

El uso de juegos de mesa como estrategia didáctica para promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de preescolar en la Institución Educativa

Departamental Juan Manuel Rudas

Martha Isabel Issa Mancilla

Rosa Elvira Issa Mancilla

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencia de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

El origen de esta secuencia didáctica surge de la situación identificada en las prácticas formativas de la cual se llevó a cabo la investigación la cual fue titulada: “Los Juegos De Mesa Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático En Los Niños Del Preescolar De La Institución Educativa Departamental Juan Manuel Rudas”. Dicha investigación, se enmarco desde un enfoque cualitativo, adoptándose bajo el tipo de investigación de acción participativa, El objetivo principal de esta investigación es identificar y aplicar estrategias teóricas y prácticas para mejorar las dificultades que los niños del grado de transición 03 enfrentan. Además, se busca evaluar los beneficios y logros que los juegos de mesa pueden brindar como estrategias pedagógicas. Para lograr esto, se emplearán técnicas de análisis como la observación, la encuesta y las entrevistas. El estudio tiene como propósito analizar en profundidad el impacto de los juegos de mesa en el desarrollo y el aprendizaje de los niños, con el fin de proporcionar recomendaciones efectivas para abordar las dificultades identificadas.

Continuando con la ruta metodológica, por medio de la secuencia didáctica y desarrollo de los aprendizajes enfocados al fortalecimiento del pensamiento lógico matemático en los infantes, dentro del aprendizaje se desarrollaron múltiples vivencias desde una perspectiva constructivista, a través de los juegos de mesa. Este proyecto ha sido de gran impacto par los estudiantes por que pudieron nivelar las falencias por covid. es claro que los aprendizajes significativos obtenidos mediante la implementación de prácticas pedagógicas han sido pertinentes para afrontar y solucionar situaciones cotidianas de manera efectiva.

Palabras clave: Juegos, Estrategia, Didáctica, Mesa, Matemático.

Abstract

The present project came out from the observation of an specific situation in the pedagogical practices, hence the title: “Board Games as a Didactic strategy for the development of logical mathematical thinking in children from preschool, of the “institución Educativa Departamental Juan Manuel Rudas” , this project takes a qualitative approach, with a type of participatory action research, which allows the search for theoretical and practical strategies to improve the difficulties present in boys and girls from transition grade 03. Likewise, to recognize and analyze the scope and achievements that Board games have as a pedagogical strategy in the project that is been presented in which the analysis techniques were used, such as: observation, survey and interviews.

Following the methodological route, through the pedagogical intervention and the development of learning experiences to improvement of the mathematical logical thinking in the infants, these learning experiences were structured from a constructivist perspective, by the used of board games and the experience that were lived.

Let’s emphasize that the learning obtained had a positive impact on the study population, remarking that in this project the significant learning of pedagogical practice is important to solve problems that can occur in everyday situations.

Keywords: games, strategies, instructional, board, mathematical

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación	8
Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	9
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica.....	15
Enfoque Didáctico	17
Implementación.....	19
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	21
Conclusiones.....	26
Referencias Bibliográficas	29
Apéndices.....	31

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias de la práctica pedagógica</i>	31
--	----

Introducción

De acuerdo con el artículo “La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica”, se centra en los cambios estructurales y la nueva construcción de las practicas formativas en nosotros los estudiantes, en donde se observa que se tienen en cuenta las múltiples herramientas las cuales enmarcan un cambio en el ámbito educativo, todo esto se da gracias al enfoque de los fundamentos teóricos ya que esto nos deriva a que es de vital importancia que antes de que se inicie algún tipo de actividad iniciemos con una práctica de observación.

