

EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA OBTENER LA ATENCIÓN Y ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS EN EL CAMPO DE PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE PREESCOLAR

TANIA MARGARITA ACOSTA GODINEZ

JN JUANA DE IBARBOUROU

15EJN4084G

TECAMAC, MEXICO

RESUMEN

Jugar es una actividad inherente al Desarrollo infantil, permite centralizar la atención de los niños para fortalecer los aprendizajes académicos.

Los niños aprenderán divirtiéndose, ya que sus sentidos se encontrarán focalizados en la actividad lúdica que se les proponga.

El presente documento tiene como objetivo el proporcionar alternativas para atraer la atención de los estudiantes a través del juego en el campo de pensamiento matemático en tercero de preescolar.

ABSTRACT

Playing is an activity inherent to child development, it allows to centralize children's attention to strengthen academic learning.

Children will learn while having fun, since their senses will be focused on the playful activity that is proposed to them.

The objective of this document is to provide alternatives to attract the attention of students through games in the field of mathematical thinking in the third year of preschool.

El presente documento tiene como objetivo proporcionar, promover e incentivar alternativas para que, a través de las actividades recreativas en un sentido de juego, en el que el niño se sentirá en un espacio agradable y explorará un contexto amplio en un ámbito de diversión con base en las dinámicas positivas y estímulos gratificantes, logrará enfocar la atención y crear aprendizajes matemáticos, críticos y analíticos.

“Donde hay niños hay juegos y en donde los niños juegan conforman ambientes de alegría, felicidad y aprendizaje. Sus risas infantiles y el enorme potencial de creatividad que existe en ellos, hacen de esta actividad una de las ramas más ricas del folklore de todos los pueblos del mundo” M. Máximo Bernal Valerio.

En la formación que recibí como docente, me vi inmersa en el conocimiento y la importancia que tiene el juego en la vida del infante que es, en esencia, el desarrollo físico, social y psicoanalítico, por lo que la actividad lúdica encauzada debidamente lleva al niño a la conformación para tener los impulsos necesarios que llevarán a los cimientos de su educación pre-personalidad, así mismo coadyuva a la adquisición de conocimientos académicos con una mejor recepción del medio. Como dice Zapata (1995), “El juego fortalece la personalidad del niño y le brinda oportunidades de aprendizaje constante”

Al analizar la práctica que desarrollaba durante mi primer año como docente frente a grupo, comenzando en mi labor dentro de las aulas como educadora, me percate que diversos factores en mi actuar y mi forma de enseñanza no eran los mejores (la falta de dominio en los contenidos, el control de grupo, estrategias de evaluación convencionales y de enseñanza aplicada), esto tuvo una repercusión directa en el hecho de que la atención de los niños se dispersara en otras actividades más relevantes para ellos, Los niños dejaron de prestar atención, mostrando aburrimiento e inquietud por las mismas actividades, no se puede decir que durante toda la jornada de trabajo se repetían estos patrones de conducta que siempre se ven ante un contexto estudiantil que se refleja en el campo educativo en general, pero esto sucedía con mayor frecuencia cuando se trabajaba e impulsaba al infante a realizar las actividades del campo de pensamiento matemático en donde el procedimiento que se seguía generalmente era el mismo, explicar el ejercicio a desarrollar, realizar ejercicios en el pizarrón con colaboración de ellos, colorear, contar en el pase de lista, unir y contestar ejercicios de forma individual gráficamente, etc. mis alumnos no lograban prestar mucha atención e interés en cuanto a las actividades este campo pues las planteaba de forma abstracta y no centralizando en los intereses de los infantes de la edad a los que me enfrentaba, todo se volvió sistemático porque dejé de lado actividades donde pudieran usar sus habilidades motrices como lo es moverse tanto físicamente como mentalmente, por lo mismo no existía motivación para realizarlas o simplemente el hecho de sentirse en algo innecesario, conforme al paso del tiempo y conociendo más a mis alumnos, sus intereses, forma de atención, distintas formas de aprendizaje y la etapa de desarrollo en la que

se encontraban me di cuenta que las actividades impresas jamás tendrán el mismo impacto que cuando el niño vivencia el aprendizaje.

Lo anterior me motivo a analizar y mejorar de una manera más consiente mi práctica, cambiar mi estilo de enseñanza, con base a esto surgió la necesidad e idea de utilizar los juegos para atraer la atención de los alumnos tanto en la primera generación como en las consecutivas, entonces fue como a partir de ese momento se favoreció el logro de los aprendizajes en todas las áreas y campos formativos de educación preescolar.

