



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Acervo
Digital
Educativo

Coyotes y gallinas

Autor (a): Joaquín De Jesús García
Jardín de Niños: “Profr. Carlos Hank González”
15EJN1209D
Villa Victoria, México
17 de febrero de 2023



Presentación

Preescolar... una palabra enigmática rodeada de tantos conceptos, sentimientos, ideas, experiencias o simplemente recuerdos; pero este término engloba una epistemología que va más allá de su génesis en las primeras experiencias escolares de la antigua Grecia o Roma como lo menciona Abbagnano, Visalvergui (1992), ya que se podría decir que el nivel es algo joven en la historia de la educación, esto debido a que es hasta los tiempos de Froebel y Schiller, en los que se comienza a hacer uso del término ludificar en la educación, algo que no se había concebido con tanto acento en la anterioridad, esa característica única del preescolar, romántica, pero tan necesaria y tan compleja desde el momento en que tenemos que recordar esa idea de Froebel que apunta a que todo juego infantil no es un juego común, sino algo serio, algo con un significado por ser una copia de la vida cotidiana (Böhm, 2010), eso que le permite al niño expresar su interior e interiorizar ese mismo interior, aquello que debe ser la base en toda educación del infante.

Si bien desde Rousseau partimos con una visión diferente del niño, una visión romántica, que se nutre con las aportaciones de futuros pedagogos que se comenzaron a centrar en el nivel de preescolar para ofrecer una pedagogía acorde a las características de los infantes, de todos es conocido que nuestro país en años anteriores distaba mucho de alcanzar las características sociales para poder ofertar la educación que se planteaba, pero es ahí en donde nace la idea de lo que hoy se entrega en el presente documento.

Podríamos partir de una escena en la cual tenemos a seis hermanos cuidando borregos, cortando y acarreando leña de los cerros del sureste del Estado de México, haciendo adobe, o tantas tareas que el campo en un medio rural marginado conlleva, es entonces cuando ponemos atención a un momento de distracción en el cual con una varita comienzan a trazar en el suelo de tierra un cuadrado, y posteriormente lo empiezan a dividir con líneas verticales y diagonales, buscan piedritas y comienzan a jugar un juego que tú como espectador no puedes comprender, sólo te llama la atención las facciones que denotan sus rostros, será alegría, será diversión, o acaso un raciocinio de cómo poder ganar esa partida. Bueno, eso es lo que se imaginaba el autor del presente documento cuando su padre le contaba fragmentos de su infancia mientras con una varita comenzaba a trazar la tierra nuevamente y le enseñaba

a jugar coyotes y gallinas mientras descansaban para seguir con una jornada de trabajo durante su infancia.

El tiempo siguió su curso y aquel pequeño llegó a ser educador de ese mágico nivel educativo, un docente que durante su praxis en el aula comenzó a llevar esos juegos a su ambiente de aprendizaje con los párvulos que tenía a su cargo, siempre con una finalidad, ya que aquellas actividades lejos de ser sólo objeto de diversión pueden llevar a grandes aprendizajes en los alumnos y el día de hoy, en razón a la implementación del Acervo Digital Educativo se presenta el RDE llamado Coyotes y gallinas, una mezcla de la herencia cultural y las nuevas tecnologías.

En el documento de De Puig y Sático (2008), se menciona que el juego en ese tiempo seguía siendo visto como un medio poco efectivo para el proceso educativo, pese a que ya se llevaban 4 años de trabajo con aquella reforma del 2004 que lo promovía dentro del aula, actualmente, en nuestro programa de estudios vigente se considera a este como la forma de interacción que tiene el niño con otras personas y objetos a fin de favorecer su desarrollo cognitivo y emocional (SEP, 2017), y a su vez, nos abre una infinita gama de actividades que se pueden presentar para abordar con los infantes de 3 a 6 años, pero no debemos de olvidar lo que nuestro programa de estudios refiere a que es necesario diferenciar el carácter recreativo del potenciador de aprendizajes y procesos de razonamiento, ya que no todo juego es educativo, tal y como se menciona al inicio del presente texto, es decir, siempre será necesaria una intención clara y congruente con los propósitos educativos para poder asignar esa connotación pedagógica.

