



EDOMÉX
DECISIONES PRIMAS, RESULTADOS FUERTES.



Acervo
Digital
Educativo

Famimemorama del 1 al 10

Autora: Ana Gabriel Venegas Alvarado

Instituto Huitznahuac
15PJN0075D

Chiautla, Estado de México

25 de noviembre de 2022



Introducción

El juego es algo esencial para el ser humano, ni que decir de la importancia que tiene en los niños, de tal modo que debe estar presente durante toda su infancia e incluso más allá. Como adultos hemos tenido participación en algunas actividades lúdicas que son muy divertidas, pero nos perdemos dichos momentos pues nos negamos a vivir esta experiencia y optamos por ser solo observadores. Pero justo es nuestro temor a fracasar en el intento el que nos impide participar y ahora como adultos buscamos la “competencia” ante toda actividad que realizamos o “ser el número uno”, cuando perdemos de vista que lo más importante es divertirse y pasarla bien.

Desde Jean Piaget, psicólogo renombrado y personaje importante dentro de la educación y el desarrollo de los infantes, nos hace referencia a que “los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De manera que el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo”. Si bien ahora como adultos nuestras ocupaciones nos alejan del objetivo principal “diversión”, quienes tienen oportunidad de fungir como padres, cuidadores y/o tutores pueden retomar este camino a través de los pequeños e incluso nosotros como docentes.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF (por sus siglas en inglés) en la publicación, “Aprendizaje a través del juego” se hace mención que, en el período preescolar, las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Por lo que durante este período se hace vital la estimulación y el aprendizaje que pueda darse a través del juego, lectura, canto, así como de las interacciones entre pares y con los adultos que cuidan del niño (llámese padres, tutores, cuidadores, familiares, docentes, etc.). El juego en esta etapa preescolar les permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que los rodea asimismo que utilizan y desarrollan su creatividad e imaginación.

Los infantes del nivel preescolar, no obstante, se enfrentan a la adquisición de nuevos aprendizajes formales. A propósito, a esta edad (3-6 años) algunos alumnos utilizan el lenguaje para relacionarse con los demás, comprenden algunas palabras tanto de la lengua materna como del inglés, tienen conocimiento de la numeración (conteo, identificación de números, solución de problemas) y de igual forma surge el interés por explorar a través del juego. En ese sentido, la importancia de crear material didáctico contemplando las necesidades e intereses que tiene la comunidad escolar anclado al juego, que será siempre una herramienta primordial dada nuestra naturaleza humana.

A continuación, se presenta el Material Didáctico “Famimemorama del 1 al 10” como herramienta para reforzar en las alumnas y los alumnos de preescolar algunos de los aprendizajes esperados pertenecientes al organizador curricular 1 “Número, álgebra y variación” dentro del organizador curricular 2 “Número”. Dichos aprendizajes esperados forman parte del Campo de Formación Académica de Pensamiento Matemático que podemos encontrar en Aprendizajes Clave para la Educación Integral:

- Contar colecciones no mayores a 20 elementos.
- Comunicar de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Dentro de la misma bibliografía de Aprendizajes Clave en el apartado de Pensamiento Matemático en Preescolar, se destaca que las matemáticas además de propiciar se adquieran conocimientos lógicamente estructurados, la finalidad de incluir matemáticas desde este nivel básico propiciará en los pequeños procesos para desarrollar otras actividades cognitivas (clasificar, analizar, inferir, generalizar, abstraer) así como fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento inductivo, deductivo y analógico. Una razón más para destacar la creación de este material didáctico.

Desarrollo

Pensamiento matemático y matemáticas no son lo mismo, el pensamiento matemático es “la forma de razonar para resolver problemas provenientes de diversos contextos, ya sea que surjan en la vida diaria, en las ciencias o en las propias matemáticas”. Este pensamiento que es lógico, analítico y cuantitativo, también se apoya de estrategias no convencionales que implican un razonamiento divergente, novedoso o creativo lo cual las hace ser parte también del pensamiento matemático.

