



Uso de materiales lúdicos para fortalecer los principios del conteo

Acervo Digital Educativo

Autoras: **Alicia Angélica Cortéz Delgado Y
Marlenne Aguilar Reyes.**

Jardín de Niños: **Paulo Freire**

CCT: 15EJN3733M

Municipio: **Tepetlaoxtoc**

09 de diciembre de 2022



ACERVO DIGITAL MATERIAL DIDÁCTICO

USO DE MATERIALES LÚDICOS PARA FORTALECER
LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO

INTRODUCCIÓN

Este documento es un recurso digital que sirve como medio didáctico, diseñado con la intención de apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje; para su elaboración y desarrollo nos sustentamos en los planteamientos del plan y programa de estudio en el Campo de Pensamiento Matemático, en el Organizador Curricular Número.

“...El material didáctico son herramientas de aprendizaje que apoyan al niño emocional, físico, intelectual y socialmente, es decir auxilian en la búsqueda de su desarrollo integral. Además son medios para estimular el aprendizaje, desarrollando la capacidad creativa “Cedeño, M. (2004), es por ello que en esta presentación se difunde cómo a través del uso de material didáctico en el juego de la granja, se logró en los alumnos de segundo grado del jardín de niños Paulo Freire, la apropiación del conteo numérico del 1 al 10, la clasificación por colores, identificación de número escrito, además de la correspondencia uno a uno y principio de cardinalidad, implicando un reto cognitivo importante en los estudiantes.

A lo largo de esta presentación se podrá identificar el proceso que los niños fueron adquiriendo al jugar con material manipulable, en este caso huevos de colores de unicel, mismos que son significativos para el contexto del estudiante; complementando con un coro que los motivaba a mantener su atención y coordinar sus acciones además de permitir la participación activa durante la puesta en marcha del juego.

Desarrollo

En esta actividad el juego tuvo un papel muy importante ya que, estimula de manera efectiva la inteligencia de los alumnos, le permite al niño realizar lo que desea y lo ayuda en los aspectos sociales ya que puede llegar a tener control de sus impulsos y aceptar normas de acuerdo al juego en el que se está incluyendo. (Antunes, 2004, p. 147).

A continuación, se presenta el juego como principal estrategia ya que le permite al niño-a, experimentar y manipular, bajo una consigna clara asignada, con materiales diversos que tienen a su alcance y son de uso común en su contexto inmediato (sombrero de paja, conos de huevo, huevos de unicel, canastas). En el juego del granjero, se pretende que los niños aprendan y se apropien de un aprendizaje de manera llamativa y retadora.

“Es importante considerar que no todas las actividades planteadas son realmente consignas que impliquen problemas por resolver. Estas deben indicar lo que se espera de los alumnos pero sin decir el cómo, pues ellos deben buscar el camino a la solución y los recursos que requieren para ello, con lo que movilizan sus habilidades y conocimientos”. (Aprendizajes Clave, 2017, p. 231).

En la siguiente secuencia de actividades se presentan de manera gradual los procedimientos seguidos con los alumnos como medio para el aprendizaje, en donde a través de diversas consignas se logró que los alumnos se enfrentaran a retos cognitivos

Actividad 1: clasificación por color.

“El sentido pedagógico de un material va más allá de su apariencia, pues está definido por la forma en que usted decida utilizarlo. Los materiales son los recursos que ayudan a propiciar un proceso de aprendizaje, son medios para expresarse y comunicarse y son un apoyo para el razonamiento de los niños, y no pasatiempos o instrumentos para entretenerlos y controlarlos.” (Libro de la Educadora, 2020, p. 8)

Con el apoyo de este material que se propone queremos estimular la participación, la atención, el interés y la alegría por la manipulación del mismo, tratando que sea atractivo, dinámico, enriquecedor y de fácil acceso, es por ello que los invitamos a ser partícipes en su elaboración.

