



Uso de los materiales didácticos en los procesos de aprendizaje

Autor(a): Jezabel Pedraza Becerra

Jardín de Niños “Gral. Lázaro Cárdenas” 15EJN0829E

Jilotepec, Estado de México

12 de Enero de 2023.

Logo de la licencia



USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

INTRODUCCIÓN

Los procesos cognitivos tienen que ver con los ambientes de aprendizaje que la docente implemente en el aula de trabajo; estos factores favorecen o dificultan la interacción social en un espacio donde los alumnos construyen conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Construir ambientes de aprendizaje estos deben ser activos, colaborativos, situados, autorregulados, afectivos, orientados a logro de metas y deben facilitar los procesos de construcción de significado y de conocimiento, todo esto es una labor que la docente debe gestionar diseñando situaciones didácticas para que los alumnos integren nuevos conocimientos a sus estructuras de conocimiento existentes, impulsar la participación activa haciendo uso de los diversos materiales como: La taquería, dominó numérico, la tiendita, lotería numérica, la pizzería, chimuelitos, búsqueda pirata, rompecabezas de palabras, lápiz mágico, scrable.

La diversidad de materiales didácticos, no son más que una propuesta de trabajo donde el docente de grupo será el responsable del uso y función de los mismos, existe la libertad y creatividad precisa para la aplicación de los materiales, se pretende que estos recursos de aprendizaje promuevan su uso desde diversos propósitos educativos.

Ahora se trata de armonizar los ambientes de aprendizaje con otras propuestas de uso de material didáctico, que potencien las capacidades y conocimientos atendiendo los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos.

La propuesta pedagógica considera el desarrollo de diversos aprendizajes esperados de los diferentes campos de formación académica como el de pensamiento matemático y Lenguaje y comunicación, los cuales permiten a los alumnos favorecer aprendizajes a través del juego, actividad que los alumnos en preescolar disfrutan, donde la docente tendrá la responsabilidad de seleccionar diferentes materiales educativos para el logro de propósitos educativos.

PROPÓSITO

Generar ambientes de aprendizaje a través de juegos con el uso de material didáctico apoyados en Situaciones Didácticas innovadoras, creativas, situadas, colaborativas y activas, para que los alumnos alcancen sus aprendizajes.

MATERIALES DE TRABAJO

La propuesta de trabajo sobre los materiales didácticos es sugerida para los tres grados escolares de Educación Preescolar, sin embargo, es recomendable que cada docente conozca el grado de dificultad para atender a la diversidad, es decir, cada juego tiene cierta complejidad de manera que todos los grados puedan utilizarlos en el momento en que lo requieran, pero principal es una herramienta donde los padres de familia pueden jugar en casa para retroalimentar aprendizajes fundamentales.

Con estos materiales se propicia que los niños razonen; reflexionen sobre sus respuestas y acciones; deduzcan; se apoyen entre compañeros, observen otras estrategias para resolver una misma tarea y enriquezcan las propias. Cada material incluye una indicación general o un instructivo en el que se señala la finalidad a la cual sirve (SEP, FUENLABRADA VELÁZQUEZ , & MORENO SÁNCHEZ, 2022)

Tabla 1

Enseguida se enlistan los materiales didácticos y sus propósitos educativos:

Material didáctico	Instrucciones	Propósito educativo
<p>La taquería</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se tomarán turnos chef y comensal para jugar a la taquería. 2. El comensal indicará la cantidad y los ingredientes que quiere en su taco, una vez que lo reciba deberá verificar si esta correcto para poder degustarlo. 3. El chef deberá tomar la orden y anotar las cantidades de ingredientes solicitados para poder preparar el pedido. 4. Cambiar de roles. 	<p>Lograr que el alumno comunique sus ideas de manera ordenada y coherente y registre lo que se le solicita.</p>
<p>Domino numérico</p>	<p>JUEGO 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Voltea las fichas boca abajo y revuelve. 2. Cada jugador tomara 7 fichas sin que nadie las vea. 	<p>Lograr que los alumnos observen, cuenten, relacionen la cantidad de la</p>



3. Inicia el jugador que posea la ficha 6/6 o en su defecto la ficha de mayor puntaje 5/5, 4/4
4. Sigue en turno el jugador de la derecha colocando una ficha que corresponda con la cantidad.
5. En caso de no tener ninguna ficha puede tomar de las fichas sobrantes hasta obtener la ficha con la cantidad deseada.
6. Gana el jugador que termine de colocar sus 7 fichas.

ficha y poder quedarse sin ninguna ficha.

