



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Ruletas digitales en educación preescolar

Autoras: Gómez Delgado María Guadalupe, Mendoza Chávez Maricela

Jardín de Niños "Rosario Sansores" C.C.T. 15EJN0376u

Tenancingo

Fecha completa de finalización del RDE: 31 de julio de 2021

Logo de la licencia





RULETAS DIGITALES EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



OBJETIVO

Usar las ruletas como herramienta de aprendizaje que permite abordar diversos contenidos con los alumnos de una manera dinámica y divertida.



ACTIVIDADES DESARROLLADAS



JUSTIFICACIÓN

En el año 2020 vivimos una pandemia que impacto a nivel mundial, debido a la enfermedad del coronavirus, por lo cual México tuvo que optar por cambiar la metodología de la educación con el fin de no afectar el proceso de aprendizaje en los estudiantes y evitar la propagación rápida del virus COVID-19, por ello los centros escolares se cerraron.

México no estaba preparado para una disposición extrema como las medidas de una cuarentena, pues el sistema educativo depende en su mayoría de las clases presenciales.

Por ello los maestros nos enfrentamos a grandes retos para llevar una educación a distancia y así tuvimos que reinventar los modelos educativos. Los docentes tomamos capacitaciones a través de los webinars, congresos, cursos, de los cuales “la enseñanza a través de medios digitales” fue de los principales temas, para los docentes represento un gran reto, nos llevó a buscar, materiales digitales para despertar y mantener el interés para continuar con su aprendizaje a distancia.

Con la finalidad de ampliar nuestras posibilidades y acciones para el aprendizaje a distancia nos dimos a la tarea de buscar estrategias lúdicas, llamativas, interesantes que apoyaran en la adquisición de aprendizajes en nuestros alumnos, pusimos en práctica el uso de las ruletas digitales, ya que es una herramienta útil para abordar contenidos de los diferentes campos de formación y áreas de desarrollo teniendo siempre presente que aprendizajes necesitamos reforzar o introducir, adaptándonos a las necesidades de nuestros alumnos y de los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.



¿QUÉ ES LA RULETA?

Es una estrategia divertida, que despierta el interés y la curiosidad en los alumnos, es un recurso que permite que los estudiantes expresen sus conocimientos de manera espontánea.

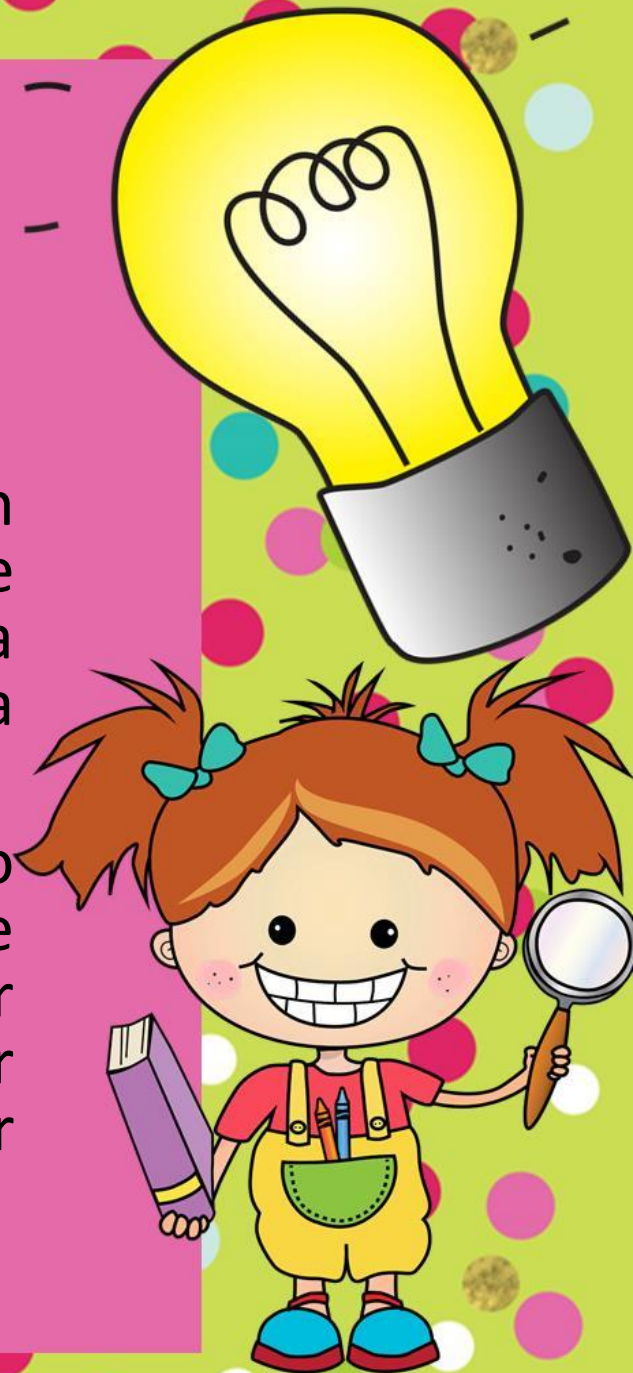


RULETA DE LAS EMOCIONES



Los alumnos identificaron las emociones y que situaciones se las generan y a su vez que pueden hacer para regularse

