



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



“Dime como soy y adivina dónde estoy”

Autor(a): Elizandro Beltrán Martínez

Jardín de Niños “Enrique E. Rébsamen” C.C.T 15EJN0377T

Municipio del centro de trabajo: Tenancingo

9 de Febrero 2023



INTRODUCCIÓN

- Existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuales varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar. Por ejemplo Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.
- El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos. Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan.
- Con este juego de memoria elaborado de forma digital el alumno pondrá en práctica su habilidad mental de los niños. Los aprendizajes esperados con los cuales se puede sustentar este material son los siguientes.

CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA	ORGANIZADOR CURRICULAR 1	ORGANIZADOR CURRICULAR 2	APRENDIZAJE ESPERADO
Lenguaje y comunicación	Oralidad	Descripción	Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.
Exploración y comprensión del mundo natural y Social	Mundo natural	Cuidado de La salud	Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La actividad inicia cuando se les pide a los alumnos tener un dispositivo para poder jugar, se les explica que el juego consiste en encontrar en el Memorama la pareja de los animalitos que están ahí escondidos.

Se muestra la diapositiva (anexo 1) en la que se les explica la mecánica del juego.

Será un turno por alumno, y sólo oprimen el botón en la tarjeta elegida una sola vez y después en otra para encontrar su par.

Al terminar de encontrar las parejas de todas las tarjetas se les pedirá a los alumnos que describan las características de el animalito que le tocó, tomando en cuenta sus colores, forma, tamaño, etcétera.

Se hará una breve comparación de la imagen del juego, y de la imagen del ser vivo real, haremos hincapié en mencionar las características de los animales reales, y se ampliarán contenidos que los alumnos no tengan, identificando sus características menos visibles.

Para finalizar, clasificaremos animales agresivos y no agresivos, describiendo cual es la principal característica que los identifica, de manera verbal.

Variante para lenguaje y comunicación

- Una forma de abordar el trabajo en el aula con los niños usando este material es pedirles que con las imágenes inventen una historia o un cuento donde esos animales sean sus personajes.

EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL

Variante

- Proponer con el juego del memorama encontrar las características de estos animales por motivación propia los alumnos pueden generar una investigación donde conozcan ¿Dónde vive? ¿Qué come? ¿A qué otro animal se parece porque comparten algunas características? ¿tiene plumas, alas, patas, pico etc?

Realizar una clasificación de los animales que comparten algunas características.

¿Qué se evaluará?

Se evaluará la capacidad oral del niño para realizar creaciones narrativas de su inventiva a través de una imagen. Realizando registros de evaluación personal de cada niño, donde el docente mencionara de manera general y usando parámetros sobre las creaciones narrativas mencionará que capacidad tiene el niño para realizar narrativas con apoyo de una o más imágenes.

Se evaluará la capacidad de apreciar las diferentes características de los seres vivos presentados en las imágenes.

CONCLUSIÓN

Mediante el juego se genera el aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar, al poner en práctica sus habilidades mentales, a través de las cuales lograrán; observar, describir y expresar de forma oral sus saberes previos, así mismo se logrará ampliar su vocabulario mediante palabras nuevas que permitan crear enunciados estructurados al describir características de imágenes.

Permitiendo que conozcan contextos y formas de vida de algunos animales. Permitiendo el uso de estrategias digitales y fomentando el uso de estos materiales para el logro de aprendizajes del nivel.

Es importante destacar la importancia de usar las TIC'S en las actividades puesto que en el nivel preescolar y respondiendo a las necesidades de desarrollo de los niños, los implementos de recursos tecnológicos hacen que la tarea educativa sea más atractiva y significativa, ya que ponen a prueba todos los canales de aprendizaje.

El juego se abre desde la presentación PowerPoint, y al dar click en inicio, automáticamente se activan las imágenes para poder elegir las y girar la imagen, lo cual resulta ser atractivo para los niños y niñas de preescolar.



REFERENCIAS

Imagen de Jirafa,

https://www.clipartmax.com/middle/m2i8G6K9G6G6H7Z5_jirafa-jirafa-safari-bebe/ 01/02/2023.

Imagen de León, <https://www.pinterest.es/pin/167055467416866029/> 01/02/2023.

Imagen de Conejo <https://es.vexels.com/png-svg/vista-previa/151934/dibujos-animados-de-animales-de-conejo> 01/02/2023.

Imagen de Mono <https://www.pinterest.com.mx/pin/456833955953276796/> 01/02/2023.