A partir de esto, se inició una investigación educativa el cual permitió que niños de la I.E.D. Juan Manuel Rudas de Remolino (Magdalena) se tomara como estrategia didáctica la utilización de Juegos de mesa con el fin de fortalecer el pensamiento lógico matemático, la cual ayuda a los niños en la comprensión y la reflexión con actividades cotidianas, dentro de nuestras actividades lúdicas buscamos evaluar y generar un diagnóstico a los niños con el fin de analizar las posibles soluciones y como mejorar tanto en la institución como en casa con la compañía de los padres, esto también nos ayuda a nosotros a verificar el entorno socioafectivo de los estudiantes, integrándolo a la práctica esta estrategia busca minimizar con todas las falencias que se tengan, por lo cual es necesario la articulación de estrategias las cuales generen interrogantes, enseñarlos a comprender, razonar, argumentar y defenderse.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Se retomó el diagnóstico de la ficha de caracterización del paso, la propuesta pedagógica se desarrolló en los grados transición 03 de la institución educativa I.E.D. Juan Manuel Rudas de Remolino, Magdalena. Estos grados están conformados por 23 niños, con edades comprendidas entre los 5 y 6 años, provenientes de un estrato socioeconómico 1, a través de la observación participante, se logró identificar que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades en la retención de secuencias numéricas y clasificaciones de figuras geométricas, por esta razón, se llevaron a cabo actividades innovadoras basadas en el juego, utilizando recursos accesibles, con el objetivo de potenciar el desarrollo y aprendizaje a través de vivencias e interacciones, y de esta forma conectar el saber pedagógico, siempre con una intencionalidad.

Esta situación se originó principalmente debido a la aparición de la pandemia del COVID-19, ya que los niños se vieron impedidos de asistir regularmente a sus clases, en su lugar, recibieron educación a través de métodos virtuales, lo cual dificultó su capacidad de participar en ejercicios que promovieran el desarrollo de su pensamiento lógico matemático.

Una vez identificada esta problemática, se plantea trabajar con juegos de mesa como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático, también se consideró que todos los niños no tienen el mismo estilo y ritmo de aprendizaje, por lo tanto, se implementaron y adaptaron diversas estrategias para lograr el aprendizaje en cada ejercicio realizado por los estudiantes.

Pregunta de Investigación

¿Como utilizar los juegos de mesa como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del grado Transición de la Institución Educativa Departamental Juan Manuel Rudas?

Diálogo Entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La investigación se define como un proceso orientado hacia la mejora de un problema específico. Su propósito radica en clarificar los objetivos y metas que se desean lograr a través del estudio llevado a cabo. En el ámbito educativo, la investigación tiene como objetivo abordar diversos aspectos que pueden surgir en el proceso académico, al tiempo que busca identificar estrategias que contribuyan a fortalecerlo, esto ha dado paso a la investigación sobre la propia práctica, la cual ha logrado generar transformaciones significativas en el campo de la educación.

Los juegos pueden ser excelentes estrategias didácticas porque proporcionan un ambiente lúdico y entretenido que motiva a los estudiantes a aprender de manera activa y participativa. Al utilizar juegos en el aula, los estudiantes pueden experimentar la sensación de logro y éxito al alcanzar los objetivos del juego, lo que a su vez puede mejorar su autoestima y confianza en su capacidad para aprender.

En el trabajo de investigación realizado por Chacha (2022), quien se basa en el proyecto de Carmen Villalobos (2016) titulado "El juego como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático", se menciona que el juego no solo está relacionado con la diversión, sino también con aspectos pedagógicos que engloban valores, destrezas, habilidades y experiencias (p.17).

La didáctica del juego nos sirve para captar experiencias en los estudiantes y resulta placentera, ya que está diseñada de forma llamativa, incentivando la estimulación y el interés de los educandos dentro del proceso de clase. Es importante establecer reglas y normas factibles de orden, participación y comportamiento que intervengan en el proceso educativo, adaptándolas a la realidad educativa (Así como lo establece Hidalgo (2018) en su artículo, p.19).

Los juegos de mesa son una excelente herramienta para fortalecer el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas. Además de ser una forma divertida de pasar el tiempo en familia o con amigos, estos juegos permiten a los niños poner en práctica habilidades matemáticas como el razonamiento, la resolución de problemas, la comprensión de patrones y la capacidad de tomar decisiones estratégicas. También pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones compartida, lo cual puede ser útil tanto en la vida cotidiana como en el ámbito educativo. Según Victoria Uribe, Utrilla Cobos y Santamaría Ortega (2017), un juego de mesa es un conjunto de reglas y mecánicas diseñado con elementos físicos, como tableros, papel, dados, gráficos o figurillas, que conforman un tema o varios temas que proveen un esquema mental más amplio a los jugadores (p.3).

