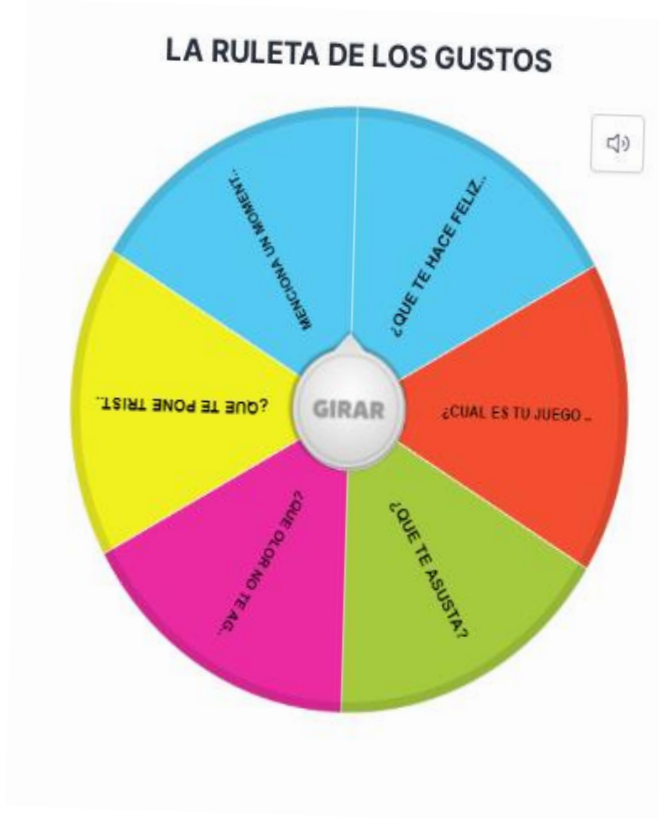


PRESENTACIÓN: EXPERIENCIA INSTITUCIONAL: LA RULETA DE LOS GUSTOS



LAURA KARINA CLIMACO NERI

JARDIN DE NIÑOS EFRAIN HUERTA

C.C.T. 15EJN3136P

ZONA ESCOLAR J123

ENERO 2021

Problemática

- A raíz de ser una actividad de regreso de vacaciones surge la necesidad de una clase virtual a nivel institucional en donde los alumnos, docentes y directivos puedan llevar a cabo una actividad, utilizando un recurso digital. Por lo anterior se propone una ruleta en línea.



MARCO TEORICO

De acuerdo al programa de aprendizajes clave, en el área de desarrollo personal y social de educación socioemocional; se deben propiciar intercambios en los que identifiquen en qué se parecen a otras personas (compañeros del aula, padre, madre, hermanos, tíos, abuelos) en aspectos como rasgos físicos, gustos o habilidades.

Este conocimiento ayuda a crear en los niños un sentido de identidad y pertenencia y ayuda a que identifiquen rasgos que los caracterizan y diferencian de sus compañeros de grupo y de otras personas; en estos intercambios es importante prestar atención a las manifestaciones respetuosas por las características de los demás.

Basado en aprende en casa II

La ruleta de los gustos

***Aprendizaje esperado:** Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, que se le facilita y qué se le dificulta.*

***Énfasis:** Reconoce y comenta qué le gusta o qué no le gusta.*

¿Qué vamos a aprender?

Aprenderás a reconocer las cosas que te gustan y las que no.

Pide a un adulto que te acompañe, él o ella podrán ayudarte a desarrollar las actividades y a escribir las ideas que te surjan.

¿Qué hacemos?

Pide a mamá, papá o adulto que te acompañe que te ayuden a elaborar una ruleta dividida en 6 espacios, cada espacio tendrá una pregunta que te ayudará a identificar algunas cosas que te gustan y las que no te gustan.

Las preguntas son las siguientes:

- ¿Cuál ha sido tu momento más alegre?
- ¿Qué comida no te gusta?
- ¿Cuál es tu cuento favorito?
- ¿A qué te gusta jugar?
- ¿Qué no te gusta que te hagan?
- ¿Qué olor no te gusta?