Para dar inicio al juego de la granja los alumnos eligieron de qué color se pintarían los huevos, todo el grupo participo, una vez listos, situándolos en un espacio amplio se les repartió una canasta de plástico y un cartón donde se colocan los huevos, para dar realce al rol del granjero los alumnos propusieron usar un sombrero para estar más adentrados en su papel.



Paulo Freire, JNPF (2022) Uso de materiales lúdicos. [fotografía]. Tepetlaoxtoc.

Se dispersan 150 huevos de diferentes colores al centro del aula, los alumnos sentados alrededor de ellos, iniciaron con la recolecta de huevos, siguiendo la consigna por color que las educadoras les daban: granjeros salgan a recolectar huevos de color amarillo, huevos rojos, etc. La siguiente consigna para llevar a cabo fue: todos los huevos que son iguales ponlos juntos en el cono de cartón.



Paulo Freire, JNPF (2022) Uso de materiales lúdicos [fotografía], Tepetlaoxtoc.

Actividad 2: conteo del 1 al 10

“Con base en las posibilidades cognitivas de los niños de preescolar, los aprendizajes esperados se circunscriben a experiencias sobre conteo de colecciones de hasta 20 elementos y a la representación simbólica convencional de los números del 1 al 10, por medio de diversas situaciones de comunicación que diferencian sus usos” (Aprendizajes Clave para la educación integral, 2017, p. 222). Mediante esta actividad los alumnos se apropian de la serie numérica del 1 al 10 de manera oral, así como de estrategias a la hora de contar.

En el juego de la granja los alumnos después de la recolecta por colores, eligen un solo color, regresan el resto de huevos al centro y ahora la consigna es recoger 10 huevos del color que prefirieron, los ordenan en su cartón y verifican junto con la maestra que son la cantidad solicitada, usando distintas estrategias de conteo como el señalar con el dedo, seguir los objetos con la vista, separar los huevos ya contados o formar una fila.

Fotografía 3



Fotografía 4



Paulo Freire, JNPF (2022) Uso de materiales lúdicos [fotografía], Tebetlaoxtoc.

Actividad 3: la correspondencia del número en preescolar

Con la canción “la gallina turuleca”, los granjeros irán colocando en el cono de cartón, la cantidad de huevos que en la letra escuchen, llevando correspondencia de uno en uno, haciendo la pausa que se marca, cantarán en voz alta para ir contando de manera oral y al mismo tiempo ir colocando el huevo que corresponde. Dicha actividad fue de gran interés y se tornó divertida para todos los alumnos, la memorizaron con facilidad y seguían el ritmo al momento de ir contando oralmente.

Los alumnos se muestran entusiasmados, atentos, siguen la consigna, llevan correspondencia de uno en uno al ir colocando el huevo que corresponde a la cantidad numérica que escuchan de la canción. Su acomodo lleva un orden de arriba-debajo de izquierda a derecha, en fila, según la manera en que a cada alumno se le facilitó.



Paulo Freire, JNPF (2022) Uso de materiales lúdicos [fotografía], Tepetlaoxtoc.

“Una vez que los niños han aprendido a contar de manera oral (al menos de los primeros números) puede utilizar en el aula una serie numérica escrita, colocada en un lugar visible” (Aprendizajes Clave para la Educación Integral, 2017, p. 234)

“Los números pueden estar en el mismo color para todos, sin colecciones asociadas, porque así comprenderán que los números como los signos se usan para comunicar la cardinalidad de una colección, el orden que ocupa un objeto en una colección (ordinal), o bien, identifican un objeto o persona (código). (Libro de la Educadora, 2020, p. 187)

Con el uso de la misma canción “la gallina turuleca” y el empleo de una recta numérica (del uno al diez) colocada en el piso, donde todos los números son del mismo color y tamaño y escritos convencionalmente, se invita a los granjeros a colocar un huevo en cada número, siguiendo el ritmo y la letra de la canción, haciendo la pausa que debe, llevando la correspondencia de uno en uno que escuchan.



Paulo Freire, JNPF (2022) Uso de materiales lúdicos [fotografía], Tepetlaoxtoc.