Aguirre (2021) afirma que los juegos son actividades imprescindibles en la vida de los niños y deben considerarse para el aprendizaje y desarrollo de habilidades. En el caso de mejorar el área matemática, se ha considerado utilizar juegos de mesa como ajedrez, ludo, entre otros, donde los niños pueden desarrollar su pensamiento lógico al buscar soluciones hábilmente en los desafíos del juego, lo que fomenta su razonamiento lógico (p.8).

El pensamiento lógico matemático en los niños se desarrolla gradualmente a medida que interactúan con su entorno. Comienzan reconociendo patrones básicos como colores y formas, para luego avanzar hacia la comprensión de patrones más complejos como números y operaciones matemáticas básicas. Con el tiempo, aprenden a resolver problemas de manera sistemática utilizando estrategias lógicas y matemáticas. El desarrollo de este tipo de pensamiento puede ser estimulado y fortalecido a través de actividades y juegos que involucren

la resolución de problemas y la lógica matemática. Algunos ejemplos de estas actividades son contar objetos, clasificar objetos por tamaño y forma, ordenar y comparar números, y jugar juegos de mesa que involucren números y operaciones matemáticas.

Según Hidalgo (2017) menciona que “los niños aprenden el pensamiento lógico matemático al interactuar con los objetos que los rodean, por lo tanto, se deben buscar actividades atractivas para que descubran e interactúen con los conceptos matemáticos de forma lúdica” (p.73).

La Educación Básica debe asumir el desarrollo del pensamiento lógico matemático como un enfoque presente en cada una de las unidades curriculares, siempre que se le dé el tratamiento adecuado, ya que está íntimamente relacionado con nuestras actividades cotidianas. Por lo tanto, el docente puede y debe vincular, en la medida de lo posible, los contenidos que enseña con las actividades que organiza como experiencias básicas que se conecten con la realidad inmediata del educando, siendo el docente el encargado de transformar la realidad en lugar de imitarla (Hidalgo, 2018, p.5).

Así como lo establece Hidalgo (2018) en su artículo “Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático” La inteligencia lógico-matemática está vinculada a distintas habilidades y fortalezas que puedes detectar y trabajar en clases para atender a la diversidad del aula y potenciar las capacidades de todos los alumnos. (p.126).

En resumen, la teoría respalda la idea de que los juegos de mesa son una estrategia didáctica efectiva para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños. Estos juegos brindan un ambiente lúdico y entretenido que motiva a los estudiantes a aprender

activamente, les proporciona una sensación de logro y éxito, y les permite practicar habilidades matemáticas y sociales. La investigación y los expertos en el campo educativo destacan la importancia de utilizar juegos de mesa como herramientas pedagógicas en el aula, ya que promueven el desarrollo de habilidades lógicas, matemáticas y sociales en los estudiantes.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

A lo largo de la lectura, el autor nos da a entender que la formación basada en competencias no se refiere a ser competitivos entre compañeros de trabajo, sino todo lo contrario: ser colaboradores, apoyarnos mutuamente, no solo en nuestros escenarios de práctica, sino también en nuestro ámbito laboral. Además, el aprendizaje significativo está orientado a la formación integral y fomenta la construcción del aprendizaje autónomo, el desarrollo personal y el desarrollo socioeconómico. Todo esto busca crear claridad en los procesos de gestión y dirección con respecto al abordaje del aprendizaje y la evaluación en la docencia. Dentro de estos procesos, se encuentran la autoevaluación, que permite percibir las competencias en relación con determinados criterios; la colaboración, estrategia en la cual los estudiantes valoran sus propias competencias según criterios establecidos; y la heteroevaluación, donde los docentes evalúan a los estudiantes en una asignatura o proceso formativo específico.

Gracias al aprendizaje basado en competencias, se logró comprender que muchos aspectos escolares están infravalorados, ya que los docentes generalmente evaluamos los conocimientos a través de una evaluación tradicional. Sin embargo, no nos enfocamos en lo que realmente es importante dentro del modelo educativo. Al repasar los 4 pilares de la educación, encontramos que en el saber ser, lo importante a evaluar son la iniciativa, los valores y el trabajo colaborativo; en el saber conocer, se busca que los estudiantes sepan interpretar y argumentar; y por último, pero no menos importante, en el saber hacer se aplican los procedimientos y estrategias que cada estudiante haya utilizado para alcanzar esos conocimientos. Todos estos aspectos han sido desarrollados mediante las intervenciones realizadas en nuestros sitios de práctica. Enseñamos a los estudiantes a respetar la participación de los demás, a trabajar en equipo, a compartir, y evaluamos a través de las preguntas realizadas al finalizar cada actividad.