JUEGO 2

1. Se colocan todas las fichas boca arriba y papá o mamá mencionaran una cantidad a buscar, NECESITO UNA FICHA QUE TENGA 12 OBJETOS, 8 OBJETOS, 5 OBJETOS.
2. El alumno deberá buscar la ficha que en total tenga la cantidad solicitada, se le pueden pedir diferentes fichas con las que se obtenga el resultado solicitado.

La tiendita



1. Coloca todos los productos para armar la tiendita y divídanlos en grupos de acuerdo a los precios productos que cuesten 5 pesos, productos que cuesten 10 pesos etc.
2. Adopten roles vendedor y comprador cada uno tendrá una cierta cantidad de monedas para poder comprar y poder dar cambio en caso de ser necesario, pueden intercambiar roles.

Realicen procesos de compra y venta en la identificación de los diferentes productos y sus costos, realizando acciones de agregar, quitar e igualar.

JUEGO 1

	<p>1. Se le entregara una cantidad específica de dinero por ejemplo \$20 y el comprador deberá gastarlo en los productos que le alcancen y se le cuestionará qué compró, le sobro dinero, cuánto.</p> <p>JUEGO 2</p> <p>1. El comprador hace una lista de compras de los productos que necesita y será los que compre y se le cuestionará al final cuanto gasto en total.</p>	
<p>Lotería numérica</p> 	<p>1. Se elige a un jugador quien se encargara de ir nombrando las tarjetas en voz alta.</p> <p>2. El resto de jugadores toma un tablero y sus fichas.</p> <p>3. El jugador menciona las tarjetas y el resto de jugadores escucha y verifica, si en su tablero tiene esa tarjeta le coloca una ficha.</p> <p>4. Gana el jugador que llena primero su tablero y grita ¡LOTERIA!</p>	<p>Realicen acciones de conteo, identificación del número escrito, igualen cantidades, haciendo uso de habilidades de percepción y memoria.</p>
<p>La pizzería</p> 	<p>JUEGO 1</p> <p>1. Cada jugador deberá tener un tablero de pizza, las fichas se colocan al centro.</p> <p>2. Se eligen turnos para poder comenzar.</p> <p>3. El jugador deberá lanzar el dado de números que le indicará la cantidad de pepperoni a colocar y el dado de colores para saber de qué color deberá colocar sus pepperoni.</p> <p>4. Gana el que llene su pizza primero.</p> <p>JUEGO 2</p>	<p>Lograr que los alumnos cuenten, y hagan la relación del número con la cantidad y además con otra consigna de color.</p>

