

37

Fecha de presentación: febrero, 2022

Fecha de aceptación: mayo, 2022

Fecha de publicación: julio, 2022

UTILIZACIÓN

DE MEDIOS DE ENSEÑANZA EN EL CONTEXTO LÚDICO CON INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA

USE OF TEACHING AIDS IN THE LUDIC CONTEXT WITH PEDAGOGICAL INTENTIONALITY

Maria João Rangel do Nascimento¹

E-mail: rangelita1961@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7749-3200>

Maria Nitza Bonne Gali²

E-mail: nitza@uo.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3655-5190>

Alexis Cespedes Quiala²

E-mail: alexiscq@uo.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5886-5504>

¹Docente da Escola Superior Politécnica da Lunda Sul, Angola.

²Universidad de Oriente, Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

João Rangel do Nascimento, M., Bonne Gali, M.N., & Cespedes Quiala, A., (2022). Utilización de medios de enseñanza en el contexto lúdico con intencionalidad pedagógica. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 379-386.

RESUMEN

El artículo tiene como exponer la utilidad de los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria de Angola, con énfasis en las matemáticas como disciplina que estimula el desarrollo cognitivo del escolar en esta unidad curricular. Como actividades que se pueden desarrollar en el entorno del aula motivando a los alumnos, estimulándolos para el desarrollo social y moral para despertar el razonamiento lógico matemático. Afirma que es cada vez más importante comprender los efectos en los comportamientos lúdicos del tiempo pasado en contextos educativos, y proteger la libertad que el niño tiene para jugar durante su experiencia escolar.

Palabras clave: lúdico, juegos educativos, contexto lúdico.

ABSTRACT

The article aims to explain the usefulness of teaching aids in the teaching-learning process in primary education in Angola, with emphasis on mathematics as a discipline that stimulates the cognitive development of schoolchildren in this curricular unit. As activities that can be developed in the classroom environment motivating the students, stimulating them for social and moral development to awaken the mathematical logical reasoning. It affirms that it is increasingly important to understand the effects on playful behaviors of time spent in educational contexts, and to protect the freedom that the child has to play during his school experience.

Keywords: ludic, educational games, ludic context

INTRODUCCIÓN

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los infantes, los medios de enseñanza constituyen un factor esencial en la educación del niño. Pues, el medio es uno de los recursos de apoyo para organizar las situaciones de enseñanza. Por tanto, es el soporte que almacena y difunde contenidos e influyen, condicionan y predeterminan el lenguaje de los mensajes y, consecuentemente, la misma información contenida.

Por tanto, Angulo y Arteaga (2018) exponen que la matemática se identifica como una disciplina complicada de aprender, que requiere un nivel superior de abstracción. Lo anterior, genera rechazo y hace que los niños y jóvenes la enfrenen con actitud de desagrado o derrota, dificultando en los estudiantes la aprehensión de los conocimientos matemáticos, posiblemente por su carácter de abstracción. Dichas dificultades hacen reflexionar a la pedagogía, en particular a la didáctica, respecto a cómo los estudiantes se apropian del conocimiento matemático; sobre los obstáculos cognitivos presentes en el aprendizaje de las matemáticas; sobre las estrategias y recursos didácticos que favorecen la enseñanza de las matemáticas, en general, sobre la construcción del conocimiento matemático.

De acuerdo con los niveles de reconocimiento o visual, análisis, clasificación, deducción, y de rigor. Mientras en los tres primeros niveles se requiere de un soporte concreto, es decir, de objetos que sean representantes del concepto para desarrollar su actividad. Por tanto, en los dos últimos niveles, se puede prescindir de ese soporte visual y se opera con sistemas axiomáticos diferentes y se puede analizarlos y compararlos, se encuentra en el máximo nivel de rigor matemático (Angulo, Arteaga & Carmenates, 2020).

En las etapas de desarrollo de los niños que asisten al jardín de infantes, cualquier intento de transmitirles definiciones de rigor formal es muy complicado, sin haber experimentado nunca experiencias de manipulación de objetos. El niño adquiere participaciones geométricas a través de la exploración del espacio, la enseñanza-aprendizaje es un proceso activo en el que los niños se sienten felices y motivados para aprender.