Al terminar

Veremos si el niño pudo reconocer sus gustos, dando respuesta a las preguntas planteadas

SUGERENCIAS PARA UTILIZAR LA RULETA DE LOS GUSTOS.

LA RULETA DE LOS GUSTOS



¿QUE TE HACE FELIZ..

¿CUAL ES TU JUEGO ..

¿QUE TE ASUSTA?

¿QUE DOLOR NO TE AG..

¿QUE TE PONE TRIST..

MENCIONA UN MOMENT..

GIRAR

Editar Opciones

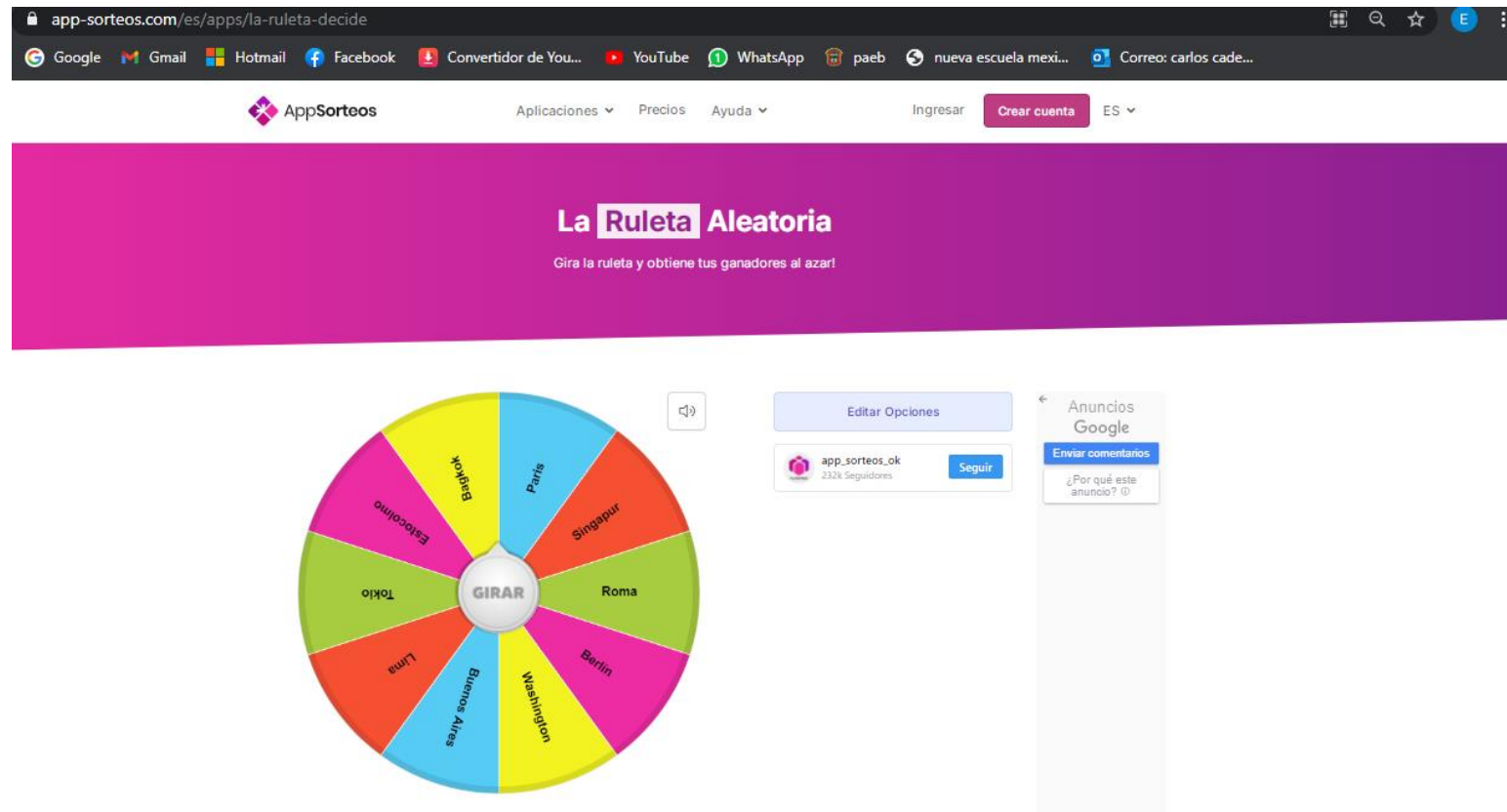
Guardar

app_sorteos_ok
232k Seguidores

Seguir

Cómo y en dónde se utilizó la ruleta

- Para la creación de la ruleta se requiere entrar a la siguiente página <https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide> en donde aparecerá lo siguiente:



Para editar las opciones

app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide

Google Gmail Hotmail Facebook Convertidor de You... YouTube WhatsApp paeb nueva escuela mexi... Correo: carlos cade...

AppSorteos Aplicaciones Precios Ayuda Ingresar **Crear cuenta** ES

La Ruleta Aleatoria

Gira la ruleta y obtiene tus ganadores al azar!

DAR CLIC EN ESTA OPCIÓN

Editar Opciones

app_sorteos_ok
232k Seguidores
Seguir

Anuncios Google
Enviar comentarios
¿Por qué este anuncio?

PARA TERMINAR LA RULETA

app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide

Google Gmail Hotmail Facebook Convertidor de You... YouTube WhatsApp paeb nueva escuela mexi... Correo: carlos ca

AppSorteos Aplicaciones Precios Ayuda Ingresar Crear cuenta ES

La Ruleta Aleatoria

Editar Opciones

Título

LA RULETA DE LOS GUSTOS

Opciones

¿QUE TE HACE FELIZ?
¿CUAL ES TU JUEGO PREFERIDO?
¿QUE TE ASUSTA?
¿QUE OLOR NO TE AGRADA?
¿QUE TE PONE TRISTE?
MENCIONA UN MOMENTO QUE TE HAYA PUESTO FELIZ