Un aspecto más a considerar es el campo formativo de pensamiento matemático, para ser específicos en el organizador curricular forma espacio y medida, en este encontramos un aprendizaje esperado que nos lleva a que el educando del nivel preescolar pueda llegar a interpretar y ejecutar expresiones con las cuales pueda establecer relaciones espaciales con objetos para poder organizar su espacio (SEP, 2017), para lo cual él o la educadora debe de diseñar actividades que pongan en juego relaciones espaciales de proximidad, orientación y direccionalidad que favorezcan la ubicación en el espacio o de posiciones en el mismo.

Pero... ¿A quién va dirigido el presente material? Podríamos decir que a docentes para aplicarlo con grupos de tercer grado de preescolar o en niveles superiores, pero nos quedamos solamente en preescolar y en el último año de este nivel, la razón radica en que como lo menciona E. Papalia D., Wendkos S. ., Duskin R. (2009), los pequeños de 3 años todavía no comprenden las relaciones del espacio, ya que es en los preescolares mayores en donde pueden utilizar y transmitir la comprensión espacial obtenida a través de modelos o mapas; entonces, si tenemos un recurso que atiende a la ubicación espacial, es favorable aplicarlo con pequeños del tercer grado del jardín de infantes.

Si bien en el documento Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación preescolar, Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación (SEP, 2017), se menciona en el apartado de materiales escolares que se pondrá a disposición de toda la comunidad educativa diferentes RED's, esto hacía alusión a la comprensión del programa y del favorecimiento de habilidades digitales, sin embargo con base a la propuesta del ADE, el diseño y elaboración de estos recursos lleva al docente a pensar en algo que trascienda en el ámbito educativo, en este caso un juego que permita adentrarse en el desarrollo del aprendizaje esperado “ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia” (SEP, 2017, p. 230), con el cual se elabora un material que apoye a transformar la práctica pedagógica de los docentes en servicio.

Es importante aclarar que la actividad no estereotipa roles de género o promueve alguna discriminación hacia alguna persona, por el contrario, favorece la convivencia así como el trabajo en equipo y colaborativo cuando es aplicada de manera grupal, de igual forma cuando se aborda en parejas promueve una sana convivencia, además al ser un material que fácilmente puede ser impreso se pone al alcance de la mayoría de quienes quieran aplicarlo en el aula con sus pequeños.

Ya en la práctica, el jugar Coyotes y gallinas con los alumnos resultó muy provechoso para el docente, ya que promovió el desarrollo de las habilidades de desplazamiento de los

alumnos en un espacio determinado; cuando fue aplicado en un primer momento al dar la explicación del mismo a los alumnos los pequeños se mostraban interesados y favorecían la comprensión de normas y reglas para el juego, la convivencia y también el uso de términos de ubicación espacial como: arriba, abajo, a la izquierda o derecha, claro está siempre con la consigna de evitar términos como “para allá”, “hasta acá” o “ahí”; y fue de esas experiencias en donde se pensó en crear un material para compartir a los demás, ¿qué se tuvo que realizar? Cambiar el dibujo del tablero en cartulina por un diseño de autoría propia de manera digital, dibujar cada uno de los avatares y tratar de simplificar las instrucciones del mismo para llevarlo a la práctica, a fin de que todos los que lo leyeran pudieran comprenderlo.

El RDE puede favorecer no sólo ese campo formativo, sino mucho otros aprendizajes esperados de otros campos, sin embargo, por el momento se cierra a sólo aplicarlo en Pensamiento matemático para no divagar en su aplicación. ¿Qué se sugiere? Jugarlo, animarse a explorarlo y tal vez descubrir alguna modificación que se le pudiera realizar u otra aplicación.

En conclusión, se ofrece un material que sea divertido para los niños, que los lleve a un reto cognitivo, que favorezca un aprendizaje esperado en un ambiente de convivencia sana y recreativa pero que no pierda el sentido pedagógico que enmarca la educación preescolar.

Referencias

Abbagnano A. Visalberghi, A. (1992). *Historia de la pedagogía*. México. Fondo de Cultura Económica.

