

**JARDIN DE NIÑOS
“MOCTEZUMA”**

C.C.T.: 15EJN4539P

TURNO: VESPERTINO

INFORME DE TRABAJO

**“RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS A DISTANCIA POR
MEDIO DE LA TECNOLOGÍA.”**

ZONA ESCOLAR J 115

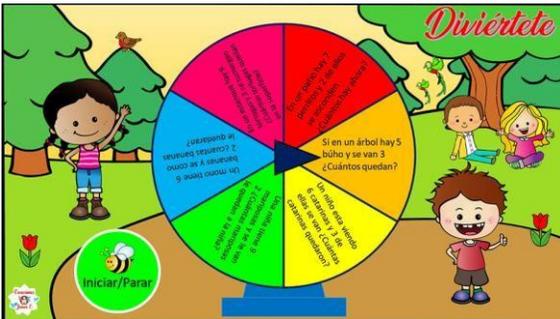
CICLO ESCOLAR 2020 - 2021

AUTORA: ANA KAREN GARCÍA FUENTES.

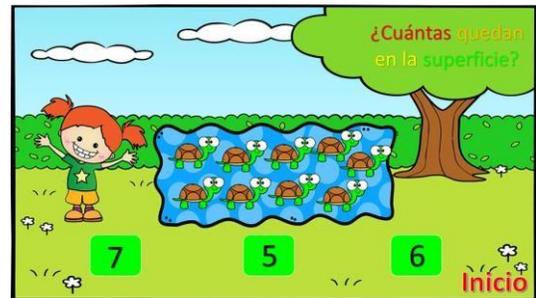
06 DE MAYO DE 2021

INFORME DE TRABAJO

Enseñar a los alumnos de segundo grado de educación preescolar a resolver problemas sencillos a través la tecnología durante el ciclo escolar2020-2021.



Evidencia de la exposición en Power point



Evidencia de la exposición en Power point

AUTOR:

PROFA. ANA KAREN GARCÍA FUENTES

DOCENTE DEL JARDÍN DE NIÑOS MOCTEZUMA

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta facilita el trabajo a distancia con los alumnos, es material novedoso que atrae la atención y contribuye al desarrollo de los aprendizajes en los alumnos.

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 resuelvan numerosas situaciones que representen un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones.

En este proceso se posibilita también que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas y procedimientos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como aprender resolviendo. APRENDIZAJES CLAVE PAG. 219

Resolver el reto implicado en una situación problemática hace necesario que el alumno acepte y se interese personalmente por su resolución; es decir, sentirse responsables de buscar el resultado. Es posible que cometan errores, los cuales no deben evitarse ni sancionarse, porque el error es fuente de aprendizaje: le permite a cada niño modificar y reflexionar sobre lo que hizo. APRENDIZAJES CLAVE PAG. 221

JUSTIFICACIÓN.

Existen dos razones por las que se realizó este proyecto, la primera es la mejoría de las clases virtuales, debido a que había poca respuesta al trabajar con los alumnos y en particular con los números y la resolución de problemas. La segunda razón es atender campo de formación académica debido al resultado del análisis como colectivo para implementar acciones en los alumnos que requieren apoyo para fortalecer el pensamiento matemático.

Esta necesidad surge en las prioridades por atender de nuestro PEMC y los resultados de CTE de los alumnos que se encuentran en riesgo y que requieren mayor apoyo. Esta manera la propuesta nos incentivó a llevar a cabo el proyecto de las ruletas digitales de pensamiento matemático. Cabe mencionar que este proyecto va dirigido a una población educativa de segundo grado de preescolar.

OBJETIVO.