El material mediático en las aulas permite potenciar, haciendo más lúdicas las actividades “jugar y aprender” espontáneamente terminan influyendo en la inteligencia humana, y apunta a una motivación intrínseca para el despertar del razonamiento lógico, fundamental para la enseñanza de la matemática.

En Angola, la enseñanza de la matemática a los infantes en edad preescolar necesita plantearse nuevos métodos de aprendizaje, los cuales deben apoyarse de medios de enseñanza con carácter lúdico. Por tanto, se coincide con los investigadores Cruz y Gamboa (2020) sobre la necesidad de “concebir medios de enseñanza y aprendizaje para el tratamiento de los contenidos geométricos que posibiliten un aprendizaje en consonancia con las exigencias de la educación desarrolladora; aspecto que se ve afectado por la tendencia al empleo de un medio específico” (p. 292). Es común encontrar cierta propensión de los profesores hacia considerar el empleo de la pizarra y los instrumentos de trazado y medición como los medios ideales para este fin, y relegan así las potencialidades de otros y de su combinación.

DESARROLLO

Según González y Suárez (2018) en el proceso de enseñanza-aprendizaje existe una secuencia de actividades sistemáticas e interrelacionadas del profesor con los educandos, encaminadas a la asimilación sólida y consciente de un sistema esencial de conocimientos y habilidades, así como a la formación integral de la personalidad del educando, para ello cada disciplina en particular, debe ser capaz de reflejar en términos y conceptos propios de la didáctica, las habilidades y tipos de procesos psíquicos, que contribuyen al logro de la formación de las nuevas generaciones, es decir las didácticas especiales o particulares.

Por tanto, el empleo de recursos de enseñanza tiene un doble cometido: por un lado, mejorar el aprendizaje y por otro, crear condiciones para que profesores y alumnos interactúen dentro de un clima donde domina el ambiente con el fin de extraer del mismo los mejores resultados para su formación

Los medios o recursos de enseñanza son componentes activos en todo proceso dirigido al desarrollo de aprendizajes. Un medio es un instrumento o canal por el que transcurre la comunicación. Para Cruz y Gamboa (2020) los medios de enseñanza y aprendizaje constituyen una de las categorías importantes de la didáctica. Sus funciones favorecen la relación objetivo-contenido-método, así como la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje. La carencia de estos medios en la enseñanza de las matemáticas genera insuficiencias en los infantes que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geometría.

Para González y Suárez (2018) entre los componentes de la didáctica los medios de enseñanza tienen la función de favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, pues

facilitan la asimilación de los contenidos de forma más rápida y eficaz. Se seleccionan atendiendo a los objetivos previstos, el contexto metodológico en el que se inserten y la propia interacción entre todos ellos. Su uso requiere la adecuada combinación de los mismos atendiendo a las circunstancias concretas del proceso de enseñanza aprendizaje. La enseñanza activa exige la utilización de numerosos recursos.

Los medios de enseñanza son aquellos recursos materiales que facilitan la comunicación entre profesores y alumnos. Son recursos instrumentales que inciden en la transmisión educativa, afectan directamente a la comunicación entre profesores y alumnos y tienen solo sentido cuando se conciben en relación con el aprendizaje. Son aquellos elementos materiales cuya función estriba en facilitar la comunicación que se establece entre educadores y educandos.

Como componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje los medios de enseñanza actúan como vías de comunicación y sirven de soporte a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos, pues favorecen la formación de convicciones, habilidades y hábitos de conducta en los estudiantes, además motivan el aprendizaje, aumentan la concentración e incrementan la efectividad del proceso docente al mejorar la calidad de la enseñanza, sistematizándola y empleando menos tiempo y esfuerzo. Sus fundamentos psicopedagógicos están asociados a que aprovechan en mayor grado las funciones de los órganos sensoriales y transmiten mayor cantidad de información en menos tiempo, de modo que contribuyen a reducir el tiempo de aprendizaje y logran mayor permanencia de los conocimientos en la memoria (González y Suárez, 2018).

