

Los juegos de mesa. Material didáctico que favorece el pensamiento matemático en preescolar.

PROFESORA MARIELA GUADALUPE PÉREZ RANGEL

JARDÍN DE NIÑOS MÉXICO

CCT 15PJN5232L

ZONA ESCOLAR J215

MARZO, 2021

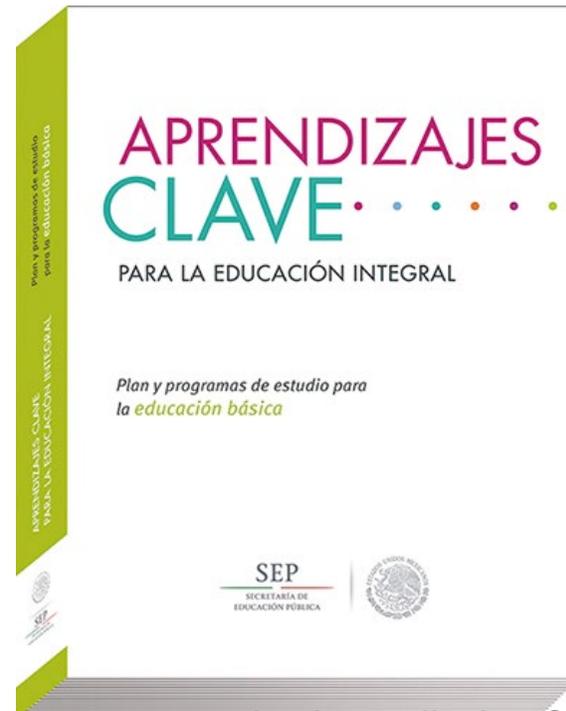
INTRODUCCION

En este trabajo se da a conocer como podemos utilizar los juegos de mesa como un material didáctico que favorece el pensamiento matemático a nivel preescolar, siendo estos materiales que están al alcance de la mayoría de los alumnos y que permiten que a través de ellos lo niños vayan adquiriendo ciertas concepciones matemáticas, además de crear en los niños un pensamiento deductivo al crear diversas alternativas de solución ante un reto.

Estos juegos permiten en el niño cumplir con la función de aprender resolviendo, pues al manipular el material y estar en constantes retos ellos formulan conjeturas y procedimientos , razonando y usando habilidades y destrezas propias, así como participar de manera colectiva para solucionar un problema.

Fundamento del trabajo

- ▶ Para brindar un fundamento teórico de como estos materiales (juegos de mesa) favorecen el pensamiento matemáticos en preescolar se retomaran algunos aspecto de relevancia del programa Aprendizajes Clave 2017.



Plan y programa de Aprendizajes Clave

► Colaboración y trabajo en equipo

Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo

PERFIL DE EGRESO PREESCOLAR

Los juegos de mesa permiten al niño que desarrolle durante su caminar en preescolar habilidades que favorezcan el perfil de egreso:

- ▶ Pensamiento matemático

**Contar al menos
hasta el 20**

**Razonar para resolver
problemas de
cantidad**

▶ Pensamiento crítico y solución de problemas

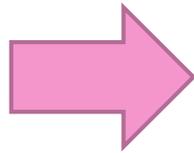
Tiene ideas y propone acciones para jugar y aprender

Solucionar problemas y expresar los pasos que siguió para hacerlo

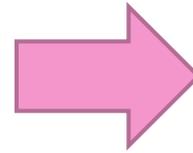
Principios pedagógicos

- ▶ Como docentes debemos prepararnos y buscar constantemente las herramientas pertinentes para favorecer los aprendizajes de cada uno de nuestros niños y garantizar nuestro buen desempeño.
- ▶ Una de nuestras principales funciones es contribuir con nuestras capacidades y experiencia a la construcción de ambientes que propicien el logro de los aprendizajes, así como una convivencia armónica.
- ▶ Por ello se plantean 14 principios pedagógicos que guían y apoyan a la transformación de la práctica docente, considero que los juegos de mesa favorecen a gran escala 7 de ellos

