

## **Juego interactivo aprendamos a contar**

**Autor. Diana Paola Averrisquieta Sánchez**

Desde que inicio la pandemia los docentes nos hemos enfrentado a muchos cambios y retos en nuestra labor, uno de ello fue adaptar nuestra forma de enseñanza-aprendizaje en esta nueva modalidad de educación a distancia, pero sin duda es importante reconocer que los cambios nos impulsan a innovar nuestra forma de enseñar y seguir con el mismo entusiasmo para lograr que nuestros alumnos continúen aprendiendo aún a la distancia.

Soy docente de educación preescolar y he tenido que innovar mi forma de enseñar, parte de ello ha implicado conocer y hacer uso de diversas plataformas, aplicaciones y otros recursos tecnológicos, además de que me he dado a la tarea de buscar materiales didácticos digitales e incluso diseñar los propios para tener oportunidad de motivar a los alumnos a partir del uso de las tecnologías.

A partir de ello, me di a la tarea de diseñar el juego interactivo aprendamos a contar, lo diseñé en el programa de PowerPoint y ahí organicé cada una de las diapositivas en las cuales incluí imágenes, textos e hipervínculos. El juego permite trabajar el campo de formación académica de pensamiento matemático y reforzar el conteo del uno al diez de una manera interactiva y divertida para los alumnos.

El juego está organizado de la siguiente manera, al inicio se realiza un pequeño ejercicio de conteo y posteriormente se dan a conocer las instrucciones por lo que es importante que un adulto acompañe al alumno para que lo ayude a leerlas, el juego tiene la finalidad de que los alumnos cuenten los objetos que se les solicitan y seleccionen el número que indica el total, al dar clic en el número correcto aparece un personaje que indica que lo hizo muy bien y permite continuar, si de lo contrario el número que selecciona es incorrecto se pide volver a intentarlo.

He tenido la oportunidad de retomar el juego con los alumnos de mi grupo, en una sesión virtual compartí la pantalla, les di a conocer las instrucciones y juntos lo fuimos jugando,

además de trabajarlo en sesiones virtuales también se tiene la posibilidad de enviarlo a través del WhatsApp que es el medio de comunicación que se ha establecido con las familias para que los alumnos que no pueden estar en las clases virtuales tengan oportunidad de realizar la actividad que se abordó en clase y no se pierdan del contenido, además de que al ser un juego interactivo todos los alumnos pueden jugarlo en diversas ocasiones.