Ahora sé por experiencia personal basada en hechos, que el juego impacta de manera relevante y asertiva en el desarrollo de los niños, por ello es necesario enfocar más la atención e interés hacia las actividades que tengan como base de toda actividad el aspecto lúdico, que involucre y nos permitan favorecer la atención en los niños, para así responder a su vez a los propósitos educativos que están planteados en el programa de educación preescolar, haciendo de nuestra practica una enseñanza divertida y dinámica que al final beneficia a todos los involucrados.

Al utilizar el juego como estrategia se rompe la rutina que se venía dando dentro de mi práctica escolar, en la que me propuse innumerables ocasiones no caer. Los niños se mantenían atentos a las indicaciones y a las reglas de la actividad, lo que se debió a la forma en que se planteaban las actividades. Así es como durante este periodo de trabajo puede constatar que la aplicación del juego en la escuela no solo favorece a la atención de los alumnos, sino que también propicia y beneficia un ambiente agradable para trabajar con las actividades de enseñanza y aprendizaje que se verán reflejadas en forma efectiva.

¿Qué hacer al respecto ante el constante cambio de una planeación para mejorar el aprendizaje de los alumnos?

La primera pregunta que me vino a la mente cuando supe que mi problemática principal era la falta de atención en el campo de pensamiento matemático fue ¿Qué debo hacer para modificar estos patrones de conducta? Después de pensarlo decidí buscar distintas maneras o mecanismos para esto y fue como el juego me ayudaría, puesto que los niños de preescolar juegan la mayor parte del tiempo que pasan fuera de sus obligaciones, fue como descubrí que el aspecto cognitivo que los juegos en esta epa permiten que los aprendizajes sean más significativos para ellos y no lo olvidan, pensé en utilizarlo para dar solución al problema de atención en la área antes mencionada y de cierta forma lograr que los aprendizajes cobraran significado para ellos.

Para cubrir las necesidades detectadas es imprescindible, no perder de vista los aprendizajes esperados que nos marca nuestro plan y programa de educación preescolar, estos se presentan en tres organizadores curriculares:

- Número, Algebra y Valoración: Experiencias sobre conteo de colecciones hasta de 20 elementos. Razona para solucionar problemas de cantidad.
- Forma, Espacio y Forma: construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos, orientación espacial para ubicar en el espacio objetos y lugares cuya posición se desconoce e identificar magnitudes de longitud, capacidad y tiempo.
- Análisis de datos: Organizar información de formas sencillas.

Para estudiar el juego es necesario efectuar un análisis etimológico sobre la procedencia del mismo. La palabra juego procede de la palabra latina "iocus" la cual tiene como significado diversión y broma.

De igual manera me di a la tarea de investigar sobre el juego desde el punto de vista de diferentes autores, encontrando que muchos de ellos tienen su propia definición, los que tomé como base para mi desempeño docente son:

- Petrovski: Conjunto de acciones humanas, que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción.
- Omecaña y Ruiz Omecaña: Actividad alegre placentera y libre, que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas que implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, comunicación y aprendizaje.
- Hiizina Roger Callois: Acción a actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin de si misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.
- Piaget: Actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño.
- Oscar Zapata (1995) "nos indica que el juego fortalece la personalidad del niño y le brinda oportunidades de aprendizaje constante".

A partir de todos estos conceptos se puede concluir que:

- El juego es una actividad natural del niño que le proporciona placer.
- El juego le ayuda a descubrir sus propias cualidades y limitaciones
- El juego ayuda a relacionarse con otras personas
- El juego es voluntario
- El juego es medio de aprendizaje

Las características que debe de tener un juego son:

- Es una actividad que lleva a cabo todo ser humano
- Libre nunca obligada
- Delimitada
- Siempre el juego va a estar sometido a límites de espacio y tiempo
- Reglamentada: se someten reglas en el juego para poder desarrollarlo
- Natural
- Espontaneo
- Placentero
- Imita
- Permite la interacción y es socializador
- No tiene edad
- Es propio del ser humano
- Medio de aprendizaje (cognitivo, social y afectivo)
- Permite la resolución de problemas
- Fomenta la creatividad

La teoría de Piaget se centra en el estudio y la interpretación que los niños hacen del mundo que les rodea dependiendo a las edades que atraviesan (Jean Piaget 1896-1980) fue un psicólogo suizo responsable de la teoría del desarrollo cognitivo, en la que manifestaba que los niños nacen con un mapa mental básico y sencillo sobre lo que es el mundo pero que gracias al aprendizaje conforme va atravesando etapas, va conformando su mapa mental sobre su propio mundo y el mundo que le rodea.

