

**Jardín de Niños
Emperador Cuauhtémoc
C.C.T. 15PJN5438D**

**Elaboración de cuatro juegos
didácticos que fortalecen el
área cognoscitiva de los
alumnos de nivel Preescolar.**

**María del Rosario Hernández Bonilla
Directora Escolar Zona J190
Chicoloapan Estado de México**

Julio 2020

Elaboración de cuatro juegos didácticos que fortalecen el área cognoscitiva de los alumnos de nivel Preescolar

Con el objetivo de contribuir al Acervo digital educativo para profesores y alumnos del Estado de México; se presenta un breve informe sobre el Proyecto implementado en el Jardín de Niños Emperador Cuauhtémoc de la Zona Escolar J190 en Chicoloapan Estado de México, el cual implica la elaboración y puesta en práctica de cuatro juegos didácticos que fortalecen el área cognoscitiva de los alumnos.

La puesta en práctica de los juegos: Gato, Dominó, Sudoku y Batalla Naval; ha permitido valorar de forma cualitativa la función del juego como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes en los niños de 3 a 6 años de edad. Tomando como base la Dimensión 1 del documento de Perfil, parámetros e indicadores para los docentes de Educación Preescolar, que cita: “Un docente que conoce a sus alumnos, que sabe cómo aprenden y lo que deben aprender”. Y considerando el Programa de Educación preescolar 2017 Aprendizajes Clave; se elaboran estos materiales fáciles de manipular, interactivos y lo más importante: que implican un reto intelectual a la vez que aprenden reglas y ponen en juego sus

emociones, sobre todo la tolerancia a la frustración.

Aunado a ello; también se diversifica la visión hacia el maestro sobre la creación de materiales económicos de acceso fácil de todos los alumnos.

Aprendizajes Clave 2017 indica: “La educación no debe ser estática” (pp. 28); y entre otras condiciones debe:

- vincularse con la realidad y contexto del alumno
- propiciar la motivación e interés del alumno
- asegurar el igualar las oportunidades
- enfocarse a que los alumnos aprendan a pensar
- propiciar aprender en conjunto con otros.
- permitir al alumno expresar y autorregular sus emociones
- ayudarle a establecer y respetar acuerdos y reglas, así como a manejar y resolver conflictos de manera asertiva. (pp. 34).

Además; nos explica que el juego involucra el habla -hablar y escuchar- , el ampliar vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal. (pp. 163)

Para el nivel preescolar, el centro de la actividad y el contexto del aprendizaje es la construcción y reconstrucción de conocimientos, habilidades y destrezas a partir de

interacciones individuales (relación niño-objetos) y con otros (relaciones y situaciones colaborativas y de juego. (pp. 161)

El pensamiento matemático es deductivo (pp. 219), desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados; pero para que se dé este desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resuelvan numerosas situaciones que representen un problema o un reto; con base en la perspectiva de aprender resolviendo.

Basados en estos preceptos; presentamos a continuación los juegos puestos en práctica:

1. Gato o tres en línea.

Elaborado con una caja de cartón, se hacen 9 orificios simétricos y nos auxiliamos con 10 pelotas; 5 de un color y 5 de un color distinto al primero.

Se requieren dos jugadores; el objetivo es colocar por turno una pelota en cada uno de los orificios.

Gana quien logre colocar tres pelotas en una línea recta horizontal, vertical o inclinada.

La educadora les permita decidir qué hacer frente a un problema; dice Fuenlabrada (2009), asimismo, se afirma que es fundamental poner a los alumnos en situación de razonar con los distintos significados que tienen los números en el contexto de

un problema.

En este juego, el reto es simple, más no sencillo. Ante la observación directa y continua, las docentes han reportado la estimulación motriz, la atención y concentración que ponen en práctica los niños; además de que pueden interactuar alumnos de los tres grados.



Las habilidades básicas de pensamiento, de acuerdo a Calderon (s.f.) son: observación, descripción, comparación, relación y clasificación; éstas se van madurando a través de un proceso que inicia con la observación y termina con la clasificación. Todas estas habilidades se ponen en práctica en el siguiente juego:

2. Sudoku de figuras geométricas.

Se elabora un tablero de cartón de 20 por 20 cm y se trazan 3 líneas horizontales y tres verticales a modo de obtener 16 cuadrados iguales en él.

Además se elaboran 16 figuras de fomi de 4 colores distintos: cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo.

Cada fila, columna y cuadrado debe completarse con las figuras sin repetir ningún número dentro de la fila, columna o cuadrado. Incluso puede elegirse colores iguales o distintos.

También puede elaborarse más sencillo para iniciar un tablero de 3 por tres; aunque cabe mencionar que los alumnos de primer grado han sido capaces de resolverlo en distintas ocasiones.