Por otro lado, las matemáticas son un conjunto de conceptos, métodos y técnicas mediante los cuales es posible analizar fenómenos y situaciones en contextos diversos; interpretar y procesar información, tanto cuantitativa como cualitativa; identificar patrones y regularidades, así como plantear y resolver problemas. Proporcionan un lenguaje preciso y conciso para modelar, analizar y comunicar observaciones que se realizan en distintos campos. (SEP, 2017)

Los números forman parte del lenguaje matemático y los alumnos tienen que acceder a ellos a través de situaciones de comunicación. Antes de que aparezcan los números como recurso gráfico para representar la cardinalidad de una colección, los niños usan espontáneamente, si se les permite, otras maneras gráficas para representar cantidades, como palitos, bolitas o dibujos. (SEP, 2020)

Irma Fuenlabrada (2009), a propósito del tema de los números nos comenta que la representación convencional de los números se presenta para ser aprendida por ostentación: “Este es el 2” (se señala) y por repetición para que los niños logren recordarlo y, a la larga, trazarlo; es decir, entre otras cosas, no se consideran espacios de aprendizaje para que los niños enfrenten la situación de comunicar la cantidad de una colección, y con ello vayan reconociendo una de las funciones del número.

Asimismo, se hace mención que los recursos gráficos para expresar la cantidad de objetos de una colección son diversos y los niños los manifiestan si se les da oportunidad

de hacerlo. Desde luego que entre las muchas maneras como los niños resuelven las situaciones de comunicación de la cantidad aparece la representación convencional de los números (1, 2, 3, 4,...), pero no es ni la primera forma de resolver y por supuesto tampoco la única, todo depende de la manera como se plantea la situación de aprendizaje y la actitud de la educadora sobre lo que espera de sus alumnos. Una vez más, nuestro papel como educadores funge un rol importante para favorecer en los alumnos el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.

En el apartado de “Número” del libro de Aprendizajes Clave se menciona que una de las dificultades que presenta la población respecto al tema de matemáticas es la llamada “Problemas en que los datos numéricos demandan separar elementos de una colección”, dichos problemas demandan obtener una o más subcolecciones a partir de una colección original. De ahí la relevancia del presente trabajo, que nos permitirá fortalecer por medio del uso del material didáctico “Famimemorama del 1 al 10”, el aspecto de número enfocado a que los alumnos determinen la cantidad de elementos en colecciones pequeñas ya sea por percepción o por conteo.

Dado que son los adultos quienes rodean al niño de bebé, ellos son quienes le ayudan a conocer su mundo y a desenvolverse en él. A medida que el niño crece, seguirá teniendo nuevas experiencias con adultos y otros niños en programas de desarrollo en la primera infancia y centros preescolares. Durante esa etapa de la vida del niño, serán los maestros y los profesionales de la primera infancia quienes continúen con la tarea de cimentar las bases del desarrollo y aprendizaje del niño. Nuestra participación como docentes cobra demasiada relevancia al ser elementos primordiales que guiarán a los pequeños en su paso por esta etapa preescolar y que mejor que ayudarlos a conocer el mundo que a través del juego, pero ahora en esta etapa más formal, los materiales didácticos.

Los niños y niñas al ser estimulados con amor, juegos, comunicación, canciones y lecturas por parte de un adulto afectuoso durante sus primeros años de vida no son una tarea

tan sencilla como parece, sin embargo, tiene una importante función neurológica: dichas interacciones contribuyen a estimular el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional. Lo que los neurólogos denominan “receptividad mutua”. (UNICEF, 2017)

En los ambientes educativos se encuentran elementos que favorecen y potencian la educación; dichos objetos se han denominado materiales didácticos, que, cuando se utilizan con metodologías lúdicas y ricas en aprendizajes prácticos para los niños, logran fortalecer su desarrollo, propiciar esquemas cognitivos más significativos, ejercitar la inteligencia y estimular los sentidos. (Manrique y Gallego, 2013)

Es menester destacar la importancia del juego en las niñas y niños, así como de la utilización de material didáctico para el favorecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, de este modo surge el interés por la elaboración de este memorama, que no sólo permitirá reforzar un tema en específico (numeración del 1 al 10) sino que además se podrá permitir la convivencia con la familia, pares y/o personas cuidadoras de los niños y niñas que se encuentran en edad preescolar.