“El niño desarrolla su pensamiento utilizando el juego como vehículo de entrenamiento de la mente” (Piaget,1967). Los periodos o estadios que Piaget menciona en cuanto al juego son las siguientes

ETAPAS	DURACION DEL ESTADIO	TIPO DE JUEGO
Sensoriomotora	0 – 2 años	Juego de ejercicio
Preoperatoria	2 -7 años	Juego simbólico
Operativa concreta	7 – 11 años	Juego reglado
Operativa formal	Adolescencia - edad adulta	Juego reglado construcción

Los niños de preescolar se encuentran dentro de la etapa preoperatoria, misma que como se puede observar en la tabla de estadios de Piaget, tiene como base el juego simbólico en donde adquiere la capacidad y dominio de las palabras para representar objetos e imágenes de forma simbólica, su comportamiento es egocéntrico, interpreta el mundo desde su propia posición, por tanto, con el juego ira conociendo su propio cuerpo, el medio y la realidad en la que vive, desarrollando su inteligencia y educando las variadas operaciones del pensamiento, como la capacidad de abstracción, la imaginación, la creatividad, la reversibilidad, la capacidad de asociación, el análisis, la síntesis, etc.

El juego simbólico es necesario para el desarrollo de los niños y niñas y se da de forma natural como parte de su aprendizaje y crecimiento. Es una actividad espontanea de la infancia donde el pequeño crea otros mundos, inventa otras realidades y juega a ser otra persona. Por ejemplo, jugar a coche y trenes con cajas de cartón, juegos y disfraces para representar a un personaje, empleo de juegos de oficios, muñecos para recrear aventuras, etc.

Este tipo de juegos aportan múltiples beneficios para su desarrollo global y les ayuda a crecer sanos. Es por ello que nuestra labor ha de ser facilitar y permitir este tipo de actividad, que se produce de manera natural y espontánea, además de emplearlo para fomentar el aprendizaje por parte de niños y niñas ya que les ayuda a comprender la realidad que les rodea, favorece su desarrollo social, centramos su atención, fomenta la expresión emocional, promueve la interiorización de reglas sociales, potencia el desarrollo del pensamiento y lenguaje, les ayuda a sentirse libres, comprender los roles de distintas personas, comprender diferentes puntos de vista y abrir su mente, desarrollar la iniciática personal, la imaginación y la creatividad además de posibilitarles la creación de diferentes aprendizajes de forma significativa.

Después de toda esta investigación y mi experiencia personal, puse en práctica una serie de juegos que fueron de gran fortaleza en el campo pensamiento matemático y sobre todo a centrar la atención de mis alumnos, de manera tal que los aprendizajes fueron alcanzados de manera significativa.

A continuación, procederé a describir algunos de dichos juegos con el objetivo de compartirlos con aquellos docentes que pudieran encontrarse en una circunstancia igual a la mía.

EL CAJERO

Uno de los juegos que utilice durante este tiempo fue una variante de “EL CAJERO”

Se trabaja agrupando los elementos de una colección de fichas de diez en diez: diez unidades hacen una decena, diez de ellas una centena y diez de las anteriores hacen un millar.

Es utilizado para reforzar el conocimiento de los alumnos sobre el sistema decimal de numeración y sobre los procedimientos de agregar y quitar.

Las fichas para las unidades, decenas, centenas y millares deben variar de color o tamaño para facilitar el conocimiento de las cantidades que se están utilizando.

En el caso de preescolar solamente empleamos diez fichas azules que representan las unidades y 2 rojas que representan decenas, únicamente requerimos de 2 fichas rojas pues en el programa de estudio se enmarca que los niños cuentan colecciones no mayores de 20 elementos, resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones no mayores a 20 elementos, comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones de diferentes maneras, incluida la convencional, identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta, e identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende que significan.

Las reglas de este juego son:

- Un integrante del equipo fungirá como cajero.
- El cajero entregara la cantidad de fichas azules que su compañero le solicite de acuerdo a los puntos que obtenga al tirar el dado.
- El cajero cambia las fichas que sus compañeros les dan, siempre y cuando sean las indicadas en la actividad. (10 azules por una roja)
- Los demás deberán pedir la cantidad de fichas azules que indique el dado y cambiaran sus fichas por otra, en este caso al reunir diez fichas azules las cambiaran por una roja.
- El niño que obtenga 2 fichas rojas será el ganador.



