



COLUMBIA SCHOOL, S. C.

NIVEL PREESCOLAR

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO 2020

Memorama Digital:

“Números del 0 al 10”

**Diseño a cargo de:
ANA GABRIEL VENEGAS ALVARADO**

**Área o campo de aplicación:
Educación**

**Fecha de elaboración:
Julio de 2020.**

Introducción

En estos momentos, el Gobierno Federal, la Secretaría de Salud y la Secretaría de Educación Pública (SEP) en particular, han indicado qué debemos hacer durante la emergencia por Covid-19, quienes trabajamos o participamos en el sector educativo: autoridades, maestros, estudiantes, madres y padres de familia. En este contexto, la SEP puso en marcha la iniciativa Aprende en casa y, más recientemente, ha desarrollado la Estrategia de Educación a Distancia: transformación e innovación para México, que ofrece múltiples herramientas dirigidas a diferentes figuras educativas, madres y padres de familia y estudiantes. Esta estrategia, sin precedente en la educación en línea en nuestro país, se desarrolla en coordinación con las autoridades educativas de las entidades federativas y las que operan a nivel local, como parte de un gran esfuerzo nacional para enfrentar la emergencia sanitaria actual.

La Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (Mejoredu) suma su voz al esfuerzo de la ciudadanía y las autoridades. Presentan diez sugerencias generales, cuya finalidad es contribuir a las acciones emprendidas por las autoridades educativas del país y también a las que realizan el personal directivo y de apoyo técnico-pedagógico, las maestras y los maestros, y las madres y los padres de familia. Buscan que esas sugerencias sean útiles para fortalecer la implementación de acciones que, en las condiciones actuales, preserven el derecho a la educación de las niñas, los niños, adolescentes y jóvenes (NNAJ) y salvaguarden su salud, seguridad y bienestar integral durante la emergencia (Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación, 2020).

En la página oficial del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF (por sus siglas en inglés) en la publicación, “Educación en tiempos de COVID-19. Juega y aprende con tus hijos e hijas en tiempos de COVID-19”, se rescata la importancia de que los niños, niñas y adolescentes sigan estudiando y aprendiendo desde casa pues se corre el riesgo de que olviden lo que han aprendido. Dentro de las recomendaciones se rescata también el “juego” como derecho primordial de las niñas y niños para ayudar a su desarrollo físico y cognitivo.

Memorama Digital: Números del 0 al 10

Los infantes del nivel preescolar, no obstante que se enfrentan a la adquisición de nuevos aprendizajes formales, ahora tienen que hacerlo desde casa y con la modalidad en línea. Es importante mencionar que a esta edad (3-6 años) algunos alumnos utilizan el lenguaje para relacionarse con los demás, comprenden algunas palabras tanto de la lengua materna como del inglés, tienen conocimiento de la numeración (conteo, identificación de números, solución de problemas) y de igual forma surge el interés por explorar las tecnologías. En ese sentido, la importancia de crear material didáctico contemplando las necesidades e intereses que tiene la comunidad escolar, para efectos de esta emergencia sanitaria.

A continuación se presenta el Memorama digital “Números del 0 al 10” como herramienta para reforzar en las alumnas y los alumnos de preescolar algunos de los aprendizajes esperados pertenecientes al organizador curricular 1 “Número, álgebra y variación” dentro del organizador curricular 2 “Número”. Dichos aprendizajes esperados forman parte del Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático:

- Contar colecciones no mayores a 20 elementos.
- Comunicar de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Desarrollo

En estos momentos de cuarentena obligatoria se nos ha solicitado a los docentes hacer uso de diferentes plataformas y servicios digitales para dar continuidad a las clases, poniendo a prueba la imaginación y disposición tecnológica para preparar nuestras clases y ejercicios, apoyándonos con los medios con los que contamos. Se han explorado las funciones de algunos dispositivos electrónicos como smartphones, computadoras personal o de escritorio, tabletas, pues por ahora se han convertido en el medio para estar en comunicación con los alumnos y para transmitir la información sobre los aprendizajes a consolidar.

Recordando la importancia del juego en las niñas y niños, surge el interés por la creación de este memorama digital, que no sólo permitirá reforzar un tema en específico (numeración del 0 al 10) sino que además se podrá jugar haciendo uso de una Presentación Multimedia, en algún dispositivo electrónico.

En este juego, al igual que un memorama tradicional, se siguen las “reglas del juego”, el primer jugador levanta una carta, mira su contenido y la vuelve a dejar como estaba. Luego levanta otra, y si su contenido es igual que la anterior, se queda con las dos y vuelve a iniciar el juego, y así sucesivamente. Y si en la segunda carta que toma no sale el par, entonces deja la carta y pasa el turno al siguiente jugador. Y gana aquel que tenga mayor número de cartas cuando se hayan terminado.

Asimismo, el memorama, aparte de las habilidades de memoria visual y espacial que promueve, se trata de un juego que exige un control de turnos, una coordinación social entre los niños, una invitación a ponerse de acuerdo del orden de turno de cada jugador. Los niños deben esperar su turno de juego y observar que su compañero no haga “trampas”. (Villarreal, 2013)

En este sentido, es de suma importancia, compartir el cómo surge la necesidad de este memorama, para lo cual me permitiré en las siguientes líneas, describirlo.

