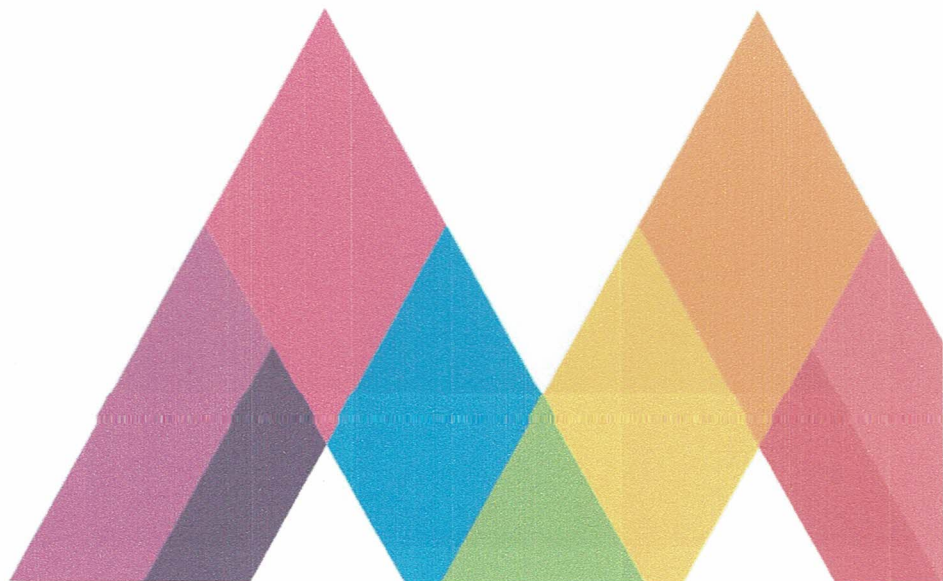




# El Juego como Estrategia de Aprendizaje

Autor(a): Maria Isabel Avila Soto  
Jardín de Niños “Manuel Tolsá” 15EJN0463P  
Chapa de Mota, México  
14 de diciembre de 2022



El juego cómo estrategia para el aprendizaje es una forma de interacción con objetos y personas, pues ayuda al desarrollo de la autoestima en los estudiantes, promueve el ingenio, la creatividad y la imaginación; es por ello que se retomó como apoyo didáctico para la enseñanza del concepto y significado de número mediante el diseño de una situación que lleva por nombre “aprendamos los números” teniendo como principal elemento el juego.

El conocimiento de número y conteo son esenciales para que los niños puedan desarrollar aprendizajes más complejos como lo es la resolución de problemas matemáticos, de tal manera que se deben trabajar los procesos como clasificación, seriación, conteo, comparar y los principios de conteo (correspondencia uno a uno, irrelevancia del orden, orden estable, cardinalidad, abstracción) para llegar al logro de este. Aprendizajes Clave para la Educación Integral SEP (2017). Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprender a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se propone y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversas índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo, cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas cómo rapidez, coordinación, precisión y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo propiciar condiciones para que los niños afirmen identidad y también para que valoren las particularidades de los otros (p.71)

Se reconoce que los niños pueden aprender, y aprenden de modos diversos al margen del juego y que a menudo disfrutan procediendo así; necesitan de motivación y de actitudes que despierten en ellos el interés y la curiosidad. Por lo que el profesor debe planear actividades retadoras, acordes a su nivel, con material atractivo y de manipulación libre, que no represente un riesgo para sus alumnos y que, por el contrario, garantice en ellos el aprendizaje, es decir:

El rol del profesor consiste en garantizar que el proceso enseñanza-aprendizaje desarrolle en los alumnos competencias que le permiten organizar y animar situaciones de aprendizaje, gestionar la progresión de los aprendizajes, elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación, implicarlos en su aprendizaje y en su trabajo, trabajar en equipo, participar en la gestión de la escuela, informar e implicar a los padres, utilizar las nuevas tecnologías, afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión y organizar la propia formación continua, en el contexto escolar; es decir que, el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo y abarque más factores que los puramente intelectuales.