Representación realizada por el autor

LA BUSQUEDA DEL TESORO

Uno de los juegos que se modificaron fue La búsqueda del tesoro para abordar el tema de figuras geométricas y construcción de figuras con tangram.

La idea original de este juego de competencia consiste en esconder las pistas que llevarán a encontrar el tesoro perdido, se les proporciona una de las pistas para llegar a la parada siguiente en donde necesitan realizar una actividad determinada con anterioridad y aprobarla, de no ser así la tienen que repetir las veces que sea necesario para poder llegar al siguiente paso. Generalmente es utilizado dentro de los campamentos y en áreas extensas para que no se den cuenta de la ubicación de la siguiente parada.

En el caso de preescolar el propósito de la actividad consiste en la construcción de figuras empleando el tangram, así como la identificación de figuras geométricas que lo conforman. En este caso se trabajan los aprendizajes esperados; reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos y construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos, del organizador curricular Forma, medida y espacio.

Antes de salir del salón se ubican a las mamás con las piezas del tangram y las pistas para que adivinen que pieza es la que obtendrán. Se solicita que se ubiquen separadas y se explica a los niños que cada mamá tiene una pieza del tangram, para que se las entreguen deberán cumplir con una actividad determinada, al hacerlo la pieza se les entregará y podrán ir a buscar a siguiente pieza, así sucesivamente hasta reunir la totalidad, regresarán con la maestra para que les entregue la figura a realizar.

Al reunir todas las piezas del tangram, en equipos, podrán comenzar con la construcción de la figura que les fue entregada en su patrón, para ello se ubicarán en cualquier parte del patio escolar, gana el primer equipo en formar su figura.



Evidencia de trabajo con el tangram

LA TIENDITA

La tiendita es un juego que se lleva a cabo nombrando a un tendero o vendedor, los demás niños del equipo hacen las compras de acuerdo a los productos que hay en la tiendita, para ello es necesario colocarles el precio y realizar las operaciones necesarias para indicar cuánto tienen que pagar y cuánto cambio les tendrían que regresar. Es una forma divertida de trabajar con las operaciones básicas sin tener que colocarlas en el pizarrón, para copiarlas y resolverlas sin que exista un contexto que motive al niño.

El mercadito es una modificación de dicho juego, en el se colocan diferentes verduras y frutas naturales, juguetes, etc. en este caso se les solicita a las mamás que apoyarán con los productos, algunos llevarán verduras y a otros les tocarán las frutas. Este juego favorece el trabajo para el logro del aprendizaje esperado Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.

Las mamás comisionadas para el apoyo a la actividad se harán cargo de colocar los puestos y los precios de los productos, es importante que los precios sean accesibles para que los niños puedan comprar sus frutas o verduras con los 20 pesos que se les entregarán.

Dentro del salón de clases se les explicará a los niños en qué consistirá la actividad y la importancia que tiene el hecho de hacer bien el conteo de su dinero para que aprovechen y compren los productos que ellos decidan, al mismo tiempo que también constatan que les entreguen bien su cambio.

Al salir al patio, donde ya estarán colocados los puestos, se les dará la libertad de asistir al puesto que determinen para realizar sus compras. Las mamás encargadas serán quienes cobren los productos y entregar los cambios, mismos que serán indicados por los alumnos, si se equivocan al pagar o al solicitar su cambio no podrán llevarse el producto. Sugiero que los productos sean donados, pues a los niños les gusta ingerir las frutas que compraron con su dinero y al hacerlo la operación realizada no solo será una simulación para ellos también será una compra real.

Esta actividad, también puede realizarse con apoyo de cajas de productos o envolturas, juguetes, cuentos. De igual forma que las frutas y verduras, se obtienen resultados favorables.



Evidencias de trabajo de la actividad "la tiendita"

CORRE CABALLO CORRE...

Este juego permite fortalecer el conteo y el reconocimiento de los números, facilitando la adquisición del concepto de número.

Para llevarlo a cabo se ocuparán los siguientes materiales:

- Un tablero con casillas empezando del número 1 al 20
- 2 caballos (palo de madera o escoba)
- camisas de cuadro, sombrero y dos dados.
- Se mencionarán los pasos a seguir.

