

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO PARA PROFESORES Y ALUMNOS

“PRIMARIA OCTAVIO PAZ”

ANTOLOGÍA

ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA PRÁCTICA DOCENTE

DOCENTE
EMMA PAOLA VELÁZQUEZ DURÁN

CICLOESCOLAR 2020- 2021

TURNO MATUTINO

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

INTRODUCCIÓN

La labor docente es un acto complejo en la actualidad en la que vivimos ya que la pandemia del COVID – 19 trajo consigo muchos cambios en la educación, donde el docente como uno de los principales actores educativos ha cambiado su forma de enseñar, haciendo uso de las tecnologías. El proceso de enseñanza – aprendizaje se ha llevado a cabo con los recursos digitales que permean en el entorno educativo de cada escuela. Las clases virtuales como uno de los medios de comunicación y convivencia más frecuente entre el docente – alumno y padres de familia, sin duda la tecnología en estos tiempos fue algo que todos tuvimos que aprender y de la cual nos adaptamos para tener el acercamiento con nuestros estudiantes. Pero este cambio en la convivencia entre docente – alumno, afecto las relaciones interpersonales de los actores educativos, una de las más importantes la convivencia de los alumnos y sus pares, por ello la presente antología está diseñada como un recurso digital lúdico y didáctico que pueda apoyar la labor docente en este regreso a clases y con ello el aprendizaje colaborativo dentro del aula con el objetivo de alcanzar los aprendizajes esperados, pero también, fortalecer las habilidades socioemocionales y de convivencia.

OBJETIVO PRINCIPAL

La escuela primaria Octavio Paz tiene como objetivo que la antología de estrategias lúdicas sea un recurso para el docente y lo pueda llevar a la práctica durante este regreso a clases presenciales, con la finalidad de alcanzar los aprendizajes esperados en todos sus alumnos. Cada docente podrá realizar las adaptaciones necesarias según las necesidades educativas de los NNA, del contexto donde se implemente y teniendo en cuenta las medidas de salud e higiene de la nueva normalidad.

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Aplicar estrategias lúdicas en la labor docente.
- Reconocer la importancia del trabajo lúdico dentro del salón de clases.
- Fortalecer la convivencia sana y armónica dentro del aula.

ELEMENTOS QUE INTEGRAN LAS ESTRATEGIAS

Se integran en la antología 7 estrategias lúdicas como apoyo a la práctica docente. Cada estrategia presenta los siguientes indicadores para su implementación:

- Número y nombre de la estrategia.
- Tema.
- Organización de los alumnos para la actividad.
- Asignatura.
- Descripción de la actividad.
- Evaluación.
- Imágenes que ayudan a su implementación.
- Aprendizaje esperado que se favorece.
- Grado de educación primaria que se recomienda.
- Tiempo aproximado para la actividad.
- Material didáctico.
- Secuencia didáctica.
- Observaciones.
- Algunas estrategias tienen el material impreso que se utilizara.