Por tanto, el profesor debe conocer los lenguajes de comunicación que permiten interpretar y elaborar los recursos. Saber utilizarlos, es decir, conocer su manejo desde el punto de vista puramente técnico cuando el recurso ya está elaborado o poder dar un paso más y ser capaz de elaborarlos con el dominio de la técnica específica para su realización. El empleo de cada medio de enseñanza ha de dar respuesta a todos y cada uno de los objetivos planteados.

Pero para hacer un acercamiento riguroso a los diferentes medios debe plantearse la tipología de medios didácticos que existen e incluir aquellos que, desde un planteamiento realista, pueden ser utilizados por los profesores en sus diseños formativos. Los Recursos Didácticos deben estar integrados en la programación de los contenidos de las diferentes disciplinas y, lógicamente, su empleo debe estar previsto de una forma planificada. Los medios

no deben ser empleados de manera ocasional y menos por un encuentro casual con ellos. Son muchas las clasificaciones que se han realizado sobre los medios con la finalidad de ofrecer al docente los instrumentos que le permitan elegir con mayor facilidad el recurso apropiado a cada situación educativa, pero la más integradora es:

- **Recursos Experienciales Directos:** son objetos que se incluyen en cualquier momento del acto didáctico, dentro o fuera del aula, y que sirven de experiencia directa al alumno. Estos pueden ser desde una planta, una balanza, una excursión o un monumento histórico o la salida a un entrono ecológico, siempre que el profesor considere que son útiles para enriquecer las actividades, mejorar la motivación, la significación de contenidos, la retención de lo aprendido, la evaluación.
 - **Recursos Estructurales o propios del ámbito escolar:** son los que forman parte de las instalaciones propias del centro educativo, cuya finalidad prioritaria es colaborar en los procesos de enseñanza. Estos pueden ser laboratorios, biblioteca, hemeroteca, entre otros.
 - **Recursos simbólicos:** son aquellos recursos que sin presentar el objeto real pueden aproximar la realidad al estudiante a través de símbolos o imágenes. Estos se dividen a su vez en material fijo no proyectable como son maquetas, globos terráqueos y otros; en material impreso como son textos, libros, fichas, cuadernos, mapas, etc, y en material presentado a través de medios tecnológicos como son los recursos sonoros, radio, discos, recursos icónicos, como retroproyectores, diapositivas, recursos audiovisuales, como cine, vídeo, o recursos interactivos como son la informática y la robótica (Bravo, 2004).
- El proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños comienza desde el nacimiento de los mismos. Las diferentes estimulaciones que recibe el infante van desarrollando sus distintas capacidades cognitivas. De tal forma, el juego se convierte en un medio de enseñanza y en un elemento esencial para aprender y obtener respuestas a diversas situaciones y preguntas. Posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir conocimientos. Se pueden clasificar como:
- Juegos de observación y memoria.

- Juegos de deducción y lógica.
- Juegos con palabras (Sánchez, 2010).

Para Agüero, Rojas y Rodríguez (2020):

Aprender con deleite y placer impacta de modo importante la conciencia de los niños, adolescentes y todo individuo que se somete a ello. Los contenidos lúdicos a nivel curricular presentan los aprendizajes de manera infinita en el acto educativo, posibilitando asimilación rápida de los idiomas, incluso junto al deporte y el arte y fomentar la cultura de paz.

Por otro lado, en diversas ocasiones el maestro debe hacer muchas preguntas a los estudiantes, para identificar y usar situaciones problemáticas que conducen a la comprensión. De ahí, la importancia de utilizar medios de enseñanza, para el despertar del razonamiento lógico-matemático y la comprensión.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede expresar que cuando se trata de la relación afectiva y pedagógica concreta, la didáctica plantea las preguntas que influyen en la intencionalidad y promueven el despertar del razonamiento lógico-matemático como (Barros, Rodríguez y Barros, 2015, p. 140):

- ¿Qué tipo de actividades se pueden desarrollar?
- ¿Por qué utilizar los medios?
- ¿Qué son?
- ¿Con qué mediadores?
- ¿Cómo se relacionan con los demás componentes del sistema?
- ¿En qué espacio y en qué momento?