Este es un juego tradicional en el que no se exceptúa el cumplimiento de las “reglas del juego”, el primer jugador levanta una carta, mira su contenido y la vuelve a dejar como estaba. Luego levanta otra, y si su contenido es igual que la anterior, se queda con las dos y vuelve a iniciar el juego, y así sucesivamente. Y si en la segunda carta que toma no sale el par, entonces deja la carta y pasa el turno al siguiente jugador. Y gana aquel que tenga mayor número de cartas cuando se hayan terminado.

El memorama, promueve las habilidades de memoria visual y espacial, asimismo se trata de un juego que exige un control de turnos, una coordinación social entre los niños, una invitación a ponerse de acuerdo del orden de turno de cada jugador. Los niños deben esperar su turno de juego y observar que su compañero no haga “trampas”. (Villarreal, 2013)

Los objetivos que se plantean para este material didáctico que lleva por nombre “Famimemorama del 1 al 10” quedan resumidos en los siguientes puntos. Nótese que estos objetivos están planteados en términos particulares de la autora, una vez que se hizo la revisión bibliográfica correspondiente, propuesta por la Secretaría de Educación Pública en sus versiones Aprendizajes Clave para la educación integral, el Libro de la educadora, así como el Modelo educativo para la educación obligatoria.

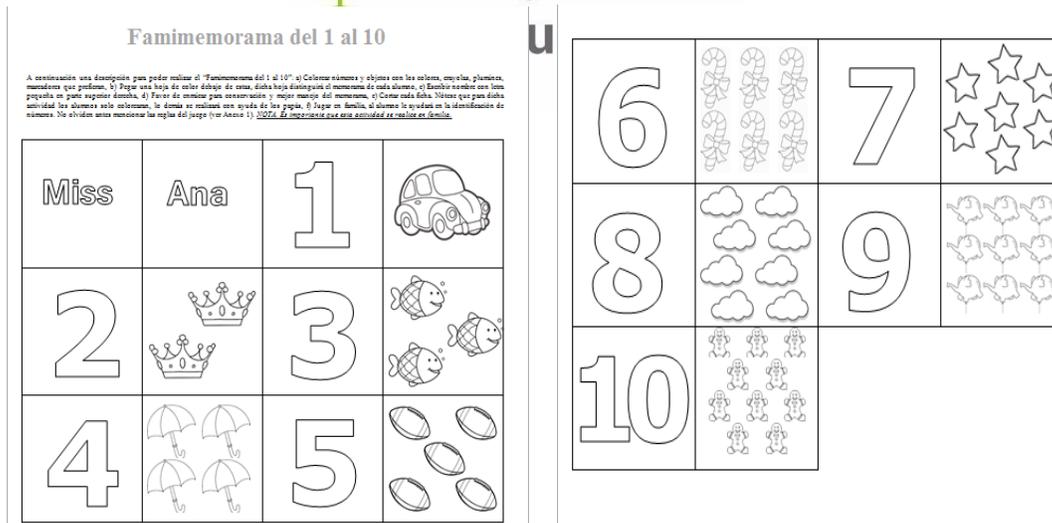
- 1) Optimizar la capacidad de atención.
- 2) Ejercitar la memoria y favorecer el surgimiento de estrategias memorísticas.
- 3) Mejorar la identificación y conteo de los números del 1 al 10.
- 4) Encontrar la relación entre el número y la cantidad de colecciones.

“Famimemorama del 1 al 10” cuenta con 22 cartas en total para formar 11 pares que incluyen los números del 1 al 10. Diez cartas contienen imágenes con los números del 1 al 10 y las otras diez cartas una imagen con la colección perteneciente a la cantidad de cada número. Las otras dos cartas restantes incluyen, en una, la palabra Miss y la otra, la palabra Ana en referencia a la autoría del memorama.