Otra variante de esta actividad es que los granjeros salten sobre los números coordinando lo que escuchan con lo que observan, es decir, el número que se menciona en la canción lo deben pisar con ambos pies reconociendo el numero escrito.



Paulo Freire, JNPF (2022) Uso de materiales lúdicos [fotografía], Tepetlaoxtoc.

“...Saber contar implica tomar solo un objeto (y no dos, ni tres o ninguno) cuando se dice un número sin perder el control del orden de la serie al terminar de contar se debe, además reconocer que el último número que se nombro dice cuántos objetos tiene la colección...” (Aprendizajes Clave para la educación integral. pp. 236.)

El juego de la granja se convirtió en una experiencia que la escuela les brindó, en la que fueron comprendiendo que a cada huevo le corresponde un número y que la correspondencia uno a uno consiste en la asignación de una palabra-número a cada uno de los objetos de un determinado conjunto en el que todos los huevos tenían que ser contados solo una vez.

Fue de gran apoyo la canción de “la gallina turuleca” para la apropiación del conteo, ya que en el coro de esta se menciona la serie numérica del uno al diez, que aunada al ritmo y entonación se convierte en una gran motivación para los alumnos quienes ampliaron el periodo de escucha atenta, pusieron en juego la memoria, seguimiento de la consigna, movimientos corporales libres siguiendo el ritmo, el goce y la diversión.

Actividad 4: representación del número.

Invitar a los granjeros a que en su cono de cartón, ordenen los huevos marcados con la serie numérica del 1 al 10, llevando el conteo oral por correspondencia siguiendo la canción “lagallina turuleca” la cual cantaran los alumnos para dar tiempo a que el granjero encuentre el huevo con el número que corresponde para ordenar la serie. Al terminar de ordenarlos se pide al alumno que mencione cuantos huevos hay en total, deberá comunicar cuantos tiene apoyándose de la representación gráfica que observa.

Cabe señalar que esta actividad surge de la necesidad y propuesta de los alumnos por marcar los huevos con el número gráfico y así fuera más fácil para ellos acomodarlos en el orden que indica la canción; como educadoras visualizamos un reto intelectual para los alumnos en el que la serie numérica escrita les serviría como guía.



Paulo Freire, JNPF (2022) Uso de materiales lúdicos [fotografía], Tepetlaoxtoc.

Conclusión

“El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representan un problema o un reto.” (Aprendizajes Clave para la educación integral, 2017, p. 219)

“En el aprendizaje influyen el ambiente del aula y la organización de las situaciones. Los aprendizajes que requieren el uso de herramientas matemáticas como el conteo y los números necesitan tiempo porque las posibilidades de aprender resolviendo de cada alumno dependen de sus conocimientos y experiencias (la edad puede ser un referente para comprender algunas características de su forma de pensar)” (Fuenlabrada, Irma, ¿hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas? ...Tampoco. Entonces... ¿Qué?, 2009).

- La aplicación del juego de la granja permitió que los alumnos desarrollaran capacidades propias del pensamiento matemático y pusieran en juego habilidades para la resolución de problemas, resaltando la importancia del uso de materiales innovadores y atractivos.
- Al finalizar el desarrollo del juego; los alumnos lograron la apropiación del conteo numérico, el conteo por correspondencia, la agrupación por colores, el reconocimiento del número escrito, desarrollaron su imaginación al ser los protagonistas del juego, se favoreció la escucha atenta y el seguimiento de indicaciones, así como habilidades sociales.

Referencias

Antunes, Celso (2019) “juegos para estimular las inteligencias múltiples”. Narcea.

Aprendizajes Clave Aprendizajes clave para la educación integral. (2017). SEP.

Cedeño, M. (2004). “programa del uso de material didáctico, basado en el método Montessori”

Fuenlabrada, Irma (2009) ¿hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas? ...Tampoco. Entonces... ¿Qué?. SEP

[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/@TERESAFERNANDEZESPEJO5377](http://www.youtube.com/@TERESAFERNANDEZESPEJO5377) “la gallina turuleca 1”