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

ANTOLOGÍA

ESTRATEGIAS LUDICAS

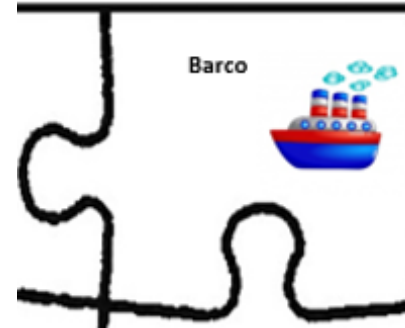
PARA LA PRÁCTICA

DOCENTE

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

ESTRATEGIA 1							
Nombre de la estrategia:	EL ROMPECABEZAS PREGUNTÓN			Aprendizaje esperado:	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación de los aprendizajes esperados del primer trimestre de primer grado. 		
Tema:	Lo determina el docente	Nivel Primaria Grado:	1° a 6°	Organización:	Equipos	Tiempo:	25 minutos
Asignatura:	Español			Material didáctico:	<ul style="list-style-type: none"> Hojas didácticas impresas. 		
Descripción				Secuencia didáctica			
<p>El rompecabezas preguntón es un juego compuesto por un tablero que es en donde van a ir las 20 piezas, cada una contiene la respuesta de una tarjeta, tiene 20 tarjetas, cada una tiene un número el cual indica el orden en el que va la pieza del rompecabezas en el tablero, así como el cuestionamiento para que los alumnos lo resuelvan.</p> <p>Esta actividad además de fortalecer la tolerancia favorece a la retroalimentación de los alumnos tomando en cuenta el juego como parte de su aprendizaje.</p>				<ol style="list-style-type: none"> Cada jugador tendrá un turno y deberá tomar una tarjeta. Deberá contestar la pregunta, en caso de que se le dificulte responder alguien de su equipo podrá apoyarlo. Una vez que tenga la respuesta deberá buscar la pieza del rompecabezas y acomodarla en el tablero conforme al número que indica la tarjeta. El equipo que termine más rápido gana. 			
Imágenes de apoyo a la actividad							
Secuencia del juego							

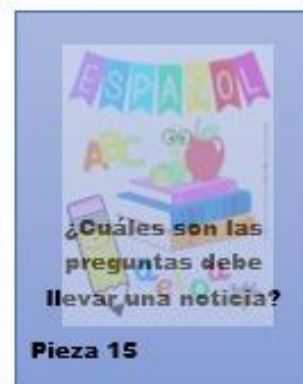
"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".



Evaluación:	Participación. Trabajo en equipo.	Observaciones:	El rompecabezas preguntón puede adecuarse a cualquier tema o cualquier asignatura y dependiendo del grado es la dificultad.
Hojas didácticas para imprimir			