En la educación infantil, es fácil reconocer la importancia de acoger para entender el desarrollo de los niños y argumentar que los educadores deben adaptar sus métodos al nivel de desarrollo del niño para despertar el razonamiento matemático. Por tanto, se puede considerar que el arte de enseñar es didáctico. Pues permite enseñar o instruir, desde ese punto de vista, se puede afirmar que la didáctica está centrada en la enseñanza, una de sus interpretaciones es aquella que permite desarrollar la capacidad humana teniendo la ciencia de la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje, como actividades del profesor y el alumno debido la interacción y función socializadora de los medios de enseñanza, pues brindan la oportunidad de comunicar lo aprendido en el grupo, enriquecerlo y compartir el conocimiento; son solo la expresión interna de este proceso. El papel de los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje

es importante, pues a través de la intencionalidad de la práctica pedagógica, el proceso del conocimiento humano sigue la debida trayectoria desde la imagen concreta al pensamiento abstracto y debe tener la capacidad reflexiva del objeto, como imagen pensada o idealizada.

La práctica pedagógica para la modelación de este proceso, sustentado en el desarrollo del pensamiento lógico-dialéctico y hermenéutico, permite proyectar los aportes prácticos en la solución a un problema científico, desde el enfoque dialéctico, para establecer dimensiones, cualidades, así como configuraciones de las cuales se derivan las regularidades que expresan su dinámica. Es imposible sustener el proceso de enseñanza-aprendizaje sin intencionalidad y medios de enseñanza.

Desde el punto de vista sociológico, asume un papel preponderante en la educación, en la transformación del sujeto y su incidencia cognitiva, afectiva y desarrolladora en el contexto social en el cual se desenvuelve, así como las relaciones de interacción con los medios de enseñanza producen, con los cambios de roles de ellos; que, a su vez, faciliten la comprensión, explicación e interpretación de aquello que ofrece la naturaleza y su vínculo con los medios de enseñanza. Además, emergen de la contextualización de los elementos relacionados con la formación de maestros en la escuela primaria, en establecimiento de nuevas relaciones con una visión e intencionalidad integradora para su concepción y desarrollo, en correspondencia con las exigencias sociales declaradas en la formación de estos maestros.

La matemática es una disciplina que muy difícil de ver, por lo que se debe trabajar desde temprana edad de forma lúdica y eficiente, aprovechando al máximo los conocimientos aportados por los niños al aula clase, para que a partir de ahí se haga la introducción del conocimiento científico. El material manipulado en las aulas permite potenciar, haciendo más lúdicas las actividades “jugar y aprender espontáneamente terminan influyendo en la inteligencia humana, y apunta a una motivación intrínseca para el despertar del razonamiento lógico.

La importancia de estos logros a través de la manipulación de materiales y acciones han permitido desarrollar nodos matemáticos como comparar, nombrar tamaños designar formas los tamaños designan formas geométricas, forman conjuntos por propiedades, ordenan ordenar, ordenar, establecer coincidencias, contar, medir e incluso resolver problemas.

Sin olvidar que la importancia del lenguaje/diálogo, la motivación y la estimulación durante las actividades, termina jugando un papel clave en la agudización del despertar el desarrollo matemático cuando el educador durante la

actividad plantea preguntas problemáticas que tienen significado para los niños dándole la posibilidad de presentar sus soluciones y estrategias y por qué el resultado presentado por el niño debe revertirse.

Todavía en la comunicación matemática durante la recepción los niños presentan algunos símbolos y palabras propias de conceptos matemáticos, figuras, diagramas ilustrativos gestos y movimientos corporales, dibujos, libros de historia.