Memorama Digital: Números del 0 al 10

Partiendo de que para el ciclo escolar 2019-2020 estuve impartiendo el tercer grado de preescolar y en vista de adaptarnos a la Estrategia de Educación a Distancia para dar pauta a la educación en línea debido a la emergencia sanitaria por COVID-19, se hacía necesario la elaboración de material didáctico que permitiera no sólo captar la atención de los alumnos sino además que fuese material que pudiéramos usar a través de un dispositivo electrónico dadas las situaciones a las cuales teníamos que adaptar las clases. Ya en el transcurso de las clases se recurría a usar las herramientas de las plataformas para favorecer la interacción profesora-alumnos durante las clases y ello hacía atractivo el que los alumnos comprendieran los temas. Preocupada y ocupada por dar lo mejor para los alumnos, me llevó a la búsqueda de vídeos tutoriales que permitieran crear material didáctico para poder usar de forma virtual durante las clases o en su caso para que los pequeños pudieran usarlo en casa con apoyo de sus papás. Me permití en la plataforma YouTube hacer una búsqueda más específica “Memorama en Power Point” pues es justamente lo que requería; en base a los resultados de la búsqueda, opté por seguir y basarme en el primer vídeo (Hacer memorama en PowerPoint) que me arrojó la búsqueda teniendo como antecedente que el canal “El Profe Víctor” dispone de vídeos muy descriptivos de cómo hacer o resolver alguna situación. Me dispuse a ver el vídeo y seguir paso a paso su tutorial con la adaptación a mi tema de interés”.

Para efectos de este trabajo, los objetivos del memorama digital “Números del 0 al 10” quedan resumidos en los 4 puntos siguientes:

- i. Desarrollar la capacidad de atención.
- ii. Ejercitar la memoria y permitir el desarrollo de estrategias memorísticas.
- iii. Favorecer el reconocimiento de los números del 0 al 10.
- iv. Fortalecer el conteo así como la relación entre el número y la cantidad de colecciones.

Este memorama digital cuenta con 24 cartas en total para formar 12 pares que incluyen los números del 0 al 10. Once cartas contienen imágenes con los números del 0 al 10 y las otras once cartas una imagen con la colección perteneciente a la cantidad de cada número, las 24 cartas

Memorama Digital: Números del 0 al 10

además tienen escrita en la parte inferior el nombre de cada número. Las otras dos cartas restantes incluyen, una la palabra Miss y la otra, la palabra Ana en referencia a la autoría del memorama.

Se recurrió a la Presentación Multimedia, más en específico a uno de los elementos de Ofimática: Power Point en su versión 2010 para la elaboración de este material. De igual forma se buscaron en la red las imágenes representativas para cada número así como el de las colecciones, destinando al azar el orden de cada carta, cada par comparte la palabra con el nombre de cada número. En 11 cartas se pusieron las imágenes con números animados y coloridos, en las otras 11 cartas la imagen con colecciones de objetos de acuerdo a cada número (0-se repite el número cero con un marca de agua, 1-una manzana, 2-dos perros, 3-tres cangrejos, 4-cuatro abejas, 5-cinco gatos, 6-seis elefantes, 7-siete carros, 8-ocho caballos de mar, 9-nueve balones y 10-diez helados). Se afinaron detalles de presentación, colores, tamaños de las cartas así como de las imágenes y palabras con el nombre de cada número. Este material se guardó con el nombre de “Memorama Digital Números del 0 al 10” que estará disponible para compartir. Se agrega a continuación imagen que muestra las 24 cartas que contiene este memorama digital.



Imagen ilustrativa del memorama digital

Memorama Digital: Números del 0 al 10

Una vez que cuentan con el memorama en la Presentación Multimedia abierta en algunos de sus dispositivos electrónicos, las instrucciones para poder llevar a cabo este juego sería la que se muestra a continuación. Considerar es para que se lleve a cabo en una sesión en línea o bien para que jueguen en casa con sus familiares. Una aclaración más: Se debe de tener el archivo “Memorama Digital: Números del 0 al 10” en algún dispositivo electrónico que cuente con la paquetería de Ofimática, en específico Power Point. Para poder ejecutar el memorama se debe dar F5 o bien en modo presentación para poder jugar, las cartas se activan dando clic sobre ellas. Le antecede al memorama una diapositiva con las instrucciones que se describirán en seguida:

- a) Se colocan todos los participantes.
- b) Vamos a jugar a un juego tenemos que prestar mucha atención a las cartas que elija cada participante pues de ello depende el que encuentren el par correcto de cada número.
- c) Se elige el turno que cada participante tendrá para saber el orden en que podrán elegir las cartas.
- d) El primer participante elige qué cartas levantará (activándolas con un clic), podrán ser números donde dirá su nombre en voz alta o en caso de ser colecciones realizará conteo de cada objeto de la carta. Al levantar las cartas se pueden dar las siguientes combinaciones: en ocasiones pueden descubrir número/número, colección/colección, número/colección, colección/número.
- e) Si coinciden en número y colección habrán obtenido el primer par y tienen derecho a elegir otras dos cartas. De lo contrario, se regresan las cartas dando clic sobre cada una para que el siguiente turno, decida qué cartas levantará activándolas de igual forma con un clic.
- f) Es turno del siguiente participante.
- g) Los participantes posteriores deberán repetir los pasos del inciso d-e-f.
- h) El juego se terminan cuando se hayan levantado las 24 cartas haciéndolas coincidir, 11 pares coinciden en número/colección, un par en el nombre de la autora del memorama: Miss/Ana.
- i) Podrán repetir este juego cuántas veces lo deseen y con ello además de reforzar el tema de la identificación de números, practicarán el conteo y la relación número-cantidad.

Cierre

Para efectos del presente trabajo, se recurrió a la creación de un material didáctico teniendo en cuenta las necesidades actuales de la educación, el interés de los alumnos por realizar actividades lúdicas así como mi interés por reforzar la expresión oral, la relación número-cantidad con ayuda de un memorama numérico. Este material didáctico correspondió al memorama digital “Números del 1 al 10”.

Los juegos de memorama tanto tradicionales como digitales son un recurso que nunca pasará desapercibido además de tener como característica ser un recurso lúdico, es un material que se puede explotar para reforzar los aprendizajes que nos marca el Plan y programa de estudio del nivel preescolar, más en específico aquellos que se relacionan a los Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social.

De igual forma, con la elaboración de este material didáctico se incluyen de manera indirecta los catorce principios pedagógicos, que forman partes del Modelo Educativo del 2017 (Secretaría de Educación Pública, 2017). El estudiante y su aprendizaje se sitúan en el centro pese a esta contingencia sanitaria; se tomaron en cuenta los saberes previos de los estudiantes durante el acompañamiento que previo a la contingencia se trabajaban ya.

¿Por qué la elaboración de un memorama digital? Dadas las condiciones a las que se expuso el país con la emergencia por Covid-19 y la necesidad de seguir favoreciendo el aprendizaje desde casa a través de medio virtuales, el diseño de recursos didácticos cobra importancia. Los niños y niñas de nivel preescolar tienen el derecho a jugar y la elaboración de este recurso didáctico es de su interés. Durante el juego del memorama, los alumnos se encuentran motivados a ganar pero para lograrlo tienen que cumplir con las reglas del juego favoreciendo con ello el aprendizaje tanto individual como colectivo.

Los juegos de memoria digitales pueden ser útiles para que los alumnos no pierdan el interés en este recurso didáctico. Se recurrió al tema de Números del 0 al 10 pero puede haber una gran variedad de ideas para explorar los demás “Componentes curriculares”. No olvidemos de igual

Memorama Digital: Números del 0 al 10

forma que nos encontramos en un medio en el que el uso de dispositivos electrónicos es fundamental por lo que el uso de este memorama digital les permitirá a los pequeños explorar los dispositivos y familiarizarse con sus funciones.

Este Material didáctico puede ser empleado por los tres grados en preescolar dependiendo de los objetivos que plantee la docente. En primer grado por ejemplo casi al finalizar el cierre de ciclo, cuando ya han visto los números del 0 al 10 para reforzar la identificación y conteo. En segundo grado al inicio del ciclo escolar como recurso para integrar a los alumnos y de exploración de los temas que sabe cada alumno. En tercero, como recurso didáctico para la regulación emocional, como actividad de integración entre pares o bien en inicio del ciclo para explorar la expresión oral, la identificación y estrategias de conteo de cada alumno. Lo anterior dependerá de las necesidades de cada institución así como de aquellas que la docente identifique en sus alumnos y alumnas.

El que los pequeños incluyan este recurso didáctico a su vida diaria, además de los elementos cognitivos que se trabajan con este tipo de juegos de memoria, le permitirá tener otros beneficios que ya se enunciaron en los objetivos, resumido en lograr incrementar sus capacidades cognitivas de atención, concentración, memorización, activación del pensamiento así como el entrenar sus habilidades de socialización.

Referencias bibliográficas

Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (Mejoredu), 2020. Versión en línea. Disponible en: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/546270/mejoredu_covid-19.pdf

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF. (2019). Educación en tiempos de COVID-19. Juega y aprende con tus hijos e hijas en tiempos de COVID-19. Recuperado de: <https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-en-tiempos-de-covid-19>.

Secretaría de Educación Pública, SEP. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Ciudad de México.

Víctor, SA [El Profe Víctor]. (2019, noviembre 3). Hacer memorama en PowerPoint. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=QhvLD6gvEJw>.

Villarreal, G. S. (23 de diciembre de 2013). La práctica docente y la formación inicial. Los rompecabezas y los memoramas como activadores de procesos de socialización y afectividad en los niños de preescolar. [Blog Spot]. Recuperado de: <http://salvadorvillarreal.blogspot.com/2013/12/los-rompecabezas-y-los-memoramas-como.html>.