Según Tobón (2010), se entienden las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como una panacea para todos los problemas educativos (p. 23). Estoy completamente de acuerdo con el autor, ya que nosotros, como seres humanos, somos seres integrales y los aprendizajes de calidad resultan de las nuevas teorías. Dentro de las propuestas pedagógicas presentadas, integramos los tres saberes: el saber ser, con el trabajo colaborativo y el fomento de valores y automotivación; el saber conocer, mediante la argumentación y conceptualización; y el saber hacer, que implica aplicar los procedimientos. En mi práctica pedagógica, y según lo mencionado por Tobón (2010), se promueve la metacognición, que implica reflexionar y tomar conciencia sobre nuestros propios procesos de aprendizaje."

Esta es una revisión del texto, corrigiendo algunos errores gramaticales y ortográficos, así como mejorando la estructura de las ideas para lograr una mayor coherencia en la exposición.

Planeación Didáctica

La secuencia se titula "Tangram" y se trabajó con los niños del grado transición 03 de la I.E.D Juan Manuel Rudas, ubicada en Remolino, Magdalena. La asignatura abordada fue el pensamiento lógico matemático y se desarrolló en tres secciones que se mencionan a continuación:

En primer lugar, se trabajará con el Tangram, un rompecabezas chino compuesto por siete piezas geométricas diferentes. A los niños se les proporcionará un juego de Tangram con las siete piezas geométricas y se les presentarán plantillas impresas de figuras para guiar la construcción. Además, se asegurará de contar con un espacio adecuado donde puedan manipular y construir con las piezas del Tangram.

Para contextualizar el Tangram y despertar el interés de los niños, la docente les leerá la leyenda china del Tangram, que narra cómo un artesano llamado Tan intenta reconstruir un azulejo roto en forma cuadrada, pero descubre que puede formar muchas otras figuras con los pedazos. Esta leyenda servirá como punto de partida para la actividad.

En primer lugar, se les propondrá a los niños que intenten armar el azulejo que se le rompió a Tan, utilizando todas las piezas del Tangram. Se les mostrará una imagen de un conejo y, entre todos, colocarán sobre ella las fichas del Tangram, buscando completar la figura.

Posteriormente, se les presentarán diferentes soportes con figuras variadas, todas ellas formadas con las siete piezas geométricas del Tangram. Los niños, organizados en grupos, deberán completar estos rompecabezas utilizando todas las piezas. Se les entregarán tarjetas de

desafío con figuras para reproducir y pondrán a prueba sus habilidades espaciales y de resolución de problemas.

Finalmente, a cada niño se le proporcionará su propio juego de Tangram con las figuras geométricas y se les animará a explorar libremente para descubrir nuevas siluetas o reproducir las ya realizadas en la actividad anterior. Podrán componer libremente siluetas y luego pegarlas sobre una hoja de trabajo, fomentando así su creatividad y destreza manual.

En general, el texto muestra una buena gramática y ortografía. Las ideas están organizadas de manera coherente y se presentan de forma secuencial, permitiendo comprender el desarrollo de la planeación didáctica de la secuencia "Tangram" con los niños del grado transición 03.

Enfoque Didáctico

Dentro de las actividades diseñadas en la secuencia didáctica, se busca promover el pensamiento lógico matemático en los niños a través de juegos de mesa, utilizando diversos materiales manipulativos. Esta aproximación pedagógica está respaldada por teorías educativas que reconocen la importancia del aprendizaje a través de la manipulación y la interacción con materiales concretos.

Desde una perspectiva constructivista, se entiende que los niños construyen su conocimiento a partir de la interacción activa con su entorno. En este sentido, la manipulación de materiales tangibles como bloques de construcción y rompecabezas geométricos les permite explorar y experimentar con las formas, atributos y propiedades de las figuras. Esto concuerda con las ideas de Jean Piaget, quien postuló que el conocimiento se construye a través de la interacción directa con objetos físicos.

Además, el enfoque en la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento lógico matemático se fundamenta en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Según Gardner, existen diferentes formas de inteligencia y los niños pueden tener fortalezas particulares en el ámbito lógico-matemático. Al proporcionarles actividades y juegos que estimulen estas habilidades, se les brinda la oportunidad de desarrollar su potencial y aplicarlo en su vida cotidiana.

