

# **FUNDAMENTO TEÓRICO DEL MATERIAL DIDÁCTICO**

## **JUEGO INTERACTIVO: CONOCE, JUEGA Y APRENDE EL USO DE LAS MONEDAS.**

### **Justificación**

La educación a distancia, vivida durante el confinamiento tuvo como finalidad primordial salvaguardar la salud y la integridad de los niños, a través del aislamiento preventivo derivado de la Contingencia Sanitaria por COVID-19.

Además de dar continuidad al servicio educativo, basado en la diversificación de la metodología aplicada por los especialistas de la educación mediante la innovación educativa con estrategias pedagógicas, novedosas para favorecer los aprendizajes retadores, auténticos y significativos en los alumnos diseñadas con consignas precisas, claras y entendibles para los padres de familia.

Así mismo fortalecer los aprendizajes de los niños en espacios educativos alternativos, como lo es el hogar, a través Planes Estratégicos y actividades específicas de los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal y social. Incluyendo la participación de los docentes de apoyo como Educación Física, Educación para la Salud, Educación Artística e Inglés, El Programa Aprende en casa, con clases por TV, Google classroom, plataforma implementada por el Gobierno Federal y el uso de diferentes aplicaciones.

Finalmente propiciar el acceso a actividades de integración cultural y social de los alumnos, hacer partícipes a los padres de familia en la construcción de condiciones en el hogar que favorezcan el aprendizaje de los niños, para el logro de la corresponsabilidad y poder acompañar a sus hijos en el proceso de desarrollo de sus capacidades, habilidades y aptitudes.

## **Diseño del juego interactivo**

Atender a los niños a distancia, implica un reto en el proceso enseñanza aprendizaje, porque no sólo se trata de integrar a los niños con sus diferentes condiciones individuales, físicas, sociales, económicas y culturales a los espacios educativos alternativos, sino que las escuelas se transforman para brindar, las mismas oportunidades de aprendizaje a través de diferentes medios tecnológicos, como lo es el uso de las apps: WhatsApp, video llamadas y zoom

Así como la creación de ambientes de aprendizaje, en los cuales se encuentran elementos que favorecen y potencian la educación; dichos objetos se han denominado materiales didácticos, que, cuando se utilizan con metodologías lúdicas y ricas en aprendizajes prácticos para los niños, logra fortalecer su desarrollo, propiciar esquemas cognitivos más significativos, ejercitar la inteligencia y estimular los sentidos.

Por ello surge la necesidad de crear el juego interactivo: conoce, juega y aprende el uso de las monedas. El cual tiene como finalidad que los niños puedan conocer de manera divertida el valor de las monedas y realizar equivalencias entre ellas, las cuales podrán llevar a la práctica en actividades de compra y venta ficticias y vivenciales.

Está destinado para alumnos de Segundo y Tercer Grado de Preescolar.

CAMPO DE FORMACION ACADÉMICA: PENSAMIENTO MATEMÁTICO

ORGANIZADOR CURRICULAR 1: NÚMERO, ALGEBRA Y VARIACIÓN

ORGANIZADOR CURRICULAR 2: NÚMERO

APRENDIZAJE ESPERADO: IDENTIFICA ALGUNAS RELACIONES DE EQUIVALENCIA ENTRE MONEDAS DE \$1 \$2 \$5 Y \$10 EN SITUACIONES REALES O FICTICIAS DE COMPRA Y VENTA.

Se puede trabajar con la app de zoom a través de las reuniones virtuales, así como en el Classroom, dejando las indicaciones precisas para que los padres de familia puedan orientar a los niños.

El juego está elaborado en diapositivas de power point, al interactuar con él, los hipervínculos llevan a los niños saber si su respuesta es correcta o no. Está integrado por dos partes:

- En la primera parte, los niños identifican solamente el valor de las monedas, observan la imagen y la relacionan con el valor que le corresponde, si aciertan, el hipervínculo los lleva a la diapositiva que dice: felicidades respuesta correcta y una emoción de felicidad, si su respuesta es errónea el hipervínculo los lleva a la diapositiva que dice ¡oh, oh inténtalo de nuevo! Y una emoción de tristeza, la cual permite volver a realizarlo, hasta que su respuesta sea correcta.
- En la segunda parte se trabaja las equivalencias con las monedas, en sonde los niños observan las monedas y relacionan la el valor que corresponde, si aciertan, el hipervínculo los lleva a la diapositiva que dice: felicidades respuesta correcta y una emoción de felicidad, si su respuesta es errónea el hipervínculo los lleva a la diapositiva que dice ¡oh, oh inténtalo de nuevo! Y una emoción de tristeza, la cual permite volver a realizarlo, hasta que su respuesta sea correcta.

