



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

“2022. Año del Quincentenario de la Fundación de Toluca de Lerdo, Capital del Estado de México”.

MATERIAL DIDACTICO

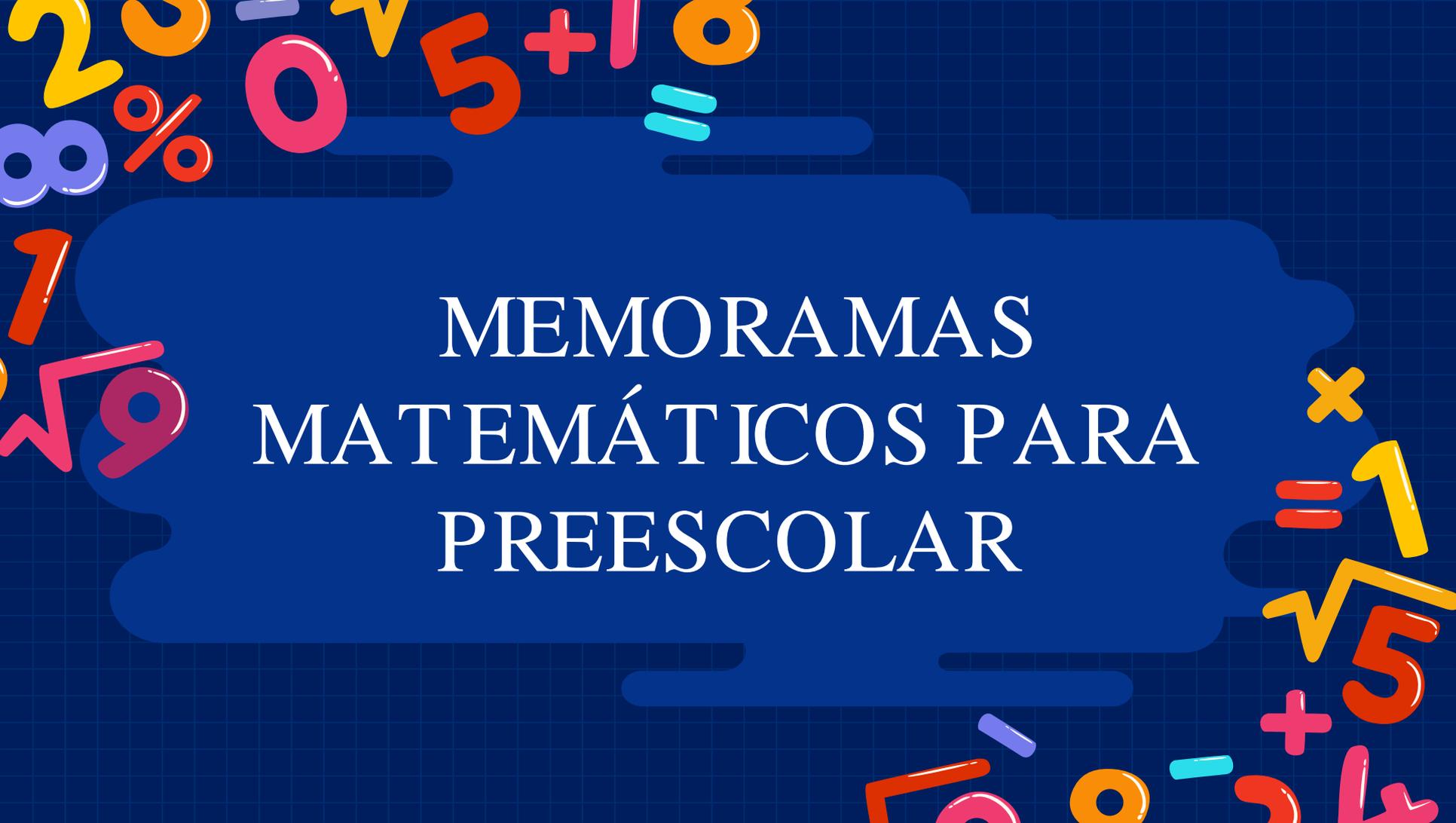
MEMORAMAS MATEMÁTICOS PARA PREESCOLAR

AUTOR: GUADALUPE TERRÓN RÍOS Y MARÍA DEL ROSARIO DOMINGUEZ ARIZMENDI

JARDIN DE NIÑOS “SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ ”C.C.T: 15EJN3531Q