Autoría propia (2023). *Imágenes utilizadas en el RDE*. México

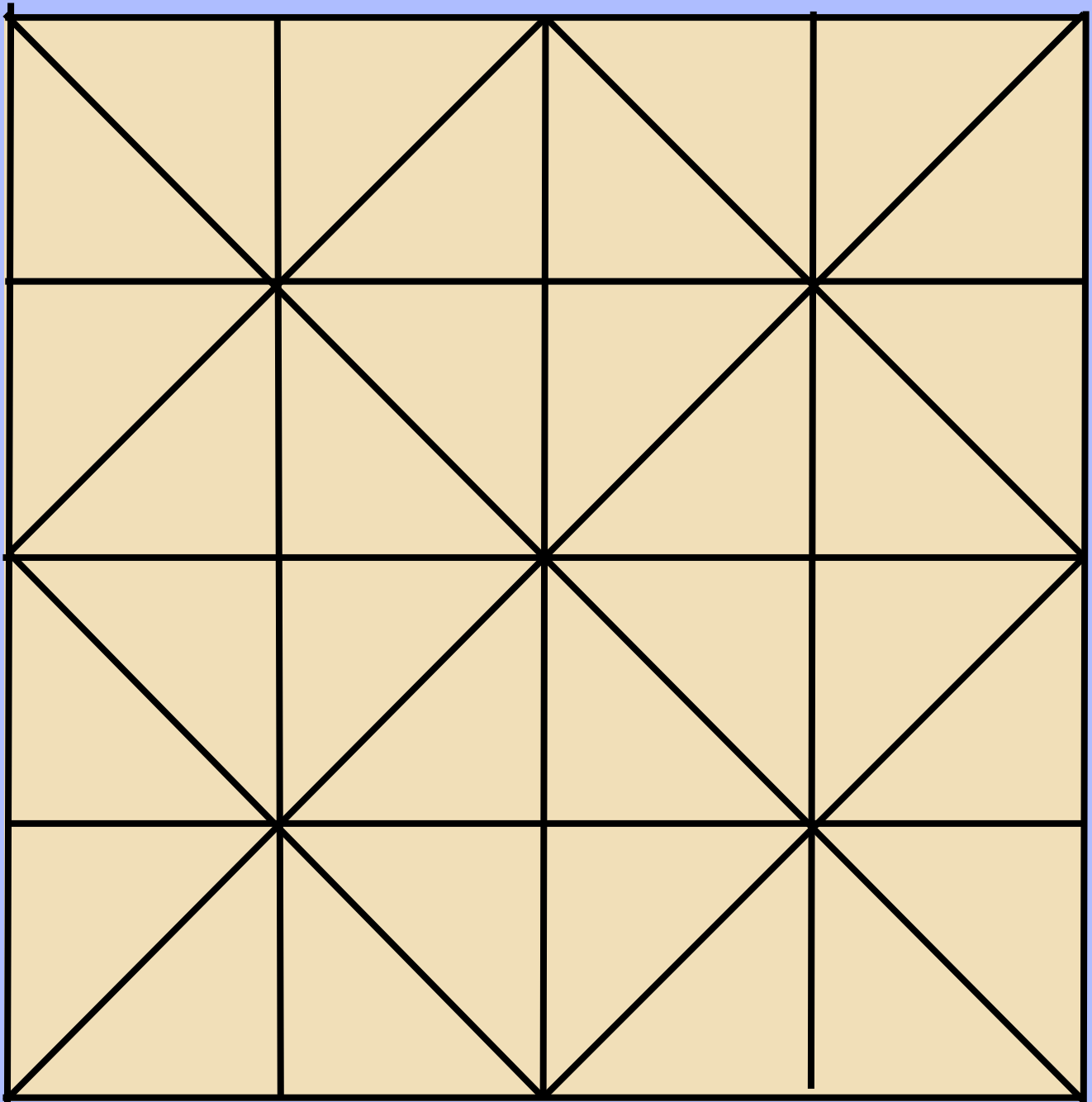
Böhm W. (2010). *La Historia de la Pedagogía: Desde Platón hasta la actualidad*. 1ed. Villa María. Eduvim.