Por otro lado, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel respalda la idea de que los nuevos conocimientos se adquieren mejor cuando están relacionados con la experiencia y los conocimientos previos de los estudiantes. Al conectar los conceptos matemáticos con situaciones concretas y reconocer y valorar los saberes previos de los niños, se crea un ambiente

de aprendizaje significativo que facilita la comprensión y la construcción de nuevos conocimientos.

En resumen, el uso de secuencias didácticas que involucran juegos de mesa y materiales manipulativos para estimular el pensamiento lógico matemático se basa en fundamentos teóricos como el constructivismo, la teoría de las inteligencias múltiples y el aprendizaje significativo. Estas teorías respaldan la importancia de la manipulación, la interacción y la conexión con los conocimientos previos para un aprendizaje efectivo y significativo en el área de las matemáticas.

El texto muestra una buena gramática y ortografía. Las ideas están organizadas de manera coherente y se presentan de forma clara, explicando los fundamentos teóricos que respaldan el enfoque didáctico centrado en el pensamiento lógico matemático.

Implementación

Se lleva a cabo la implementación de las dos planeaciones de la secuencia didáctica con la aprobación y disposición del docente titular, quien está de acuerdo con la problemática observada y comprende la necesidad que los estudiantes tienen.

En esta actividad, los niños tenían la oportunidad de identificar patrones simples y crear secuencias utilizando bloques lógicos. También fueron capaces de reconocer la repetición de elementos y comprender la importancia del orden en una secuencia. Además, exploraron y reconocieron las características de las figuras geométricas a partir de sus formas, lados y caras.

En primer lugar, se les presentaron los bloques lógicos, que incluían cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos de diferentes colores y tamaños. Los niños tuvieron la libertad de manipular y explorar los bloques, permitiendo así que se familiarizaran con sus propiedades.

Luego, se les pidió a los niños que clasificaran los bloques por forma, color y tamaño. Se les animó a discutir cómo tomaron sus decisiones al colocar cada bloque en un grupo específico. Para registrar la clasificación, se creó una tabla en una pizarra o en papel, con columnas correspondientes a cada característica. Los niños pegaron los bloques en la columna adecuada y se les preguntó qué observaron al clasificar los bloques y qué similitudes o diferencias notaron entre ellos.

En resumen, esta actividad proporcionó a los niños la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento lógico y razonamiento matemático a través de la exploración y creación de secuencias con bloques lógicos. También les permitió reconocer las características

de las figuras geométricas y comprender la importancia de la organización y el orden en una secuencia.

Los recursos didácticos proporcionan una experiencia visual, auditiva o táctil que complementa y enriquece el proceso de aprendizaje. Estos recursos pueden incluir materiales impresos, presentaciones multimedia, herramientas interactivas, experimentos prácticos y mucho más. Al utilizar diferentes recursos didácticos, se brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar conceptos y temas desde diferentes perspectivas, lo que facilita su comprensión y retención de la información.

Los recursos didácticos también ayudan a adaptar el proceso de enseñanza a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Al ofrecer variedad de recursos, se brinda la oportunidad de atender a las preferencias individuales de los estudiantes y permitirles aprender de manera más efectiva. Algunos estudiantes pueden beneficiarse más de la información visual, mientras que otros pueden preferir actividades prácticas o interacciones en grupo. Los recursos didácticos ofrecen la flexibilidad necesaria para adaptarse a estas diferencias y promover un aprendizaje inclusivo.

El texto muestra una buena gramática y ortografía. Las ideas están organizadas de manera coherente y se presentan de forma clara, explicando la implementación de las actividades de la secuencia didáctica y la importancia de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Enfocándonos dentro del ámbito educativo, identificando la problemática hallada con los niños del preescolar de la Institución Educativa Departamental Juan Manuel Rudas, se logró apreciar en el entorno en el que los niños de dicha institución realizan sus actividades académicas, se pudo observar que los niños tienen dificultades en el área de matemáticas, basándonos en esta problemática, existe la necesidad de implementar nuevas estrategias educativas que fortalezcan el desarrollo del pensamiento científico por medio de actividades innovadoras por medio del juego con recursos que sean accesibles, Las estrategias propuestas tienen como objetivo potenciar el desarrollo y el aprendizaje a través de experiencias y relaciones significativas, estableciendo una conexión entre el conocimiento pedagógico y las actividades implementadas. Estas estrategias se basan en una intencionalidad educativa con el propósito de cumplir con los fundamentos esenciales de la pedagogía infantil. Mediante la observación y corroboración de mi experiencia como futura docente, he podido constatar el bajo rendimiento y las dificultades que los niños enfrentan en el área de pensamiento lógico matemático. Para abordar esta problemática, se pretende mitigar estas deficiencias a través del uso de juegos como una estrategia didáctica que potencie el desarrollo de estas habilidades matemáticas.