	<p>1. Se puede usar la variante de dos dados para ampliar el rango de conteo.</p> <p>JUEGO 3</p> <p>1. Una vez lleno el tablero del integrante se sigue tirando el dado, pero ahora quitaremos la cantidad indicada y gana quien termine primero de quitar sus pepperoni.</p> <p>JUEGO 4</p> <p>1. Papá o mamá pedirá su pizza indicando la cantidad y color de pepperoni deseados y el alumno deberá armarla.</p>	
<p>Chimuelitos</p> 	<p>JUEGO 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada jugador toma un tablero y los dientes se colocan al centro de la mesa. 2. Se toman turnos para poder iniciar. 3. El primero jugador deberá girar la ruleta de números y la ruleta de dientes que le indicaran cuantos dientes deberá agregar o quitar y de qué tipo de diente. 4. Si al girar la ruleta cae CHIMUELO deberás quitar todos tus dientes hasta dejarlo chimuelo. 5. Gana el jugador que llene la boca de dientes. 	<p>Lograr que los alumnos identifiquen la acción que van hacer de agregar o quitar, además de identificar la cantidad, así como hacer relación de esta con el número de dientes.</p>
<p>Búsqueda pirata</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podrán usar su sombrero y gancho de pirata. 2. Cada jugador tendrá un tablero y un marcador para que puedan escribir o dibujar. 3. Buscaran por toda la casa 1 objeto, 1 alimento, 1 persona busca hasta llenar toda la tabla. 	<p>Lograr que los alumnos usen el lenguaje escrito como medio de competencia y cumplimiento de la consigna establecida.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pueden jugar en parejas o seleccionar solo algunas letras para hacerlo más fácil. 5. Gana el primero en llenar su tabla de registro. 	
<p>Rompecabezas de palabras</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distribuyan las tarjetas por todo el espacio poca abajo. 2. Por turnos irán sacando dos tarjetas y si coinciden para formar la palabra e imagen el jugador en turno obtiene un punto y se queda con la palabra 3. Al final gana el jugador que haya encontrado más palabras. 	<p>Lograr que los alumnos desarrollen su memoria, ubicación espacial, coordinación, conocimiento del lenguaje escrito, relación.</p>
<p>Lápiz mágico</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Llena la bandeja con la arena y distribuye hasta cubrir toda la superficie. 2. Usa el lápiz mágico para escribir y practicar el trazo. 3. Cuidar que los trazos de las letras sean de arriba hacia abajo y el agarre del lápiz sea el correcto. 4. Practicar la escritura de su nombre, palabras relacionadas a un campo semántico como frutas, juguetes, personajes de películas, colores, animales de la selva, animales de la granja. 5. El alumno deberá escribir y leer sus palabras de manera autónoma. 6. Papá o mamá validar su escritura y motivar la escritura con la pronunciación de los sonidos de las letras. 	<p>Lograr que los alumnos desarrollen su ubicación espacial, lenguaje escrito, coordinación, lateralidad, conocimiento de su nombre, lectura de la escritura.</p>
<p>Scrabble</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colocar el tablero al centro de la mesa. 	<p>Lograr que los</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Se repartirán las fichas por igual entre todos los jugadores. 3. Y por turnos irán colocando las fichas de su preferencia sobre las diferentes palabras. 4. Obtiene un punto quien logre completar una palabra. 5. Gana. 	<p>alumnos hagan relación de las letras que necesitan para formar diferentes palabras.</p>
---	--	--

Esta tabla hace referencia a los materiales didácticos, las formas de utilizarlos y el propósito educativo.

Los materiales son los recursos que ayudan a proporcionar un proceso de aprendizaje, son medios para expresarse, comunicarse y son un apoyo para el razonamiento de los niños los cuales aprenden jugando.

Al trabajar estos materiales propicia que los niños razonen, expresen sus ideas, las confronten y argumenten, reflexionen sobre sus respuestas y acciones, se apoyen entre compañeros, observen otras estrategias para resolver una misma tarea y enriquezcan las propias.

Los alumnos y docentes dispongan de una diversidad de materiales educativos para cada signatura, materia o ámbito que posibilite la formación integral, crítica y reflexiva que plantea este nuevo currículo. Se precisa la disposición y uso de diversos recursos educativos que se interconectan, permiten la explotación de diferentes puntos de vista sobre un mismo tópico y diversas interpretaciones del mundo natural y social; en suma, se requiere contar con otras formas de adquirir conocimiento y desarrollar aprendizajes (SEP, 2017)

La intervención del docente juega un papel muy importante, mientras los niños trabajan deben de revisar que los alumnos estén desarrollando sus actividades atendiendo las consignas, es importante que presten atención en lo que saben, sus dificultades y poderles darle atención de acuerdo a sus necesidades, atender sus ritmos y estilos de aprendizaje e identificar sus procesos de aprendizaje. La educadora debe tomar en cuenta que debe propiciar que los alumnos comprendan para ejecutar y resolver favorablemente el juego, se les debe retar en el momento en que, si a la primera no lo resuelve, tiene la oportunidad de volverlo a intentar, se le debe apoyar y guiar para manejar sentimientos de frustración.

Es importante que la educadora utilice el juego como el mejor recurso donde los niños en el nivel preescolar aprenden:

...los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. El juego proporciona grandes beneficios, entre los que se pueden citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje, por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y a defender sus derechos. (MENESEES MONTERO, 2001)

Por lo tanto, se presentan una situación didáctica de una educadora de tercer grado, la propuesta es atender el propósito educativo de cada material didáctico, atendiendo aprendizajes esperados de cualquier campo formativo del Pensamiento matemático, siguiendo las instrucciones de cada juego didáctico.

Se presenta el plan de trabajo, evidencias y registro del acompañamiento realizado al grupo de 3° C, que da cuenta de las participaciones, procesos de desarrollo, participación y aprendizajes de los alumnos, así mismo, del uso y función de los materiales didácticos, participación e intervención de la docente.