Se recurrió a uno de los elementos de Ofimática: Word en su versión 2010 para la elaboración de este material. Ya en el archivo se recurrió a colocar una tabla para distribuir las piezas. De igual forma se buscaron en la red las imágenes representativas para cada número así como el de las colecciones. En 10 cartas se pusieron las imágenes con números animados, en las otras 10 cartas la imagen con colecciones de objetos de acuerdo a cada número (1-un carro, 2-dos coronas, 3-tres peces, 4-cuatro sombrillas, 5-cinco balones, 6-seis bastones navideños, 7-siete estrellas, 8-ocho nubes, 9-nueve globos de elefante y 10-diez galletas de jengibre). Se afinaron detalles de presentación, tamaños de las cartas así como de las imágenes. Este material se guardó tanto en su versión Word como PDF con el nombre de “Famimemorama del 1 al 10” que estará disponible para compartir. Es importante mencionar que tanto los números como las imágenes están a blanco y negro para que sea una actividad que realicen de igual forma en familia y con ello favorecer la convivencia entre los niños, niñas y sus familiares. De igual modo incluye una leyenda con

las indicaciones que deberán seguir para poder tener el producto final, “Famimemorama del 1 a 10”. A continuación, se agregan las imágenes que muestran las 22 cartas, así como la leyenda con las reglas que contiene este memorama.

Figura 1
Acervo Digital
Cartas Famimemorama del 1 al 10



Nota. Por Venegas Alvarado, A. G. (2022). Famimemorama del 1 al 10 [Captura de pantalla]. Archivo versión en PDF.

Figura 2
Reglas Famimemorama del 1 al 10

Anexo 1

Reglas del “Famimemorama del 1 al 10”:

Ante de iniciar, recuerda que antes de llegar a esta parte, en familia contribuyeron a la parte final de la creación de este memorama.

- 1) Se colocan todos los participantes y un adulto comenzará a leer en voz alta estas reglas.
- 2) Vamos a jugar a un juego en el que tenemos que prestar mucha atención a las cartas que elija cada participante pues de ello depende el que encuentren el par correcto de cada número.
- 3) Se elige el turno que cada participante tendrá para saber el orden en que podrán elegir las cartas.
- 4) El primer participante elige qué carta levantará, podrán ser números donde dirá su nombre en voz alta o en caso de ser colecciones realizará conteo de cada objeto de la carta. Al levantar las cartas se pueden dar las siguientes combinaciones: en ocasiones pueden descubrir número/número, colección/colección, número/colección, colección/número.
- 5) Si coinciden en número y colección habrán obtenido el primer par y tienen derecho a elegir otras dos cartas. De lo contrario, se regresan las cartas para que el siguiente turno, decida qué cartas levantará.
- 6) Es turno del siguiente participante.
- 7) Los participantes posteriores deberán repetir los pasos de los incisos 4, 5 y 6.
- 8) El juego se terminan cuando se hayan levantado las 22 cartas haciéndolas coincidir, 10 pares coinciden en número/colección, un par en el nombre de la autora del memorama: Miss Ana.
- 9) Podrán repetir este juego cuántas veces lo deseen y con ello además de reforzar el tema de la identificación de números, practicarán el conteo y la relación número-cantidad.
- 10) Recuerda que lo más importante es DIVERTIRSE y debemos terminar lo que iniciamos.

Nota. Por Venegas Alvarado, A. G. (2022). Famimemorama del 1 al 10 [Captura de pantalla]. Archivo versión en PDF.