Pallares & Murillo, (2019) en su artículo científico el uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias, manifiestan que:

El juego, es una actividad que a todos nos gusta, en especial a los niños, 'para ellos "el juego es su vida"', es lo que más deben hacer, divertirse. Cuando un niño juega, se comunica, interactúa, aprende a competir, a razonar, a respetar las reglas, a llevar un orden, le ayuda a razonar porque debe buscar estrategias para ver cómo va a ganar.

Considerando que los juegos son importantes para los niños, nos hemos propuesto investigar si los docentes de primaria aplican juegos en su salón de clases. (p.3).

La implementación de actividades en el aula de clase utilizando el juego, según Tobón (2010), se refiere a la integración de estrategias lúdicas como una herramienta pedagógica para el aprendizaje partiendo de que esta metodología está basada en todo lo que es el reconocimiento del juegos como una forma natural de aprendizaje, la cual fomenta la motivación, la acción participativa y sobre todo el desarrollo integral de los estudiantes, los juegos en el aula puede ser utilizado de múltiples maneras, resaltando la promoción de ambientes de aprendizajes activos participativos y sobre todo significativo donde los estudiantes puedan desarrollar cada una de sus habilidades por medio de competencias de manera lúdica y motivadoras.

Los juegos didácticos nos ayudan a que los estudiantes puedan adquirir conocimientos y habilidades desde diferentes áreas del círculo con el fin de adaptarse a cada una de las necesidades y las características de nuestros estudiantes, por otro lado, Los juegos cooperativos desempeñan un papel fundamental en la promoción de la colaboración y el trabajo en equipo, ya que brindan a los estudiantes un objetivo común y los incentivan a enfocarse en la resolución de problemas de manera conjunta.

Es preciso, señalar que los docentes integren actividades como el tangram ya que estos involucran la identificación de patrones y la comprensión de las secuencias, la resolución de problemas los cuales presentan desafíos de índole matemática en forma de rompecabezas estimulando así su pensamiento crítico y la habilidad de resolver problemas matemáticos, estos juegos también requieren planificación, análisis y por supuesto la toma de decisiones estratégicas y sobre todo la anticipación de movimientos trayendo consigo un aprendizaje significativo, a través del juego, los niños logran alcanzar un estado de concentración y desarrollar su habilidad

motriz ocular al enfocarse constantemente en la colocación de cada pieza. Además, ejercitan su memoria visual al recordar la imagen original y utilizarla como referencia para ubicar correctamente las piezas en su lugar correspondiente. De esta manera, el juego les brinda la oportunidad de mejorar su capacidad para reconocer y distinguir formas y colores de manera más efectiva. Este proceso fortalece sus habilidades cognitivas y perceptivas, potenciando su aprendizaje y desarrollo integral.

Estas actividades lúdicas dentro de la lógica matemática, de acuerdo con Tobón (2010), buscan promover un ambiente de aprendizaje activo y significativo, donde los estudiantes puedan experimentar, explorar y aplicar conceptos matemáticos de manera divertida y motivadora. Además, el juego en la lógica matemática favorece el desarrollo del pensamiento lógico, el razonamiento abstracto y las habilidades de resolución de problemas en los estudiantes.

Podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven (Gallardo. & Gallardo, V. 2018), El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse. El juego nos brinda muchas posibilidades con el fin de enseñar los contenidos curriculares de Educación Infantil de manera efectiva, es necesario implementar enfoques pedagógicos que se basen en el juego como estrategia principal. El juego se convierte en una herramienta

fundamental para abordar y desarrollar los diferentes temas y áreas curriculares de esta etapa educativa.