Se sugiere tomar acuerdos con los alumnos para jugar en equipo y decidir quién iniciara el juego. Al ser ellos quienes construyen sus acuerdos, respetaran más el desarrollo de la actividad.

Se darán las indicaciones a los niños sentados en un círculo en el patio escolar

Se juega de manera individual o con dos o tres participantes por equipo, respetando su turno. Si alguien no respeta la indicación propiciara que el juego termine para su equipo.

Se entregará un dado por equipo, para que los niños puedan hacer sus lanzamientos y sus conteos.

El jugador que inicia lanzará un dado de forma libre, al caer el dado se realizará el conteo para saber cuántas casillas avanzara su caballo, el resto del equipo podrá apoyarle en caso de que el conteo sea erróneo. Se turnarán para lanzar el dado y ganara quien llegue primero a meta.

Dentro del juego, en algunas de las casillas del tablero, se colocarán obstáculos, dependiendo de cual le toque al jugador, retrocederá algunas casillas, perder un turno.

Para dar cierre a la actividad, el equipo ganador podrá cabalgar con su caballo por el patio en un espacio determinado.

Una vez que los niños se encuentran más avanzados en la cuestión del conteo se puede trabajar con una variante, utilizando dos dados, lanzando ambos dados y sumando todos los puntos que obtengan.

Recomiendo que se solicite el apoyo a una madre de familia por equipo para verificar que el conteo se lleve a cabo de manera correcta y que el juego de desarrolle sin contratiempos.



Evidencia de trabajo de la actividad "corre caballo corre"

JUEGO: IGUALES O DIFERENTES

Dentro del juego IGUALES O DIFERENTES, los niños agrupan colecciones, identificando características similares entre ellas (por ejemplo, forma, tamaño, color, etc.) se ocupan objetos reales bloques, juguetes de diferente tamaño, etc.

Se explica la actividad a los niños, la cual consiste, en clasificar los objetos que se les presenten. Para dar inicio al juego se sientan en círculo, todo el grupo, en el centro se colocan los objetos, mismos que tendrán características que los relacionen y que permitan que los niños realicen su proceso de clasificación. Se mencionará a dos participantes del grupo para que sean los que comiencen, a la indicación del docente los alumnos mencionados tendrán que reunir lo más rápido posible objetos semejantes o diferentes según sea la consigna. Las consignas pueden variar solicitando objetos de color..., de forma..., de tamaño..., de textura... de utilidad... etc.

El primer niño que llegue con su maestro con los objetos será el ganador.

Se dará la oportunidad de que todos los niños pasen al centro para clasificar objetos.

Durante la actividad se cuestiona a los niños porque son iguales o diferentes, si los objetos cumplen con la característica solicitada, etc., para propiciar el análisis de las características de los objetos y su clasificación de acuerdo a las mismas.



JUEGO: BUSCANDO NUMEROS

En este juego, los niños identificarán los números con apoyo de conos y etiquetas en cada uno de ellos enumerados 1 al 20. Se integrarán en equipo en el que se les entregará una hoja en donde indicará el orden de los números que tengan que encontrar en los conos.

Se colocarán los conos a 5 m. aproximadamente de la línea de inicio, los cuales estarán separados entre sí, cada cono tendrá un número en la etiqueta.

En el patio escolar se les darán indicaciones, cuando el maestro indique, el primer participante de cada equipo saldrá rápidamente a buscar el número correspondiente, al encontrarlo el niño lo levantará para que el resto del equipo pueda verlo y constatar que se trata del mismo número que indicó el docente, quitará la etiqueta y colocará el cono en el mismo lugar, el participante regresará al equipo con esta y la marcará en la hoja que se les entregó al inicio, para que el siguiente integrante pueda salir a buscar el siguiente número.

Ganará el equipo que complete más rápido la hoja con sus números encontrados y la entregue a la maestra.



Evidencia de trabajo de la actividad "iguales o diferentes"

FORMANDO NUMEROS

Para este juego se formarán dos equipos y se separan ambos grupos, el maestro tendrá en sus manos dos paquetes de tarjetas, cada juego de tarjetas tendrá los números del 1 al 10. Con esta actividad estaremos trabajando el aprendizaje Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Se les indicara a los niños que al escuchar el numero de la tarjeta seleccionada deberán formar con su cuerpo el número mencionado.

Para dar inicio a la actividad el maestro elige una tarjeta y dice en voz alta el número, Los niños deberán ponerse de acuerdo de qué manera formar con su cuerpo el número mencionado.

