



“Adivina quién”

Elisa María Carrillo González
Jardín de Niños “William Kilpatrick” 15EJN353D
Ixtapaluca, México
06 de junio de 2022



INTRODUCCIÓN

Sabemos que todo aprendizaje lleva un proceso, marcando pautas específicas durante el desarrollo del alumno, sin embargo, es importante que nuestro papel como educadoras fortalezca los conocimientos de los niños con las diversas actividades, actitudes y alternativas de trabajo para consolidar una educación integradora

El niño durante sus primeros años incluso antes de ingresar a la educación preescolar adquiere nociones de espacio y tiempo los cuales son logros cognoscitivos y son indispensables para saber quiénes somos y cuál es nuestra ubicación en el mundo.

El desarrollo del sentido del espacio, haciendo uso de la geometría, es una herramienta esencial para el pensamiento matemático. Muchos adultos se sienten intimidados por tareas como “Contar el número de cubos “en una ilustración, cuando sólo se da una vista de lado. Afortunadamente, la imaginación visual y las habilidades espaciales mejoran con la práctica (del grande,1990; Yackel y Wheatley, 1986). [...]

La comprensión inicial de la geometría en un niño ocurre como un conocimiento físico del espacio. Un infante ve la cara de su madre desde un punto de vista cuando la mira desde abajo, de otro cuando está acurrucado en sus brazos y de otro cuando está sentado en su silla. Una cara no es una “fotografía” estática de una persona, por el contrario, hay “varias caras”, dependiendo del ángulo de visión. Los adultos también perciben las formas de manera diferente, dependiendo de la distancia. Un chofer tiene una vista de la última casa de una cuadra cuando maneja por la calle y una visión diferente cuando estaciona el auto enfrente. Debido a que los adultos han desarrollado la perspectiva, pueden visualizar la casa como un objeto estático.

Nos orientamos y movemos “en el espacio”: el niño pequeño alcanza una sonaja en la bandeja o gatea hasta la mesa y se levanta agarrado de la orilla; los adultos suben unas escaleras que les son familiares sin mirar hacia abajo, pero en unos escalones nuevos para bajar a la playa, observamos nuestros pies para juzgar dónde daremos el siguiente paso; un jugador de fútbol americano tira un pase en el campo de juego y el receptor lo atrapa; dos bailarines entran a una pista de baile con mucha gente y encuentran espacio para moverse; un adolescente toma un par de pantalones de mezclilla en la tienda y decide si esa talla le quedará. Estas actividades ilustran algunas de las formas en que la gente se relaciona con el espacio a su alrededor. Un segundo tipo de juicio sobre el espacio es el que considera la relación de objetos entre sí o respecto a lo que hay alrededor: ¿qué distancia hay entre dos árboles? ¿cabrá una hamaca? ¿cabrá el juguete en el juguetero? ¿cuál

es el color de la siguiente cuenta en un patrón de cuentas creado con azul, amarillo y verde? Aquí tomamos decisiones con base en dónde se encuentran las cosas en relación con otras. Los niños pequeños comienzan sus estudios de geometría con el tema de la topología, un tipo especial de geometría que investiga estas relaciones. En la topología, los materiales pueden estar comprimidos o expandidos para crear investigaciones matemáticas. Por ejemplo, una pelota de barro puede convertirse en una serpiente y ser topográficamente equivalente. En la geometría de una forma rígida (geometría euclidiana) se hacen dos formas diferentes: una esfera y un cilindro. El maestro muestra una cuerda elástica con cuentas de colores amarradas a intervalos de tres centímetros; la estira y la deja contraerse. Las propiedades esenciales de la tira elástica permanecen igual. La licra, con la que se confeccionan trajes de baño, también se estira bien. Una cara dibujada en un pedazo de licra puede contorsionarse y revertirse. Los títeres hechos con el material de un traje de baño viejo, serán una adición imaginativa para el centro de juego dramático.

La topología es el estudio de las relaciones entre los objetos, lugares o eventos, más que la habilidad de dibujar figuras comunes como un círculo o un cuadrado. En general, los niños necesitan experiencias topológicas con muchos tamaños de espacios para desarrollar habilidades espaciales.