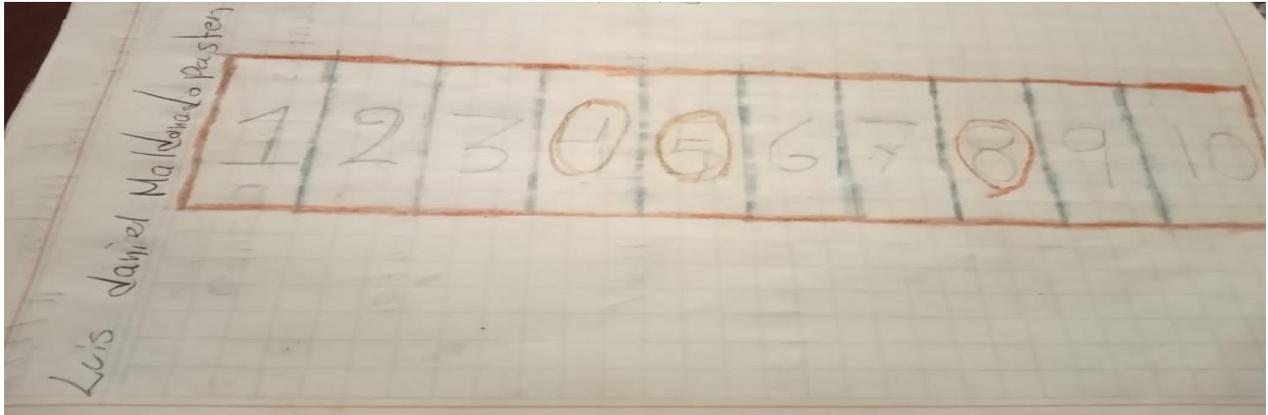
Organizar situaciones didácticas de resolución de problemas para favorecer en los niños las competencias relacionadas con el pensamiento matemático, ponerlas en práctica por medio de ruletas interactivas y analizar la experiencia de trabajo, con el fin de favorecer el aprendizaje de los alumnos.

ACTIVIDADES.

En este apartado se documentan las diversas actividades que se trabajaron con los alumnos.

IDENTIFICACIÓN DE NÚMEROS.

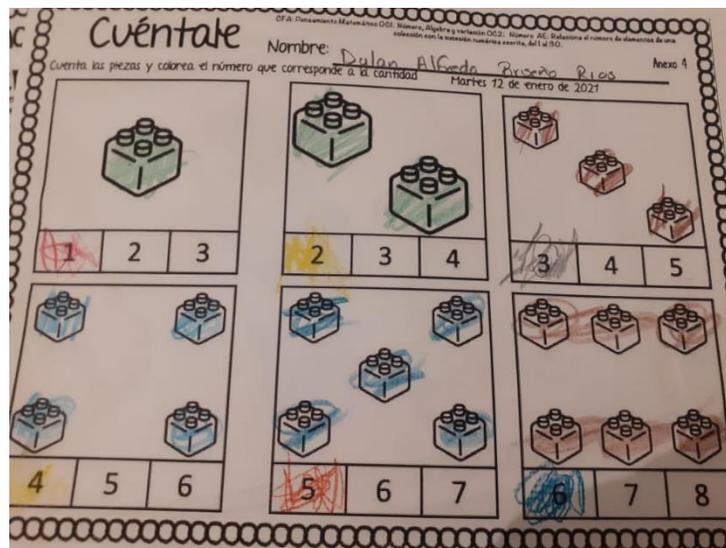
Para iniciar, se trabajó con apoyo de la banda numérica, dependiendo del número que vaya saliendo en la ruleta, lo irán identificando y encerrando en la banda.



Evidencia de trabajo

EL VALOR DEL NUMERO.

Esta actividad consiste en girar la ruleta y el alumno hará colecciones de objetos, dependiendo del número que salga.



Evidencia de trabajo

AGREGAR OBJETOS.

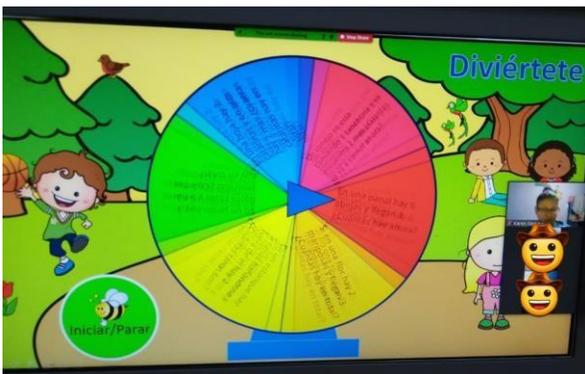
La actividad consiste en mostrarle al alumno dos ruletas con números dónde tendrán que agregar objetos, dependiendo de los números que salgan.



Evidencia de trabajo

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

Ya después de algunos ejercicios realizados, pasaremos a otra ruleta llamada Resolución de Problemas, está consiste en girar la ruleta y el alumno tendrá que resolver el problema asignado.



