

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO CONCRETO CONCEPTUAL EN ESCOLARES DE PRIMER GRADO

Lic. Lisandra Caridad Moreno Murias

Universidad de Granma, Cuba.

Prof. Instructor. Email: lmorenom@udg.co.cu

Dra. C. Damaris Román Lastre

Universidad de Granma, Cuba.

Prof. Asistente. Email: dromanl@udg.co.cu

Lic. Laritza Inés Ramírez Frías

Universidad de Granma, Cuba.

Prof. Instructor.

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Lisandra Caridad Moreno Murias, Damaris Román Lastre y Laritza Inés Ramírez Frías: "Actividades lúdicas para la estimulación del pensamiento concreto conceptual en escolares de primer grado", Revista Observatorio de las

Ciencias Sociales en Iberoamérica, ISSN: 2660-5554 (Vol1, Número 4, noviembre 2020). En línea:

<https://www.eumed.net/es/revistas/observatorio-de-las-ciencias-sociales-en-iberoamerica/vol-1-numero-4-noviembre-2020/actividades-ludicas-escolares>

Resumen.

El desarrollo del pensamiento se considera como el proceso psíquico por medio del cual llega a dominarse el sistema de operaciones y conocimientos elaborados socio históricamente. La presente investigación se desarrolla en una institución educativa del nivel primario, a partir de identificar previamente dificultades en los escolares para la solución adecuada a tareas cognoscitivas. Para dar respuesta a esta problemática, se propone la elaboración de un sistema de actividades lúdicas para la estimulación del pensamiento concreto conceptual en los escolares de primer grado. La aplicación de las actividades contribuyó al establecimiento de habilidades cognoscitivas para enfrentarse a las exigencias

¹Licenciada en Educación. Pedagogía-Psicología, Profesora Instructora del Departamento de Formación Pedagógica General de la Universidad de Granma, Cuba.

²Licenciada en Educación, Especialidad Defectología. Doctora en Ciencias Pedagógicas. Master en Investigación Educativa. Diplomada en Integración Bioemocional. Profesora del Departamento Pedagogía-Psicología de la Universidad de Granma, Cuba. Licenciada en Educación. Pedagogía-Psicología, Profesora Instructora del Departamento de Formación Pedagógica General de la Universidad de Granma, Cuba.

del grado y vencer los objetivos no logrados en la etapa anterior. El estudio que se presenta responde al Proyecto Institucional "Atención a la diversidad de la comunidad pedagógica y familiar"

Palabras claves: actividades lúdicas, pensamiento, estimulación, escolares.

PLAYFUL ACTIVITIES FOR THE STIMULATION OF CONCEPTUAL CONCRETE THINKING IN FIRST GRADE SCHOOLCHILDREN

Abstract.

The development of thought is considered as the psychic process by means of which the system of operations and knowledge elaborated socio-historically comes to be mastered. The present research is developed in an educational institution of the primary level, from previously identifying difficulties in schoolchildren for the adequate solution to cognitive tasks. To respond to this problem, it is proposed to develop a system of playful activities to stimulate concrete conceptual thinking in first grade schoolchildren. The application of the activities contributed to the establishment of cognitive skills to face the demands of the degree and overcome the objectives not achieved in the previous stage. The study presented responds to the Institutional Project "Attention to the diversity of the pedagogical and family community"

Keywords: playful activities, thinking, stimulation, schoolchildren.

INTRODUCCIÓN.

La vida, constantemente le plantea a los hombres tareas, problemas agudos y decisivos. El surgimiento de estos problemas, dificultades e impresiones, evidencian que en la realidad que nos rodea queda aún elementos, fenómenos desconocidos, sorprendentes, encubiertos. Por lo que es necesario el conocimiento cada vez más profundo del mundo y el descubrimiento de nuevos procesos e interrelación de los objetos.

Lo antes planteado resalta el valor que posee el pensamiento en el desarrollo y la transformación de la actividad humana, en particular a través de la interacción sujeto-sujeto y sujeto-objeto. La actividad del pensamiento consiste, no solo en la capacidad de cognición de los elementos más esenciales de la realidad, sino también en la capacidad de actuar con adecuación al fin propuesto. El proceso del pensamiento es activo, tiende a un fin, está dirigido a la solución de una tarea determinada.