El primer equipo en formar el número será el ganador y se le entregará la tarjeta con el número.

Gana el equipo que logre reunir tres tarjetas.

Esta actividad les permitirá utilizar para formar el número, trabajar en equipo y mantener la atención para que puedan lograr entre todos el número lo más rápido posible.

Otra variante que se puede hacer de esta actividad es formar figuras geométricas y formas con sus cuerpos.

Es importante recalcar en los niños que el trabajo en equipo los llevara a la victoria.



Evidencia de trabajo de la actividad "Formando números"

STOP

Este juego es muy conocido por los niños debido a que han jugado en diversas ocasiones, ya sea en familia o con los mismos compañeros

Para comenzar se dibuja en el suelo, un círculo grande que se divide en secciones, dependiendo al número de participantes que realizarán el juego. En medio del círculo, se dibuja un círculo pequeño con la palabra STOP. Este juego nos permite retomar una infinidad de aprendizajes ya vistos temas tales como los números, oficios, países, animales, nombres, etc.

En este caso trabajarán con los números, de acuerdo a su número de lista, el cual se escribe en la sección que corresponde a cada jugador.

Por turnos cada jugador dice:

Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es... (se menciona el número) y al momento de escuchar esto, todos corren menos el niño que tiene número nombrado, este deberá reaccionar de manera inmediata y decir STOP, en ese momento los alumnos que corrieron deberán detenerse.

El jugador a quien le declararon la guerra tiene que calcular cuántos pasos hay desde su sitio hasta el lugar donde se encuentre cualquiera de sus compañeros, para ello deberá poner en práctica la medición con sus pasos, entonces él tiene que decir el número de pasos que requiere.

Si no llega con el número de pasos que dijo o se pasa, pierde y se le pone un hijo (se coloca una línea en su sección del stop), si acierta, el jugador al que se dirigió se le pone el hijo, pierde el que llegue primero al número de hijos que se acordó al inicio del juego.

El aprendizaje esperado que se trabaja es Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales, el cual se encuentra en el organizador curricular Magnitudes y medidas



Evidencia de la actividad "stop"

EL ESPEJO

Para esta actividad se colocan dos participantes frente a frente, cada uno marcará un gato en el suelo, como se muestra en la fotografía, cada casilla contará con un espacio que permita al participante colocar su pie en cada una de las divisiones del gato (9).

Ambos participantes tienen escritos los mismos números en su gato.

Se designará entre las parejas el participante A y el participante B.

Para comenzar el juego el participante A tocará un número con su pie y lo dirá en voz alta y el participante B lo imitará, colocando su pie dentro de su gato en el mismo número que ha sido indicado por su compañero. Este proceso se repetirá varias veces, alternando a los participantes al momento de decir los números.

Se puede realizar una variante para hacer esta actividad más compleja, ahora se utilizarán dos números. De igual manera los participantes se turnarán para decir los números que su compañero deberá tocar con sus pies. Posteriormente el otro participante dará las indicaciones.

Se puede formar el gato con masking tape, cinta canela, gis o cartulina.



Evidencia de la actividad "el espejo"

EL PENDULO

El péndulo es un juego que requiere de botellas de plástico, un tendero y una soga. Atiende al aprendizaje esperado Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones.

Se amarra una botella de plástico con la mitad de agua a la soga y esta estará sujeta al tendadero. Se debe verificar que la botella pese lo suficiente para que haga el movimiento de un péndulo en el momento de ser lanzada.

Aproximadamente a 2 metros de distancia de donde cuelga el péndulo, se acomodarán 10 botellas enumeradas del 1 al 10. Se colocarán una al lado de la otra sobre el piso.

Los alumnos participarán por turnos para lanzar el péndulo y tratar de derribar la botella que tiene el número que le indique el profesor. Dependiendo de la cantidad de participantes se determinará los lanzamientos que pueden utilizar para lograr su objetivo.



Evidencia de la actividad "el péndulo"

LOS COLORES PERDIDOS

En una hoja tamaño carta o cartoncillo se marcan cuatro líneas verticales separadas entre sí y se traza una línea horizontal para unir las cuatro verticales. Con este juego se pueden trabajar diferentes contenidos: números, conteo, espacio y análisis de datos.

El objetivo del juego es que los niños acomoden cuatro círculos o fichas del mismo color en forma vertical, para ello deberán mover los círculos las veces que sean necesarias.