Interactuar con los niños en situaciones de juego hace posible conducir la actividad, sin perder el objetivo de la misma; además, los niños identifican al docente como parte del grupo sienten mayor confianza, de esta manera se fortalece la relación maestro-alumno; también representa una oportunidad de valorar los aprendizajes de los niños desde otro punto de vista, sentir empatía y brindar apoyo cuando se requiere, además ser observador, conductor y guía del mismo debe: Demostrar que el juego posee, y puede poseer, dirección, progreso y, así mismo, unos sólidos resultados educativos, debe servir para convencer a todos los adultos, incluyendo a los padres, de que se trata de una actividad valiosa acertadamente asociada con el aprendizaje (Moyle, 1990, p. 189).

Después de abordar y emplear el tema del juego, como una estrategia facilitadora del aprendizaje, durante este periodo de enseñanza, se trabajó una serie de actividades lúdicas, novedosas, retadoras y atractivas para los niños del segundo grado grupo "B" que dieron excelentes resultados y muestran un avance significativo en el área de matemáticas, respectivamente en la noción del número, los principios del conteo, más

qué, menos qué, la misma cantidad a partir del conteo, la clasificación y seriación. En ellas se muestran los aprendizajes esperados puestos en práctica, actitudes de los niños, material empleado e intervención docente; describiendo a continuación algunas de ellas enfocadas a la consecución de Aprendizajes Esperados del Campo de Formación Académica Pensamiento Matemático, cuyo enfoque pedagógico es desarrollar en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones. (SEP, 2017, pp. 219).

La propuesta Didáctica que se desarrolló en el grupo dio inicio con la estrategia **“Juguemos a la tiendita”** y **“¿cuál sigue?”**, atendiendo específicamente al aspecto de número y con ellas se atendió a dos requisitos previos necesarios para trabajar clasificación, seriación y al propio aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. Con estas actividades los alumnos adquirieron habilidades como juntar objetos por semejanza o separarlos por sus diferencias; además de colocar objetos en forma creciente o decreciente manteniendo un orden estable y tomando en cuenta características de forma, tamaño, color, textura y cantidad (ANEXO 1)

Puesto que aprender debe ser siempre un acto creativo, un proceso que propicia la imaginación, las soluciones propias a situaciones problemáticas que se comparten y se confrontan con otras soluciones, la generación de nuevas ideas o conceptos, otras actividades implementadas fueron **“Las escondidillas”** y **“cantando la serie numérica”** enfocadas al aspecto de número atendiendo así a una de las características de las orientaciones didácticas que se consideran dentro del Campo: para aprender a contar se inicia por memorizar la sucesión numérica oral al menos de los primeros 10 números, con lo cual los niños estarán en condiciones de usarla en el conteo de colecciones (SEP, 2017, p. 234). Antes de explicar el objetivo de la actividad, se les preguntó si sabían lo que era contar, a lo que un alumno respondió: uno, dos, tres, ocho; siendo apoyado por una compañera quien mencionó

así no es, es uno, dos, tres, cuatro... diez, centrando las participaciones a través de la intervención docente al comentarles que contar es saber decir los números en orden, procediendo a realizar el conteo en orden estable; posteriormente se les cuestionó si ¿saben jugar a las escondidillas? Escuchando al unísono que sí, procediendo a explicar entre todos los integrantes del grupo las reglas del juego y jugar un par de veces, terminando la Jornada de Trabajo con la actividad Cantando la serie numérica.