MUNICIPIO: HUIXQUILUCAN

SAN FERNANDO, HUIXQUILUCAN. ESTADO DE MÉXICO A 9 DE DICIEMBRE DE 2022



MEMORAMAS
MATEMÁTICOS PARA
PREESCOLAR

PROPÓSITO:

Los presentes juegos didácticos tienen como intención potenciar las habilidades numéricas de nuestros alumnos en “un ambiente en el que puedan intervenir con interés y curiosidad en las actividades, buscar y desarrollar alternativas de explicación o solución, comentar entre ellos, defender o cuestionar sus ideas”. (Aprendizajes Clave 2017, p.161); buscamos que los niños de etapa preescolar puedan conocer números, cantidades y equivalencias comprender la relación entre diferentes números para que puedan implementar lo aprendido en su actuar diario al momento de contar, calcular, jugar, marcar un número para llamar por teléfono identificar un domicilio, ordenar cosas, buscar alguna página de un libro o comprar a algún producto.

Justificación :

El presente material surge tras la realización del diagnóstico institucional y áulico, donde se detectaron áreas de mejora generalizadas en cuanto al aspecto de número. Así mismo, es implementado debido a que los alumnos demuestran gran interés por el uso y manejo de herramientas tecnológicas en su aprendizaje y debido a que se ha percibido una mayor apropiación de saberes al realizar actividades, dinámicas y juegos. El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo (SEP, 2017)

Introducción:

Los juegos tecnológicos estimulan la coordinación psicomotora del niño, así como sus habilidades para la resolución de problemas. Los memoramas propuestos tienen como propósito favorecer el aspecto de número así como también algunas otras habilidades en los alumnos como las motrices, cognitivas, tecnológicas y sociales.

Se encuentra diseñado de una forma estratégica donde puede ser implementado para los tres grados escolares, ya que tiene variantes y se encuentra dosificado de acuerdo a los procesos de aprendizaje de los niños marcados en los planes y programas de estudio actuales.

En primer año se aborda el conteo de colecciones, en segundo año el conteo, reconocimiento numérico y correspondencia número-cantidad y en tercer año se favorece la identificación de las monedas, su intencionalidad, su uso y la correspondencia número-cantidad.

SA BERES QUE PROPORCIONA:

Este material favorece de forma directa el campo de formación académica de Pensamiento matemático, el aspecto de número y los aprendizajes de:

- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
- Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.
- Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.
- Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.
- Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.
- Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.

Explicación general de su uso

El material propuesto cuenta con instrucciones precisas para cada nivel adaptadas para cada grado escolar.

- Su uso consiste en complementar las situaciones didácticas planteadas por cada docente.
- Se debe jugar como el memorama tradicional, es decir volteando las tarjetas para encontrar los pares correctos.
- Para girar las caras de las tarjetas el usuario tendrá que dar doble clic izquierdo sobre la tarjeta que haya elegido.
- Para regresar las tapas y volver a comenzar el usuario tendrá que dar doble clic izquierdo en las tarjetas nuevamente.
- Gana el que encuentre más pares de tarjetas.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda emplear el material en una pantalla interactiva o en un dispositivo individual.
2. Agregar variantes de acuerdo a los niveles de desempeño de los alumnos.
3. Establecer previamente reglas de participación y explicar el como se debe usar a los alumnos.
4. Implementar en diferentes ocasiones para que los alumnos no pierdan el interés en el juego.
5. Cambiar las imágenes del mismo de acuerdo a los intereses de los alumnos.