Cada opción debe estar en una nueva línea

Eliminar opción luego de haber sido seleccionada

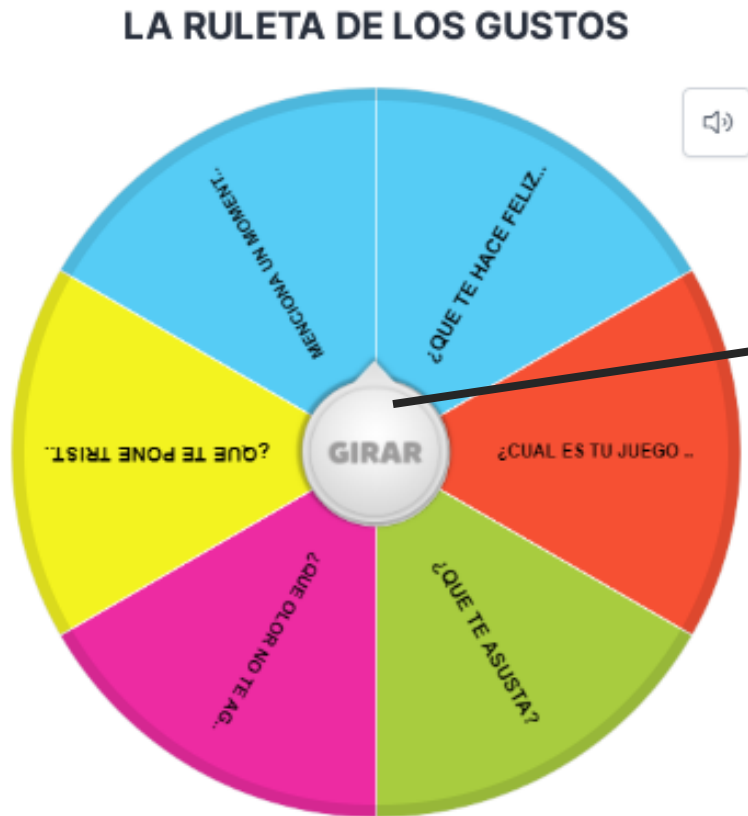
Cancelar Actualizar

COLOCAR TITULO A LA RULETA

ESCRIBIR LAS PREGUNTAS

DAR CLIC EN ACTUALIZAR

LA RULETA ESTA LISTA PARA UTILIZARSE



Editar Opciones

Guardar

app_sorteos_ok
232k Seguidores

Seguir

SOLO HAY QUE DAR CLIC EN GIRAR PARA QUE COMIENZE EL JUEGO DE LA RULETA.

Durante la actividad...

- Los alumnos pueden observar en su pantalla la pregunta que marca la ruleta y ellos van respondiendo por turnos.

The screenshot displays the AppSorteos website interface. At the top, the navigation bar includes the AppSorteos logo, menu items for 'Aplicaciones', 'Precios', and 'Ayuda', and user options for 'Ingresar', 'Crear cuenta', and 'ES'. The main content area features a large wheel of fortune titled 'LA RULETA DE LOS GUSTOS'. The wheel is divided into several segments with different questions, and the central text reads 'MENCIONA UN MOMENTO QUE TE HAYA PUESTO FELIZ'. To the right of the wheel are buttons for 'Editar Opciones' and 'Guardar'. Below these is a user profile for 'app_sorteos_ok' with 232k followers and a 'Seguir' button. A 'Resultados' section is highlighted with a red border, showing a list of questions: '1. ¿QUE TE HACE FELIZ?' and '2. MENCIONA UN MOMENTO QUE TE HAYA PUESTO FELIZ'. On the far right, there is a sidebar for 'Anuncios Google' with a 'Enviar comentarios' button and a question '¿Por qué este anuncio?'.

Durante la actividad...

- Mientras los alumnos iban respondiendo, los docentes tomaban nota de los aprendizajes que se observaban en sus alumnos.
- Si el alumno reconocía lo que le gusta y lo que no le gusta
- Si reconocían que hay similitudes y diferencias con las respuestas de sus compañeros.



Para cerrar

- Se agradece su participación, se hace recuento de lo que los niños comentaron y se hace hincapié en que hubo similitudes en sus respuestas, por ejemplo que a varios niños les asusta los fantasmas o las arañas o que a muchos los pone felices jugar o estar con su familia, pero también se reconoce que todos somos únicos e importantes y que es necesario expresar lo que nos gusta y lo que no nos gusta para que aprendan y aprendamos a respetar a los demás.

RESULTADOS

- Se observaron resultados favorables al utilizar esta herramienta digital, puesto que los alumnos se mostraron interesados, pero también se logró el propósito que era lograr que los alumnos pudieran expresar lo que les gusta y lo que no les gusta, además de poder hacer la comparación entre sus respuestas, las de sus compañeros y sus maestras. Por lo anterior se recomienda esta herramienta como un recurso digital al implementar las actividades a distancia y poder favorecer los aprendizajes esperados.

Conclusión

- Las características del trabajo a distancia, hacen necesarias nuevas herramientas, nuevos materiales, nuevas habilidades, pero sobre todo una nueva visión ante la forma en cómo los alumnos aprenden. Ha quedado atrás el paradigma de clases presenciales, en donde el alumno asiste a su aula y el docente es quien guía al niño, hoy en día se buscan nuevas estrategias para que nuestros alumnos puedan llegar a sus aprendizajes esperados. Al final podemos utilizar infinidad de materiales, sin embargo lo más importante es no perder de vista lo que se pretende lograr para que el alumno alcance su desarrollo integral a lo largo de su educación preescolar.

Bibliografía

- SEP. 2017 APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL. Educación Socioemocional en educación preescolar.
- SEP 2020 Aprende en Casa II, “Programa de televisión emitida el 11 de Enero 2021”