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

TARJETAS

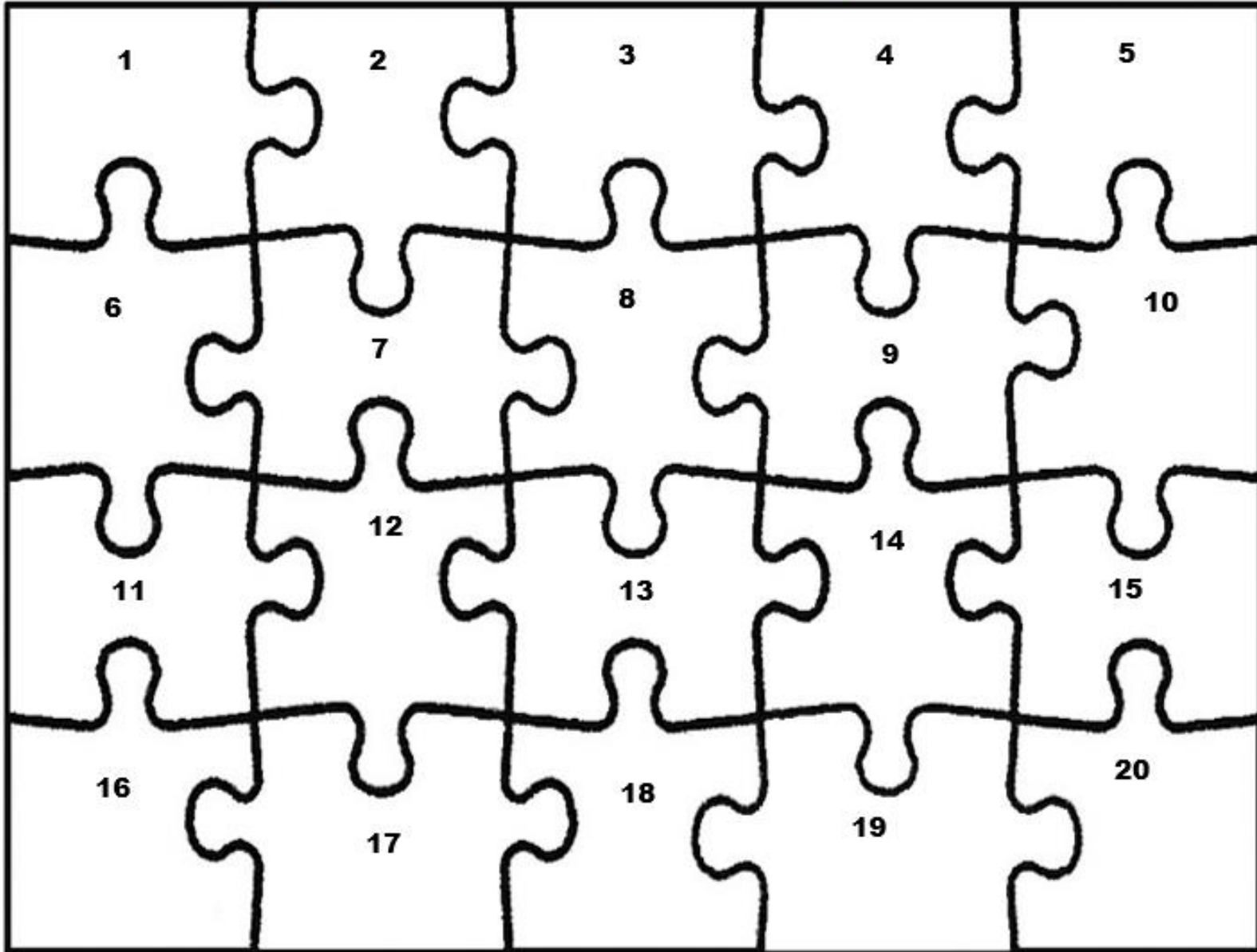


“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.



"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

TABLERO














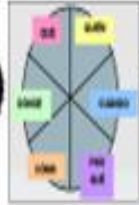






"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

PIEZAS



"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

PARTE DE ATRÁS DE LAS PIEZAS, EL ORDEN PARA UNIRLAS A LAS PIEZAS QUE TIENEN LA IMAGEN ES PEGAR LA HOJA DE DERECHA A IZQUIERDA YA QUE ES LA PARTE DE ATRÁS

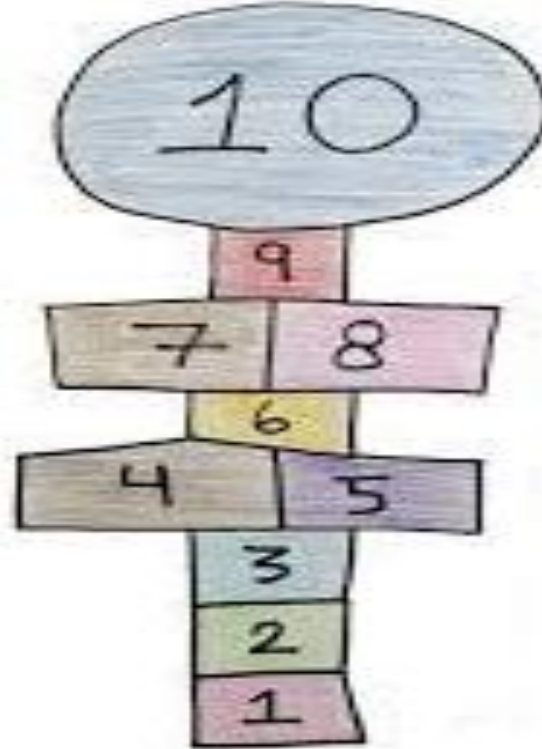
<p>Levantar la mano si quiero participar</p> 	<p>Son juegos colectivos de los niños que se transmiten con rimas y movimientos</p> 	<p>Caperucita roja y el lobo</p> 	<p>Tomate</p> 	<p>Barco</p> 
<p>El lobo y los tres cochinitos</p> 	<p>Es un relato de un acontecimiento de actualidad.</p> 	<p>Es un relato de un acontecimiento de actualidad.</p> 	<p>Escenario</p> 	<p>Pedro</p> 
<p>La noticia</p> 		<p>Mesa</p> 	<p>Al principio de un escrito. Con nombres propios</p>	<p>Lata- bata</p> 
<p>Marcador Mariposa</p>	<p>Manzana</p> 	<p>Saco</p> 	<p>Avión</p> 	<p>Cuando llueve y sale el sol, todos los colores, tengo yo ¿Qué es?</p> 