La realización de estas actividades de inicio, permitió que los alumnos que aprendieran de memoria la sucesión numérica oral, ya que es necesario para saber contar y resolver problemas. (ANEXO 2)

Una vez que los alumnos aprendieron a contar (al menos los primeros números), se utilizó en el aula una serie numérica escrita, la cual se colocó en un lugar visible, que les permitió reconocer los números escritos, al ir siguiendo la secuencia de la serie numérica e ir mencionando el nombre de cada número. (ANEXO 3)

En la medida en que avanzaron en el conocimiento del número, los niños desarrollaron estrategias para controlar el conteo, como **“Un día de pesca”** y **“Alberca de pelotas”**. En donde pusieron en práctica habilidades como: organizar los elementos en fila (concreta o gráficamente), señalar cada elemento, desplazamiento de los elementos ya contados, uso de los dedos como apoyo para el conteo y uso de marcas personales (con colecciones representadas de manera concreta y gráfica) para distinguir cuáles elementos ya se contaron y cuáles no. (ANEXO 4, 5 y 6).

Una vez que los alumnos lograron el aprendizaje arriba citado se continuó con el conocimiento del numeral y la diferenciación de cada uno; para ello se aplicaron las estrategias: **“Cóctel de números”** en la que a cada niño se le asignó un número y a la indicación de cóctel de números 2 por ejemplo, quienes tuvieran ese número se cambiaban de lugar y así sucesivamente, en la actividad de **“Cacería de números”**, se dió la indicación de salir del salón a buscar y reunir todos los números que pudieran para después mencionar cuáles habían cazado; en el juego de **“Memorama”** se permitió encontrar la pareja de cada número volteado en la primera tirada. (ANEXO 7 y 8)

La implementación de la situación didáctica finaliza con la comunicación de manera convencional de los números mediante estrategias lúdicas y de manipulación de materiales, de tal manera que puedan escribirlos de manera convencional, cabe mencionar que llegar a este punto es difícil ya que se requiere de mucha constancia y práctica; además de la participación de los Padres de Familia en el desarrollo de las actividades al apoyar en los trabajos extraescolares que les permitieron reconocer al juego cómo una estrategia de aprendizaje; tal cómo lo externo una madre de familia “Maestra, quiero agradecer que haya trabajado con mi hija, vi muchos avances en cuanto a conocimientos y más respecto a los números, ya que por más que trabajamos en casa y la ponía hacer ejercicios veía que no aprendía; sin embargo, durante este tiempo observé un cambio de actitud en mi hija, quería venir diario, se le veía contenta, siempre llegaba y me platicaba de todo lo que hacían aquí y más de los juegos donde se trabajaban los números.

Por lo que se reconoce que el arduo trabajo permitió que 15 alumnos de 16 consolidaran el concepto y significado de número; concluyendo que los principios de conteo: correspondencia uno a uno, orden estable, cardinalidad, abstracción y orden irrelevante son fundamentales para la adquisición de otros aprendizajes de mayor complejidad respecto al ámbito de matemáticas.

A partir de la evaluación realizada se concluye que la apropiación del concepto de número en el niño desde los primeros años escolares, favorece su capacidad de abstracción y de comprensión de los fenómenos que observa a su alrededor. Es así que el juego asegura que el cerebro y el cuerpo se encuentren consecuentemente estimulados y activos; ya que el placer de jugar puede conllevar a lograr aprendizajes significativos en los niños. Moyles (1990) argumenta que el juego permite una oportunidad de explorar las propias potencialidades y limitaciones; cita Fröebel, quien estimaba que el valor del juego radica en las oportunidades que ofrece para experiencias sensoriales, que, a su vez, según creía, constituyen el fundamento del desarrollo intelectual.

De tal manera que se consideró como una estrategia de aprendizaje para la construcción de la noción del número; ya que es una vía facilitadora del conocimiento, a través de una manera fácil y divertida. Para ello se plantearon problemas que incitaran al niño a la reflexión y a la búsqueda de resultados y hacer de su conocimiento que mediante el juego es posible encontrar la respuesta perseguida. “En este sentido, es fundamental poner a los alumnos en situación de razonar con los distintos significados que tienen los números en el contexto de un problema” (Fuenlabrada, Irma, 2009, p. 29).