Se revuelven los círculos y se colocarán sobre las líneas verticales, no puede haber dos círculos del mismo color en cada línea.

A la indicación los niños tendrán que agruparlos por color, para ello deberán hacer los movimientos necesarios para que sobre cada línea vertical queden las cuatro fichas del mismo color.

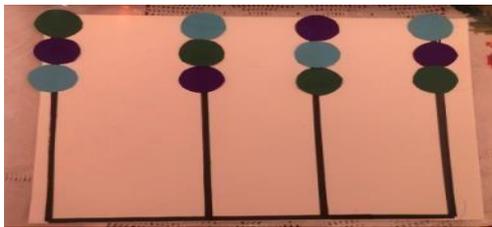
Se ocuparán 16 círculos de papel al tamaño de una moneda de diez pesos 4 verdes, 4 amarillos, 4 rojos y 4 azules. Si se cuenta con esos colores pueden ser sustituidos por algún otro color o fichas.

Empezaremos usando tres colores, (12 círculos) estos colocados en las cuatro líneas verticales de manera tal que no se repita ningún color.

Cuando dominan la actividad con los círculos de tres colores (12), se aumentará la dificultad colocando las cuatro fichas del cuarto color.

Solo podrán mover las fichas de una en una sobre las líneas hacia arriba, abajo, derecha izquierda hasta que queden clasificados.

Gana el niño que clasifique los círculos en el menor tiempo posible.



Evidencias de trabajo de la actividad "los colores perdidos"

PIEDRA PAPEL O TIJERA

Con este juego reforzaremos el conteo y el aprendizaje esperado Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

Se jugará en parejas, cada uno de los participantes tendrá 10 pinzas de ropa, las cuales deberán ser colocadas en el suéter o su playera,

Se les explicará a los niños las posiciones de las manos para formar una piedra, un papel y una tijera.

PIEDRA Se cierra la mano

PAPEL Mano abierta

TIJERA Se coloca el dedo índice y anular en forma de v

Del mismo modo se les enseñará la tonada del juego. Y se explicará la función de cada elemento

La piedra aplasta las tijeras

Las tijeras cortan el papel

Papel envuelve la piedra

Se entona la frase “piedra, papel o tijeras”, mientras se agitan las manos de los participantes, cuando la frase termine cada uno deberá colocar la mano en la posición del elemento que eligió, el que gane tiene el derecho de tomar una pinza de su oponente y colarla en su ropa.

El ganador será el jugador que obtenga más pinzas.

Si ambos jugadores seleccionan el mismo elemento es empate y se vuelve a repetir la frase hasta lograr desempatar.



Evidencia de trabajo de la actividad "piedra papel o tijera"

EL GUSANO

Con este juego reforzaremos la medición, los conceptos de largo y corto, además tiene la bondad que se trabaja conteo.

Se formarán dos equipos con el mismo número de integrantes, con las prendas que tengan harán una línea de ropa colocándolas una tras otra sin dejar espacio entre ellas en una línea simulando ser un gusano

Se les indica a los niños que solo pueden utilizar aquellas prendas que puedan retirarse sin exponer su cuerpo, por lo tanto, no podrán quitarse el pants o playera.

El que forme el gusano más largo es el equipo ganador.

El equipo que hizo el gusano más corto, tiene solo 10 segundos para colocarse las prendas de ropa que se quitaron para la actividad. El equipo ganador contará los 10 segundos de forma lenta y pausada.



Evidencia de trabajo de la actividad "el gusano"

LOS AROS LOCOS

Este juego nos permitirá trabajar con el organizador curricular Forma, espacio y medida.

Iniciaremos con unos movimientos básicos de ubicación espacio temporal, dentro y fuera ubicar el aro en frente de su cuerpo y posteriormente colocarán manos dentro fuera, según se valla indicando. Para que esto se haga más emocionante aumentamos el ritmo en las indicaciones.

Para esta actividad se ocupará solamente un aro, lo suficientemente grande para que el cuerpo de los niños pase dentro de el.

El docente indicará el movimiento que cada uno de los niños debe hacer con su aro. Colocarlo en el piso y saltar dentro, fuera, atrás, adelante, derecha e izquierda. Cerca, lejos, arriba y abajo del aro.

Los estudiantes cambiarán de posición, sentados en el suelo frente al aro, acostados, etc. así sucesivamente se puede retomar con diferentes partes del cuerpo,

Una vez que los niños dominaron algunos de los movimientos, se darán las indicaciones aumentando el ritmo y la velocidad, esto hará más divertido el juego para los alumnos.