En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula (Iturbe, 2015).

En la Investigación de Carmen Villalobos, (2016) denominada El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático, cita a Mariotti (2014) al proponer: “Se considera al juego las conductas aprendidas, que mezclan la consolidación de actividades mentales y físicas; también facilitan el aprendizaje, ya que presenta al niño a nuevas experiencias con herramientas de enfrentarse al mundo”. (p.11)

Para el juego, existen diferentes puntos de vista; a continuación, los mismos serán expuestos: Si se utiliza como referencia la “Teoría estructuralista del juego” de Piaget el juego “se define a la captación de aspectos de la realidad rechazando a la adaptación y sus limitaciones” a partir de esta definición, Se puede afirmar que el juego es una actividad natural e innata en la que los niños aprenden, el factor tiempo fue una limitante, pero se dejan las bases para que los futuros investigadores, los niños adaptan su juego al entorno en el que se encuentran y utilizan los materiales que están a su alcance.

El juego está intrínsecamente vinculado a la adquisición de nuevas habilidades, destrezas y conocimientos que les permiten desenvolverse en diversas áreas, incluyendo las matemáticas. Además, el juego les brinda la oportunidad de enfrentar y superar desafíos propuestos por el docente, ampliando así su capacidad de respuesta y adaptación a diferentes situaciones.

Según María del Carmen (Villalobos, 2016) en su proyecto el cual título El juego como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, manifiesta que: “El juego tiene algunos conceptos los cuales se relacionan con la diversión y también con aspectos pedagógicos que engloban valores, destrezas, habilidades y experiencias”. (p.8)

Por otro lado, Existe una conexión estrecha entre lo aprendido en mi experiencia pedagógica y la fundamentación teórica, ya que cada autor consultado aborda los conceptos relacionados con el fortalecimiento del desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas mediante el uso de juegos de mesa. Peña (2021), en su tesis titulada, “Estrategia lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primero de la Sede Monte Frio en la parte rural del municipio Chaguaní Cundinamarca” expresa que, Los juegos de mesa están basados en reglas, donde el participante debe pensar muy bien sus estrategias para cumplir los objetivos, por consiguiente, adquiere grandes beneficios en el aprendizaje, porque fortalecen sus capacidades mentales, motoras y sensoriales. Desarrollando la memoria, la concentración, la observación y la imaginación (p. 25). El autor propone abordar este problema utilizando juegos de mesa como una estrategia efectiva para contrarrestar las dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Los resultados obtenidos fueron positivos, evidenciándose una notable mejoría en el comportamiento de los niños, especialmente en las clases de matemáticas, donde mostraron mayor seguridad y adquisición de conocimientos. Además, el autor destaca el progreso satisfactorio logrado en su práctica pedagógica, ya que a medida que los niños aprenden, también ha experimentado un crecimiento personal y profesional significativo.

Conclusiones

Mi experiencia en la actividad pedagógica ha sido excepcionalmente enriquecedora y ha dejado una marca indeleble en mi vida. Encuentro una gran satisfacción en el impacto positivo que puedo generar como maestro en la vida de los niños. Cada desafío superado ha fortalecido mi resiliencia y ha impulsado mi búsqueda de soluciones innovadoras. Estoy plenamente comprometido a seguir creciendo como profesional, a ser un maestro que trascienda las expectativas y que proporcione a las generaciones futuras las herramientas necesarias para su desarrollo integral, luego de reflexionar detenidamente sobre mi trayectoria en la actividad pedagógica, puedo afirmar con total convicción que ha sido una experiencia maravillosa y enriquecedora, repleta de momentos memorables que han dejado una huella profunda en mi vida. Aunque he enfrentado diversos desafíos a lo largo del camino, considero que cada obstáculo ha sido una oportunidad valiosa para crecer, aprender y superarme.

Desde el inicio de mi intervención pedagógica en este escenario educativo, me encontré con el reto de lidiar con la escasez de materiales didácticos. Sin embargo, en lugar de dejarme desalentar, decidí adoptar una mentalidad creativa y buscar soluciones innovadoras. Opté por utilizar materiales reciclables en mis actividades, lo cual no solo fue beneficioso para el medio ambiente, sino que también abrió nuevas posibilidades para que los niños aprendieran de manera accesible y sostenible.