Evidencia de trabajo de la clase en línea

APRENDIZAJE ESPERADO QUE SE TRABAJÓ:

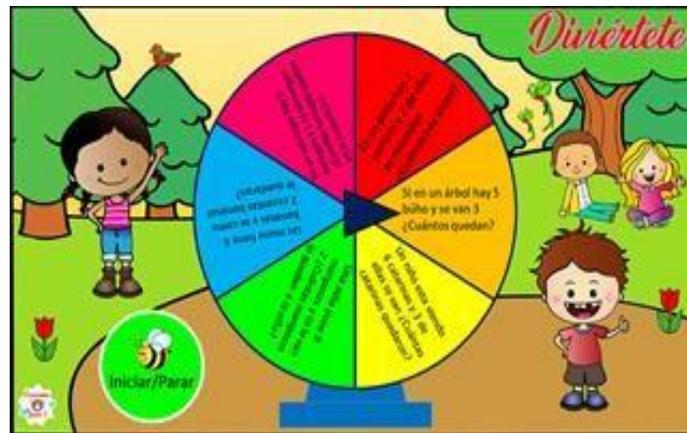
Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

PASOS PARA UTILIZAR LA RULETA

NOTA:

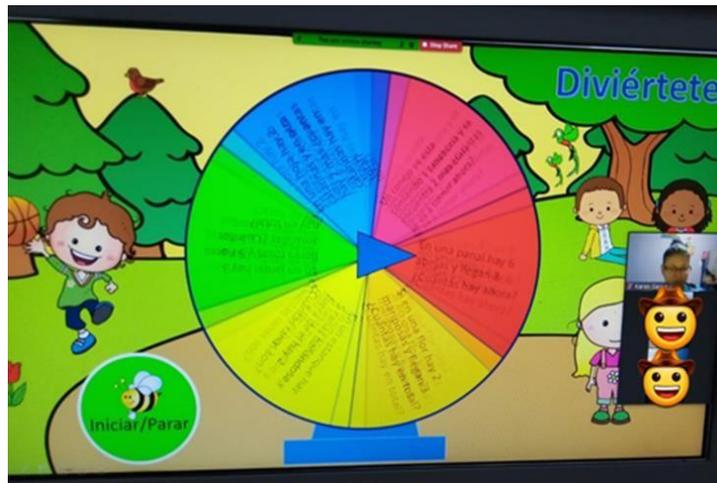
LA RULETA SÓLO FUNCIONA EN COMPUTADORA Y ALGUNOS CELULARES COMPATIBLES CON EL PROGRAMA DE POWER POINT.

1.- Puchar la tecla F5 para que las diapositivas se pongan en pantalla completa. PASOS



Evidencia de trabajo, exposición en línea

2.- Dar clic en el botón iniciar (la ruleta girará).



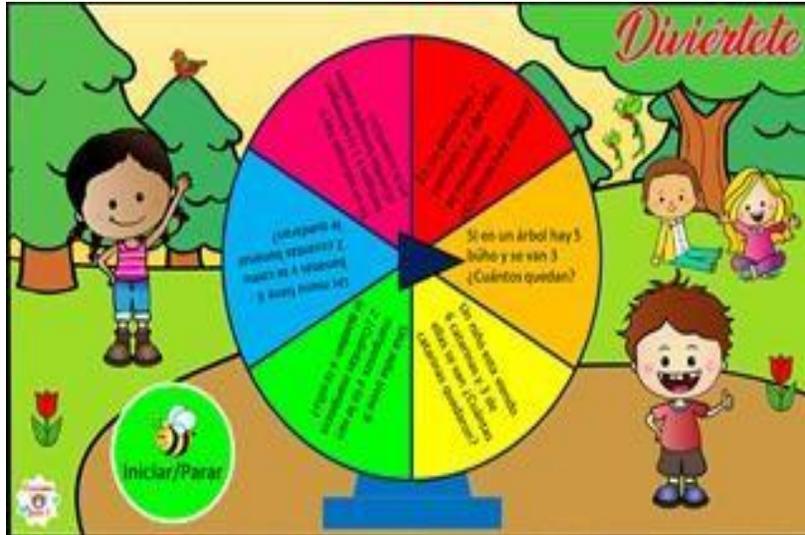
Evidencia de trabajo, exposición en línea

3.- Dar clic en el botón parar.