Estos elementos combinan que en el acto comunicativo pueden ser explorados, reflexionados sobre una situación y utilizados con intencionalidad pedagógica para enseñar disciplina matemática. Los niños pequeños se enfrentan constantemente a nuevas situaciones en sus explotaciones normales, muestran inteligencia y flexibilidad. El fenómeno educativo no es una realidad acabada capaz de ser identificada tiene precisamente en sus múltiples aspectos

La comunicación, que se produce durante la recepción del alumno de primaria desarrolla ciertas competencias, transversales, más concretamente las relacionadas con la capacidad de comunicarse, y con la explotación de la intencionalidad pedagógica, para la maduración del razonamiento lógico matemático, promoviendo así el enriquecimiento de ambas partes, ya que el proceso se vuelve dinámico y colaborativo.

La educación actual se caracteriza por la complejidad que se impone hacia la calidad deseada, por muchos países. Sobre la educación del siglo XXI el informe de la UNESCO (1996) la comisión internacional recomienda líneas de acción y reflexión con el maestro/educador como una parte clave de la educación actual y futura.

Desde esta perspectiva, corresponde a los maestros despertar la curiosidad y desarrollar la autonomía, fomentar el rigor intelectual y crear las condiciones necesarias para el éxito de la educación formal y la educación primaria partir de la exploración de problemas simples extraídos de la vida cotidiana, aprende a cuestionarse a sí mismo, a observar, a describir la manipulación, a concebir, a construir, a proponer explicaciones o soluciones y a buscar medios, a validarlos.

La enseñanza y el aprendizaje operan en un acto de diálogo, se aprende, se enseñan para pensar bien, para la construcción de niveles de sostenibilidad para la agregación de aprendizajes futuros. Por lo tanto, para que este aprendizaje sea una realidad, necesita una acogida digna con respeto mutuo. La educación y el aprendizaje son un proceso continuo que se alimenta a lo largo de la vida.

Rangel (2021) afirma que cualquier material pedagógico es un medio que puede acercar al niño a lenguajes y significados matemáticos que posibilitan formar un pensamiento matemático, y crean una relación de construcción humana de este conocimiento, porque no es el material que realiza el aprendizaje, sino el propio niño, por la reflexión que hace, con el acompañamiento y orientación del profesor de modo que considera que los principios centrales de la concepción constructivista piagetiana del conocimiento permiten ver que el trabajo no es solo de manipulación de materiales concretos, aunque estos materiales pueden ser útiles si forman parte de la situación significativa que provoca la reflexión por parte del niño.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en la etapa preescolar las actividades deben tener un carácter lúdico, es decir, estar relacionadas con el juego. Pues las matemáticas deben enseñarse de una manera genuina, relevante y significativa, de acuerdo naturalmente con el nivel de educación al que se dirige.

Para que esto suceda es necesario que el educador cree un ambiente rico y agradable, conociendo al grupo de edad del niño para que se reúna, aprenda, para que esto suceda es necesario que el educador cree un ambiente rico y agradable, conociendo al grupo de edad del niño para que se reúna, aprenda, desde el desarrollo afectivo del estudiante con el fin de alcanzar habilidades plenamente desarrolladas. La habitación donde el niño comienza su primer aprendizaje debe ser cálida y llena de luz.

La matemática es una disciplina muy difícil de ver, por lo que se debe trabajar desde temprana edad de forma lúdica y eficiente, aprovechando al máximo los conocimientos aportados por los niños en el aula; para que a partir de ahí, se haga la introducción del conocimiento científico.

Según Carneiro (1998) el maestro/educador es el principal artesano del futuro comunitario, además de la invención indispensable y activa de la historia de los seres humanos. La responsabilidad del profesor/educador en relación con el conocimiento de la disciplina que enseña, por las habilidades de acogida, por la comunicación de los contenidos, la dinámica y el uso de los recursos de instrucción, así como el clima que promueve durante la recepción en el aula.