El objetivo principal de enseñar matemáticas es ayudarlos a que todos desarrollen su capacidad de razonamiento, realizando actividades que promuevan su participación activa; es por ello que como docentes se debe tomar en cuenta que cada niño es un mundo y tiene su desarrollo físico y cognitivo muy particular acorde a sus características ya que en esta edad se encuentran en el pensamiento pre operacional (2-7años) en el cual los niños utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, pueden retroceder y avanzar en el tiempo, pues el pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos; entienden todo lo que pasa a su alrededor partiendo de sí mismos, se consolida el lenguaje y hay progreso en el comportamiento emocional y social.

Tener presente que no se adquiere un aprendizaje significativo, cuando se introduce al niño a la memorización y no al razonamiento de las matemáticas; por lo que dicha participación activa considera una enseñanza-aprendizaje colaborativa entre alumno y docente; es así que, la enseñanza requiere del diseño de estrategias que les generen conocimientos significativos para que los puedan aplicar en situaciones reales.

Considerar la manipulación de materiales concretos les permite estar en contacto con el objeto de conocimiento, ya que al explorar, experimentar, cuestionar y dialogar construyen su propio conocimiento. El trabajo de investigación propone como estrategia didáctica actividades lúdicas con enfoque académico para lograr en el alumno el desarrollo del pensamiento matemático de acuerdo a su edad y al nivel

académico con especial atención en el conteo y número como base para la adquisición de conocimientos más complejos.

Factores como sorprender a los alumnos con el objetivo de incrementar su atención y fomentar la participación ayudará a que descubran conceptos matemáticos, aumenten la confianza en sí mismos, dominando nuevos conocimientos, habilidades, recursos, estrategias para llegar a lograr el éxito en este campo de formación académica. Es necesario recordar que como lo enmarca Planes y Programas de Estudio Vigentes “Aprender debe ser siempre un acto creativo, un proceso que propicia la imaginación, las soluciones propias a situaciones problemáticas que se comparten y se confrontan con otras soluciones, la generación de nuevas ideas o conceptos” (SEP, 2017, pp. 210)

A lo largo de todo este trabajo el principal objetivo que se tuvo fue cumplir con aquello que se debe de aprender como conocimiento antecesor de otro más complejo, alejándose de las actividades repetitivas, pero haciendo ver que es posible aprender los conceptos básicos a través de actividades más lúdicas que permitan la consolidación de aprendizajes significativos en los alumnos y aumentar su interés.

Finalmente, el juego es un detonante de la curiosidad, ayuda a la generación de aprendizajes más complejos cómo la adquisición de nuevos conceptos, procedimientos y métodos matemáticos. Además, se debe tener en cuenta que los conceptos que se ven en estas edades en el Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático son considerados básicos y esenciales, ya que serán importantes y necesarios de cara al aprendizaje de los nuevos conceptos que se verán en etapas posteriores.



# BIBLIOGRAFÍA

1. Moyles J.R. (1990) El juego en la educación infantil y primaria.
2. Fuenlabrada, Irma (2009) ¿Hasta el 100?...¡No! ¿Y las cuentas?...Tampoco. Entonces ¿Qué?
3. SEP (2017)