El niño que se equivoque el ejecutar la indicación tendrá que salir del juego, hasta que quede un ganador.



Evidencia de trabajo de la actividad "los aros locos"

EL AVION

Este es un juego tradicional que han jugado los abuelos, los papás e incluso nosotros mismos, en este caso trabajaremos el reconocimiento de los números y ubicación espacial.

En una superficie plana, se dibujará un avión con un gis, empezando con tres cuadros en forma vertical colocando en cada cuadro un número, la numeración del 1 al 3, posteriormente dos cuadros en forma horizontal y sigue la numeración 4 y 5, continuamos con un cuadro vertical con el número 6 y nuevamente dos cuadros horizontales con los números 7 y 8, después un cuadro con el número 9 y para finalizar un círculo con el número 10.

Para jugar el avión ocuparemos un costalito de arena, un gis.

Una vez dibujados los aviones los niños se formarán en una fila, dentro de sus equipos, frente al número 1 del avión para poder iniciar.

El primer jugador lanzará el costal al número 1 y comenzará a saltar con un solo pie, pasando por todos los números excepto por la casa, que es el cuadro donde se encuentra el costal, el objetivo es llegar al número 10 del avión y regresar al inicio recogiendo se costal para poder hacer un segundo movimiento que será lanzar el costal al número 2 y así sucesivamente hasta llegar al 10. El costal deberá caer dentro del cuadrado del número, sin tocar líneas, sino cae dentro pierdes el turno y sigue otro participante, a menos que haya dos cuadrados uno junto al otro, en este caso pondrán ambos pies (uno en cada cuadrado). No se pueden pisar líneas, ni pisar afuera del avión o de lo contrario perderán.



Evidencia de trabajo de la actividad "el avión"

CONCLUSION

La edad preescolar es una de las más importantes porque es aquí en donde se siembran los cimientos que acompañaran al niño a lo largo de su vida en el camino de la educación, por lo que las matemáticas tienen que ser vistas por los niños no como algo aburrido sino como algo interesante y divertido.

Se han observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente. El juego es vital importancia en la vida de todo niño.

El juego es una fuente educativa que no podemos olvidar como docentes, debido que proporciona una gran cantidad de vivencias y situaciones de aprendizaje.

Si cuestionáramos a los niños con respecto a ¿Qué es lo que más te gusta hacer?, sus respuestas estarían enfocadas a JUGAR, para el niño el jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida.

Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que, a través del juego, no solo se logra un desarrollo psicomotor, también tenemos avances significativos en el aspecto cognitivo y en su desarrollo socioemocional, demostrando que los niños aprenden jugando y que es mucho más fácil entender el universo de los infantes y poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de los estudiantes.

El juego bien orientado es una fuente de grandes aprendizajes. Por lo tanto, se puede resumir que EL TIEMPO PARA JUGAR ES TIEMPO PARA APRENDER.

Dentro de mi práctica diaria con juegos dentro y fuera del aula, he podido constatar que el juego logro captar la atención de los alumnos de tercero de preescolar, cabe mencionar que las actividades lúdicas, por si mismas, mantienen la atención de los niños de cualquier edad, lo cual genero que los aprendizajes fueran logrados de forma divertida y significativa.

Se perfectamente, que no todas las actividades encaminadas al aprendizaje pueden ser divertidas, pero se puede hacer un esfuerzo por lograr que algunas de ellas lo sean, tomando en cuenta los intereses y necesidades de nuestros alumnos.

BIBLIOGRAFIA

1. SEP, "Aprendizajes Clave para la Educación Integral", Educación Preescolar 2017
2. AQUINO, Francisco, "Para no aburrir al niño" Editorial Trillas, México. 1985
3. LLEIXA, Terera, "La educación física de 3 a 8 años" Editorial GYMNOS, S. A. 1989
4. FERRERES, Joan, "La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos", Publicaciones INDE 2004
5. "ENCICLOPEDIA PRACTICA DEL DEPORTE", edición 2020.
6. SEP. "Antología de educación física", México 2000.
7. ZAPATA, Oscar, "Aprender jugando en la escuela primaria", editorial PAX, 1995.
8. BERNAL, Valerio Máximo. 2001. "Antología: aprenden jugando en el salón de clases". México, edit. DECAD
9. FUENLABRADA, Irma. 1991. "Juega y aprende matemáticas". México. SEP.