Aunque debe tenerse presente que:

Si bien la enseñanza debe individualizarse en el sentido de que cada alumno trabaje a su ritmo y con independencia es necesario promover la colaboración y el trabajo grupal, ya que se establecen mejores relaciones con los demás, aprenden mejor sintiéndose más motivados, se

umenta su autoestima y aprenden habilidades sociales y afectivas y el juego se convierte en un elemento dinamizador dentro del proceso. (Barros, Rodríguez y Barros, 2015, p. 138)

Una actividad docente para desarrollar la comunicación y la matemática puede ser la utilización del entorno escolar para la enseñanza de las matemáticas, en específico de las formas geométricas. Pues el entorno escolar debe ser uno de los primeros recursos a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El conocimiento de la realidad más próxima al alumno debe servir para iniciar el proceso investigativo de una enseñanza activa que permita al alumnado conocer de forma real el ambiente que le rodea. Desde la escuela infantil hasta los institutos de secundaria hay que fomentar y estimular el aprendizaje personal realizado mediante la exploración de la realidad.

La geometría es uno de los bloques más importantes de las matemáticas, pues está considerada como el puente que permite conocer y ser partícipe de la realidad que rodea al ser humano, siendo la parte más cercana al mundo de las matemáticas por intuición y concreción.

En el ámbito de la geometría, la utilidad de juego queda demostrada, debido a la infinidad de beneficios que tiene el uso del juego, como recurso didáctico, en el ámbito de la geometría. Entre esos beneficios, se encuentra la agilidad de los procesos mentales y agudeza del razonamiento lógico al utilizar juegos de papel y lápiz en geometría, ya que con ellos se facilita el trazado de elementos geométricos.

Siguiendo esta premisa, el juego cobra la importancia que requiere como estrategia para lograr la interiorización de conocimientos. Con esta metodología, se persigue que el alumno trabaje personalmente en la adquisición de los conocimientos, mediante su autoaprendizaje y descubrimiento y no ceñirse a las clases magistrales de los docentes. Convirtiéndose, por tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje en algo común para ambos.

Las actividades que se pueden desarrollar pueden ser:

Actividad 1

Título: Día del Sol

Objetivo: Caracterizar el sol teniendo en cuenta que su forma es una figura geométrica.

Materiales: Hojas, lapices de colores, pizarra, tizas, láminas con la figura del sol y la luna.

Descripción del juego:

Se comienza invitando a los niños a escuchar la historia mexicana "La leyenda del Sol y la Luna" mostrándoles las láminas del sol y la luna:

"Cuenta la leyenda que cuando la tierra estaba en la oscuridad, era siempre de noche. Los más poderosos, que vivían en el cielo, se reunieron para crear el Sol y que hueiera luz en la Tierra. Se citaron en Teotihuacán, una ciudad que había en el cielo. Bajo ella, como un reflejo, estaba la ciudad mexicana del mismo nombre.

Se dice que en esa ciudad celeste de Teotihuacán, encendieron una enorme hoguera. Aquel poderoso que quisiera convertirse en el Sol, debía saltar a la hoguera para resurgir como el Sol.

Se presentaron dos candidatos para ser el Sol: el Primero era grande, fuerte, hermoso y rico y además, estaba vestido con ropas de lujo y adornado con piedras preciosas. Este ofrecía a sus compañeros oro y joyas como muestra de su orgullo.

Por otro lado, el segundo era pequeño, débil, feo y pobre, su piel estaba cubierta de llagas y estaba vestido con su ropa de trabajo. Como el segundo, era un ser muy pobre, solo podía ofrecer la sangre de su corazón, sus buenos y humildes sentimientos.

Cuando llegó la hora de saltar la enorme hoguera, el grande y rico no se atrevió, tuvo miedo y salió corriendo, sin embargo, el segundo que era muy valiente, dió un salto enorme sobre la hoguera y salió convertido en el Sol.

El primer candidato al verlo convertido en sol, sintió vergüenza y sin pensarlo mucho saltó a la hoguera. Y en el cielo apreció un segundo Sol. Los demás Poderosos estuvieron de acuerdo de que no podían existir dos soles en el cielo, así que decidieron apagar al segundo Sol. Su brillo fue disminuyendo rápidamente y se convirtió en la Luna."