# ANEXOS

## ANEXO 1

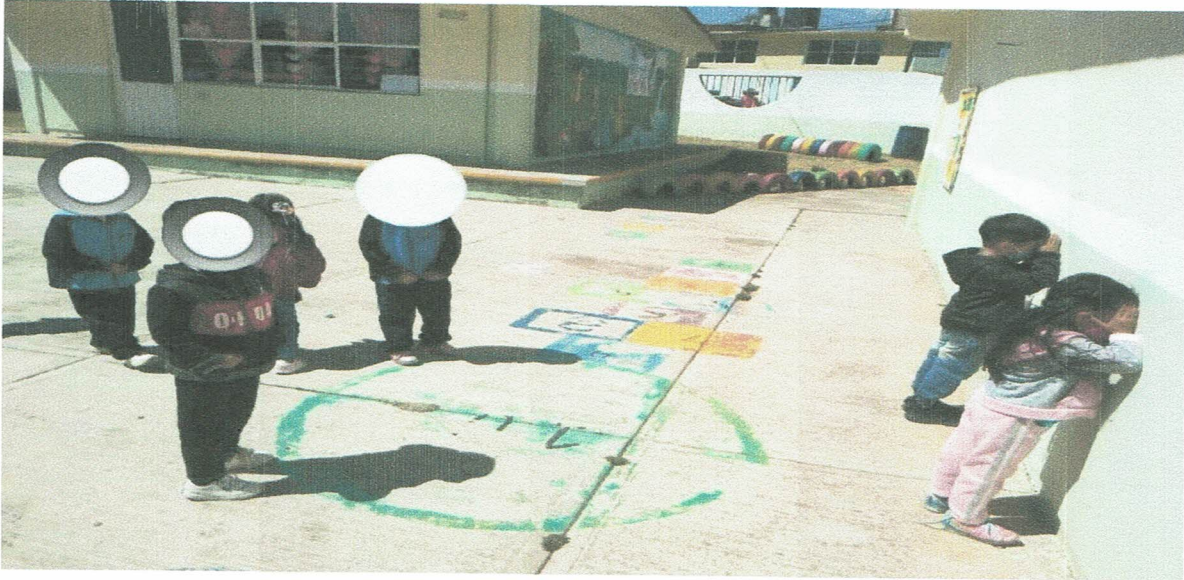


En la presente imagen se muestra a la alumna Jennifer cómo clasificó los dulces (por color y forma) en el juego “Juguemos a la tiendita”.



En la presente imagen se muestra al alumno Eric, quien realizó la seriación ordenando los objetos por forma y tamaño en la actividad “¿cuál sigue?”.

## ANEXO 2

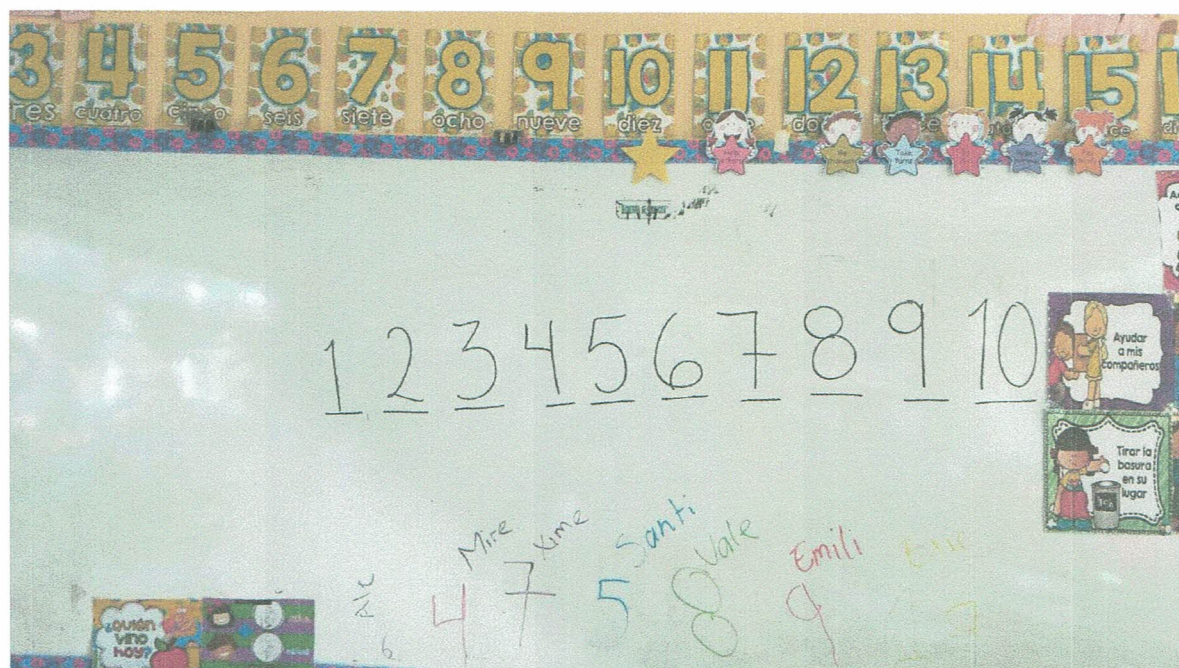


Esta imagen evidencia **el juego de las escondidillas** con la finalidad de decir y aprender la sucesión de la serie numérica.