Evidencia de trabajo, exposición en línea

4.- Leerle al alumno el problema dónde se detuvo la flecha de la ruleta.



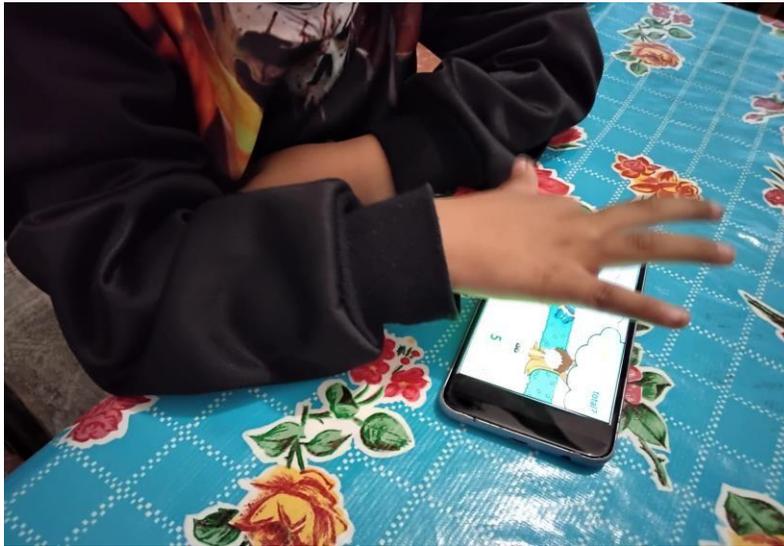
Evidencia de trabajo, exposición en línea

5.- Dar clic en el enunciado dónde se detuvo la flecha de la ruleta (en automático te llevará a la diapositiva de respuestas del enunciado o problema asignado).



Evidencia de trabajo, exposición en línea

6.- El alumno señalará en la pantalla la respuesta correcta.



Evidencia de trabajo en línea

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

Inicio:

Se inició la sesión, se realizó el saludo, una vez que los alumnos estaban preparados, entonamos la siguiente canción “Busco un lugarcito chiquitito para mí, sin molestar a nadie yo me quedo aquí... vamos a girar” demanda varias acciones para que los alumnos la realicen

Se explico a los alumnos y padres de familia sobre cómo se utilizarían las ruletas interactivas

se indicó a los alumnos que observaran nuevamente la banda numérica que cada uno tenía, se mencionó que con los números podemos jugar de manera divertida, se indicó que trabajaríamos con problemas de conteo.

Desarrollo:

Una vez que se contextualizo a los alumnos en el tema de los números y su valor, se compartió pantalla, el material que se utilizó en esta sesión, fueron las imágenes de mariposas, abejas, zanahorias, catarinas, flores y ranas,

La actividad se realizó primero de manera grupal, un niño al azar giraba la ruleta interactiva, siguiendo las indicaciones de la docente para aprender cómo funcionaba, ejemplo si quedaba la flecha en el problema siguiente “En una panal hay 6 abejas y llegan 3 ¿Cuántas hay ahora?” los alumnos contaban en la pantalla el total de animales que había, y en la banda numérica encerraban su respuesta., posteriormente cada alumnos giro la ruleta interactiva y realizaba la indicación (en este momento la docente observaba a cada uno en su turno de participación) los niños fueron atentos, se interesaron por la actividad,

Esta actividad, fue de gran ayuda para que los alumnos relacionaran el valor del número con su escritura, hubo buena participación de los niños, e incluso algunos ya no solicitaron el apoyo del adulto que los acompañaba. respetaron turnos de participación.

Cierre:

Al finalizar se escuchó la opinión de los alumnos sobre:

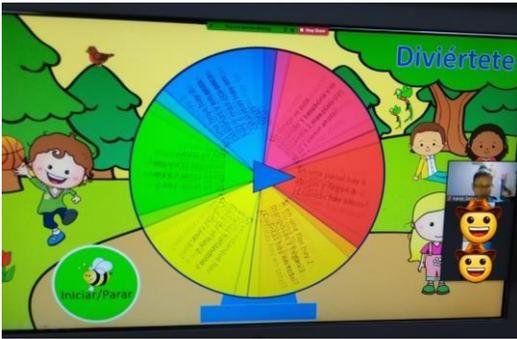
¿Qué te gusto hoy? La respuesta de los alumnos fue favorable, comentaban que se emocionaron cuando tocaban la ruleta, la alumna Y. Comento “que contar era divertido y que la ruleta tenía colores que le gustan”, las ruletas fueron interesantes para los alumnos.