Luego de la lectura, se debe realizarle preguntas al niño sobre el cuento:

- ¿Qué parte más le gustó del cuento?
- ¿De qué se preocupaban los más poderosos del universo?
- ¿Qué era Teotihuacán?
- ¿Qué decidieron hacer para crear el Sol?
- ¿Qué tenían que hacer los candidatos?
- ¿Cómo eran los candidatos?
- ¿Qué le parece de la actitud de cada uno de los candidatos?
- ¿Qué aprendieron con esta historia?

Luego el maestro les irá preguntando a los niños sobre el sol, su forma, color. Ahí recalcará la importancia del para la naturaleza, para el crecimiento de las plantas y para el hombre. De forma tal que se le pueda ofrecer a los niños toda la mayor información posible sobre el sol. Luego, incentivar a los niños a dibujar la figura del sol, para de esa forma demostrar que el sol es un círculo y a su vez una figura geométrica.

Valoración del juego:

Se estimularán los niños que respondan las preguntas correctamente.

Actividad 2

Título: Las figuras

Objetivo: Caracterizar de las figuras geométricas

Materiales: Hojas, lapices de colores, pizarra, tizas.

Descripción del juego:

El maestro debe dibujar en la pizarra las figuras geométricas (triángulo, círculo, óvalo, cuadrado y rectángulo) y los diversos elementos que las caracterizan, enfatizando en sus diferencias, lo cual haga posible que su reconocimiento sea más efectivo. Luego el maestro les irá preguntando a los niños sobre las figuras geométricas sus características particulares.

Valoración del juego:

Se estimularán los niños que respondan las preguntas correctamente.

Actividad 3

Título: Buscando figuras

Objetivo: Reconocer en la naturaleza las figuras geométricas

Materiales: Hojas, lapices de colores.

Descripción del juego:

El grupo se debe dividir en cinco subgrupos que corresponden a las figuras geométricas básicas (triángulo, círculo, óvalo, cuadrado y rectángulo). Cada subgrupo va a tener a su cargo buscar cinco elementos del medioambiente que correspondan a una figura geométrica. Cada niño escoge una figura geométrica en una hoja van a dibujar los elementos de la naturaleza que circunda su escuela que corresponde a dicha figura geométrica, de esa forma se trabajó la autonomía, valores y habilidades de los niños.

Si algún grupo no completa su lista, otro grupo que ya haya finalizado su objetivo, lo puede ayudar en la búsqueda.

Valoración del juego:

Se estimularán el equipo que más rápido encuentre las figuras geométricas en su entorno natural.

Para resolver esta actividad, el maestro debe hacer muchas preguntas, a todos los estudiantes, para identificar y usar situaciones problemáticas que conducen a los niños desafiar sus propios conocimientos. Esta dinámica tiene como objetivo desafiar a los niños a comunicarse y ser precisos a la hora de describir lo que han hecho, dándoles oportunidades para comparar estrategias, más fáciles porque implican menos conocimiento, otras más eficientes.

Para la realización de esta actividad fue necesario:

- Determinar las acciones lúdicas que desarrollaron a partir del área de desarrollo.
- Dominar las preferencias lúdicas de los niños, el contenido de sus juegos, con quién les gusta jugar y nivel de independencia.
- Conocer los niveles de juego en que se encuentran los niños.
- Seleccionar el método y procedimientos que propiciasen el carácter lúdico en la actividad.
- Determinar los juguetes, juegos y materiales didácticos a emplear.
- Crear las condiciones para la realización de la actividad, seleccionando un espacio en el área exterior o área de juego.
- Invitar a los niños a buscar lo que necesitan.
- Orientar el tema central de la actividad en forma de juego para que la actividad gire a su alrededor.
- Convertir la actividad en un acontecimiento significativo para los niños y docentes, utilizando expectativas, empleando recursos que inciten la imaginación infantil.

