

SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE METEPEC
SUPERVISIÓN ESCOLAR P291
ESCUELA PRIMARIA “JOSÉ MA. MORELOS Y PAVÓN” 15EPR0236K

JUEGO DE ROLL, UNA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EXITOSA.

ELABORÓ:

PROFRA. MIREYA MARTÍNEZ GUTIÉRREZ.

3 DE JUNIO DE 2020.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo evidencia el logro de aprendizajes, mediante la ejecución de una práctica pedagógica exitosa organizada en una secuencia didáctica, siendo esencial en la formación académica, considerando el contexto de aula de los alumnos, las etapas de desarrollo en las cuales se encuentran los estudiantes; así como sus propios intereses. La práctica pedagógica se desarrolló pensando en niños de 6 a 7 años, mismos que se encuentran en **estadio de operaciones concretas** según la teoría de Jean Piaget, puesto que muestran un desarrollo lógico para reflexionar sobre los hechos y objetos de su entorno, logran construir relaciones mentalmente entre diversos objetos de acuerdo a sus semejanzas y diferencias.

Para la realización de la práctica pedagógica exitosa, se pensó en la implementación de una estrategia de enseñanza basada en juego de rol, en donde los alumnos requieren sentirse involucrados en la realización de actividades, permitiendo entender a otros, como otros iguales a ellos en dignidad y derechos, poniendo en práctica sus conocimientos, además de considerar sus intereses referentes a los roles que les gusta desempeñar en cuanto a oficios se refiere. Se consideraron los estilos de aprendizaje que había en el grupo, obtenidos de una prueba diagnóstica, arrojando como resultado el kinestésico, estilo de aprendizaje que predominó en el grupo y en cual el alumno aprende mejor con la práctica más que leyendo u observando, a través de la interacción con objetos según lo refiere el Programa de Estudio 2011 de Segundo grado (Pág. 387). Por tal motivo se buscó involucrar a los alumnos con la finalidad de favorecer el logro de sus aprendizajes, mismos que den respuesta a sus necesidades.

KIDZANIA MATEMÁTICA, es una actividad que involucra la participación de los tres agentes de la educación: Profesor, quien cambia de instructor a Profesor Mediador, de los alumnos y padres de familia. Con la estrategia lúdica implementada se busca que el aprendizaje sea permanente a lo largo de toda su vida, ya que se basa en su propio contexto y con la capacidad de adaptación a los cambios que se presenten. De la misma manera se buscó y desarrollo un aprendizaje autónomo en los alumnos, pues se requiere de la mediación y guía de otros expertos, para después pasar a uno real y por último se pretende el aprendizaje regulado para la toma de decisiones sobre ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? y con ello aprender en cada momento de acuerdo al contexto de aprendizaje.

Una práctica pedagógica exitosa busca que el alumno estudie por interés y no por obligación, optimizando los procesos cognitivos mediante el uso de estrategias innovadoras, creativas y formativas, que sean posibles crear vida en un ambiente de aprendizaje en donde el estudiante se involucre, asuma responsabilidad, se encuentre con desafíos o retos para su vida; así como la necesidad de resolverlos, además de ser un ambiente que genera confianza, interés y armonía, logrando ser un aprendizaje significativo para los niños y niñas.

PROPÓSITO

Compartir una práctica pedagógica exitosa, que contribuya a ser competente en la búsqueda de información, suponiendo un aprendizaje permanente, autónomo, autorregulado y estratégico que favorece el aprender a aprender, dando sentido a la actividad e importancia en la toma de decisiones.

Una Experiencia Exitosa

En la práctica pedagógica que se realiza a diario, el Profesor se enfrenta a continuos retos pues cada grupo, cada niño con el cual comparte sus conocimientos, es diferente y tiene diversas necesidades e intereses; sin embargo, es primordial para ejercer su labor docente, conocer al grupo y alumnos con los cuales se va a trabajar; así mismo, tener dominio de los planes y programas que marca cada grado y nivel educativo, con la finalidad de alcanzar el logro de los aprendizajes y que los alumnos sean capaces de enfrentarse a las situaciones que les presente la vida, dando respuesta a sus necesidades e intereses.