¿Qué números recuerdas? En esta pregunta hubo participación voluntaria de los alumnos, el alumno menciona que los números que recordaba eran el 1,2,3,4, 5, 6, 7, que su favorito era el 6 además comento que se apoyó de la banda numérica para mencionarlos. Las demás participaciones fueron similares, debido a que previamente ya se había trabajado con la banda numérica.

¿Te divertiste? La mayoría de las respuestas de los alumnos eran “si me gusto”, “es divertido cuando gira la ruleta” “me gustaron los dibujos” hubo opiniones positivas hacia la actividad.

¿Cuál fue tu estado de ánimo hoy? Para concluir esta actividad se realizó la pregunta antes mencionada, los niños comentaron que se sentían felices al realizar esta actividad, como se trabajó en grupos, mencionaron que se sentían felices de verlos.

ANEXOS



La actividad se realizó de manera virtual, en grupos de tres alumnos, en este momento ellos estaban interactuando con la ruleta.



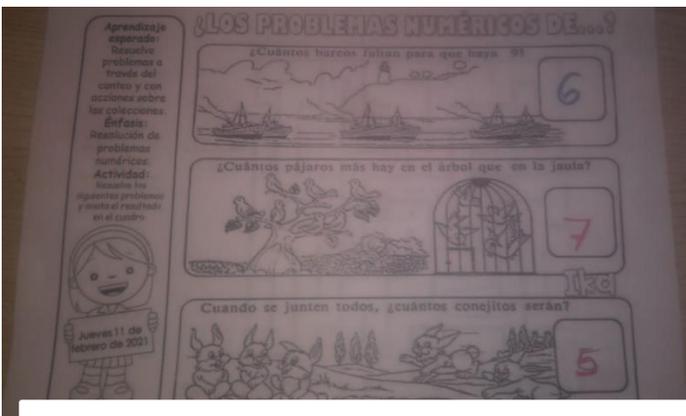
La imagen muestra a uno de los alumnos tomando la clase virtual, mediante el uso de un teléfono, estaba emocionado al trabajar con la ruleta.



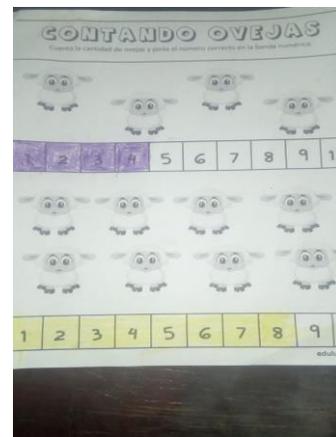
La actividad de la ruleta se relacionó con la banda numérica, al agregar objetos a una colección dependiendo de la problemática que arroja la ruleta, los alumnos tenían que registrar el resultado en la banda utilizando un círculo como se observa en la imagen.



La actividad se realizó por turnos, tenían que tocar el botón de inicio para que girara la ruleta y al detenerse se daba click en la problemática y se observaba la imagen donde el alumno tenía que resolver.



Esta actividad de agregar objetos a una colección ya se había realizado con la programación de aprende en casa.



Después de trabajar con la ruleta, esta fue una actividad de retroalimentación que se trabajó con los alumnos.

RESULTADOS

La matrícula del grupo donde fue aplicada la actividad cuenta con un total de 19 alumnos de los cuales 9 son mujeres y 10 hombres.

Al realizar la actividad de evaluaron los siguientes criterios derivados del aprendizaje esperado “Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones”, los criterios son los siguientes:

1.-Logra agregar objetos a una colección menor a 10.

Requiere apoyo: 5 de los 19 alumnos aun muestran dificultad al realizar la actividad
En proceso: 9 de los 19 de los alumnos logran realizarla actividad solicitando apoyo del adulto que lo acompaña.

Satisfactorio: 5 de los 19 alumnos logra realizar la actividad con autonomía y gusto.

