades y competencias de los niños, de no ser así no se continuara construyendo un conocimiento y no se lograría la resolución de problemas, además de no presentar un reto cognitivo.

Para poder desarrollar estas tan mencionadas habilidades del pensamiento, es necesario que se diseñen situaciones didácticas significativas, prácticas, creativas, innovadoras e interesen a los alumnos para que se sientan atraídos en las diferentes actividades, sin olvidar en todo momento que las consignas deben ser claras y verificar que los niños hayan comprendido lo que se solicitó, de igual manera siempre constatar que las actividades que se estén proponiendo en verdad presenten un reto a los alumnos para que sea significativa, de no ser así será una actividad que no está cumpliendo con su propósito al no implicar un reto para el alumno o bien que sea demasiado el reto que no le permita lograr con el objetivo.

Es por ello, que al interior del aula cada docente conoce a sus alumnos sabe de lo que son capaces de hacer y por qué camino los puede guiar para llevarlos a un reto cognitivo, por ejemplo en nuestro caso se han realizado a lo

largo del ciclo escolar algunas actividades en dónde se ha puesto el uso los principios de conteo. Por ejemplo, una de las actividades que se realizó fue a jugar con el dado, en esta actividad consistía que por turno de participación los alumnos iban a lanzar un dado y tomar la cantidad de objetos que indicará, al principio esto fue un reto para algunos pequeños, porque les costó trabajo respetar el turno de participación en un primero momento y posteriormente únicamente tomar la cantidad que indicaba el dado. Algunos pequeños, deseaban tomar un número mayor del que indicaba el dado por lo cual se les recordaba que sólo se tomaría lo que nos indicaba el dado.

Después, de que todos los integrantes del grupo habían tenido su turno de participación se volvió a repetir la consigna, lanzar el dado y tomar el número de objetos que indicaba el dado, posteriormente se solicita a los alumnos que realizarán el conteo de los objetos que habían conseguido, en que tirada habían conseguido un mayor número de objetos y en cuál menos, posteriormente se les solicito, contarán cuántos objetos eran de un color, separándolos para estimar comparaciones y determinar quién tenía mayor número de objetos de un color y quién poseía un número menor de objetos.

Finalmente, los alumnos lograron identificar quién había obtenido un número mayor de objetos y quién un número menor, y realizaron de igual manera por color. Esta actividad también lograron graficarla, aunque se les cuestionó en como podíamos recordar cuantos objetos obtuvimos, algunos comentaron que los dibujaran para saber cuántos ganaron y enseñarlo a mamá. De esta manera se les repartió material a los niños para que graficaran lo que habían obtenido durante la actividad, aunque algunos sólo dibujaron los objetos, otros los contaron y colocaron el número de objetos que tenían de acuerdo a las tiradas del dado que habían realizado.

El propósito que se pretendió en su momento conseguir con los alumnos fue construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demande el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de

correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.

La competencia a desarrollar utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.

Y los aprendizajes esperados fueron los siguientes: usa procedimientos propios para resolver problemas, comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos, símbolos y/o números, explica qué hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con lo que usaron sus compañeros.

Con esta actividad se pretendió que los niños realizaran comparaciones y estimaciones de las cantidades que tenían sus compañeros, lograran desarrollar su razonamiento numérico y abstracción numérica.

Sin embargo, tenemos otras herramientas que nos permiten desarrollar en todo momento el pensamiento matemático en los niños como es el libro de Juego y aprendo con mi material de preescolar, así como los libros del rincón de lectura, a través de los cuáles nos podemos apoyar para fortalecer y enriquecer nuestra práctica educativa para que presente un reto para los alumnos.

Sin lugar a dudas, la resolución de problemas es una actividad que promueve el desarrollo de conocimientos y habilidades del pensamiento.

CONCLUSIONES

El desarrollo del pensamiento matemático en preescolar y en la educación básica, es de vital importancia, es la base para la adquisición de habilidades del pensamiento que se verán aplicadas en la vida cotidiana a lo largo de nuestras vidas, por ello se debe ofrecer un ambiente rico y estimulante a los alumnos para que las experiencias ofrecidas estén cumpliendo con su propósito fundamental y es el de brindar una herramienta para lograr resolver las situaciones problemas que se le presenten en su actuar por la vida.

Es necesario, siempre considerar los conocimientos previos de los alumnos para aplicar experiencias que impliquen que los niños aprendan y recreen su vida social y cultural.

Sin olvidar, en todo momento que el juego es una herramienta que permite a los niños utilizar sus habilidades de forma innata, pues es a través de este en donde los niños desarrollan diferentes conceptos y habilidades.

Reflexionar sobre la importancia que tiene la organización y selecciones de experiencias idóneas que construyan herramientas básicas del pensamiento matemático.