



Jardín de Niños
“JUSTO SIERRA”

C.C.T 15EJN48200

PROYECTO ACERVO DIGITAL

Responsables

Patricia Anastacio Reyes

Yetzibel Guadalupe Corona Rodríguez

Título

“1,2,3 ¡A JUGAR!”

Este proyecto pretende motivar a los niños de 4 años de edad a través de un **juego interactivo**; para que puedan hacer conteos de pequeñas colecciones, identificar tamaños y colores; así mismo reconocer de forma escrita las grafías de los números del 1 al 10.

En el cual se espera que los Niños y Niñas del Jardín de Niños “JUSTO SIERRA” de los segundos grados en curso, utilicen este juego como un apoyo para la adquisición de un aprendizaje significativo.

Además, con este juego estamos utilizando las TICs ya que se puede jugar en una computadora, tableta o teléfono celular.

OBJETIVO GENERAL: Adquirir actitudes positivas y críticas hacia las matemáticas: Desarrollar confianza en sus propias capacidades y perseverancia al enfrentarse a problemas; disposición para el trabajo colaborativo y autónomo; curiosidad e interés por emprender procesos de búsqueda en la resolución de problemas.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Lograr que la comunidad escolar de segundo grado genere el gusto por aprender a realizar conteos por medio del juego.

Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números y comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.

META

Que el 90% de la comunidad escolar muestre un avance significativo en la adquisición de nuevas habilidades en la que aprenda a resolver problemas matemáticos mediante el conteo y la identificación de los números en diversas situaciones en las que se incluya la convencionalidad.

ACCIONES

Se elaboró un juego en el que se promueve que los alumnos puedan realizar conteos en colecciones no mayores a 20 elementos.

El juego consta de ir aumentando en cada actividad la complejidad de lo más fácil a lo difícil realizando la acción del conteo en cantidades pequeñas, identificación y reconocimiento de números. En el juego digital se observan unos globos con diferentes números y un parque de diversiones con niños jugando, la consigna es preguntar a los pequeños ¿Cuántos niños hay en el parque?, sin antes haber

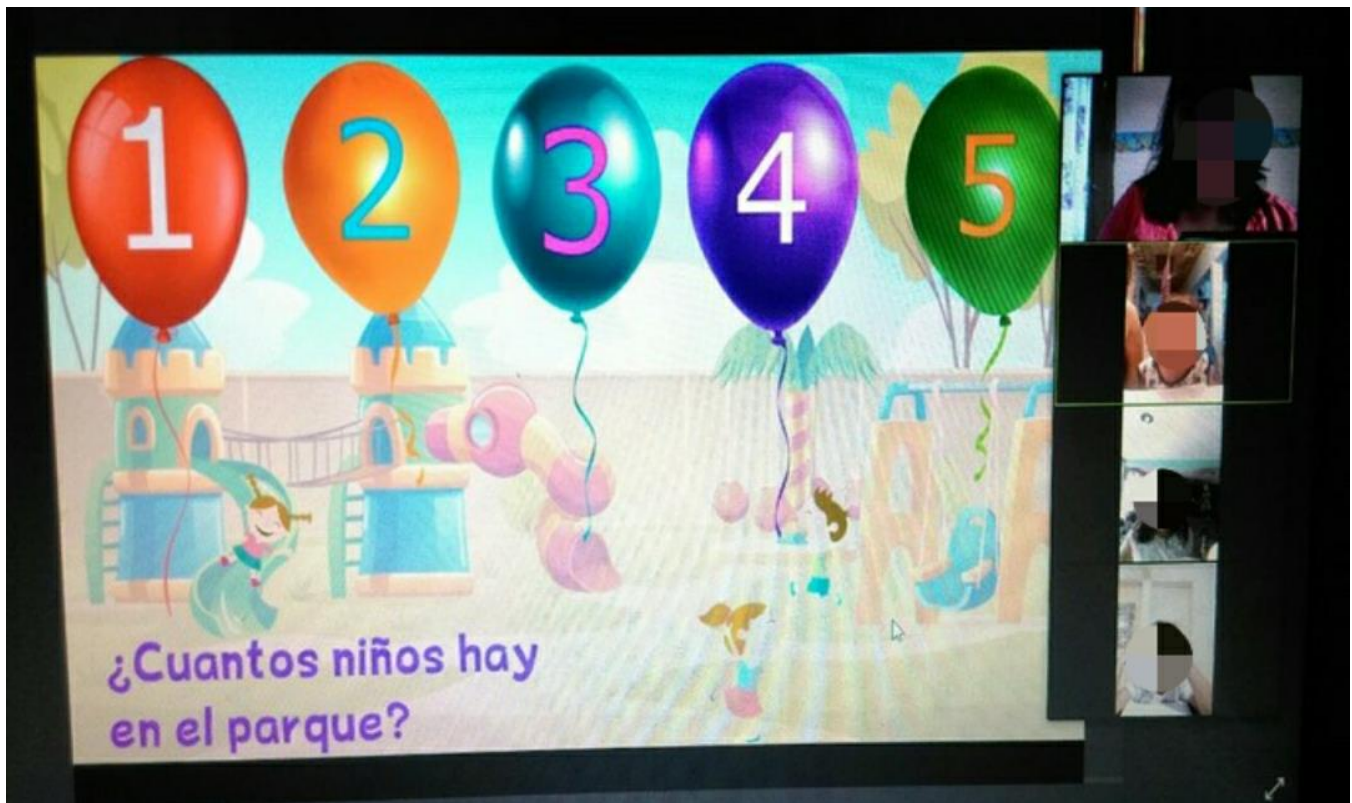
hecho un repaso de los números de los globos, entonces el pequeño debe elegir el globo con el número correcto, y si es así la máquina le avisará que lo ha logrado.

En el siguiente nivel realizamos lo mismo, pero ahora con un escenario de astronautas, aquí manejamos los números del 1 al 10, la ventaja del juego es que las docentes pueden agregar algunas otras preguntas, que tengan que ver con colores, tamaños y cantidades de otros objetos.

SEGUIMIENTO

Se puso en práctica con alumnos de segundo grado en el cual por medio de la plataforma zoom pudimos percatarnos que los niños y niñas muestran interés y agrado observando al momento de trabajarlas, la facilidad de poder manipularlo logrando que los niños pudieran reforzar sus conocimientos y habilidades en el campo de formación académica de pensamiento matemático.

Evidencia:



Evidencia de la clase en línea

¿Cuántos niños hay en el parque?

The image shows a vibrant park scene with five large balloons at the top, each containing a number from 1 to 5. Below the balloons, the text asks '¿Cuántos niños hay en el parque?' (How many children are in the park?). The park features a castle, a slide, a swing set, and a child running. On the right side, there is a vertical strip of four small video thumbnails showing different people, likely participants in an online class.

Evidencia de la clase en línea