1^o
GRADO

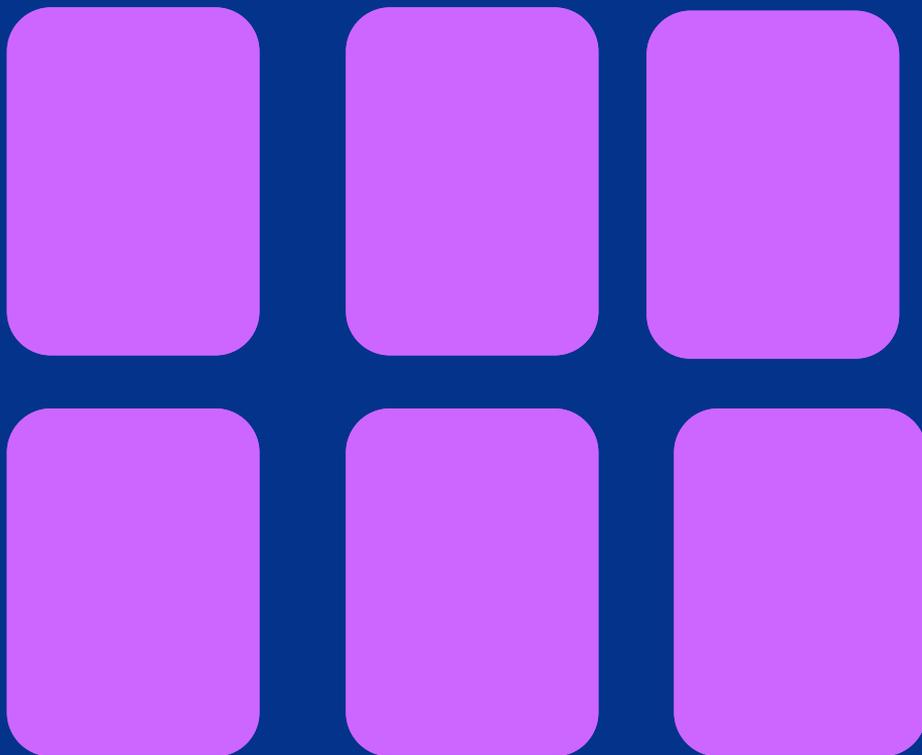
CONT EO



INSTRUCCIONES:

Encuentra la pareja que corresponde de acuerdo a la cantidad de objetos que observes





IMÁGENES RECUPERADAS DE:

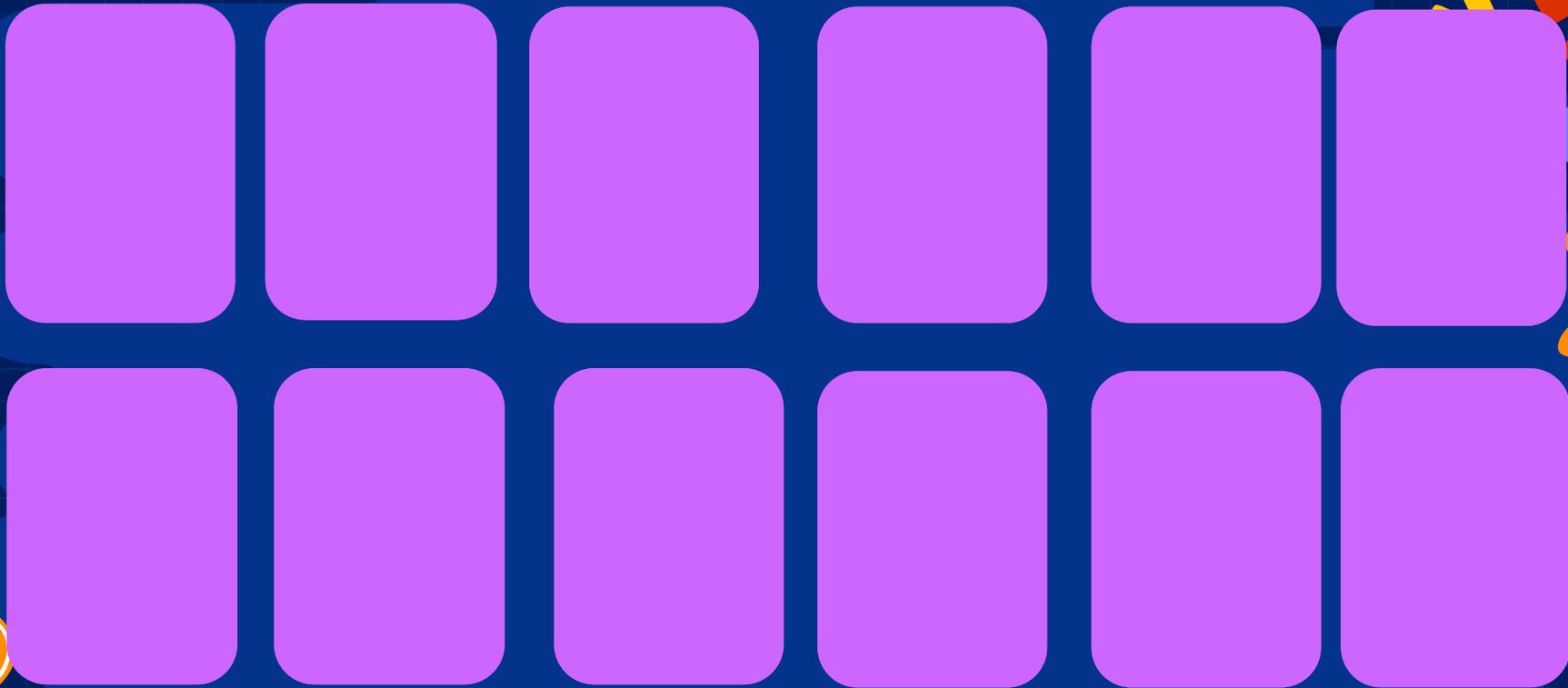
<https://illustoon.com/>

<https://www.pinterest.com.mx/>

<https://pawpatrol.fandom.com/>

<https://www.alamy.es/>

<https://www.freepik.es/>



IMÁGENES RECUPERADAS DE:

<https://illustoon.com/>

<https://www.pinterest.com.mx/>

<https://pawpatrol.fandom.com/>

<https://www.alamy.es/>

<https://www.freepik.es/>



2°

GRADO

CONT EO

APRENDIZAJE QUE SE FAVORECE:



INSTRUCCIONES:



Encuentra la pareja que corresponde, en esta ocasión tendrás que juntar el número con la cantidad de objetos correcta





IMÁGENES RECUPERADAS DE:

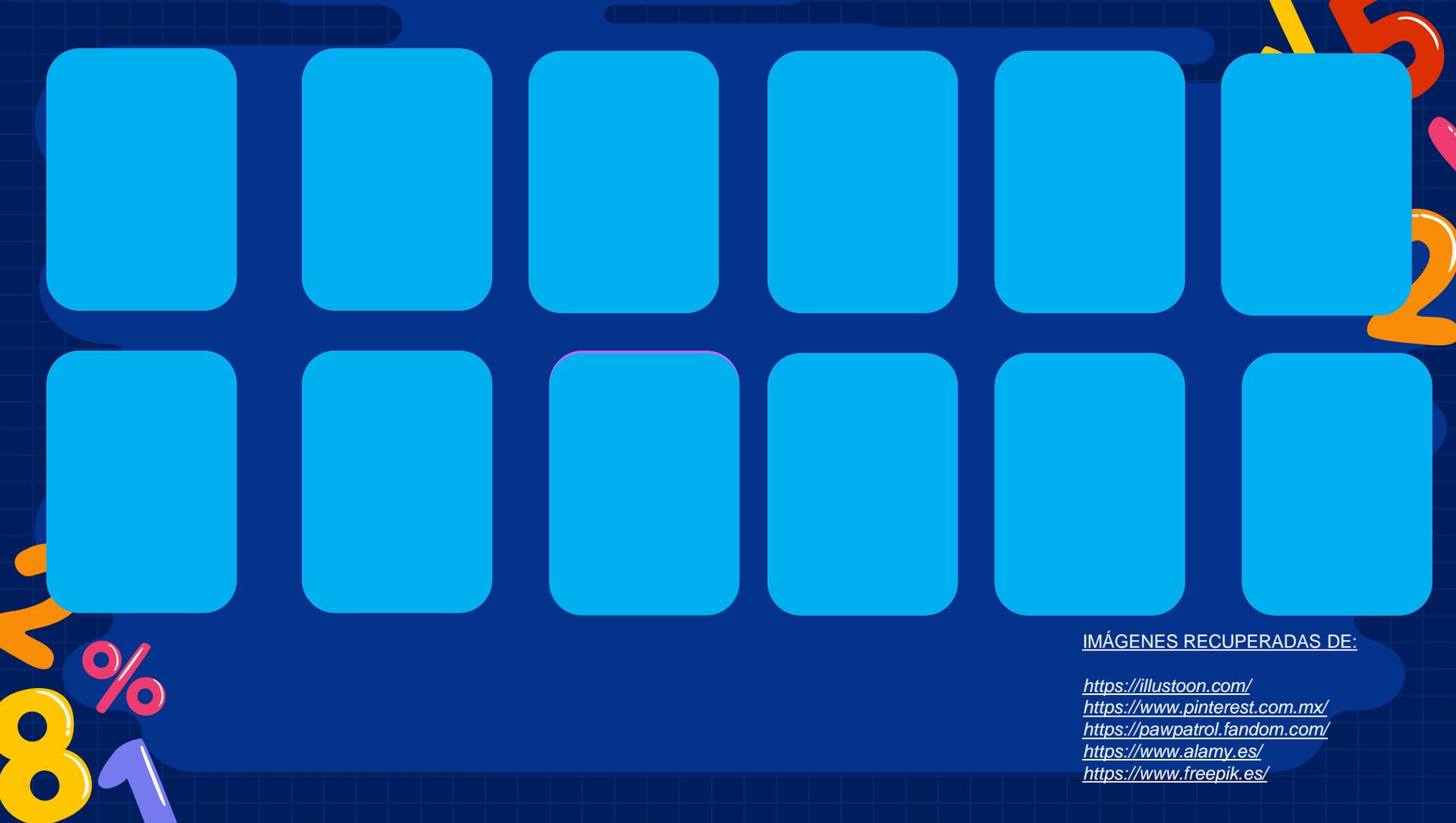
<https://illustoon.com/>

<https://www.pinterest.com.mx/>

<https://pawpatrol.fandom.com/>

<https://www.alamy.es/>

<https://www.freepik.es/>



IMÁGENES RECUPERADAS DE:

<https://illustoon.com/>

<https://www.pinterest.com.mx/>

<https://pawpatrol.fandom.com/>

<https://www.alamy.es/>

<https://www.freepik.es/>



USO DE LAS MONEDAS

APRENDIZAJE QUE SE FAVORECE:



3°
GRADO

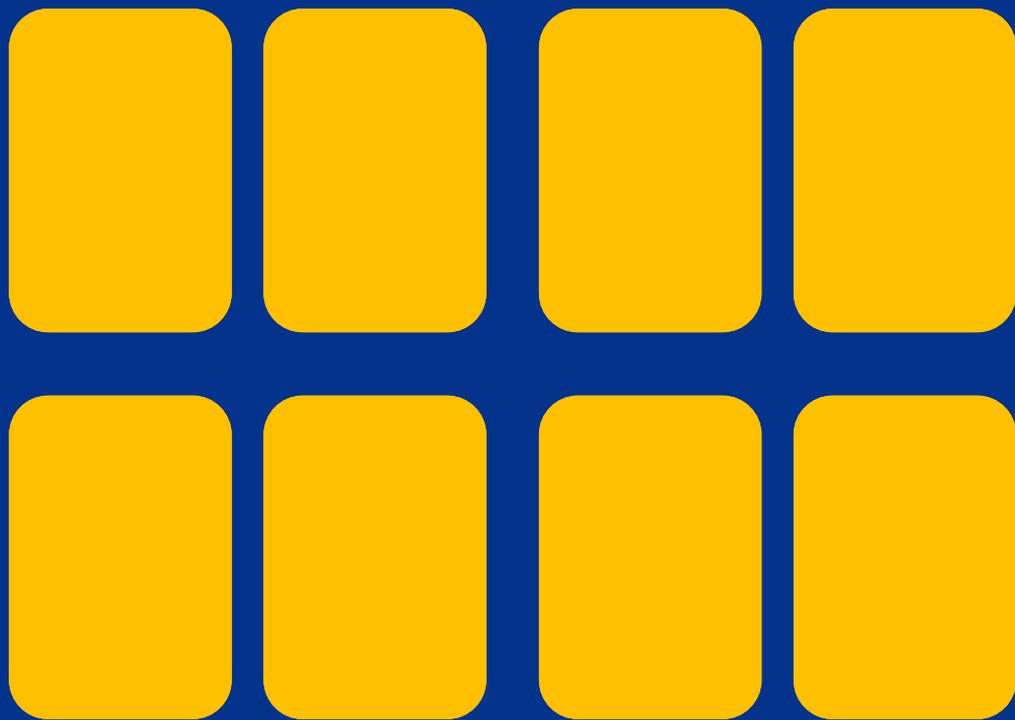


INSTRUCCIONES:



Encuentra la pareja que corresponde, en esta ocasión tendrás que juntar el juguete con la cantidad a pagar





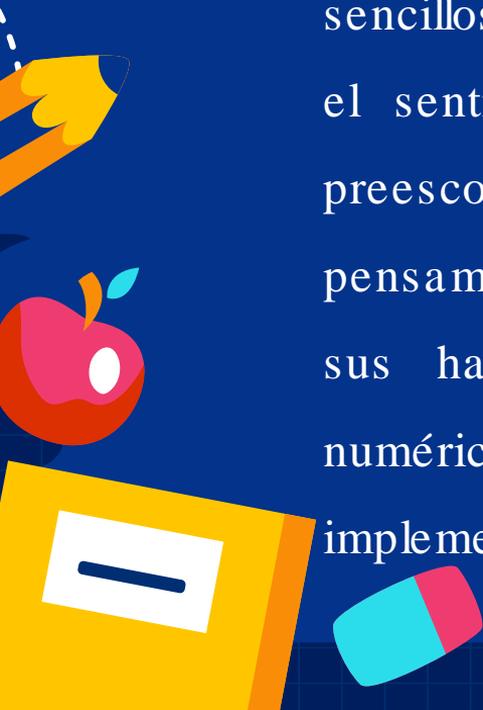
IMÁGENES RECUPERADAS DE:

- <https://illustoon.com/>
- <https://www.pinterest.com.mx/>
- <https://pawpatrol.fandom.com/>
- <https://www.alamy.es/>
- <https://www.freepik.es/>

CONCLUSIONES



Diariamente los pequeños se enfrentan a problemas matemáticos sencillos o complejos, por ello, resulta importante fomentar en ellos el sentido numérico, los juegos propuestos para la etapa preescolar permiten a los niños explorar, interactuar, desarrollar su pensamiento lógico matemático, resolver problemáticas, promover sus habilidades tecnológicas y potenciar sus capacidades numéricas para desenvolverse en la sociedad mediante la implementación de actividades como el presente juego didáctico.





BIBLIOGRAFÍA

- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de Estudio, orientaciones didácticas y sugerencias para la evaluación*. México: SEP.

IMÁGENES RECUPERADAS DE:

<https://illustoon.com/>

<https://www.pinterest.com.mx/>

<https://pawpatrol.fandom.com/>

<https://www.alamy.es/>

<https://www.freepik.es/>