De Puig I. Sático A. (2008). *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil (4-5 años)*. Puebla. Representación de Impresores Nacionales.

Papalia D., Wendkos S., Duskin R. (2009). *Psicología del desarrollo*. México. Mc Graw Hill.

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de estudio. Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación*. México.

Coyotes y gallinas

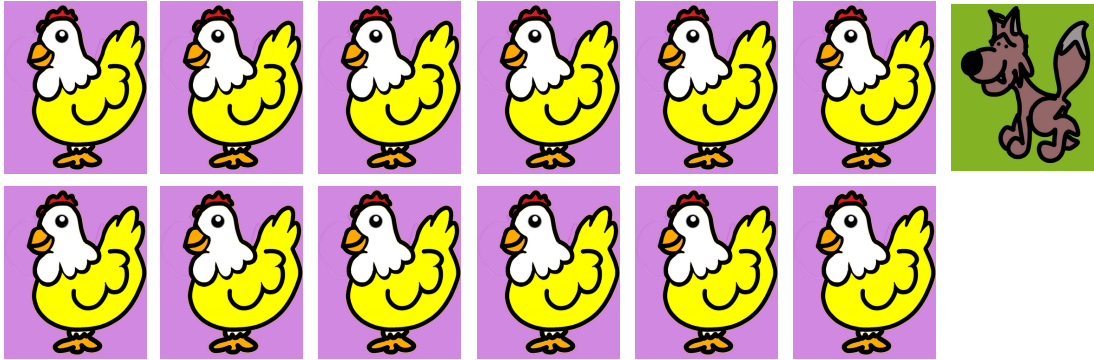


Campo formativo: Pensamiento matemático

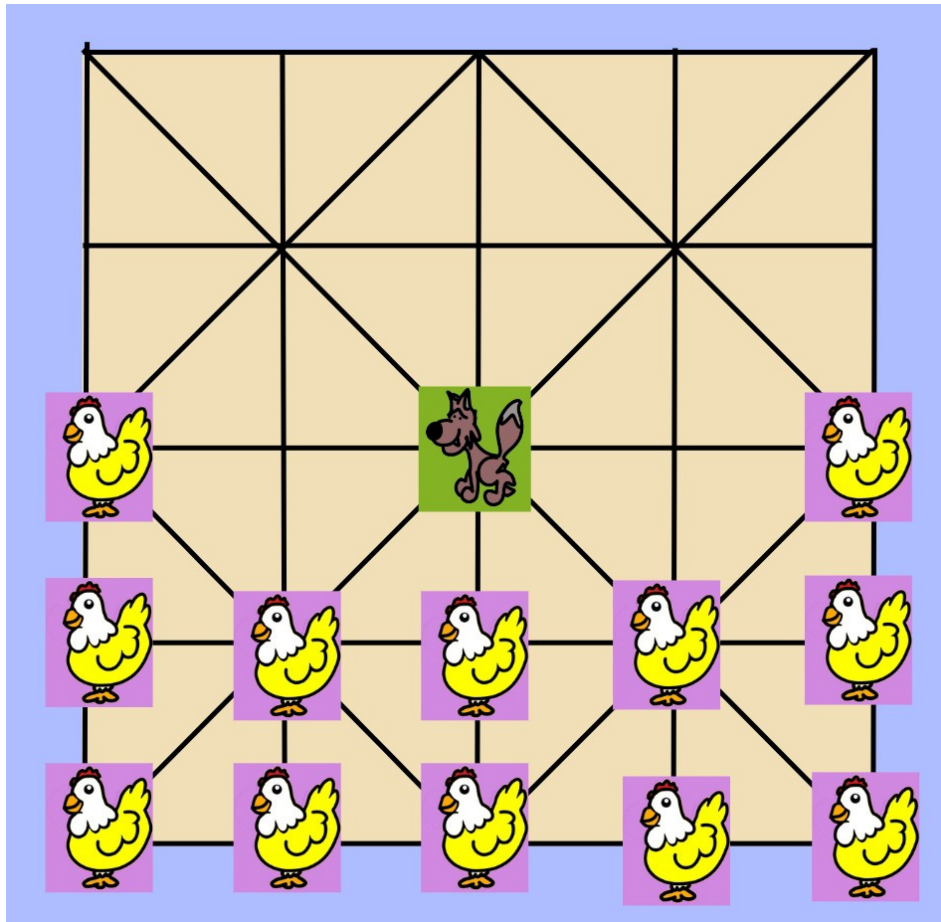
Aprendizaje esperando: Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia (SEP, 2017, p230)

Instrucciones

- Recorta las siguientes gallinas y el coyote para usarlas como avatares y poder jugar.