En la presente imagen se muestra entonando canciones para decir y aprender la sucesión de la serie numérica **“1,2,3...de Barny el camión”** y **“cantando los números”**. Visita de acompañamiento - Subdirectora Escolar.

## ANEXO 3



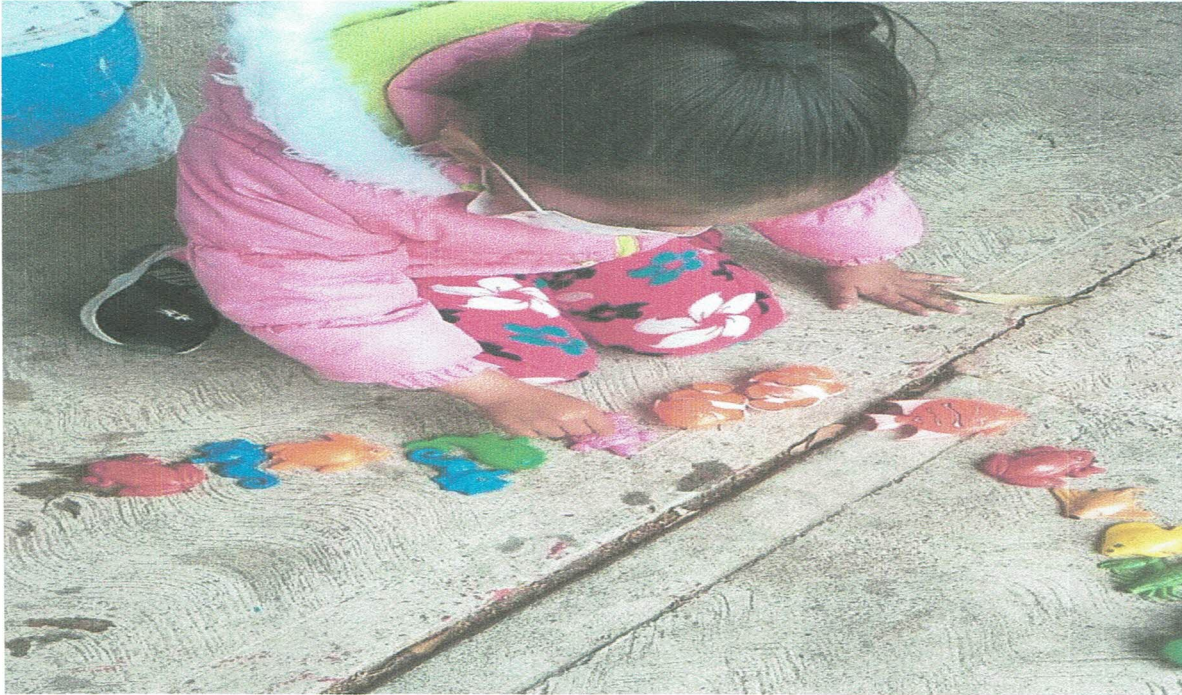
Una vez que los niños aprendieron a decir la sucesión de la serie numérica oral, se utilizó en el aula una serie numérica, la cual fue colocada en un lugar visible (encima del pizarrón) que les permitió: Reconocer los números escritos; así como, por ejemplo, si un niño no sabía o no recordaba cómo escribir el 5, recurría a la serie numérica escrita y por medio del conteo llegaba a la escritura del número

## ANEXO 4



En la imagen se observa el interés por la actividad al realizar la estrategia **“Un día de pesca”**, la cual consistió en que a partir de un tiempo de 5 minutos ellos tenían que pescar todos los que pudieran para después realizar el conteo y saber quién obtuvo más y quién obtuvo menos.