Como punto de partida para conocer al grupo de alumnos con los que se trabajó, fue necesario aplicar un cuestionario para determinar los estilos y ritmos de aprendizaje, respecto a la forma en cómo aprenden los alumnos, se reconoce que en el grupo el estilo predominante fue el kinestésico, fundamentado en el “Cuestionario de Contextos de Aprendizaje” según Alonso, Gallego y Honey, así como partir de una problemática, ya que los alumnos muestran **dificultad** en la resolución de problemas que involucren distintos significados de la adición y sustracción, considerando tanto el valor posicional como al momento de realizar conteos de números naturales mayores que 100 de manera ascendente y descendente; de acuerdo a los resultados obtenidos de SisAT.

Una vez obtenidos los resultados, considerando su contexto social y de aula,; así como la etapa en la cual se encuentran los alumnos, tomando en cuenta sus intereses que muestran los niños, se pensó en una estrategia lúdica que permitiera el juego como modalidad de aprendizaje, considerando lo que dice Díaz Barriga “El juego de rol permite promover de manera satisfactoria aptitudes, la creatividad y la imaginación en los estudiantes”, con la finalidad de despertar el interés, además de ser significativo para los alumnos. También se buscó la manera de involucrar a los padres y madres de familia con el

propósito de ver el desempeño académico en sus hijos y con ello, ayudar a fortalecer sus contenidos en los cuales identificaron que había dificultades.

Para su planeación y ejecución; se tomó como eje rector un aprendizaje esperado de la asignatura de matemáticas de acuerdo al nuevo modelo educativo en curso (Programa de estudios 2011), se realizó una secuencia didáctica con sus tres momentos, inicio, desarrollo y cierre, de la misma manera se diseñaron y elaboraron instrumentos de evaluación según indica Herramientas de Evaluación 4, haciendo uso de listas de cotejo para realizar la coevaluación y autoevaluación; se hizo uso de una rúbrica para evaluar los contenidos a desarrollar. En cuanto a la organización para realizar la estrategia se organizó al grupo por equipos, mismos que se consideraron los ritmos de aprendizaje combinando integrantes de ritmo bajo, medio y moderado realizando un juego de roll, según se les asignara un oficio a desempeñar.

Kidzania Matemática es y fue una experiencia exitosa, al ser una estrategia que contribuyó a que los alumnos se desempeñaran de manera autónoma, asumieran responsabilidades de acuerdo al roll que les tocaba desempeñar, también permitió a los estudiantes acatar y seguir reglas o indicaciones, organización, puesta en práctica de valores como es: la solidaridad, empatía justicia, entre otros. Se fomentó el trabajo colaborativo entre pares y por último la participación de padres de familia e indicaban tiempos para cada actividad a realizar.

UNA KIDZANIA MATEMÁTICA DE 1000

PROPÓSITO: Identificar y simbolizar conjuntos de cantidades que varían proporcionalmente y saber calcular valores faltantes en diversos contextos.

APRENDIZAJE ESPERADO: Lee, escribe y ordena números naturales hasta el 1000

CONTENIDOS: Comunica, lee, escribe y ordena números naturales hasta el 1000.

Resuelve Problemas de suma y resta con números naturales hasta el 1000.

Usa el algoritmo convencional para sumar.

Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.

ESTANDARES CURRICULARES DEL PRIMER PERIODO: Sentido numérico y pensamiento algebraico.

1.2.1. Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando los algoritmos convencionales.

3.4. Comparte e intercambia ideas sobre procedimientos y resultados al resolver problemas.

ENFOQUE DIDÁCTICO: Resolutivo funcional basado en la solución de problemas.