Tabla 2

Plan de trabajo

CAMPO DE APRENDIZAJE O AREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: PENSAMIENTO MATEMÁTICO
--

O.C 1: Número, álgebra y variación

O.C 2: Número

APRENDIZAJE ESPERADO: Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones

FINALIDADES:

- Utilizan los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
- Resuelven problemas usando el conteo y realizando acciones sobre las colecciones.

TITULO: JUEGOS DE MESA

Intégrese en 4 equipos de 3 integrantes para poder realizar los juegos matemáticos e identifique las reglas para las actividades.

Deberán trabajar en equipo, organizándose, tomando decisiones y compartiendo material con sus compañeros de mesa.

Chimuelitos:

Cada jugador toma un tablero y los dientes se colocan al centro de la mesa.

Se toman turnos para poder iniciar.

El primero jugador deberá girar la ruleta de números y la ruleta de dientes que le indicaran cuantos dientes deberá agregar o quitar y de qué tipo de diente.

Si al girar la ruleta cae CHIMUELO deberás quitar todos tus dientes hasta dejarlo chimuelo.

Gana el jugador que llene la boca de dientes.

La pizzería:

Cada jugador deberá tener un tablero de pizza, las fichas se colocan al centro.

Se eligen turnos para poder comenzar.

El jugador deberá lanzar el dado de números que le indicará la cantidad de pepperoni a colocar y el dado de colores para saber de qué color deberá colocar sus pepperoni.

Gana el que llene su pizza primero.

Lotería numérica:

Se elige a un jugador quien se encargara de ir nombrando las tarjetas en voz alta.

El resto de jugadores toma un tablero y sus fichas.

El jugador menciona las tarjetas y el resto de jugadores escucha y verifica, si en su tablero tiene esa tarjeta le coloca una ficha.

Gana el jugador que llena primero su tablero y grita ¡LOTERIA!

La taquería:

Se tomarán turnos chef y comensal para jugar a la taquería.

El comensal indicará la cantidad y los ingredientes que quiere en su taco, una vez que lo reciba deberá verificar si esta correcto para poder degustarlo.

El chef deberá tomar la orden y anotar las cantidades de ingredientes solicitados para poder preparar el pedido.

Cambiar de roles.

Se irán rotando cada 20 min y al finalizar comentaremos que juego fue más interesante, como le hiciste para saber cuántos dientes ibas a colocar, las indicaciones que te dio tu compañero

para hacer los tacos fueron claras.

RECURSOS: Juego de la pizzería, juego de chimuelitos, lotería numérica y el juego de la taquería.

TIEMPO: 60 min.

Describe el plan de trabajo que se desarrolló en clase.

SOBRE LA PRÁCTICA DOCENTE

PROPOSITO: Diseñar y aplicar una situación didáctica utilizando material didáctico novedoso, interesante de acuerdo a la propuesta de trabajo, fortaleciendo aprendizajes esperados del campo de Pensamiento Matemático.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

La maestra inicia explicando que van a jugar con 4 juegos didácticos, explica las reglas del juego de cada uno, les menciona que van a trabajar por equipos y que todos se deben involucrar, así mismo, deberán entre ellos autoevaluarse y corregirse en el caso de no cumplir, jugarán por 20 minutos en cada equipo; menciona que en el juego 1 “La taquería” se van a poner de acuerdo quienes van a vencer y quienes van a comprar y luego cambiar los roles y se tendrán atentos para ver si su compañero que pone en la tortilla la cantidad de ingredientes solicitados; en el juego 2 “Lotería numérica” elegirán a un compañero que dirá las tarjetas; en el juego 3 “Chimuelitos” ayudarán a los niños a poner los dientes; en el juego 4 “La pizzería” cada niño va a tener su tablero de pizzas, lanza los dados y colocarán la cantidad que cayó.

Los alumnos se mantienen concentrados en cada juego, se organizan entre ellos, deciden quién va a empezar primero y quien enseguida, en el juego de la “pizzería” los alumnos lanzan los dados donde identifican el numeral de pepperoni que colocaran en su pizza según la cantidad que caiga en la cara de un dado y en el otro dado le indicará el color de pepperoni que van a colocar en su pizza, es decir, atienden dos consignas al mismo tiempo, los alumnos se observan entre ellos y se corrigen si es necesario, en cantidades pequeñas no presentan dificultad, identifican y cuentan uno a uno los pepperoni para atender la consigna, rotan la participación y muestran comprensión del numeral relacionándolo con la cantidad.