La revisión bibliográfica realizada y de interés para esta investigación, constata que el pensamiento concreto es una etapa del desarrollo cognitivo del ser humano que se da, aproximadamente, a partir de los 7 años de vida. En este momento, el infante puede empezar a conocer la realidad que lo rodea y pensar acerca de ella mientras establece relaciones en base a sus sentidos. Los niños entienden que pueden distinguir los objetos agrupándolos en colores, tamaños o formas, categorizarlos de mayor a

menor o por orden alfabético, establecer relaciones de semejanza y de contrariedad, realizar operaciones matemáticas en base a elementos observables, todo a partir de un objeto físico, palpable y observable.

La escuela cubana actual se ha propuesto desarrollar un aprendizaje que dote al niño de herramientas que le permitan “aprender a aprender”. Para esto es necesario que se desarrolle en el escolar operaciones como la generalización, abstracción, comparación, análisis, síntesis, mediante un conjunto de acciones que organiza el maestro tales como la observación, la descripción, la comparación, desde la vía inductiva y deductiva. Sin embargo, a partir de la observación sistemática realizada en la institución educativa, se pudo constatar que los escolares de primer grado presentan insuficiencias para la solución de tareas cognoscitivas y que se manifiestan en:

- Limitado empleo de palabras que le permitan a los escolares agrupar objetos, animales o fenómenos con propiedades similares, así como el establecimiento de semejanzas y diferencias entre estos.
- Limitaciones en la formación de conceptos que presupone el desarrollo de funciones intelectuales: la atención, la memoria lógica, la abstracción, la habilidad para comparar y diferenciar.
- Limitaciones en la formación y lectura de sílabas y palabras, descripción de láminas, memorización de poesía, comparación de conjuntos.
- Pobreza de vocabulario e incoherencia en las expresiones para narrar cuentos sencillos.

Para brindar solución a la problemática identificada se propone la elaboración de un sistema de actividades lúdicas para la estimulación del pensamiento concreto conceptual en los escolares de primer grado. El proceso de estimulación es abordado a partir de diversas formas (individual y grupal, autodidacta y extra docente, o como parte del currículo escolar), la práctica pedagógica ha demostrado que esta última, es la que más se utiliza. Se comparte el criterio de Navas (2007) al plantear que el desarrollo del pensamiento, y en particular sus operaciones, no se realiza de manera espontánea, este debe ser un proceso planificado y dirigido a proporcionar estímulos que contribuyan a su activación.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para la realización de este trabajo se selecciona una población de 10 escolares del primer grado, de forma intencional, caracterizados por presentar dificultades en los procesos psíquicos, representando el 100%. Se emplearon métodos teóricos, que permitieron el análisis, procesamiento e interpretación de los referentes teóricos acerca del problema de investigación, e inductivo-deductivo mediante el cual se penetró en la esencia del fenómeno y se realizaron inferencias lógicas derivadas del estudio teórico. Para el análisis de los resultados alcanzados se aplicaron métodos empíricos, como la observación al proceso formativo, en particular la observación a clases, a actividades recreativas, entrevista a los docentes del grado, a las familias de los escolares.

Análisis de los resultados

La elaboración de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del pensamiento concreto conceptual en los escolares del primer grado toma en cuenta las potencialidades que estos poseen para enfrentarse al proceso de aprendizaje con mayores posibilidades. La propuesta se caracteriza por el empleo del juego, para incentivar la participación activa del escolar en las diferentes actividades.

Estas actividades permiten que los niños jueguen con placer y entusiasmo utilizando todos sus sentidos e inteligencia, liberando sus emociones. Para ellos el juego no es solo entretenimiento, sino necesidad vital. A través de las actividades lúdicas pueden explorar el mundo circundante, aprender acerca de ese mundo y sobre sí mismo, desplegar la imaginación y la fantasía.

Estructura metodológica para la realización de actividades lúdicas.

- Etapa de preparación.

Planteamiento de las tareas cognoscitivas que se quieren lograr.

Elaboración de la guía del juego.

Orientación a los escolares.

Organización de la actividad.

- Etapa de orientación.

Introducción.

Presentación del juego.

Planteamiento de las reglas.

Precisar el estado emocional de los participantes.

Plantear mensajes positivos y estimulantes sobre los resultados esperados.

- Etapa de ejecución.

Ejecución de la actividad lúdica.

- Etapa de conclusiones.

Valoración de los resultados sobre la base de los indicadores seleccionados.

Estructura de las actividades lúdicas.

Nombre.

Objetivo.

Materiales.