Poner estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo

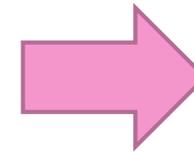


Tener en cuenta los saberes previos



Ofrecer acompañamiento al aprendizaje

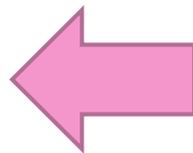
al



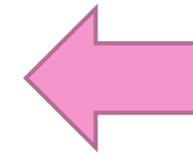
Conocer los intereses de los estudiantes



Favorecer la cultura del aprendizaje



Modelar en aprendizaje



Estimular la motivación intrínseca

Estos principios pedagógicos son los que considero que se favorecen al emplear los juegos de mesa como un material didáctico que enriquece el pensamiento matemático, dentro de un ambiente de aprendizaje que permita que los procesos cognitivos necesarios para el aprendizaje ocurran.

Donde se debe impulsar la participación activa y la capacidad de autoconocimiento.

Debe propiciar una convivencia armónica donde se fomenten valores de respeto, responsabilidad, justicia, solidaridad, colaboración y la no discriminación.

¿Cómo el juego favorece el aprendizaje?

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales (UNICEF, 2018)

El juego en términos generales es una herramienta clave que permite que niños y niñas se desenvuelvan de manera colectiva, favoreciendo habilidades intelectuales, socioemocionales, físicas, etc. así como actitudes de liderazgo.

Cuando un niño juega no está pensando en que va aprender, sino ya está buscando como desenvolverse ,como actuar y como solucionar un conflicto.

Cuando un niño juega no está pensando en que va a aprender, sino ya está buscando cómo desenvolverse, cómo actuar y cómo solucionar un conflicto.

Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos (UNICEF, 2018).

El juego también es una herramienta para brindar en niños y niñas actitudes de resiliencia y competencias de afrontamiento.

Por ello en preescolar se debe considerar al juego como una herramienta básica de aprendizaje, incluyendo en ella el uso de diferentes materiales que sean manipulables para los niños

Una vez teniendo el sustento de como los juegos de mesa si favorecen el pensamiento matemático. Daremos paso a revisar como trabajar los juegos y que aprendizajes se favorecen en especifico del campo pensamiento matemático.

Serpientes y escaleras

Aprendizajes esperados que se favorecen	Como llevarlo a cabo
<p>Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones .</p>	<ul style="list-style-type: none">• Según la cantidad total de alumnos formar equipos de 4 o 5 integrantes.• Brindar a cada integrante del equipo una ficha (cada ficha de un color diferente) y un par de dados.• Brindar las consignas del juego, indicar que al tirar los dados se debe contar uno a uno los puntos de cada dado y será el numero de casillas que tendrá que avanzar, resaltando que cuando se cae en una casilla donde este la escalera este debe subir hasta donde termina la escalera y que cuando se cae en una casilla donde esta una serpiente este debe bajar hasta donde esta la cabeza de la serpiente, así mismo indicar que será ganador el que llegue a la casilla 64.• La docente debe monitorear cada equipo y en cada uno de ellos en ocasiones realizar sondeo de en que casilla vas, si tiene cae en escalera pedir que cuente cuantas casillas avanzo, si cae en serpiente pedir que cuente cuantas casillas retrocedió, etc.

Variante para trabajar en línea

Para trabajar serpientes y escaleras en línea se realiza equipos y a cada equipo se le asigna un horario para conectarse en línea a cada alumno se le pide que tenga un par de dados. La docente por su parte tendrá una presentación dinámica con la imagen del juego y fichas de colores según la cantidad de alumnos que tenga en cada equipo. Brindar las consignas del juego, indicar que al tirar los dados se debe contar uno a uno los puntos de cada dado y será el número de casillas que tendrá que avanzar, resaltando que cuando se cae en una casilla donde está la escalera este debe subir hasta donde termina la escalera y que cuando se cae en una casilla donde está una serpiente este debe bajar hasta donde está la cabeza de la serpiente, así mismo indicar que será ganador el que llegue a la casilla 64.

La docente se encargará de mover las fichas de cada alumno y propiciará motivación para hacer más dinámica la actividad.

Pirinola

Aprendizajes esperados que se favorecen

Como llevarlo a cabo

Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos

Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos

Presentar una pirinola, mostrando cada una de las frases la cual también vendrá con una imagen para brindar apoyo así como su significado.