Uno de los aspectos más significativos y gratificantes de esta experiencia ha sido la relación cercana y la convivencia que he establecido con mis estudiantes. Durante estos dos años, he tenido la maravillosa oportunidad de conocer a cada uno de ellos en un nivel personal y profundo. Hemos compartido vivencias, experiencias y hemos construido recuerdos inolvidables juntos. A través de estas interacciones, he sido testigo del fortalecimiento del compañerismo y la

amistad entre los niños, lo que ha generado un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

No puedo pasar por alto el apoyo invaluable que he recibido de mi tutora y la docente titular. Su guía constante y su apoyo incondicional han sido fundamentales para mi desarrollo y crecimiento como profesional. Gracias a su orientación, me he sentido más seguro y empoderado en mi rol de maestro. A lo largo de este proceso, he comprendido que ser maestro va más allá de transmitir conocimientos y asignar tareas. Ser maestro implica un compromiso profundo, la disposición para salir de la rutina, la búsqueda constante de la innovación, la creatividad y la adaptabilidad. Reconozco que nuestras manos sostienen el futuro de las generaciones venideras, y abrazo esta hermosa labor con amor, dedicación y entrega absoluta.

Durante mi primera práctica pedagógica, tuve la valiosa oportunidad de identificar una problemática específica y desarrollar estrategias de aprendizaje que generaron un avance significativo en los niños, a pesar de las limitaciones impuestas por la modalidad virtual. El reto de captar la atención de los niños y mantener su participación en las clases en línea fue considerable, pero gracias a la implementación de experiencias de aprendizaje basadas en juegos, logré fortalecer su pensamiento lógico matemático de manera efectiva. A través de un diario de campo, registré cuidadosamente mis observaciones y evidencí el progreso tangible que los niños alcanzaron. La utilización de juegos de mesa como estrategia pedagógica resultó ser una herramienta valiosa para promover su aprendizaje, comprensión y aplicación de nociones básicas, números y figuras.

El impacto de mis intervenciones pedagógicas en este escenario educativo ha sido sumamente positivo y ha sido valorado por los diferentes actores involucrados en el contexto educativo. El reconocimiento y la aprobación de la implementación de estas actividades como un

medio para fortalecer habilidades y conocimientos en los niños es testimonio de los resultados exitosos que hemos logrado juntos. Me llena de satisfacción y orgullo ver el avance y el crecimiento evidentes en los niños a través de las actividades que hemos llevado a cabo. En mi experiencia durante las prácticas pedagógicas, he aprendido que la constancia, la motivación y la vocación son aspectos fundamentales para enseñar. Los niños son mi mayor fuente de inspiración y motivación, y su éxito es mi mayor recompensa. Agradezco enormemente el apoyo y la colaboración de los padres de familia, quienes también han desempeñado un papel crucial en el cumplimiento de los objetivos planteados. A pesar de las adversidades y dificultades que hemos enfrentado en el camino, he seguido luchando con determinación y pasión para brindarles a los niños la mejor educación posible.

Referencias Bibliográficas

Aguirre Arellano, Y. S. (2021). *Juegos de mesa para consolidar el desarrollo del pensamiento lógico en niños de la institución educativa inicial N° 490 José de San Martín de Pampalibre–Huaral*.

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5265/Aguirre%20Arellano%2c%20Yuri%20Susan.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Arias Tovar, C. M. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín de Ibagué–2015*.

<https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/20.500.13053/625>

Chacha Ordoñez, X. A. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata coronel de la ciudad de Azogues (Master's thesis)*.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

Medina Hidalgo, I. M. (2017). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático*. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v1.n3.2017.28>

Medina Hidalgo, I. M. (2018). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático*. *Didasc@lia: Didáctica y educación*, 9(1), 125- 132

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595073>

Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017), *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21). <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>

Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). *Estrategia lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primero de la Sede Monte Frio en la*

parte rural del municipio Chaguaní Cundinamarca.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/40214/lapenab.pdf?sequence=3&isAllowe>

d=y

Apéndices

Apéndice A

Carpeta con evidencias de la práctica pedagógica

[https://drive.google.com/drive/folders/1c1p4gfHnzem3MP6agTgliuiZZSClbr5h?usp=sha](https://drive.google.com/drive/folders/1c1p4gfHnzem3MP6agTgliuiZZSClbr5h?usp=sharing)
ring