

Experiencia exitosa

Categoría: Contenidos y Materiales Educativos Nivel educativo: Primaria

Estado: ESTADO DE MÉXICO Cargo: Docente Otro cargo: _____

Nombre ARMANDO SÁNCHEZ RAMÍREZ

Nombre de la estrategia: JUGANDO CON LAS MATEMÁTICAS USANDO LA TABLET

Objetivo de este material: LOGRAR QUE LOS ALUMNOS COMPRENDAN, REFLEXIONEN LA IMPORTANCIA DE LAS NÚMEROS EN SU VIDA COTIDIANA Y A LOS DIFERENTES CONTEXTOS EN LOS QUE SE DESENVUELVEN LOS PEQUEÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO.

Descripción de la práctica SE ACOMODAN MESAS O BUTACAS EN DOS SECCIONES O EQUIPOS A PARTICIPAR.
SE LES DA LA BIENVENIDA AL JUEGO DE LAS MATEMÁTICAS EN DONDE SE PARTICIPARA EN DERROTAR AL CONTRINCANTE A TRAVÉS DEL TALENTO MATEMÁTICO.
SE PROYECTA EL CRONOMETRO PARA INICIAR EL JUEGO.
ANTES DE MENCIONAR LA OPERACIÓN SE MANEJA MENSAJES DE LOS PUNTOS A GANAR PARA QUE EL ALUMNO SE ENCUENTRE EN SUSPENSO PARA REFLEXIONAR LA OPERACIÓN. UNA VEZ QUE SE DICE LA OPERACIÓN SE LE ESTIMA UN TIEMPO EN SEGUNDOS O MINUTOS.

Acciones realizadas: DIAGNÓSTICO, MATERIAL DIDÁCTICO, IMPRESIONES, ADECUACIÓN Y AMBIENTACIÓN DEL SALÓN, APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

Conclusiones: LOS ALUMNOS DE FORMA GRADUAL AGILIZAN EL CÁLCULO MENTAL APLICANDO LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS, PARA SER APLICADAS EN SU CONTEXTO SOCIAL, LOGRANDO DESPERTAR SUS HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y RAZONAMIENTO EN DIFERENTES SITUACIONES . LA ESTRATEGIA SE PUEDE MANEJAR DE ACUERDO AL REZAGO DE LOS ALUMNOS. SI EL REZAGO EN MAYOR SE RECOMIENDA UTILIZARLA DIARIAMENTE DURANTE UN MES. EN LOS DEMÁS CASOS SE PUEDE LLEVAR A CABO CADA TERCER DÍA, UNA VEZ A LA SEMANA, CADA QUINCE DÍAS.

Evidencia: ARCHIVO

Evidencia 1 <http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=1754-1-Jugando con las matematicas usando la Tablet>.



Experiencia exitosa