En la imagen se observa las estrategias que utilizó Alejandra “organización de los elementos en fila (de forma concreta) y el señalamiento de cada elemento” para realizar el conteo y saber cuántos peces pescó, en el juego “Un día de pesca”.

## ANEXO 5



La presente imagen muestra a los alumnos participando en el juego “**Alberca de pelotas**”, en el que por un tiempo de 30 segundos tenían que meter las pelotas que más pudieran a su bolsa para después contarlas y saber quién tenía más y sería el ganador.



La presente imagen muestra a la alumna Yaneli Fernanda empleando la estrategia de conteo (el desplazamiento de los objetos ya contados) en el juego “**Alberca de pelotas**”, para saber cuántas pelotas pudo capturar.

## ANEXO 6



En la presente imagen se observa a la alumna Jennifer haciendo uso de sus dedos para contar y mencionar los años que tiene comunicando de manera oral los números.

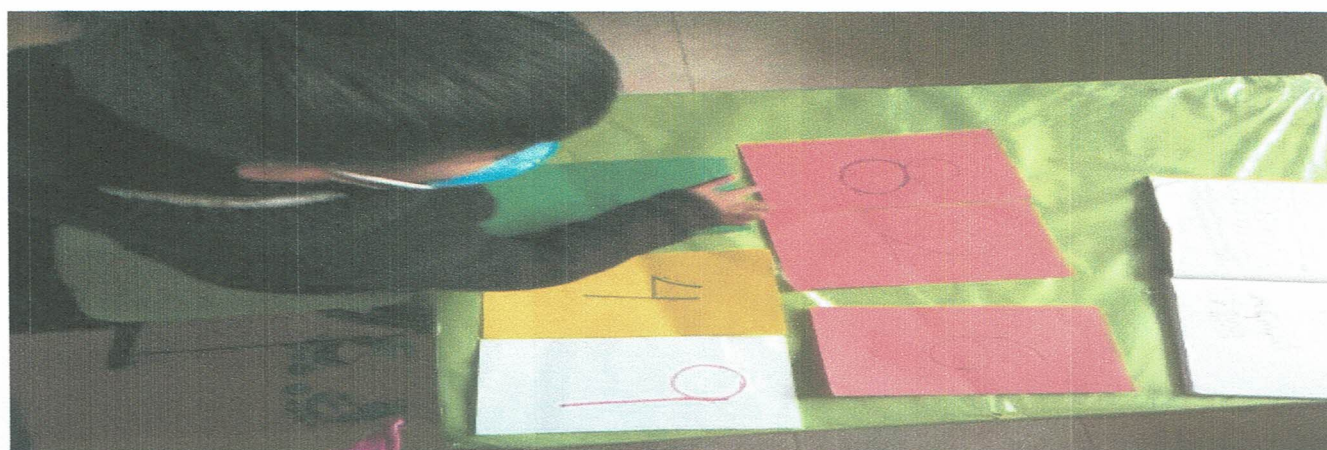


En la presente imagen se muestra al alumno Santiago Edair utilizando la estrategia de conteo "señalar los elementos ya contados", para saber cuál ya había considerado y así no equivocarse.

## ANEXO 7



En la presente imagen se muestra a los alumnos participando en el juego “**Cóctel de números**”, con la finalidad de que los alumnos identificaran los números, al decirles: cóctel de números 2 se cambiaban de lugar los que tuvieran este número



En las presentes imágenes se observa a los alumnos participando en la estrategia **"Cacería de números"**, en la que se trató de dispersar hojas con números impresos del 1 al 10 (10 de cada uno), por el patio de la escuela y a una indicación los alumnos después de haber dado las indicaciones saldrían a cazar estos, todos los que pudieran para que al final mencionaran cuáles habían encontrado.

## ANEXO 8



En la presente imagen se muestra el juego de Memorama de números al jugarlo en colectivo y con la finalidad de aprender el número.