Reglas.

Acciones lúdicas.

Propuesta de las actividades lúdicas.

Actividad lúdica # 1

Nombre: A armar rompecabezas, pero contando las piezas.

Objetivo: Contribuir a desarrollar la comparación como operación lógica del pensamiento.

Actividad lúdica # 2

Nombre: ¿Cómo se nombra?

Objetivo: Contribuir a desarrollar las generalizaciones como operaciones lógicas del pensamiento.

Actividad lúdica # 3

Nombre: Pescando y jugando, ya vamos narrando.

Objetivo: Contribuir al desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento a través de la narración de cuentos.

Actividad lúdica # 4

Nombre: Recorriendo la ciudad

Objetivo: Contribuir al desarrollo de las operaciones lógicas del pensamiento a través de la narración de cuentos.

Actividad lúdica # 5

Nombre: Lugar para cada cosa, cada cosa en su lugar

Objetivo: Estimular las operaciones lógicas del pensamiento comparación, abstracción y generalización a través de la clasificación de objetos según su utilidad.

Actividad lúdica # 6

Nombre: Un pequeño pececito.

Objetivo: Estimular las operaciones lógicas del pensamiento a través del análisis de la historia un pequeño pececito.

Actividad lúdica # 7

Nombre: Adivina quién es.

Objetivo: Contribuir a desarrollar la comparación como operación lógica del pensamiento.

Actividad lúdica # 8

Nombre: Mercado de gallos.

Objetivo: Contribuir a desarrollar las operaciones lógicas del pensamiento, mediante el cálculo matemático.

Ejemplo de actividades:

Actividad lúdica # 2

Nombre: ¿Cómo se nombra?

Objetivo: Contribuir a desarrollar las generalizaciones como operaciones básicas del pensamiento.

Materiales: Tarjetas con láminas, tarjetas con casillas, lápiz.

Introducción.

Se les explica a los niños como se va a desarrollar el juego.

Se plantean las reglas del mismo:

-No se puede hablar entre ellos.

-Los resultados se expresarán en un lenguaje claro y cuando se les pregunte.

-El juego es competitivo y ganara el que responda correctamente la mayor cantidad de preguntas.

Previamente se elaboran 3 juegos de tarjetas con figuras y tarjetas con casillas, una para cada niño.

Ejemplo:

1 tarjeta con un reloj de pared.

1 tarjeta con un reloj de pulsera.

1 tarjeta con un reloj despertador.

1 tarjeta con un reloj de arena.

1 tarjeta con un reloj digital.

1 tarjeta con 5 casillas.

A continuación, se comprueba el estado emocional de los escolares para la realización de las actividades y se establece un rapport positivo.

Acciones lúdicas.

-A cada niño se le sienta en una mesa y se le entrega un juego de tarjetas con figuras y casillas.

-Le damos la orden de completar la tarjeta de las casillas con una palabra que le sirva designar todos los objetos que se encuentran en las tarjetas con figuras.

-A continuación, mandamos a cada niño a leer la palabra escrita en la casilla y después realizara la lectura en voz alta.

-Le preguntamos al otro niño:

1- ¿Crees que lo hizo correctamente? ¿Por qué?

2- ¿Conoces otros objetos que sean diferentes, pero que por poseer una característica común los puedas decir con la misma palabra?

3- ¿Puedes ponerme ejemplos?

Conclusiones.

Aplicamos la técnica del PNI. Se da a conocer el ganador y le damos un aplauso.

Actividad lúdica # 3

Nombre: Pescando y jugando, ya vamos narrando.

Objetivo: Contribuir al desarrollo de los procesos psíquicos del nivel sensorial, representativo y racional del pensamiento a través de la narración de cuentos.

Materiales: Pancarta con cuentos ilustrados, tarjetas en forma de pez, vara con imán.

Introducción.

Se les explica a los niños como se desarrollará la actividad.

Se le dan a conocer las reglas del juego.

-No se puede hablar entre ellos.

-Los resultados se expresarán en un lenguaje claro y cuando se les pregunte.

-El juego es competitivo y ganara el que realice las actividades correctamente.

Previamente se elaboran tarjetas con forma de pez con los nombres de los cuentos conocidos por los niños, ejemplo: la Cucarachita Martina, la Caperucita Roja, los 3 Cerditos, entre otros. Luego se colocan en el piso o sobre una mesa y cada niño pescará una tarjeta con el cuento que va a narrar.

