

Experiencia exitosa

Categoría: Contenidos y Materiales Educativos Nivel educativo: Preescolar

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

Nombre MA GUADALUPE AVILEZ AVILEZ

Nombre de la estrategia: RESOLVIENDO RETOS

Objetivo de este material: QUE EL ALUMNO POR SI SOLO SEA CAPAZ DE RESOLVER RETOS MATEMÁTICOS EN LOS CUALES SEA NECESARIO PONER EN PRACTICA LOS PRINCIPIOS DE CONTEO Y LAS HABILIDADES BÁSICAS FUNDAMENTALES PARA LA SOLUCIÓN DE ESTOS

Descripción de la práctica PRIMERAMENTE SE EXPLICA A LOS NIÑOS EN QUE CONSISTE LA ACTIVIDAD Y CUALES SON LAS REGLAS PARA PODER LLEVAR A CABO DE MANERA QUE SE LOGRE EL PROPÓSITO CORRECTAMENTE. SE FORMAN DOS EQUIPOS CON LOS INTEGRANTES DEL AULA, PIDIENDO PASE UNO DE CADA EQUIPO A REPRESENTARLOS. SE LES DA A CONOCER EL RETO Y COLOCANDO EN EL PINTARRON LOS NÚMEROS O DIBUJOS QUE LO REPRESENTEN AL IGUAL QUE POSIBLES SOLUCIONES , PARA QUE CADA REPRESENTANTE ANALICE LO EXPLICADO Y CORRA AL PIZARRON A TOCAR LA RESPUESTA CORRECTA

Acciones realizadas: HACER USO CORRECTO DEL CONTEO LOGRANDO QUE EL NIÑO SEA CAPAZ DE SOLUCIONAR POR SI MISMO RETOS MATEMÁTICOS QUE LE IMPLIQUE EMPLEAR LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO QUE CADA NIÑO DE SOLUCIÓN A LOS RETOS MATEMÁTICOS DE MANERA PERSONAL EMPLEANDO SUS PROPIAS ESTRATEGIAS QUE LOS PROBLEMAS EXPUESTOS SEAN UN RETO QUE SE LOGRE RESOLVER, QUE LOS INCENTIVE A BUSCAR LA SOLUCION PARA QUE NO SIENTAN FRUSTRACIÓN EN LA RESOLUCIÓN EXPLICAR LAS REGLAS DEL RETO PARA PERMITIR QUE CADA NIÑO LOGRE SU SOLUCIÓN

Conclusiones: QUE LOS NIÑOS POCO A POCO LOGREN RESOLVER LOS RETOS MATEMÁTICOS QUE SE LES PRESENTA HACIENDO USO DE DIFERENTES ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN HASTA LOGRAR LA CORRECTA POR MEDIO DE LA PUESTA EN PRACTICA DE MANERA IMPLÍCITA DE LOS PRINCIPIOS DEL CONTEO Y QUE ESTO TAMBIÉN SEA UN RETO PERSONAL A LOGRAR EN CADA UNO

Evidencia: DENTRO DE LA EVIDENCIA PUEDE OBSERVARSE COMO SE LES EXPONE A LOS NIÑOS EL RETO MATEMÁTICO Y ELLOS AL ANALIZAR MENTALMENTE LA SOLUCIÓN QUE CONSIDERAN CORRECTA CORREN AL PIZARRON A TOCARLA CON UN MATAMOSCAS, DESPUÉS SE LES CUESTIONA PORQUE LA ELIGIERON. Y GANA EL NIÑO QUE LA TOCA PRIMERO OTORGANDO UN PUNTO PARA SU EQUIPO, EL CUAL CUANDO SE TERMINE EL JUEGO Y REÚNA MÁS PUNTOS GANARA UN PREMIO



Experiencia exitosa

- Evidencia 6 http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2655-6-IMG_1221.JPG
- Evidencia 5 http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2655-5-IMG_1219.JPG
- Evidencia 4 http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2655-4-IMG_1214.JPG
- Evidencia 3 http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2655-3-IMG_1215.JPG
- Evidencia 2 http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2655-2-IMG_1213.JPG
- Evidencia 1 http://sicc.sep.gob.mx/sicc/archivo?nombre=2655-1-IMG_1211.JPG

