



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



JUGUEMOS DOMINO

MTRA. YOALLI MONSERRAT GARCÍA GUTIÉRREZ

JARDÍN DE NIÑOS “PROFRA. SILVIA NOVOA” C.C.T. 15EJN1630C

TULTITLÁN, ESTADO DE MÉXICO

14.FEBRERO.2023



INTRODUCCIÓN

En el presente video se propone una forma de explicar a los niños de manera lúdica y atractiva, el cómo implementar el juego del domino, así como el favorecer el campo de Pensamiento Matemático en el aprendizaje de:

- Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

Pues como dice el Programa de Aprendizajes Clave uno de los propósitos en educación preescolar es que “los niños usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números”. (p. 217) ¹

Los estudiantes desarrollan conceptos relacionados con las matemáticas, el razonamiento lógico, la comprensión y la investigación de todo el mundo a través de proporciones, encontrando soluciones y comparando resultados. La inteligencia lógico-matemática participa en el desarrollo de habilidades que permitan a los niños comprender y resolver tareas cotidianas, no solo en la escuela, sino también en la vida misma, es decir, con el enfoque y puesta en práctica de estas habilidades, nuestros propios hijos aprenden a aprender y desarrollar la comprensión mientras se encuentra el planeta.

Es importante saber que no todos niños en edad temprana pueden involucrarse en el razonamiento lógico matemático. Aquellos que pueden desarrollarlo, tienden a ser mejores en la resolución de problemas que aquellos que no pueden hacerlo.

es importante formular estrategias para estimular el pensamiento lógico matemático en niños de su edad, mediante habilidades simples de razonamiento deductivo, ya que está relacionado con la adquisición de capacidades y competencias que son fundamentales en el desarrollo de una persona.

Debemos entender que los niños aprenden acorde a su edad y capacidades de comprensión básica, sin embargo, dicho aprendizaje debe ser divertido para capturar su interés, planteándoles situaciones de utilidad en resolución de conflictos, y por supuesto, la mejor manera de desarrollarlo es *jugando*.

Así pues, el implementar este tipo de material a nivel preescolar favorece a que los alumnos despierten su interés al trabajar algo visual y llamativo, asimismo brinda a las docentes una manera fácil y útil para que los niños puedan comprender fácilmente esta lógica-matemática e implementarlo en sus vidas diarias.

De acuerdo a lo que dice el Programa de Aprendizajes Clave el papel del docente es:

Posibilitar que los alumnos vean a la matemática como un instrumento útil y funcional, como un área de conocimiento objeto de análisis y cuestionamiento, en la que son sujetos activos capaces de encontrar soluciones y explicaciones, modificando viejas ideas al resolver situaciones problemáticas. Los alumnos no son receptores pasivos, capaces únicamente de recibir información e indicaciones de lo que deben hacer. (p.221)²

CONTENIDO

Primeramente, previamente se habrá trabajado una situación en relación al aprendizaje esperado, con actividades acorde a favorecer el aprendizaje. Posteriormente como apoyo a la actividad, se implementará el video para dar una breve explicación sobre cómo se realiza el juego modificándolo las fichas para que únicamente sea número escrito y cantidad de 1 a 6 elementos, después se podrá nuevamente modificar para ir aumentando la cantidad de 1 a 10.

Al término de la proyección del video, la docente organizara al grupo por equipos de 1 a 5 niños, tomando en cuenta la matrícula y/o asistencia de cada docente.

Proporcionar el material (fichas) a cada equipo, cuidar el tamaño y visibilidad de los números y los puntos.

La indicación será, “deberán contar y relacionar el número que marca la ficha con los puntos o relacionar la cantidad de puntos con el numero escrito.”

“Tendrás que unir la ficha que corresponde ya sea el número a los puntos o los puntos al número”.

“va a ganar el niño que se quede sin fichas”

RESEÑA DE LA ACTIVIDAD

El implementar esta actividad me fue de gran ayuda tomando en cuenta el contexto y el problema social y de salud por el que estaba pasando el mundo, que era la contingencia sanitaria por COVID-19, esta forma de trabajar para mí como docente fue de gran utilidad pues al no estar presentes en las aulas para salvaguardar la nuestra salud tuve que buscar una estrategia fácil, dinámica y atractiva para que las madres de familia que eran las encargadas de trabajar directamente con los niños, pudieran comprender como trabajarlo y explicarlo a sus pupilos.

Debo decir que este tipo de herramientas digitales las considero muy aptas y adecuadas para trabajarlo aun en la actualidad como una manera de que los niños tengan acceso a estas herramientas audiovisuales y tanto en casa como en las escuelas se utilicen con una intención pedagógica.

CONCLUSIONES

Como educadores sabemos de la importancia del papel que desempeñamos en la sociedad ya que somos responsables de la formación de cientos de niños, y es en la etapa escolar de edad temprana donde se desarrolla la inteligencia. El niño en esta etapa se encuentra con la suficiente madurez para utilizar el pensamiento lógico.

Puedo concluir diciendo que la intención fundamental de implementar esta propuesta es que los niños aprendan a utilizar, reconocer e identificar los números de manera escrita y relacionarlo con cantidades de 1 a 10 elementos, utilizar el conteo y aumentar progresivamente el rango, así como aplicarlo en diferentes situaciones variadas, como es en este caso el juego del domino.

Es importante considerar que el problema o el reto tiene que ser claro y específico, se debe asegurar que los niños entiendan lo que se plantea.

Por último, una manera para evaluar esta actividad es llevar a cabo una observación directa en donde el docente supervise las soluciones de los niños, dificultades que presentan, tomar en cuenta los saberes que tienen, si esta actividad es elevada para ellos, ajustar el rango de conteo, así como los números a trabajar, es decir, si es de 1 a 10, reducir el número de 1 a 5, de acuerdo a las características del grupo, para que a su vez todo quede registrado de manera cualitativa en el seguimiento de los alumnos.

Asimismo, este juego podrá implementarse en diferentes momentos de acuerdo a la decisión de cada docente y tomando en cuenta el interés de los alumnos para no hacerlo repetitivo, por otro lado, también se podrá ajustar el grado de complejidad aumentando el rango de conteo según vea el docente como van avanzando sus alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Aprendizajes Clave 2017. Primera edición, 2017. Secretaría de Educación Pública, Ciudad de México, p.217
2. Aprendizajes Clave 2017. Primera edición, 2017. Secretaría de Educación Pública, Ciudad de México, p.221