La pancarta debe ser grande para que cada niño pueda reconocer bien las figuras y las palabras que están escritas en ellas.

Ejemplo:

Yo iba caminado y había mucho  , la  me dolía y tenía ganas de tomar  , pero la  quedaba muy lejos.

Es decir, se combinan figuras, personas o animales con palabras para que el niño se auxilie de los objetos representados para realizar su narración.

A continuación, se comprueba el estado emocional de los escolares para la realización de las actividades y se establece un rapport positivo.

Acciones lúdicas.

-Cada niño debe pescar una tarjeta con el nombre del cuento. (Debe haber tantas pancartas como tarjetas)

-Se le hace coincidir las pancartas con la tarjeta seleccionada.

-Se les da la orden de leer para sí mismo el cuento representado. (10 minutos)

-A continuación, se les ordena leer en voz alta.

-Formulamos las siguientes preguntas:

1- ¿Cómo lo hizo.....?

2- ¿Alguna vez habías leído un cuento así?

3- ¿Crees que las figuras representadas te ayudaron en la narración?

4- ¿Por qué?

Conclusiones.

¿Les gustó la actividad?

¿Qué aprendieron nuevo?

Se les dice quién fue el ganador y se les manda a realizar para la próxima actividad, narrar un cuento a partir de 5 láminas elaboradas por el mismo.

Valoración de los resultados obtenidos.

Luego de la puesta en práctica de las actividades lúdicas, se realizó un diagnóstico final para constatar el desarrollo del pensamiento concreto conceptual alcanzado por los escolares demostrando que logran elevar la participación en las diferentes actividades, en las que se muestran con respeto hacia los compañeros y maestros. En este orden, resulta significativo destacar que se evidencia mayor protagonismo en la solución de los problemas en las diversas situaciones, a partir del intercambio de ideas y criterios para arribar a consenso y tomar decisiones, lo que favoreció en gran medida la autoevaluación del desempeño.

CONCLUSIONES.

Las actividades lúdicas que se proponen se fundamentan en posiciones de la pedagogía y la psicología que reconoce el vínculo entre las necesidades, las potencialidades y la respuesta educativa en los escolares del primer grado, por tanto, se convierte en un instrumento para el trabajo dirigido al perfeccionamiento del proceso de estimulación del pensamiento concreto conceptual.

Las valoraciones realizadas apuntan a la aceptación de la concepción teórico-metodológica de las actividades lúdicas elaboradas y a su efectividad una vez introducida en la práctica educativa, lo que puede ser asumido como criterio evaluativo del proceso investigativo seguido, por cuanto las actividades lúdicas constituyen el aporte práctico fundamental de la investigación realizada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias Beatón, G. (1999). Lo biológico y lo social en la conformación de lo psíquico en el ser humano. Encuentro Internacional de Educación inicial y preescolar. Curso pre evento. La Habana.
- Bermudez, R. y otros (2002). Dinámica de Grupo en Educación: su facilitación. La Habana: Pueblo y Educación.
- Bozhovich, L.I. (1976). La personalidad y su formación en la edad infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Martínez G, C. (2013) Jugando a vivir. Una guía para padres y educadores. Casa Editora Abril.
- Moreno, M, L. (2018) *Sistema de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del pensamiento concreto conceptual en los escolares del primer grado*. Tesis en opción al título de Licenciada. Universidad de Granma, Cuba.
- Navas, L. (2007) *Estrategias didácticas para la estimulación de las cualidades del pensamiento para escolares primarios*. Tesis en opción al título académico de Máster en Investigación Educativa. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana, Cuba.
- Venguer, L. A. (1978). La relación entre la educación y el desarrollo. En Superación para profesores de Psicología. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Venguer, L. A. (1988). El hogar una escuela del pensamiento. Moscú: Editorial Progreso.
- Venguer, L. A. (1987). La asimilación de la solución mediatizada de tareas cognoscitivas y el desarrollo de las capacidades cognoscitivas en el niño. Moscú: Editorial Progreso.
- Vigotski, L. S. (1998). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Vigotski, L. S. (1987). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. La Habana: Editorial Científico – Técnica.
- Vigotski, L. S. (1989). Obras completas. Tomo V. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Villalón G. L. (2006). La lúdica, la escuela y la formación del educador. La Habana: Pueblo y Educación.
- Zhukovskala, R.L (1980). El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Pueblo y Educación.