En el juego de “Chimuelitos” los alumnos también atienden dos consignas, en una ruleta giran la manecilla y les indica la cantidad de dientes que habrán de agregar o quitar y en la otra ruleta les indica el tipo de diente el cual era sano, con caries avanzado o leve, los alumnos se organizan

deciden quien inicia, identifican el número y la consigna de agregar o quitar sin dificultad, cuentan, colocan, se quedan sin dientes y disfrutan cuando colocan dientes a un niño o niña según sea la cara que hayan elegido.

En el juego “lotería numérica” se identifica cierta dificultad en algunos niños, al nombrar las tarjetas, cuando estas son de numerales mayor a 10, nombran la figura de la tarjeta, y cuando presentaban falta de conocimiento decían “esta” “esta”, en esos momentos la maestra los acompañaba guiándolos para que contaran y el último número mencionado indica la cantidad, en este juego los alumnos en general identifican numerales, cuentan, observan, relacionan y se divierten.

En el juego “La taquería” los alumnos se comunican, dialogan entre ellos para decidir quién es el chef y quien el comensal, se autocorrigen cuando piden su taco con 3 aguacates, 2 frijoles, 1 carne, 5 papas, disfrutan jugar, platican mencionando que no les gusta algún ingrediente, y cuando alguien se equivoca se ríen a carcajadas y se corrigen.

Los alumnos tienen la oportunidad de cambiar de lugar para participar en los 4 juegos en aproximadamente 20 minutos en cada juego, se nota que los alumnos se divierten y aprenden al mismo tiempo.

LOGROS ALCANZADOS

A través de estos juegos los alumnos han avanzado en sus conocimientos y habilidades matemáticas, cuentan de forma ascendente con un rango mayor a 10, identifican el número escrito, relacionan la cantidad con el símbolo, disfrutan el juego y han aprendido a trabajar en equipo aunque hay que seguir trabajando en ello, porque de repente existen diferencias entre ellos, lo cual ocasiona que los resultados obtenidos no sean los esperados, también se le pregunta ¿cómo evalúas los aprendizajes planeados? menciona que evalúa de acuerdo a lo que han en relación a lo que se espera que logren, es decir, el conocimiento y además las habilidades que ponen en práctica para solucionar las posibles dificultades que se les presenten.

La sugerencia en cuanto a desarrollo y aplicación de los juegos que se hace a la maestra es observar y conocer el avance de cada niño, para así poder hacer adecuaciones a cada juego, hacerlos más retadores para que los alumnos sigan aprendiendo.

EVIDENCIAS:



Juego "la pizzería"



Juego "la lotería numérica"



Juego "los chimuelitos"



Juego "la taquería"

CONCLUSIONES

Se sugiere que se fortalezca el juego como principal herramienta de aprendizaje para los alumnos, creando ambientes agradables, colaborativos y reflexivos; que la docente rete intelectualmente a los alumnos, esto permitirá la construcción de aprendizajes significativos; evaluar los procesos de aprendizaje con un enfoque formativo y el uso de los materiales didácticos permitirán a la docente tener bien definido lo que se va a evaluar; hacer uso de los materiales nueva generación dándole otro desarrollo sin perder el propósito educativo.

La diversidad de materiales tiene propósitos educativos a lograr, sin embargo, la propuesta de trabajo es dar otro proceso de desarrollo que lleve a lograr el mismo propósito, es decir, trabajar cada material didáctico con otras formas, las cuales pueden ser divertidas, innovadoras, situadas, creativas, divertidas donde los alumnos aprendan jugando. Aquí se propone que la educadora se dé a la tarea de implementar situaciones didácticas donde rete el intelecto de los alumnos, donde ellos desarrollen aprendizajes significativos que serán la base para el logro de nuevos aprendizajes.

BIBLIOGRAFIA

Meneses Montero, M. (2001) El Juego en los Niños: Enfoque Teórico. Costa Rica: *Revista Educación*.

SEP (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Méx. SEP.

SEP, Fuenlabrada Velázquez. I. R. & Moreno Sánchez (2022). Libro de la Educadora. México. Dirección General de Materiales Educativos. SEP.