**El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas en pensamiento matemático enfocado en el conteo hacia niños de preescolar.**

**Marco referencial**

Localizar estrategias que beneficien el aprendizaje de las niñas y niños en preescolar es una tarea ardua en donde constantemente se busca actualizar, innovar y mejorar la práctica docente basándose en las necesidades de generaciones cada vez más diversas con intereses particulares y una nueva perspectiva del mundo, es por esta situación que la investigación docente se ha evocado a la tarea de buscar estrategias favorables para obtener un aprendizaje significativo a través de una actividad tan propia de cualquier niño como lo es el juego.

Dentro de las investigaciones previas acerca de este tema se encuentra el artículo Como desarrollar el pensamiento matemático en los niños preescolar en donde la autora marca como parte importante del desarrollo de estrategias conocer a fondo las necesidades del grupo, sus estilos de aprendizaje, su contexto y sus conocimientos previos para lograr establecer actividades guiadas hacía un aprendizaje significativo (Serrano, 2019). Menciona como algo beneficioso el que los niños utilicen el juego en el campo de Pensamiento matemático para mediante su iniciativa propia buscar soluciones y estrategias de conteo hasta llegar a dar resolución a la problemática además de incentivar el apoyo entre pares.

El documento El juego como una estrategia para obtener la atención y adquisición de conocimientos en el campo de pensamiento matemático en niños de tercer grado de preescolar presenta el juego como una actividad recreativa con el fin de incentivar un ambiente agradable, armónico con dinámicas que ayuden a desarrollar aprendizajes críticos y analíticos favoreciendo el ámbito matemático, destaca el juego como una parte significativa del aprendizaje pues a través de el es más fácil comprender y verse inmersos en el aprendizaje. A su vez se menciona a Piaget como punto de referencia para escoger el juego más adecuado según la etapa de los infantes establecidos en la etapa preoperatoria relacionada con el juego simbólico con el objeto de interpretar el mundo y su papel dentro de él. (Acosta-Godínez, 2021)

El artículo de la revista de psicopedagogía brasileña presenta las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas en el cual se muestra como un factor determinante para su aprendizaje la misma experiencia pues considera el conteo como una actividad rutinaria propia del día a día, modelada por el entorno al cual pertenece (Orrantia, 2006) y esto se podría relacionar con la etapa preoperatoria al tomar como base el juego simbólico pues este parte de su vida diaria para convertirse en un aprendizaje más significativo en el que el pueda comprender la razón de realizar estas actividades y conozca su propósito real.

Dentro del artículo Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas se logra definir al juego como una actividad universal, lúdica, con reglas propias, de carácter competitivo y libre además de resaltar como una metodología de trabajo de buenos resultados dentro del aula por ser una actividad en la que se despierta el interés y la creatividad de los alumnos mientras generan una buena relación alumno-docente para generar un ambiente de confianza, participación , libre expresión y la clase logre ser amena y los niños se conviertan en receptores de conocimientos. (Chamoso, Durán, García, Martín y Rodríguez, 2004) plantea las matemáticas como una tarea tediosa y difícil para la mayoría de los alumnos y asegura como una estrategia de aprendizaje exitosa el juego, al relacionar lo divertido con las matemática o simplemente con los números la actitud, el interés y la atracción que sentirá el alumno será completamente diferentes.

El juego puede ser de gran beneficio para el aprendizaje de las matemáticas pero no es lo único en lo que este se enfoca si no en favorecer las aptitudes sociales del niño pues le permite relacionarse con sus compañeros, trabajar de forma colaborativa, aprender a seguir normas e incluso plantea el autoconocimiento al acercarse a conocer sus fortalezas y áreas de oportunidad además de fortalecer la comunicación entre pares, y no menos importante este tipo de estrategia de aprendizaje favorece la creatividad que a su vez lleva al niño a ser mejor solucionando problemas frente a situaciones de la vida real. (Chamoso, et al, 2004)

En el artículo Juego en la primer infancia se hace referencia a un tipo de instrucción que va directamente relacionada con el juego, la pedagogía Waldorf en la que el educador tiene un papel muy importante pues el jardín de niños desarrolla la maduración del desarrollo psicomotor, habilidades básicas (andar, hablar y pensar) por ello se recomienda un juego libre con materiales específicamente elaborados para esta situación, como lo es el llamado juego heurístico en el cual la manipulación de objetos de formas naturales, por ejemplo, bloques permiten al niño manipular, ordenar, clasificar y crear. (Mena, Flores, Arteaga, Saldaña y Navarrete, 2021)

Referencias

Acosta-Godínez, T. M. (2021). El juego como una estrategia para obtener la atención y adquisición de conocimientos en el campo de pensamiento matemático en niños de tercer grado de preescolar. <http://bitly.ws/vRIG>

Chamoso Sánchez, J. M., Durán Palmero, J., García Sánchez, J. F., Martín Lalanda, J., y Rodríguez Sánchez, M. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. *Suma*. <http://bitly.ws/vRMW>

Mena Bastías, C. P., Flores Lueg, C. B., Arteaga González, P. E., Saldaña Espinoza, D., y Navarrete Troncoso, E. L. (2021). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos1. *Cuadernos de Investigación Educativa*, *12*(1), 73-89. <http://bitly.ws/vRSs>

Orrantia, J. (2006). Dificultades en el aprendizaje de las matemáticas: una perspectiva evolutiva. <http://bitly.ws/vRM9>

Serrano-Campos, M. I. (2019). Como desarrollar el pensamiento matemático en los niños de preescolar. <http://bitly.ws/vRFU>