



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

“2021, AÑO DE LA CONSUMACIÓN DE LA INDEPENDENCIA Y LA GRANDEZA DE MÉXICO”

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES. RESULTADOS FUERTES.

**ESCUELA PRIMARIA
GABRIELA MISTRAL
TURNO VESPERTINO C.C.T. 15EPR4837E**


**PROFESORA ALEJANDRA RUIZ BUENDIA
GRADO “2” GRUPO “A”
CICLO ESCOLAR 2020 - 2021**

**“JUEGO, APRENDO Y ME
DIVIERTO”**

**INFORME DE TRABAJO
4 DE MARZO DE 2021**

AISLAMIENTO SANITARIO POR COVID-19

Debido a la Pandemia Sanitaria por el virus Covid-19, se efectuó un protocolo de aislamiento en total cuarentena con la intención de resguardar la integridad y salud del Personal Educativo, como alumnos y Padres de familia. El nivel educativo se vio en la necesidad de tomar las clases en línea, ahora bien después de varios meses de pandemia es momento de reflexionar los impactos que ha tenido el COVID-19 en la educación y que se puede aprender de ello.



INVOLUCRAR A LAS FAMILIAS

- La profesora Katy Forber con mas de 20 años de experiencia y autora de mas de tres libros sobre educación, opina que las familias deben ser incluidas en el trabajo educativo de sus hijos ya que debido a la situación que se vive actualmente son ellos quienes están mas involucrados en la educación y sus aportaciones son esenciales para el alumno.
- Es importante tomar en cuenta que estamos viviendo una crisis sanitaria global por lo que debemos ser flexibles para la enseñanza con un enfoque mas practico y tener la oportunidad de acceder a diferentes materiales, momentos y maneras que se adapten a su situación en particular.



EL JUEGO

- A través de las diferentes necesidades y situaciones personales y familiares que se ha llevado a cabo en cada una de las familias, de acuerdo con el colectivo docente en el consejo técnico escolar se planearon diversas actividades de JUEGO que permitiera al alumno desarrollar con una intención estratégica de aprendizaje en las áreas de Lectura, escritura y calculo mental.

Ya que el juego es una herramienta que permite al alumno a desarrollar habilidades que por lo general tiene el objetivo de divertirse, entretenerse y que ejercita la capacidad o destreza.



ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Lectura

Palabras al revés

Dictar palabras al alumno al revés y que el las resuelva, ejemplo: ROMA la respuesta del alumno deberá ser AMOR con la intención de que el alumno desarrolle esta habilidad de una manera divertida.

Palabras

Asac

Derap



ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Escritura

Armando palabras

En esta actividad tendrán que escribirle una palabra al niño y con la letra que termine tendrá que iniciar la otra y así sucesivamente hasta llegar a diez palabras.

Ejemplo

Rosa

Aro

Oruga

Avion

nube



ACTIVIDADES A DESARROLLAR

- Calculo mental

Jugando con el antecesor y el sucesor

En esta actividad se mandara un link de un juego por internet donde al abrir la pagina deberán buscar el juego de buscar números ya sea el antecesor o el sucesor.

<https://wordwall.net/es/resource/6662594/antecesor-y-sucesor>



EVIDENCIAS