Según el total de alumnos formar equipos de una manera dinámica con la ronda se hunde el barco. Una vez formados los grupos brindar a cada integrante 5 fichas.

Explicar que todos deberán colocar al centro una ficha, cada uno deberá tendrá el turno de girar la pirinola, cuando esta se detenga deberán observar el dibujo y hacer lo que indica la imagen ya sea tomar 1, poner 2, etc., recalcar que será ganador quien toma todo.

La docente deberá estar monitoreando cada equipo, brindar atención a aquellos niños que muestren signos de enojo o frustración, así como cuestionar cuantas fichas tiene cada uno, quien tiene mas, quien tiene menos, cuantas le sobran etc.

Variante para trabajar en línea

Para realizar este tipo de juegos en línea se deberá formar equipos y brindar un horario a cada equipo para que se conecte en línea con la docente, previamente se solicitara al padre de familia tener a la mano una pirinola de tamaño mediano y colocarle las imágenes según indique la docente, esto con la finalidad de favorecer el concepto de cada frase de la pirinola así mismo pedir a las mamás fichas de refresco o frijoles así como una caja o un vaso aproximadamente unas 20.

Explicar que todos deberán tener 5 fichas o frijolitos y colocaran al centro una ficha o frijol , cada uno deberá tendrá el turno de girar la pirinola, cuando esta se detenga deberán observar el dibujo y hacer lo que indica la imagen ya sea tomar 1, poner 2, etc., recalcar que será ganador quien toma todo, como es en línea cada vez que tenga la consigna de colocar la pondrá dentro del vaso o caja de las 5 primeras que tiene. Se jugaran dos rondas al termino de cada ronda se cuestionara cuantas tiene fuera del vaso, quien tiene más, quien menos etc.

Uno

Aprendizaje esperado que se favorece

Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras

Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica

Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos

Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos

Como llevarlo a cabo

En primera instancia con las tarjetas del uno se puede jugar brindando a cada niño 3 tarjetas y que este las orden de menor a mayor posterior que a cada tarjeta le coloque la cantidad de fichas que indica el número.

Otra variante de esta actividad puede ser que se coloque la cantidad de fichas que indica el número pero también que sean del color que indica la tarjeta

En estas variantes la docente puede cuestionar en que tarjeta tiene más, que tarjeta tiene menos y si en tiene tarjetas que tenga la misma cantidad.

Para favorecer la identificación de número podemos jugar a simón dice colocando las tarjetas en el piso indicar la consigna simón dice las niñas tomen un 3 rojo, simón dice que los niños tomen una tarjeta 7 azul y así con diferentes consignas.

Juego del uno en forma original

Para dar paso al juego original, previamente se deberá tener al menos 3 juegos brindar las consignas a pertinentes que se colocara una tarjeta que tenga el mismo numero oh que sea del mismo color no importando tiene otro numero, esto deberá llevarse a cabo en varias sesiones para que los alumnos alcancen a comprender las consignas y la finalidad del juego, a su vez se ira explicando el uso de los comodines

- ▶ Cabe destacar que el papel del docente en estos juegos es de suma importancia como moderador pues este deberá estar muy pendiente de la relación entre cada equipo, debe saber brindar la consigna de manera clara y precisa, así como brindar cuestionamientos donde los niños favorezcan su razonamiento y pensamiento ante la búsqueda de soluciones . además de que estos juegos es pertinente que se manejen de manera constante para ir favoreciendo el pensamiento matemático.

Conclusiones

- ▶ Favorecer el pensamiento matemático en preescolar a través del juego se ha convertido en una herramienta eficaz para enriquecer los aprendizajes. Los juegos de mesa son un material que está al alcance de todos y además que se le puede dar diversos usos para favorecer esos aprendizajes en los niños, no obstante está que la docente debe ser un moderador activo, vigilando las conductas de los niños y como estos se van desarrollando en el juego, así como al finalizar hacer una retroalimentación de los hechos.

Referencias

- ▶ Secretaria de Educación Pública. Aprendizajes clave, 2017, 68-69, 119-123, 219-221, 230.
- ▶ Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación de la primera infancia. UNICEF, Octubre del 2018,2-4