

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Juego de la Botella

MAESTRA ALING ROSA SANTANA MORALES

15 DE ENERO DE 2020

C.C.T . 15EPR2264U

JUSTIFICACIÓN

El concepto de estrategia didáctica se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en el proceso de enseñanza -aprendizaje.

La presente estrategia de aprendizaje consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un niño adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Donde el lenguaje debe ser claro, con la intención de mejorar y consolidar los procesos de aprendizajes por los niños, tomando en cuenta sus diversas formas y estilos.

La estrategia contempla los aprendizajes socio-cognitivo y culturales que de acuerdo a **Zabala** (2008,p55) el modelo de investigación del medio”, o lo que es lo mismo, la investigación en el aula, comprende las siguientes frases: motivación (creación o presentación de un problema o hecho sorprendente); preguntas (relacionadas con el problemas) (hipótesis); selección de las fuentes de información y planificación de la investigación (o deducción); generalización de las conclusiones (inducción); y expresión y comunicación (o deducción de los hallazgos o investigación dialógica)

Palabras Clave: Juego, formación integral, estrategia didáctica, prácticas de enseñanza.

El **juego**, como elemento primordial en las **estrategias** para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, ...

Se considera de suma importancia dar cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y niñas, de la educación infantil, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

Al impulsar el desarrollo de los alumnos, el profesor desarrolla con ellos el crecimiento y la maduración son tareas compartidas y en constante construcción que vale la pena emprender todos los días si se quiere vivir una vida más humana, plena y feliz. El propósito es crear ambientes más sanos, donde los niños y las niñas puedan crecer de una manera integral, en eso consiste la ética del cuidado que promueve el presente (plan d estudios 2017, pag.9)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGO DE LA BOTELLA	
GRADO	1°
NUMERO DE ALUMNOS	Formar equipos de 5 a 6 integrantes
LENGUA MATERNA	Español
AMBITO	Estudio
PRACTICA SOCIAL DEL LENGUAJE	Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.
APRENDIZAJES ESPERADOS	Escribe textos narrativos de diferentes subgéneros, emplea la rima, como medio de expresión escrita y oral.
PROPÓSITOS GENERALES DE LA ASIGNATURA: Garantizar que los alumnos: Incrementen la expresión oral y escrita mediante el juego para contribuir al proceso de lecto- escritura.	
VINCULO CON OTRAS ASIGNATURAS: Matemáticas	
TIEMPO DE REALIZACIÓN: 2 sesiones	
PRODUCTO FINAL: Identificar rimas	
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. • Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. • Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. • Valorar la diversidad lingüística y cultural de México. 	
Actividades recurrentes: Usar la expresión oral y escrita mediante actividades lúdicas que lleven al logro del aprendizaje esperado.	
INDICACIONES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proporcionar a cada alumno una palabra, que no se repita y colócasela como gafete. 2. Colocar una botella forrada al centro de cada equipo. 3. Mediante turnos girar la botella y al alumno que le toque la punta de botella, le mencionar una palabra que rime con la que le tocó. 4. Todos los alumnos anotan las palabras con rima. 5. En caso de que el alumno que le toco participar, no logre decir la rima, el resto de sus compañeros de equipo le pueden apoyar. <p>El equipo ganador será quién logre anotar el mayor número de palabras con rima.</p>
REFERENCIAS Y RECURSOS DIDÁCTICO. <ul style="list-style-type: none">  Tarjetas de palabras  Cinta adhesiva  Una botella de plástico de dos litros vacía y forrada o decorada 	
EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS: RUBRICA	

NOMBRE DEL ALUMNO:			
INDICADORES DE LOGRO	LOGRADO 2.5	EN DESARROLLO 2.0	NO LOGRADO 1.5
Identifica rimas o palabras que terminen igual y que sean variadas			
Pronuncia y escribe rimas con facilidad			
Participa, sugiere y colabora			
Respeto los turnos de participación			

Con este tipo de estrategias reafirmamos la importancia de aprender por medio de actividades lúdicas es una forma de innovar en la educación, es importante que se diseñen de tal forma que mantengan motivados a los alumnos. El aprender con ayuda de materiales interactivos hace que el aprendizaje sea mas interesante, estimule y sea divertido.

En esta estrategia de la rima, se utilizó las asociaciones de palabras con imágenes y otros trucos son recursos divertidos y efectivos para enseñarle a los alumnos y ayudarles a recordar, se destaco lo importante con color, resaltar palabras con negro, la información más importante en el material, de esta manera, ayuda a los estudiantes a recordar más fácilmente. Mas adelante ellos mismos podrán resaltar sus propios textos.

Dentro de esta actividad para conseguir aprender mejor, es la personalización el aprendizaje, ofrece a cada niño un trabajo adaptado a los conocimientos que posee, que le permita adquirir los que no, que se enfoque en sus fortalezas y al mismo tiempo lo obligue a trabajar en sus dificultades. Un modelo así implica la convivencia de diferentes planes de estudio dentro del mismo salón. Pero por lo mismo garantiza la equidad del aprendizaje, independientemente de las variables externas que afecten el desempeño en el aula.

El aprendizaje debe pasar del docente a los estudiantes, para que finalmente sean estos los que deciden qué, cómo y cuándo aprenden, para ellos deben contar con todo el material necesario para poner en marcha el programa de estudio, de este modo organizar grupos de trabajo donde los mismos alumnos se enseñen y apoyen para resolverlos.

La evaluación constante de los alumnos y su progreso será, a fin de cuentas, la que marque el camino de la personalización. La única forma de saber si lo ofrecido a los estudiantes funciona como se espera es, efectiva.