Para efectos del trabajo escrito, en seguida, se enuncian las reglas del juego:

- 1) Se colocan todos los participantes y un adulto comenzará a leer en voz alta estas reglas.
- 2) Vamos a jugar a un juego en el que tenemos que prestar mucha atención a las cartas que elija cada participante pues de ello depende el que encuentren el par correcto de cada número.
- 3) Se elige el turno que cada participante tendrá para saber el orden en que podrán elegir las cartas.
- 4) El primer participante elige qué cartas levantará, podrán ser números donde dirá su nombre en voz alta o en caso de ser colecciones realizará conteo de cada objeto de la carta. Al levantar las cartas se pueden dar las siguientes combinaciones: en ocasiones pueden descubrir número/número, colección/colección, número/colección, colección/número.
- 5) Si coinciden en número y colección habrán obtenido el primer par y tienen derecho a elegir otras dos cartas. De lo contrario, se regresan las cartas para que el siguiente turno, decida qué cartas levantará.
- 6) Es turno del siguiente participante.
- 7) Los participantes posteriores deberán repetir los pasos de los incisos 4, 5 y 6.
- 8) El juego se termina cuando se hayan levantado las 24 cartas haciéndolas coincidir, 11 pares coinciden en número/colección, un par en el nombre de la autora del memorama: Miss/Ana.
- 9) Podrán repetir este juego cuántas veces lo deseen y con ello además de reforzar el tema de la identificación de números, practicarán el conteo y la relación número-cantidad.
- 10) Recuerda que lo más importante es DIVERTIRSE y debemos terminar lo que iniciamos.

Conclusión

Durante nuestra formación integral se hace notoria la participación de dos grandes instituciones que fungen con un papel social importante, nos referimos a la familia y la escuela. Incluso nos referimos a ellas como nuestro primer y segundo hogar respectivamente. Ambas están relacionadas y juegan un papel muy importante en lo que se refiere al proceso de enseñanza-aprendizaje, así como a la socialización.

La familia es la base fundamental donde los niños y niñas empiezan con su adquisición de valores, su primer acercamiento con las normas de comportamiento-convivencia y, es en la familia los infantes tienen sus primeros acercamientos a la exploración del mundo que los rodea, son sus progenitores quienes calman esas dudas e inquietudes iniciales. Le sigue la escuela donde se da la formalidad a dichos saberes, valores y normas que adquirieron en la familia; en la escuela se manifiestan las interrelaciones cotidianas de las diferentes actividades académicas lúdicas y recreativas que se presentan en cada jornada de estudio; también se observa en los espacios compartidos para jugar, dialogar y discutir para aprender a compartir con tolerancia y respeto, para reconocer los acuerdos y las diferencias. (Bolaños y Stuart, 2019)

Por lo anterior, se recurrió a la creación de un material didáctico teniendo en cuenta las necesidades actuales de la educación, el interés de los alumnos por realizar actividades lúdicas, así como mi interés por reforzar la expresión oral, la relación número-cantidad con ayuda de un memorama numérico. Si bien no fue una tarea sencilla, este reto cognitivo como docente me permitirá apoyar a los alumnos, así como tener una herramienta que esté a disposición para que a futuro pueda ser empleada y adaptada a diversos grupos. De entre una diversidad de juegos y/o actividades lúdicas, se rescató el memorama.

Los juegos de memorama son un recurso que nunca pasará desapercibido además de tener como característica ser un recurso lúdico, es un material que se puede trasladar a otras áreas para reforzar los aprendizajes que nos marca el Plan y Programa de Estudio del Nivel Preescolar (Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social).

De igual forma, con la elaboración de este material didáctico se incluyen de manera indirecta los catorce principios pedagógicos, que forman partes del Modelo Educativo del 2017 en donde nos hace mención que: El estudiante y su aprendizaje se sitúan en el centro (sabiendo que estamos pasando por un proceso de contingencia sanitaria); se tomaron en cuenta los saberes previos de los estudiantes. El conocimiento de los saberes previos se hace necesario debido a que no todos los niños y niñas tienen oportunidad de cursar el nivel preescolar desde el primer grado. (SEP, 2017)

¿Por qué la elaboración de un memorama? Las condiciones a las que se expuso el país con la emergencia por Covid-19 y la necesidad de seguir favoreciendo el aprendizaje desde casa a través de medios virtuales principalmente, el diseño de recursos didácticos cobra importancia. Los niños y niñas de nivel preescolar tienen el derecho a jugar y la elaboración de este recurso didáctico es de su interés. Durante el juego del memorama, los alumnos se encuentran motivados a ganar, pero para lograrlo tienen que cumplir con las reglas del juego favoreciendo con ello el aprendizaje tanto individual como colectivo.