Utilizar secuencias de situaciones problemáticas que despierten el interés de los alumnos y los inviten a reflexionar, a encontrar diferentes formas de resolver problemas y a formular argumentos que validen los resultados. Al mismo tiempo, las situaciones planteadas deberán implicar justamente los contenidos y habilidades que se quieren desarrollar.

CAMPO FORMATIVO: Pensamiento Matemático.

Eje: número, algebra y variación

COMPETENCIAS MATEMÁTICAS: Resolver problemas de manera autónoma. Comunicar información matemática. Validar procedimientos y resultados. Manejar técnicas eficientemente.

RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO CON QUE SE RELACIONA EL PROYECTO: Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma decisiones. Valora los razonamientos y la evidencia proporcionados por otros y puede modificar en consecuencia, los propios puntos de vista.

Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa, reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades de otros y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales y colectivos.

Tema: Número, adición y sustracción.

Intención didáctica: Identificación de las características de hasta tres cifras que forman un número para compararlo con otros números.

Orientaciones didácticas: Trabajo en equipo y Manejo adecuado del tiempo

Modalidad de trabajo: Trayecto

Estrategia de trabajo: Actividades lúdicas y juego de roll.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS: Libro de matemáticas, programa de estudio 2011, aprendizajes clave para la educación integral educación primaria 2º, tarjetas de números, bolsas de plástico, pompones, frut loops, dulces, mesas, alimentos, stands para realización de kidzania matemática, letreros, figuras de hexágono, hojas de colores, tableros de comparaciones y orden entre centenas, decenas y unidades, pc, cañón, billetes y monedas didácticos, ejercicios impresos, kidzos, cheques didácticos.

MODALIDADES DE TRABAJO: Grupal, equipos, pareja e individual.

EVALUACIÓN: diagnóstica preguntas generadoras punteo en el pizarrón de conocimientos previos.

Formativa Rúbrica, lista de cotejo y bitácora de Col.

TIEMPO: 3 sesiones de 1hr. y 1 sesión de 4 hrs.

Al contar con la participación de manera activa por parte de los padres de familia, en la implementación colocación de cada uno de los stands de oficios que se consideraron de acuerdo a su contexto próximo: (panadería, pizzería, banco, pizzeria, centro comercial, verdulería y estética, en donde fungieron diversos papeles que les demandaba el stand; por, mismos que contribuyo a generar ambientes de aprendizaje llamativos que despiertan el interés por aprender, se logró que fueran también un apoyo para el momento de evaluación mediante la observación, propiciando una retroalimentación a los alumnos por parte de los padres de familia que participaron; así como ser un apoyo para conservar el orden y atención en la actividad en todo momento.

Recursos materiales utilizados:



I know what

Love is



because of **You**



RECURSOS MATERIALES

- CONSIDERANDO LOS ESTILOS Y RITMOS DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS LOS MATERIALES UTILIZADOS FUERON:
- POMPONES, FRUT LOOPS, DULCES, TABLA DE COMPARACIÓN Y ORDEN (VALOR POSICIONAL), ABEJAS DE FOMI LETREROS DE CANTIDADES, STANDS DE ESTABLECIMIENTOS, PRODUCTOS PARA CADA UNO DE LOS ESTABLECIMIENTOS (KIDZANIA MATEMÁTICA, KUMALAS, CHEQUES, BILLETES, MONEDAS Y KIZOS DIDÁCTICOS CARTULINAS PARA LISTAS DE PRECIOS.

