

MATERIAL DIDÁCTICO "LA RULETA"

ELABORÓ: PROFRA. DANIELA SAMANTA ESPINOZA MARES

GRADO ACADÉMICO: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR

CATEGORÍA: PROFESOR TITULADO

CENTRO DE TRABAJO: JARDÍN DE NIÑOS FIDEL VELÁZQUEZ

MUNICIPIO: TULTEPEC

AÑOS DE SERVICIO: 11

PRESENTACIÓN

Considerando que el aprendizaje de los niños y niñas durante la educación preescolar se propicia fundamentalmente a través de múltiples experiencias que representen un desafío a su intelecto, para que sean ellos quienes actúen frente a lo que una situación les demanda haciendo uso de sus conocimientos, habilidades y actitudes. Como educadora, debo diseñar variedad de materiales didácticos que apoyen a mis alumnos en esa tarea teniendo en cuenta los objetos y herramientas disponibles en su entorno.

Los materiales son los recursos que ayudan a propiciar un proceso de aprendizaje, son medios para expresarse y comunicarse, un apoyo para el razonamiento de los niños y niñas. Con ésta idea, me propuse diseñar un juego interactivo en donde los alumnos se diviertan pero al mismo tiempo favorezcan algún aprendizaje, en este caso en el área de Educación Socioemocional, sin embargo la facilidad y accesibilidad con la que se puede modificar el juego al haberlo realizado en una herramienta como POWER POINT, puede abrir la posibilidad de modificarlo según la intención del docente.

Debido a que expertos en educación emocional coinciden en que las situaciones por la que actualmente vivimos por la Pandemia de COVID-19 que ha genera miedo y estrés en la sociedad en general, puede tener un impacto negativo en la salud y la habilidad para aprender de todas y todos los estudiantes. Por ello, advierten que el sistema educativo y todos los profesionales de la educación debemos ser conscientes de que la enseñanza-aprendizaje solo podrá ser efectiva a partir de un equilibrio emocional y una salud mental adecuada del alumnado. De ahí la importancia de la educación emocional en estos momentos, es por ello que mi juego se enfoca en eso, en que los niños y niñas tengan libertad para expresar sus sentimientos, que se diviertan y convivan sanamente con otros compañeros o incluso realizar el juego con sus familias en casa.

PROPÓSITOS DEL JUEGO

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos, expresen sus sentimientos, regulen sus emociones
- Que los niños adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar, mejoren su capacidad de escucha.
- Generar un ambiente de sana convivencia y de respeto

APRENDIZAJES ESPERADOS QUE SE FAVORECEN

Educación Socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las
- Convive, juega y trabaja con distintos compañeros

JUEGO DE LA RULETA

INSTRUCCIONES

INICIAR

Juega a la Ruleta y diviértete con tu familia o amigos.
Si das click en el botón rojo la Ruleta comenzará a girar.

Para detenerla deberás volver a dar click en el botón rojo.

Cumple el reto o contesta la pregunta que se te solicita.

Si cumples el reto obtienes los puntos, si no es así, obtienes solo 1 punto por participar.

Gana quien obtenga más puntos.

Los jugadores deben acordar el tiempo de duración del juego





PUNTOS POR RETO

- 1.- 3 puntos
- 2.- 2 puntos
- 3.- 3 puntos
- 4.- 2 puntos
- 5.- 3 puntos
- 6.- 3 puntos
- 7.- 4 puntos
- 8.- 2 puntos
- 9.- 3 puntos
- 10.- 3 puntos

