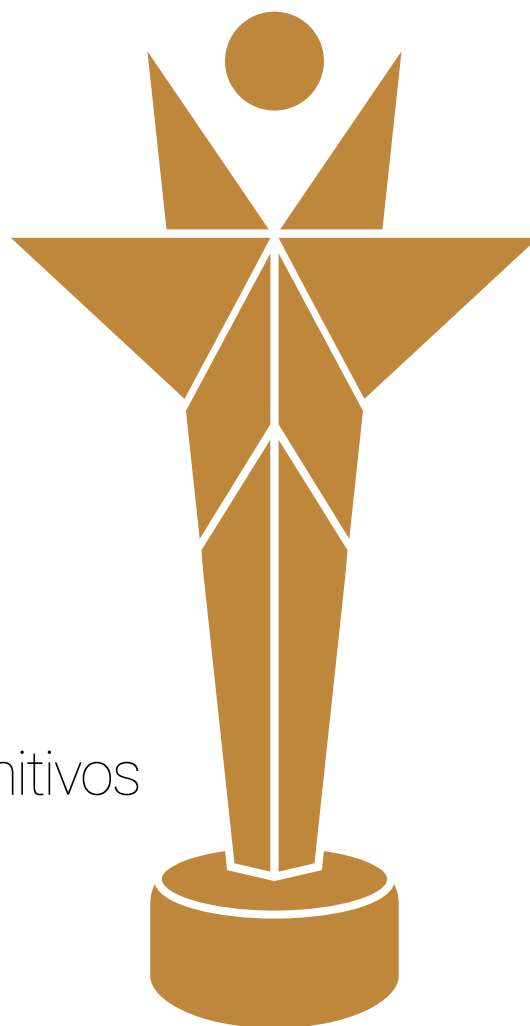


Área: Básica primaria

Pasto, Nariño

Los juegos tradicionales cognitivos
potencian el desarrollo del aula

Por: Sandra Medina Galvis



La experiencia pedagógica busca el desarrollo de habilidades de pensamiento en los estudiantes de grado quinto de básica primaria de la Escuela Normal Superior de Pasto para el aprendizaje de las matemáticas, incorporando como motivante para el aprendizaje tanto tecnologías de información y comunicación como también juegos autóctonos y tradicionales practicados en el municipio de Pasto, por su gran arraigo cultural en la comunidad nariñense; esto con el fin de transferir los preconceptos y los nuevos saberes matemáticos a situaciones cercanas a la realidad. Se tiene en cuenta la diversidad en el aula, respetando estilos, intereses y ritmos de aprendizaje con lo cual se aporta a la inclusión y al desarrollo humano, a la vez que se preserva el patrimonio cultural inmaterial de la comunidad garantizando mejores resultados académicos y un ambiente cooperativo de trabajo.

La Escuela Normal Superior de Pasto es una institución oficial, cuenta con niveles desde preescolar, hasta programa de formación complementaria, su modelo pedagógico es el constructivismo social, en el que se considera al conocimiento como un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, comprendiéndolo como algo social y cultural, no solamente físico, razón por la cual, la propuesta se enmarca en este modelo. La experiencia pedagógica se ha llevado a cabo durante dos años consecutivos beneficiando aproximadamente a 100 estudiantes que anualmente cursan el grado quinto. Los estudiantes tienen entre 10 y 12 años de edad, pertenecen a

nivel socioeconómico medio – bajo, la mayoría de ellos son pastusos. La intensidad horaria se divide entre las clases de matemáticas y tecnología e informática asumidas por la maestra Sandra Medina Galvis, Magister en Educación desde la diversidad.

La experiencia surgió como un Proyecto Pedagógico tendiente a dar respuesta a los interrogantes sobre el comportamiento de los estudiantes en algunas actividades de la escuela como ¿A qué se dedican nuestros estudiantes en su tiempo libre? ¿Qué clases de juegos practican en su casa? ¿Cuáles son los juguetes que tienen a su disposición? Poco a poco, surgieron nuevas preguntas relacionados con el aprendizaje de las matemáticas y la potenciación de habilidades de pensamiento. ¿Cómo podemos mejorar el desempeño académico de nuestros estudiantes en el área de matemáticas? ¿Cómo los docentes podemos aprovechar las fortalezas de las nuevas generaciones y la riqueza cultural de la comunidad de nuestra institución? ¿Cómo podemos aportar a mejorar aprendizajes y convivencia a través de juegos llamativos? Estas preguntas orientaron a la maestra a diseñar una estrategia didáctica aprovechando el gusto y habilidad para el uso de diversas tecnologías y la riqueza cultural de la región. Es así como se convierten en cognitivos los juegos tradicionales con el fin de desarrollar habilidades de pensamiento y lograr aprendizajes significativos en el área de matemáticas; por esta razón, me propuse como objetivo principal desarrollar habilidades de pensamiento con la práctica de juegos tradicionales cognitivos para mejorar el aprendizaje

de los estudiantes de grado quinto en el área de matemáticas.

La estrategia es una posibilidad para repensar el quehacer de la escuela diseñando espacios donde se utilizan materiales educativos creados a partir de las necesidades, expectativas e intereses de los estudiantes, pero también utilizando los conocimientos desarrollados por los avances en las ciencias, técnicas, tecnologías y en los saberes que posee la comunidad. Por ello, la propuesta tiene en cuenta las teorías del juego principalmente de Carlos Cueto, que recuperan el juego, ese gran ausente de los procesos de educación, considerado como algo muy serio que realizan los niños. Es la herramienta que puede apoyar y reemplazar la palabra del maestro que en muchos casos se vuelve insuficiente. Muchas veces, la escuela hace esfuerzos para que el juego se contradiga con el trabajo, se elimine del espacio educativo y se ha convertido en el premio después “de hacer algo importante”, quedando sólo el juego para el quehacer en el tiempo libre y como cosa de niños y niñas muy pequeños/as.