2.- Relaciona los números en la banda numérica con el resultado que obtiene al agregar objetos a una colección.

Requiere apoyo: 6 de los 19 alumnos muestra dificultad al realizar la actividad
En proceso: 8 de los 19 alumnos logra identificar el número con apoyo del adulto que lo acompaña.

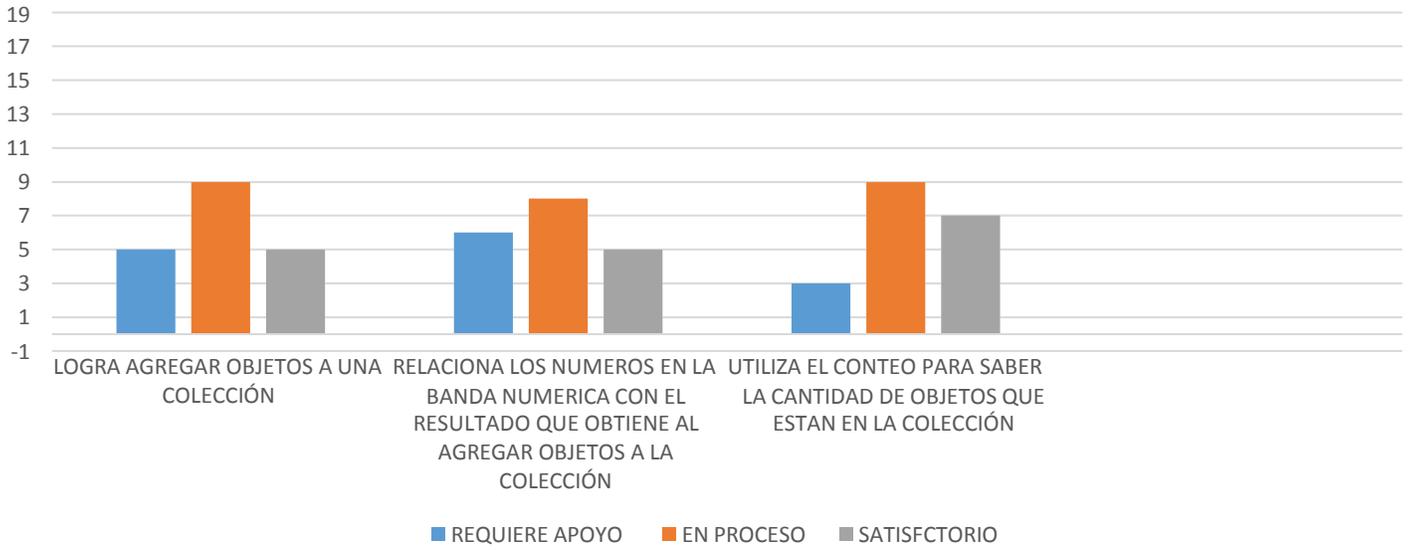
Satisfactorio: 5 de los 19 los alumnos identifican los números con facilidad en la banda numérica.

3.-Utiliza el conteo para saber la cantidad de objetos que están en la colección
Requiere apoyo: 3 de los 19 alumnos muestra dificultad al realizar el conteo.
En proceso: 9 de los 19 alumnos aún está en proceso en ocasiones confunde los números.
Satisfactorio: 7 de los 19 alumnos realizan el conteo de manera fluida.

Esta actividad es de mucha utilidad para trabajar con colecciones de agregar, se pudo observar en la ejecución que a los niños estaba emocionados y les agrado poder interactuar con la ruleta, es algo novedoso para ellos, también los colores que se manejaron en su diseño fueron atractivos para ellos, sin embargo ubo un porcentaje de alumnos que no lo pudo realizar de manera virtual, es por eso que al trabajar con esta actividad se deben de contemplar muchos criterios para que la ejecución sea exitosa.

NO. DE ALUMNOS

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD



BIBLIOGRAFÍA.

SEP. (2017) Aprendizaje clave para la educación integral. MEXICO. SEP. Moreno Sánchez Eva (2020).

SEP. ¿Hasta el 100?... ¡no! ¿Y las cuentas?... ¡tampoco! Entonces... ¿qué? MÉXICO. SEP. Fuenlabrada Irma (2009)

Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar Volumen I. MÉXICO. Moreno Sánchez Eva (et al) (2005)