Sin dudas, el juego ocupa un espacio importante en la vida del niño ya que es una actividad desarrolladora por excelencia y al infante le:

- Proporciona un alto grado de placer.
- Permite conocer el mundo y recrearlo.
- Posibilita manifestarse y satisfacer significativamente su curiosidad, imaginación su necesidad de actividad.
- Genera sentimientos, emociones y actitudes positivas.
- Desarrolla la independencia, la autonomía y la interacción entre ellos.
- Desarrolla los cambios de roles entre ellos.

- Genera valores positivos entre ellos como la solidaridad, colaboración.

La vinculación del juego con la actividad programada posibilita la participación activa del niño en el proceso educativo. El niño constituye el centro de la actividad pedagógica, lo que significa organizar la actividad teniendo en cuenta los métodos y procedimientos lúdicos en correspondencia con sus intereses y necesidades. La dirección pedagógica de la actividad presupone que el docente es responsable de organizar, estructurar y orientar las acciones lúdicas a desarrollar para el cumplimiento del objetivo previsto.

Por tanto la utilización de imágenes es importante para el desarrollo de las habilidades identificar y describir, también opinan que la disección es útil, el descubrimiento de la composición del cuerpo humano con sus propias manos hace que el estudiante se motive y retenga el conocimiento de una manera permanente, pues al estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando métodos de activación en el que se conciba que el estudiante interactúe con los medios de enseñanza, de modo que desarrollen nuevas habilidades, estilos y estrategias de aprendizaje, se contribuye a la metacognición (González y Suárez, 2018).

CONCLUSIONES

La importancia de utilizar materiales manipulados en el despertar del razonamiento lógico matemático el niño merece para que pueda verbalizar sus observaciones, opiniones para que sean utilizadas por intencionalidad pedagógica. Pero los contenidos matemáticos deben ser explorados durante la realización de juegos o actividades lúdicas a los niños desde preescolar.

Además, en la Didáctica de las Matemáticas sobre el aprendizaje de la enseñanza básica de los estudiantes debe el educador utilizar los entornos escolares de forma coherente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agüero Contreras, F., Rojas Consuegra, R., & Rodríguez Rodríguez, R. R. (2020). Jugando con fósiles: un cuasiexperimento para socializar saberes paleontológicos. *Universidad Y Sociedad*, 12(5), 83-96. Recuperado a partir de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1682>
- Angulo Vergara, M. L., & Arteaga Valdés, E. (2018). Las representaciones mentales en la aprehensión de conceptos matemáticos: formación del concepto de fracción. *Revista Conrado*, 14(63), 147-154. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Angulo Vergara, M. L., Arteaga Valdés, E., & Carmenates Barrios, O. A. (2020). La formación de conceptos matemáticos en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Matemática. *Revista Conrado*, 16(74), 298-305.
- Barros Morales, D. C. R., Rodríguez Domínguez, D. C. L. de los Ángeles, & Barros Bastida, M. C. I. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Universidad Y Sociedad*, 7(2). <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/270>
- Bravo Ramos, J. L. (2004). Los medios de enseñanza: Clasificación, selección y aplicación Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, (24), 113-124 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802409>
- Cruz González, A. y Gamboa Graus, M. E. (2020). Medios de enseñanza y aprendizaje para la geometría en la formación de profesores de matemática. *Didasc@lia*, 11(2), 289-313. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7682679.pdf>
- González La Nuez, O. Y Suárez Suri, G. (2018). Los medios de enseñanza en la didáctica especial de la disciplina Anatomía Humana. *Revista Médica Electrónica*, 40(4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18242018000400018&script=sci_arttext&tling=pt
- Rangel do Nascimento, M. J. (2021). A importância do uso dos materiais manipuláveis para o despertar do raciocínio lógico-matemático em crianças do ensino primário. *Revista Eletrônica KULONGESA – TES*, 3(1), 130-138. <https://revistas.ipls.ao/index.php/kulongesa-tes/article/view/296>
- Sánchez Benítez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Revista Suplementos. MarcoELE*. 11. <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>