En principio se crea y utiliza el kit “Jugando con las TIC mi cultura voy rescatando” el cual contiene un CD con un libro digital elaborado en maquetador cuadernia; este libro describe cada uno de los juegos autóctonos y tradicionales. Los estudiantes, en sus clases de tecnología o en su tiempo libre, reconocen los juegos practicados por generaciones pasadas a la vez que desarrollan habilidades básicas de pensamiento, especialmente la percepción, la atención y la memoria. Posteriormente los juegos tradicionales se convierten en juegos cognitivos teniendo en cuenta las teorías del de-

sarrollo infantil y juvenil de Jean Piaget y otros autores como Rousseau, Montessori, Decroly, Dewey que contribuyeron al desarrollo del constructivismo y al estudio de la cognición (Vigostky, Feuerstein) Estos juegos son utilizados en las clases para practicar conceptos matemáticos de manera creativa, se forman equipos de trabajo que asumirán el juego como un reto. Cada juego se practica con algunas variaciones a su forma original de jugar para desarrollar habilidades de pensamiento de nivel superior como el razonamiento, la resolución de problemas, la autorregulación y la metacognición, asegurando un Aprendizaje significativo que como lo propone Ausubel, sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.

Se evidencia que además de desarrollar habilidades de pensamiento, también se desarrollan competencias matemáticas, ciudadanas, tecnológicas, comunicativas y psicomotoras de los estudiantes de grado quinto. Se observa que estudiantes de otros grados adoptan los juegos tradicionales en algunos espacios institucionales. Sin embargo, la propuesta requiere de mayor tiempo para su implementación puesto que los horarios asignados no son suficientes para desarrollar completamente las actividades y son los niños y niñas quienes solicitan mayor tiempo para disfrutar de su aprendizaje, esto se solucionó transversalizando la propuesta en diferentes áreas.

Se aplican formas de evaluación que responden a una integración e interpretación del conocimiento y a su transferencia a otros contextos. Se proponen tres formas de evaluación

en diferentes momentos de la propuesta y en la vida diaria: Autoevaluación: Valorar su propio desempeño en el proceso de adquisición de saberes matemáticos y las habilidades y destrezas para transferir los conceptos a situaciones nuevas, se realiza a través de preguntas orales o escritas que cada sujeto responde reconociendo sus fortalezas, asumiendo sus debilidades y considerando las experiencias culturales, ritmos y estilos de aprendizaje; Coevaluación: Se tiene en cuenta las opiniones de los pares, se realiza a través de un diálogo dirigido o un formato con preguntas escritas en donde se da cuenta de todo el proceso y se realiza después de la transferencia de los conceptos matemáticos al juego tradicional cognitivo para permitir el crecimiento integral del sujeto en un tiempo determinado y Heteroevaluación: La validación por parte de la comunidad educativa e instituciones externas. Se pretende recopilar evidencias de cómo los estudiantes procesan y desarrollan actividades reales. Los estudiantes de grado quinto participan en las Pruebas Saber, programa Supérate con el saber, Olimpiadas de pensamiento matemático.

Se ha logrado Transversalidad: La propuesta ha ido involucrando las áreas de Lenguaje, Ciencias Sociales, Educación física, Ética y Valores y sus correspondientes estándares básicos de competencias. El área de Tecnología e Informática es el pilar de la propuesta porque son las TIC las que motivan el desarrollo del proyecto, el Desarrollo de habilidades de pensamiento: tanto de

nivel básico como habilidades de nivel superior, el cambio de paradigma de las clases de matemáticas antes consideradas aburridas, rígidas, descontextualizadas por clases divertidas, flexibles, lúdicas, cercanas al contexto del estudiante y el uso de diferentes tecnologías de información y comunicación. Esto se atribuye al gran interés demostrado por los estudiantes en cada una de las actividades propuestas, además que se cuenta con grandes fortalezas institucionales como el apoyo de directivos, docentes y padres de familia, cobertura en tecnologías de información y comunicación, amplios espacios físicos y capacitación docente. La experiencia pedagógica se ha dado a conocer a estudiantes, docentes, directivos docentes y padres de familia a través de socialización en jornada pedagógica, publicación en página web institucional, presentación de danza lúdica nariñense en eventos institucionales, el blog de mi clase – Las TIC en el aula, <http://pecastic.wordpress.com/> en donde se encuentran las opiniones que se generan de la experiencia. Me siento orgullosa del diseño de esta propuesta y con su implementación aprendí a reconocer los intereses y expectativas de los estudiantes, a darles un rol protagónico en su proceso de aprendizaje, que es de vital importancia incluir la lúdica y las TIC en las acciones pedagógicas. Es necesario incorporar nuevas herramientas tecnológicas, capacitación y actualización continua para avanzar al ritmo de la sociedad actual y que los maestros no nos quedemos con las prácticas obsoletas y aisladas de la realidad social.



**MEJORES
PROPUESTAS**
Premio Compartir

2015



Compartir
PALABRA
MAESTRA



Bogotá - Colombia
Septiembre de 2016