Sudoku de figuras geométricas en Feria de Matemáticas del J. N. Emperador Cuauhtémoc; marzo 2017.

Bodrova (2004), al revisar la teoría de Vygotsky, menciona su premisa: los niños

construyen el conocimiento; hecho que es evidenciado al poner en práctica el siguiente juego.

3. Batalla naval.

Se elaboran dos tableros de cartón de 20 por 20 cm y se trazan 4 líneas horizontales y 4 verticales a modo de obtener 20 cuadrados iguales en él.

En la primera fila horizontal (a excepción del primer cuadro) se colocan las letras. A, E, I y O. En la primera fila vertical (también a excepción del primer cuadro) se colocan los números 1, 2, 3 y 4. En el resto de los cuadros se van a colocar calcomanías o dibujos de modo que ambos tableros queden iguales.

Luego necesitamos 5 fichas o tapa roscas, que simbolizan los barcos, que cada jugador colocará en los cuadros que desee.

Cubriendo su tablero del otro jugador, alternando el turno se tratará de adivinar la coordenada en la que colocó sus fichas. Por ejemplo: A1, I4, 2E, etc.

Si adivina, se queda con el barco; y así sucesivamente hasta acabar con los barcos del contrincante.

Incluso puede elegirse una ficha de un color especial para que funja como bomba (adecuación hecha por uno de los alumnos); si adivina el contrincante su ubicación, gana el juego definitivamente.

Me atrevería a asegurar que, de acuerdo a los comentarios que hacen los niños

acerca de sus conocimientos topológicos, como dicta Sperry (2004); este juego es de gran concentración y manejo del espacio geométrico.



Batalla Naval en J. N. Emperador Cuauhtémoc; junio 2017.

Por otro lado, identificar relaciones equitativas; así como seguir patrones de figuras o relaciones cuantitativas se visualiza totalmente en el siguiente juego.

4. Dominó.

Se forran de un mismo color 28 cajas de cartón de cerillos o cigarras; se divide cada ficha en dos y se procede a marcar con un plumín o colocar figuras distintas.

Las fichas van del doble blanco al doble seis, y es indispensable que estén las 28 fichas para poder jugar al Dominó.

El juego requiere un mínimo de 2 jugadores, y aunque tradicionalmente el límite es de un máximo de 4; en la institución lo hemos jugado hasta con 7 jugadores.

Asegurando así un mejor control usando un menor número de fichas; además de finalizar rápidamente el juego y determinar ganadores.



Dos tipos de Dominó en J. N. Emperador Cuauhtémoc, marzo 2017.

Se colocan todas las fichas boca abajo y se mezclan con las manos para que queden bien repartidas.

Cada jugador debe coger fichas determinadas, siendo el que mezcló las fichas el último en coger las suyas. Las que sobren deben dejarse a un lado de la mesa, boca abajo, ya que se irán cogiendo más adelante.

Comienza la partida el jugador que tiene el mayor doble, preferiblemente el doble seis. Si no lo tiene ninguno, el doble cinco, y así hasta que uno tenga un doble. Al lado de esa primera ficha debe colocarse una de valor similar, es decir, si la primera es el 6/6, a ambos lados debe colocarse una ficha que en uno de sus lados tenga un

6.

Los valores deben tocarse y coincidir siempre. Cuando le toca el turno a un jugador que no tiene ninguna ficha que coincida con los números que hay disponibles en las fichas abiertas para colocar a su lado, entonces debe coger una ficha de las que habían sobrado al repartir. Debe coger fichas una por una hasta que le toque una que pueda poner en la mesa. Si ya no quedan fichas para coger y no puedes poner, simplemente salta su turno al siguiente jugador. Y así hasta que puedas poner.

Es indispensable mantener tus fichas ocultas a los demás jugadores en todo momento.

Gana la partida la primera persona que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa.

Si todo el mundo pasa porque no puede colocar ficha, entonces será el final de la partida y será el ganador el que tenga la puntuación más baja sumando los puntos de sus fichas.

Por último, me permito comentar lo que refiere Phillips: “el interés y el placer que un niño pone en dominar nuevas tareas motivan el desarrollo de nuevas capacidades”.

Por lo que un conflicto, continúa, puede funcionar como catalizador para lograr nuevas interpretaciones sobre los sentimientos y motivos de otros y de él mismo.

Motivo por el cual es importante que la docente preste toda su atención para el

reconocimiento y manejo emocional; el cual está presente en todos y cada uno de los juegos que se presentaron.



Bibliografía

Aprendizajes Clave para la Educación Integral 2017. Preescolar Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México, SEP.

SEP (2004) Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Vol. 1 México, SEP.

Calderón, E. (s.f.) Matemáticas en el preescolar: ¿por qué es importante enseñar a resolver problemas?

Fuenlabrada, I. (2009) ¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... ¡Tampoco! Entonces... ¿Qué? México, SEP.