

Habilidades Matemáticas a través del juego



Mg. Yaneth Yackeline Silva Mercado

Magister en Educación

Licenciada en Educación Inicial

Docente de los cursos: Administración educativa, Estimulación temprana, Didáctica aplicada a la Educación Inicial, Aprestamiento, Investigación educacional.

La mayoría de los docentes de inicial y primaria se preocupan por el aprendizaje de las matemáticas en sus alumnos; debido al nuevo lenguaje simbólico, al uso de las reglas que ocasionan dificultades para el aprendizaje.

A algunos niños se les ha considerado como personas que tienen dificultades para el aprendizaje de las matemáticas porque no pueden aplicarlo como lo imaginó el docente, pero éstos dentro del contexto en el cual se desarrollan, pueden resolver situaciones problemáticas, como compras y ventas sin necesidad de recurrir a pasos sistematizados.



Esta problemática nos lleva a preguntarnos:

¿En realidad son los niños los que tienen dificultades?

¿Los maestros y maestras estamos desarrollando estrategias que respondan a los intereses de los niños?

¿Conocemos las características de nuestros niños y niñas para el aprendizaje de las matemáticas?

Aun observamos que cuando se trabaja con matemáticas, casi siempre se le hace de manera tradicional y autoritaria, limitándole al niño hacer muchas cosas que puede experimentar directamente, esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus intereses.

Para Vigotsky (2002), el niño no tiene dificultades, la dificultad se presenta cuando queremos que él aprenda el lenguaje de nosotros, para esto debemos guiar y apoyar; más que imponer nuestros intereses.

A lo largo de la historia, contrario a lo que el común de las personas han pensado, el desarrollo de las matemáticas ha estado plenamente relacionado con el juego y la lúdica; realmente quienes han realizado aportes significativos en esta ciencia han pasado tiempo creando y pensando en los juegos que esta área del saber ha ido generando: acertijos,



problemas ingeniosos, rompecabezas geométricos y los cuadrados mágicos, son solo una pequeña muestra de que las matemáticas se ha desarrollado paralela a los juegos que ella misma va generando.

Esto lo podemos ver claramente argumentado con lo que sigue: *Las matemáticas siempre han tenido un sentido lúdico. Muchas de las profundas reflexiones alrededor de los problemas matemáticos han estado teñidas de una motivación y un reto apasionante que produce placer y sensación de búsqueda y logro. Para Arquímedes, Euclides, Leibniz o Einstein las matemáticas tuvieron los trazos de una apasionante aventura del espíritu. Las matemáticas, al igual que están en todo lo que conocemos, se encuentran claramente dibujadas en los juegos y acertijos.*

Hoy enfatizamos diariamente en las maestras de inicial utilizar como estrategia fundamental el juego, para desarrollar las habilidades matemáticas en los niños y vemos muchos avances en el aprendizaje de los niños en esta etapa.

Esto no es difícil, ya que hay muchas situaciones cotidianas y juegos que son propicios para utilizar nociones de agrupación, clasificación, seriación, los números, etc. Entonces, es necesario dar actividades que impliquen acciones para reflexionar sobre las mismas. Para ello es muy valioso el juego.

El juego y la matemática, en su naturaleza misma, tienen rasgos comunes. Es necesario tener en cuenta esto, al buscar los métodos más adecuados para transmitir



a los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática.

El juego es considerado como actividad innata en los niños y también un elemento central en el desarrollo cognitivo del niño. En ese sentido al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo, el novato en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Estos son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática.

Creo que hay que permitir jugar a quien más le gusta, y a quien más se beneficia con el juego matemático.

En conclusión, debemos aprovechar cada actividad que les interese a los niños para desarrollar habilidades matemáticas en relación a su edad. Las maestras de inicial podemos brindar una gama de oportunidades para que los niños lo logren.

Primero, desde el aula que también nos orienta hacia el aprendizaje de las matemáticas, debemos aprovechar cada uno de los momentos pedagógicos que

desarrollamos en nuestra agenda; uno de ellos es el de rutinas, donde los niños registran su asistencia y responsabilidades en cuadros de doble entrada, revisan el calendario, establecen la agenda del día o línea de tiempo. Todas estas actividades que se hacen en forma diaria nos permiten desarrollar capacidades matemáticas, tomando en cuenta que los niños disfrutan al realizarlas.

También podemos rescatar los juegos tradicionales que nosotras mismas hemos vivido y que podemos tomarlo en cuenta en nuestras actividades con nuestros niños.

Asimismo, es necesario crear juegos que respondan a las capacidades matemáticas en nuestros pequeños y considerarlos en las programaciones diarias, que estamos seguros los niños disfrutarán y también nos motivará en nuestra quehacer pedagógico, saliendo de la rutina y disfrutar junto a nuestros niños y niñas.

“El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de las matemáticas. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien jugando y contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego y de la belleza?”
(Miguel de Guzmán)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Condemarín, M. y Chadwic, M. (2006) *Desarrollo del pensamiento lógico matemático*. Chile: Andrés Bello

Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Básico Nacional de Educación Básica Regular*. Lima.-Perú.

Ministerio de Educación (2010). *Orientaciones metodológicas para el uso de los cuadernos de trabajo “Aprendamos Jugando” para niños y niñas de 4 años*. Lima.-Perú.