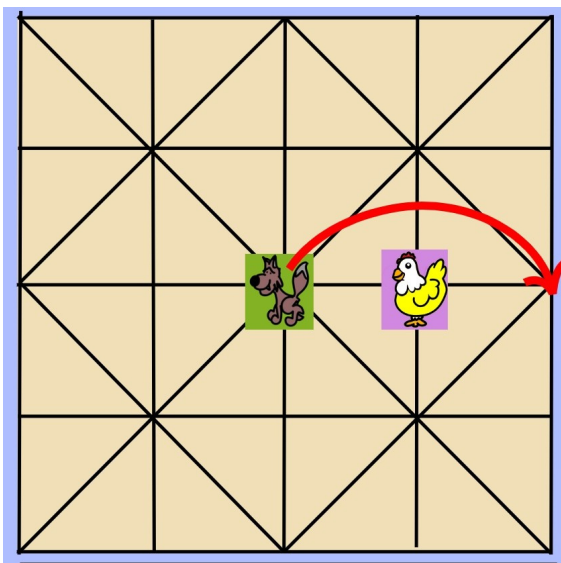
- Posteriormente coloca cada uno en las intersecciones del tablero como se muestra en la siguiente figura:



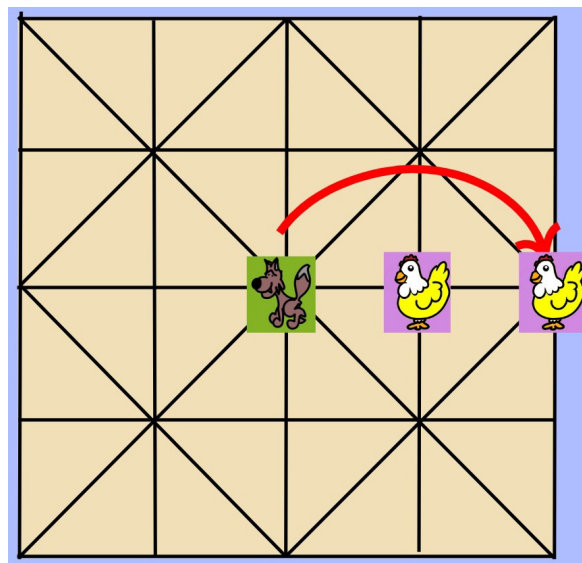
El juego se realiza entre dos jugadores, cada uno selecciona ser coyote o gallina, estos se pueden mover en todas las direcciones saltando entre los cruces de las líneas uno a la vez, turnandose uno a uno la participación.

- El juego consiste en que las gallinas ganen si logran cruzar 5 al otro lado del tablero, y el coyote gana si se come a más de 10 gallinas, para ello:
- El coyote se come a las gallinas cuando pasa sobre ellas a la siguiente intersección en línea recta ya sea horizontal, vertical, y diagonal.
- Las gallinas se pueden defender y atrapar al coyote siempre y cuando una gallina proteja a la otra formada detrás de ella en una misma línea recta.
- El primer turno corresponderá a las gallinas realizando el primer movimiento.
- Ambos movimientos se explican en el siguiente gráfico:

El coyote se puede comer una gallina.



El coyote no puede comer porque la gallina está protegida por otra



Para jugarlo de manera grupal en el aula, se sugiere imprimir las imágenes del coyote y las gallinas, recortarlas y pegarles cinta adhesiva en la parte posterior. Proyectar el tablero y pegar las imágenes en el espacio correspondiente. Asignar el rol de los jugadores en donde los alumnos se enfrentan contra el docente, considerando que los movimientos se realizarán siguiendo las indicaciones de ubicación que mencionen los niños.