Desarrollando y fortaleciendo las habilidades de investigación: buscar alternativas, anticipar consecuencias, seleccionar posibilidades.



EVIDENCIAS



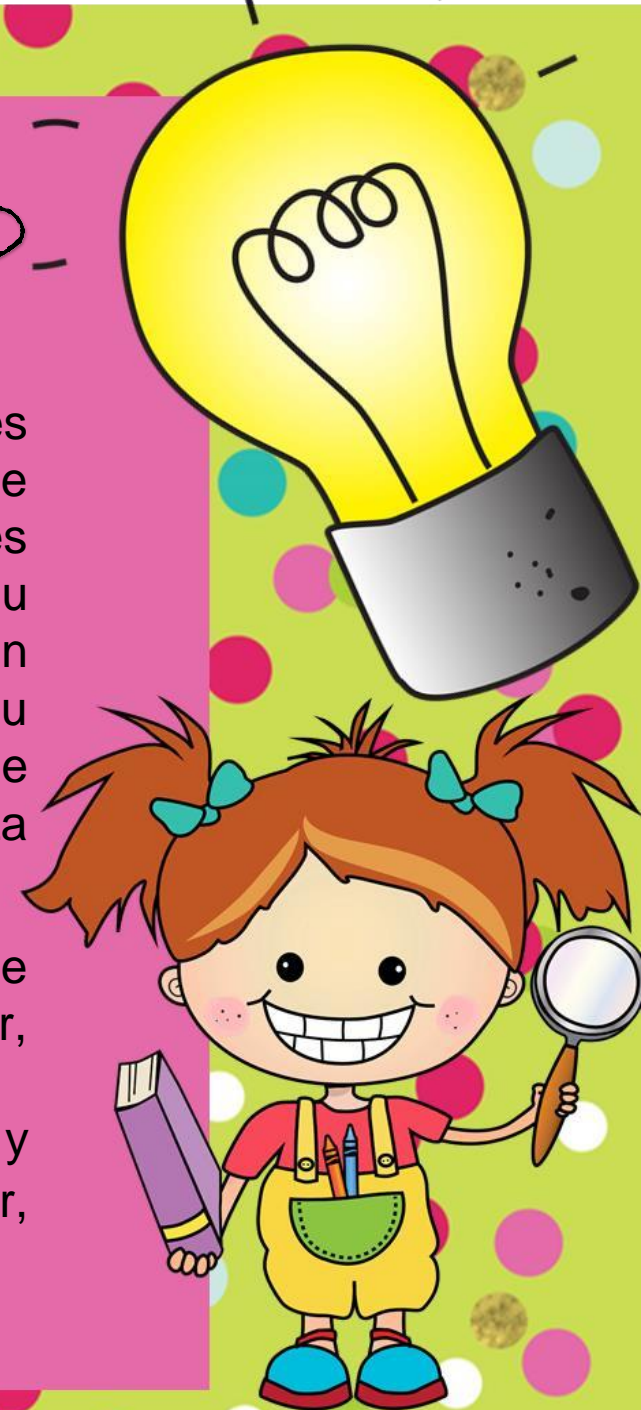
Los alumnos expresaron que situaciones les provocan la emoción que indicó la ruleta

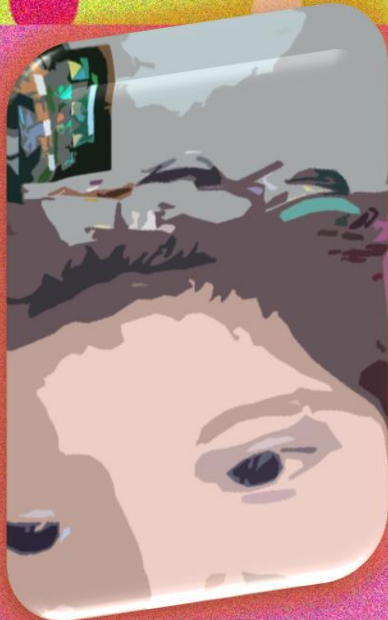


RULETA: CUÉNTAME UN CUENTO



- Los niños y niñas fueron capaces de construir un cuento a partir de las imágenes que la ruleta les arrojó, logrando desarrollar su imaginación, narrando con coherencia y ampliando su vocabulario, así mismo se fortaleció su seguridad y confianza para expresar sus ideas.
- Desarrollando las habilidades de investigación: imaginar, crear, inventar e idear.
- Habilidades de traducción y formulación: explicar, narrar, describir, improvisar e interpretar.