Cuatro conceptos topológicos proximidad, separación, ordenamiento y encerramiento forman la base de las experiencias en geometría para el nivel preescolar.¹

La proximidad

Se refiere a preguntas sobre posición, dirección y distancia, tales como: “¿dónde estoy?” O “¿dónde estás tú?” (adentro-afuera, arriba-abajo, enfrente-atrás), “¿por dónde?” (hacia distanciarse, alrededor-atravesar, hacia adelante-hacia atrás), y “¿dónde está?” (cerca-lejos, cerca de-lejos de). El cual este concepto lo trabajaremos en este material didáctico implementado.

Este material didáctico que sirve de auxiliar o medio diseñado para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, basado y sujeto al programa de aprendizajes clave preescolar.

¹ CURSO DE FORMACION Y ACTUALIZACION PROFESIONAL PARA EL PERSONAL DOCENTE DE EDUCACION PREESCOLAR VOL. 1. PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR 2004. SEP. PP.259-260

DESARROLLO

1. Propósito general: **desarrollar** habilidades que les permitan plantear y resolver problemas usando herramientas matemáticas, tomar decisiones y enfrentar situaciones no rutinarias.

2. **Propósito a nivel educativo: razonar** para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.

El espacio se organiza a partir de un sistema de referencias que implica establecer relaciones espaciales (interioridad, proximidad, orientación y direccionalidad) que se establecen entre puntos de referencia, para ubicar en el espacio objetos o lugares cuya posición se desconoce. En preescolar los niños interpretan y ejecutan expresiones en las que se establecen relaciones espaciales entre objetos.²

Organizador curricular 1: número, algebra y variación

Organizador curricular 2: ubicación espacial

Aprendizaje esperado: ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Situación de aprendizaje:

Se les presenta a los alumnos un mural (tamaño de media pared) con un bosque y diversos escenarios dentro del mismo de diversos cuentos como un castillo, cueva, casita, rio etc. Y en dicho mural se colocan imágenes impresas con diversos personajes de cuentos diversos los cuales se colocan en diversos puntos del mural, los niños se colocan frente al mural y se les pide que lo observen lo que hay, los personajes etc. Posteriormente se escoge a un alumno y se le brinda una cajita con unas tarjetas impresas de los mismos personajes que están en el mural el cual escogerá una y nadie tendrá que ver dicha tarjeta solo el alumno e identificara donde se encuentra dicho personaje en el mural es decir: ubicarlo espacialmente el mural.

Por turnos o quien guste participar los niños que están frente al mural lo comienzan a cuestionar sobre dicho personaje utilizando la estrategia básica de juego, en donde se les pedirá en la consigna que no digan características del personaje sino donde se ubica para poder adivinar

² APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACION INTEGRAL. PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO, ORIENTACIONES DIDACTICAS Y SUGERENCIAS DE EVALUACION. SEP 2017. PP.222

¿quién es? Los alumnos cuestionaran la posición donde se encuentra como: esta arriba de, sobre de, dentro, fuera, al lado, frente, etc. Los alumnos que están frente al mural tendrán que ir discriminando la posición de los personajes y saber ¿quién es?

La intervención de la docente será guiar y cuestionar los cuestionamientos de los alumnos, esto como un medio para constituirse como un medio para el aprendizaje y un reto cognitivo para los alumnos.

CONCLUSIONES

Considero que esta estrategia de juego ayuda a los a los alumnos a estar motivados en la situación y les llama mucho la atención, sobre todo los personajes que en algún momento los han visualizado en algún cuento clásico, tomando como base el desarrollo del aprendizaje esperado. Se hace referencia a que en esta actividad los niños son parte del juego siendo creativo, motivador e inclusivo.

REFERENCIAS

CURSO DE FORMACION Y ACTUALIZACION PROFESIONAL PARA EL PERSONAL DOCENTE DE EDUCACION PREESCOLAR VOL. 1. PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR 2004. SEP.

APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACION INTEGRAL. PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO, ORIENTACIONES DIDACTICAS Y SUGERENCIAS DE EVALUACION. SEP 2017.