Y ¿por qué dejar que sea una actividad que se termine de elaborar en familia? La familia siempre será nuestro primer hogar y base primordial para que desarrollemos aptitudes y habilidades. En este caso al realizar el memorama en familia se favorece el involucramiento de los padres para el fortalecimiento del conteo e identificación de los números. En el momento de ya jugar con el memorama que terminaron de elaborar se favorecerá la convivencia familiar, indispensable para todo ser humano. Agreguemos también que hoy en día en todos los niveles etarios, hay una gran exposición a dispositivos electrónicos por lo cual esta actividad lúdica permite un acercamiento entre integrantes y dejar atrás un desconecte con la tecnología.

Los juegos de memoria son útiles para que los alumnos no pierdan el interés en este recurso didáctico. Se recurrió a un tema de Pensamiento Matemático pero puede haber una gran variedad de ideas para explorar los demás “Componentes curriculares”. No olvidemos de igual forma que al favorecerse la convivencia en la familia, ello se verá reflejado en la

escuela permitiéndoles a los alumnos tener mayor disposición para relacionarse con sus pares, así como con los docentes.

Este material didáctico puede ser empleado por los tres grados en preescolar dependiendo de los objetivos que plantee la docente. En primer grado por ejemplo para reforzar la identificación y conteo. En segundo grado como recurso de exploración de los temas que sabe cada alumno. En tercero, como recurso didáctico para la regulación emocional. En todos los grados el uso del memorama puede ser una herramienta para nuestras actividades de integración entre pares, cumplimiento de reglas del juego, esperar turnos, favorecer la expresión oral así como la identificación y estrategias de conteo de cada alumno.

El uso de este recurso didáctico a su vida diaria, además de los elementos cognitivos que se trabajan, le permitirá tener otros beneficios que ya se enunciaron en los objetivos, resumido en lograr incrementar sus capacidades cognitivas de atención, concentración, memorización, activación del pensamiento, así como el entrenar sus habilidades de socialización.

No perdamos de vista y hagamos énfasis que la convivencia en familia le dará habilidades a los niños y niñas para convivir en la escuela con sus pares así como con los docentes. Finalmente agreguemos que hoy día dada nuestra inmersión en los medios digitales, un respiro de ellos al tener mayor acercamiento y contacto físico con nuestra familia nos traerá beneficios de salud física y mental.

Referencias bibliográficas

Bolaños, D. y Stuart Rivero, A. J. (2019). La familia y su influencia en la convivencia escolar. *Universidad y Sociedad*, Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos, 11(5), 140-146. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v11n5/2218-3620-rus-11-05-140.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF. (2017). La primera infancia importa para cada niño. Recuperado de: https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf

Fuenlabrada, I. (2009). ¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... ¡Tampoco! Entonces... ¿Qué? Secretaría de Educación Pública, México.

Manrique Orozco, A. M. y Gallego Henao, A. M. (enero-junio, 2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856284008.pdf>

Secretaría de Educación Pública, SEP. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Ciudad de México.

Secretaría de Educación Pública, SEP. (2020). Libro de la educadora. Educación preescolar. Ciudad de México.

Secretaría de Educación Pública, SEP. (2017). Modelo educativo para la educación obligatoria. Educar para la libertad y creatividad. Ciudad de México. Recuperado de: https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/sites/subeducacionbasica.edomex.gob.mx/files/files/Modelo_Educativo_OK.pdf



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Villarreal, G. S. (23 de diciembre de 2013). La práctica docente y la formación inicial. Los rompecabezas y los memoramas como activadores de procesos de socialización y afectividad en los niños de preescolar. [Blog Spot]. Recuperado de: <http://salvadorvillarreal.blogspot.com/2013/12/los-rompecabezas-y-los-memoramas-como.html>.