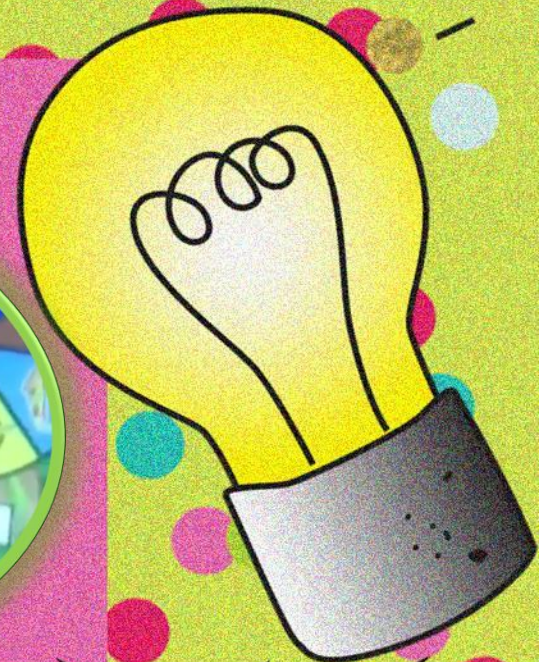
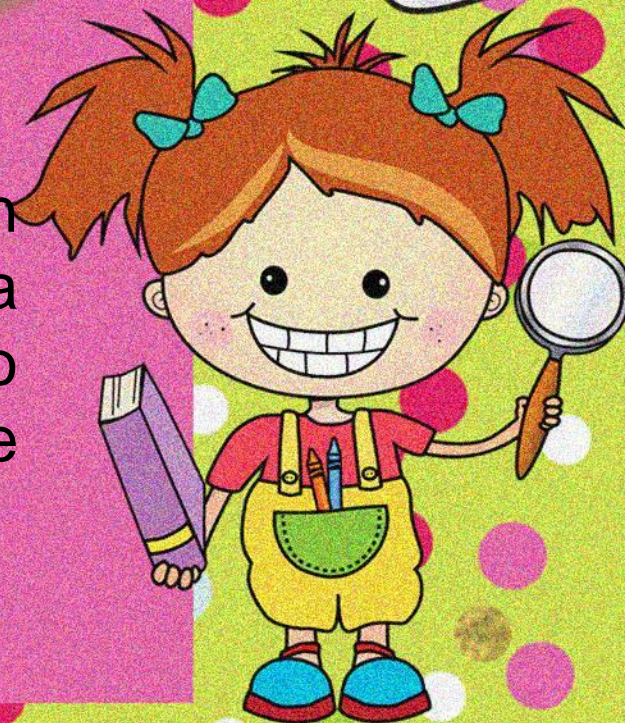




RESULTADOS



Inventaron una historia con las imágenes que la ruleta indicó, algunos hicieron uso de pequeños relatos de cuentos que ya conocen.



RULETA DEL CONTEO



Ésta permitió que los alumnos pusieran en práctica el conteo de colecciones en diversas cantidades, ampliando su rango de conteo, poniendo en práctica los principios de: correspondencia uno a uno, orden estable y cardinalidad.

EVIDENCIAS



Durante las video llamadas, los alumnos interactuaban de manera virtual con la ruleta, poniendo en practica su conocimiento en cuanto al conteo de colecciones.



RULETA DE NÚMEROS



Mediante esta ruleta pusieron en juego sus saberes en cuanto al reconocimiento del símbolo que representan los números, visualizando la simbología que corresponde a la serie del 1 al 20.

CONCLUSIÓN



Después de la puesta en práctica de diversas ruletas digitales podemos concluir que los alumnos al interactuar con este material favorecen otros aprendizajes como lo son:

- Respeto de turnos
- Escucha activa
- Aprendizaje entre pares
- Andamiaje
- Representación de cantidades

Habilidades de percepción:
Observar y escuchar atentamente

BIBLIOGRAFÍA



- Educación 3.0 <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/ruleta-herramienta-educativa/>
- Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación preescolar, Plan y programas de estudio. Orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. SEP 2017.