Conoce, juega y aprende  
el uso de las monedas.



Elaborado por:  
Mtra. Adoraim Rodríguez Ramos.  
Marzo 2020.

El valor de  
las monedas



¿Cuál es el valor de la moneda?



1

5

10

2

¿Cuál es el valor de la moneda?



1

5

10

2

¿Cuál es el valor de la moneda?



1

5

10

2

¿Cuál es el valor de la moneda?



1

5

10

2

# Equivalencias con monedas.

## Equivalencias con monedas.



**1**

**5**

**10**

**2**

## Equivalencias con monedas.



**1**

**5**

**10**

**2**

## Equivalencias con monedas.



**1**

**5**

**10**

**2**



Equivalencias con monedas.



1

5

10

2

Equivalencias con monedas.



1

5

10

2

Felicidades respuesta correcta



Oh ... oh,  
!Inténtalo de nuevoj



## **Experiencias en la aplicación del juego interactivo: conoce, juega y aprende el uso de las monedas. Resultados obtenidos.**

La educación a distancia, permitió la movilización de saberes y la capacidad autodidacta en la búsqueda de los medios de comunicación con padres de familia y alumnos. Por lo que se optó por el uso del zoom como herramienta para la consolidación de los aprendizajes de los niños.

La idea principal del uso de video llamadas a través de zoom fue de fortalecer los aprendizajes trabajados en los Planes Estratégicos, por medio de actividades lúdicas vivenciales y divertidas, por ello se diseñó el juego interactivo: Conoce, juega y aprende el uso de las monedas.

El juego interactivo fue puesto en práctica con los niños de Tercer Grado, por medio de la app zoom, en donde los niños vivieron una nueva experiencia de convivir con sus compañeros desde la distancia, la cual fue única pues los niños manifestaron emoción, alegría de poder verse por medio del celular y computadora.

El poder compartir la pantalla para todos es una de las funciones generosas de la aplicación. Las actividades ficticias de compra y venta las realizaron todos los alumnos en casa, al jugar a la tiendita. El juego didáctico, fungió como un apoyo para el logro de los aprendizajes.

Todos los niños que lograron participar, lograron consolidar sus aprendizajes en torno al valor de las monedas y las equivalencias entre ellas. Los niños manifestaron interés por ampliar sus experiencias en relación con el uso de las monedas, expresadas a través de sus inquietudes de aprender a realizar más equivalencias.

El juego interactivo favoreció el proceso de aprendizaje en los niños, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que activaron el gusto por aprender, que estimularon el desarrollo de la memoria, la comunicación, la parte cognitiva y emocional. Según Morrison (2005) para un niño Preescolar aprender y descubrir es algo que ocurre de manera natural y espontánea, por ello la tecnología tiene mucho

que ofrecer y hay mucho que pueden aprender los niños en todos los ámbitos: cognitivo, social, emocional y lingüístico.

Existen un sin fin de recursos educativos que pueden ser utilizados como estrategia didáctica que permitan facilitar el desarrollo de las diferentes competencias específicamente la de razonamiento matemático la cual es una competencia necesaria en la vida diaria para su uso social, ya que las matemáticas no deben considerarse solo como una materia sino una forma de ver el mundo (Morales, 1998).

## Referencias

Morales, E. (1998). Efecto de una didáctica centrada en la resolución de problemas empleando la técnica heurística V de Gowin y mapas conceptuales en el razonamiento matemático de los alumnos de 9º. Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, 1 (2), 77-91. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/335/33510205.pdf>

Morrison, George S. (2005). *Educación Preescolar*. Capítulo 11: *La tecnología y los niños pequeños: educación en la era de la información*. (pp.332-369). México: Pearson Prentice Hall.