ORGANIZACIÓN

UNA KIZANIA MATEMÁTICA DE 1000

PANADERIA	PIZZERIA	ESTETICA	SUPERMERCADO	VERDULERIA	BANCO
ABIUD EDWIN EDWIN GIOVANY JOSELIN JOSUE ALEXANDER ELIAS DONOVAN AZUCENA ANDREA	ANDRE PATRICIO DILAN RAFAEL JUAN PABLO EVER IVAN URIEL SALVADOR PÉREZ	MARIA FERNANDA SOLEDAD KENYA ROCIO YARA EMILY SHERLYN DIANA RUBI	LITZY EDNA XIOMARA DEYRA BAYRON TADEO MELANIE EMMANUEL AYELEN SAUL	EMIR LEAH HENDRIC KEVIN JADE MATIAS PAOLA SALVADOR VEGA ARLETH	DANTE FERNANDO PAOLA ALLISON BRAYAN JOEL MELANIE ZOE

AL INTEGRAR LOS EQUIPOS SE CONSIDERARON LOS TRES RITMOS DE APRENDIZAJE: RÁPIDO, MODERADO Y LENTO.

ROLL DE JUEGO

PANADERÍA		PIZZERÍA		ESTÉTICA		SUPERMERCADO		VERDULERÍA		BANCO	
PRIMERA RONDA											
VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR
ABIUD ELIAS AZUCENA	EDWIN GIOVANY JOSUE ANDREA	ANDRE RAFAEL EVER	DILAN URIEL SALVADOR P.	FERNANDA KENYA R. YARA SOLEDAD	DIANA R. EMILY SHERLYN	XIOMARA BAYRON AYELEN EMMANUEL	LITZY DEYRA MELANIE C. SAUL	EMIR HENDRIC L. SALVADOR V. ARLETH	LEAH KEVIN JADE MATIAS	DANTE ALLISON BRAYAN JOEL LEMY	FERNANDO PAOLA MELANIE ZOE
SEGUNDA RONDA											
VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR	VENDEDOR	COMPRADOR
EDWIN GIOVANY JOSUE ANDREA	ABIUD ELIAS AZUCENA	ANDRE RAFAEL EVER	DILAN URIEL SALVADOR P.	FERNANDA KENYA R. YARA SOLEDAD	DIANA R. EMILY SHERLYN	XIOMARA BAYRON AYELEN EMMANUEL	LITZY DEYRA MELANIE C. SAUL	EMIR HENDRIC L. SALVADOR V. ARLETH	LEAH KEVIN JADE MATIAS	DANTE ALLISON BRAYAN JOEL LEMY	FERNANDO PAOLA MELANIE ZOE



Kidzania Matemática buscó ser una herramienta divertida en la cual los niños y niñas se sintieran motivados, pusieran en práctica sus conocimientos matemáticos, que las actividades se realizaran de manera dinámica y con responsabilidad, respetaran turnos, entre otros,



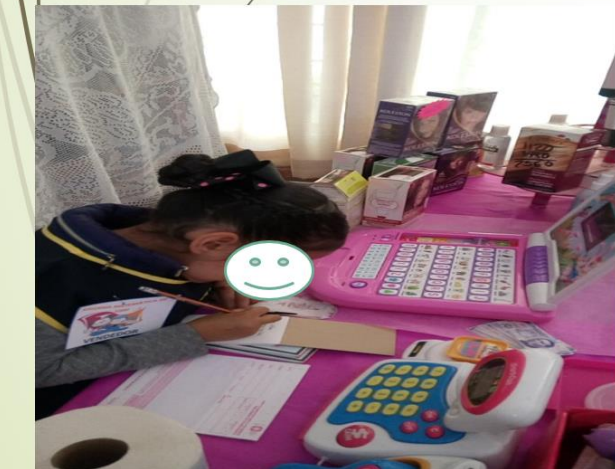
KIDZANIA MATEMÁTICA



“UNA REALIDAD A LA
ALTURA DE LOS
NIÑOS”



**MODALIDAD:
ACTIVIDADES QUE
IMPLICAN JUEGO.**





KIDZANIA MATEMATIKA



Cierre y evaluación

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD											
Nº	NOMBRE DEL ALUMNO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
2	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
3	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
4	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
5	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
6	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
7	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
8	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
9	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
10	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
11	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
12	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
13	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
14	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
15	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
16	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
17	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
18	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
19	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
20	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
21	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
22	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
23	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
24	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
25	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
26	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
27	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
28	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
29	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										
30	CONTRIBUYÓ AL TRABAJO										



LISTA DE CORTIO

ACTIVACIÓN

ACTIVACIÓN	OPORTUNO	SÍ	NO
Respetar las actividades que me solicitan en clase y fuera.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respetar a los compañeros y al profesor.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respetar las reglas que establecen el orden de las actividades de mi equipo.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respetar las reglas que establecen el orden de las actividades de mi equipo.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contribuir a que todos los miembros se beneficien de manera satisfactoria.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EVALUACIÓN (Este apartado es contestado por otros miembros del equipo)

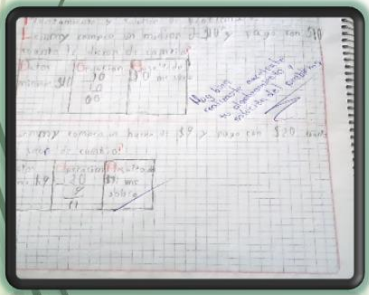
EVALUACIÓN	OPORTUNO	SÍ	NO
Realizar la integración de la especie perteneciente a mi grupo y presentar en las actividades.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Completar las tareas que me asignan en el momento.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicar y explicar a cada uno de los miembros de la especie.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respetar las reglas que establecen el orden de las actividades de mi equipo.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo realizado en el equipo cumplir con el propósito de la actividad.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RETROALIMENTACIÓN (Este apartado es contestado por el momento)

RETROALIMENTACIÓN	OPORTUNO	SÍ	NO
Participar en el equipo con los miembros de mi especie, activa y eficiente.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respetar las reglas que establecen el orden de las actividades.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contribuir y proponer alternativas para la solución de problemas que se presenten.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respetar las reglas que establecen el orden de las actividades de mi equipo.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Asistir puntualmente en tiempo y forma.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FIN DEL PÁRRAFO O TUTOR

¿Que le sugiero?
¿Que se le ocurra?
por que le hablan y



CONCLUSIONES Y LOGROS

- INCLUSIÓN EN TODO MOMENTO.
- LOS ALUMNOS SE PRESENTABAN CON DESAFIOS Y RETOS MATEMÁTICOS AL MOMENTO DE COBRAR (SOLUCIÓN A SUS OPERACIONES), PAGAR Y DAR CAMBIO.
- SE INVOLUCRÓ A LOS PADRES DE FAMILIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.
- PARTICIPACIÓN ACTIVA DE PADRES DE FAMILIA.
- MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS.
- AMBIENTES DE APRENDIZAJES ACORDES A SU EDAD E INTERESÉS DE LOS ALUMNOS.
- QUE LOS PADRES PUDIERON DARSE CUENTA DEL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE SUS HIJOS; ASÍ COMO IDENTIFICAR SUS HABILIDADES.
- DESARROLLO DE DIVERSAS COMPETENCIAS.
- SE PROMUEVE LA CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA TANTO ENTRE ALUMNOS COMO CON PADRES DE FAMILIA.



Bibliografía

UNID. (2003). Las Cuatro Etapas de desarrollo, Piaget. 2 de junio de 2020, de UNID Sitio web:
http://www.colegioimi.net/uploads/2/3/2/3/23231948/etapas_de

Alonso, J (1997) Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias, Barcelona, Edebé.

Díaz F. (2004). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. 2da. ed. México: Mc.Graw-Hill.

Duarte, Duarte J (Mayo 2002). Ambientes de Aprendizaje una Aproximación conceptual. Revista Iberoamericana de Educación, III, 10, 14.

Estrategias e instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. (2012) SEP (DGDC) Argentina 28, Centro, 06020, Cuauhtemóc, México, D.F.

Plan y programas de estudio 2011.