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

ESTRATEGIA 2

ESTRATEGIA 2							
Nombre de la estrategia:	CÁLCULO MENTALMENTE OPERACIONES CON EL AVIÓN			Aprendizaje esperado:	<ul style="list-style-type: none"> Calcula mentalmente, de manera exacta y aproximada, sumas, restas y multiplicación de cantidades. 		
Tema:	Cálculo mental	Nivel Primaria Grado:	1° a 6°	Organización:	Individual	Tiempo:	15 a 20 minutos
Asignatura:	Matemáticas			Material didáctico:	<ul style="list-style-type: none"> Espacio abierto Gises de colores 		
Descripción				Secuencia didáctica			
<p>La actividad es una variante al juego tradicional del avioncito, implementando el cálculo mental y la resolución de operaciones básicas de una forma más divertida para los alumnos.</p>				<ol style="list-style-type: none"> Dibujar en el piso con un gis un avioncito con sus respectivos números de acuerdo a la cantidad de cifras a estudiar. Brinca en un pie a la casilla 1, salta por encima de la 2 sumando, restando o multiplicando mentalmente según sea el algoritmo a estudiar. Seguir brincando hasta la última casilla y de regreso. Recoge la piedra según vaya avanzando. Pierde turno si se equivoca en el cálculo mental o pisa fuera del avión. Gana un premio si logra recorrer el avión sin salirse ni equivocarse. 			
Imágenes de apoyo a la actividad							

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".



Evaluación:

Participación.
Respeto.
Cálculo mental.

Observaciones:



La dificultad de las operaciones depende del grado escolar.

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

ESTRATEGIA 3

Nombre de la estrategia:	DIVIÉRTETE ENCONTRANDO COORDENADAS CON POP IT			Aprendizaje esperado:	• Ubica coordenadas en un plano cartesiano		
Tema:	Obtención de coordenadas	Nivel Primaria Grado:	3° a 6°	Organización:	Equipos	Tiempo:	5 a 10 minutos
Asignatura:	Matemáticas			Material didáctico:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Piedras o bolitas de papel. ○ Pop it 		
Descripción				Secuencia didáctica			
<p>¿Qué es un pop it?</p> <p>Es un juguete fabricado con silicona y es segura e higiénica (se puede lavar) y está especialmente indicado y adaptado para niños con patologías como Autismo, Trastornos de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), problemas de concentración, problemas de desarrollo de habilidades motoras, síndrome de Down y discapacidad intelectual pero también se puede emplear para diversas actividades como cálculo mental, comprensión de coordenadas, suma, resta, multiplicación y división de cantidades.</p>				<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada jugador debe tener un pop it. 2. Cada jugador debe poner una piedrita en 5 huecos del pop it. 3. Las líneas horizontales son el eje de las “x” y se representan con letras de la “A” a la “F”. 4. Las líneas verticales son el eje de las “y” y se representan con números del 1 al 6. 5. Por turnos escoge una letra y un número, ejemplo: (A,2) si adivina a la posición del contrincante, se quita la piedra. 6. Si adivina, dice otro par de coordenadas. 7. Si no adivina, le toca el turno al contrincante y así sucesivamente. 8. Se acaba el juego cuando algún alumno que se quede sin piedras. 			
Imágenes de apoyo a la actividad							

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

		 <p>ejemplo: (A,2)</p>
<p>Evaluación:</p>	<p>Participación. Respeto de turnos.</p>	<p>Observaciones:</p> <p>En caso de no tener o encontrar los pop it, se puede modificar el material con cartones de huevo reciclados.</p>

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

ESTRATEGIA 4

Nombre de la estrategia:	100 ALUMNOS DIJERON			Aprendizaje esperado:	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas que implican el cálculo mental. Elabora y usa estrategias de cálculo mental para sumar y restar. 		
Tema:	Cálculo Mental	Nivel Primaria Grado:	1° a 6°	Organización:	2 Equipos	Tiempo:	5 a 10 minutos
Asignatura:	Matemáticas			Material didáctico:	<ul style="list-style-type: none"> Operaciones matemáticas Botonera Lista para colocar los puntos 		
Descripción				Secuencia didáctica			
<p>El cálculo mental es una herramienta matemática que nos sirve para "mantener en forma nuestra mente". Fomentar este ejercicio entre los estudiantes les ayuda a explorar diferentes vías para calcular, operar con los números y favorece la adquisición de habilidades de concentración y atención.</p> <p>En el área de las matemáticas es importante reforzar el cálculo mental, para que los alumnos adquieran fluidez y eficacia en la resolución de cálculos matemáticos.</p> <p>Para ayudarlos a mejorar la velocidad del cálculo mental, es importante hacerlo mediante el uso de juegos dinámicos y lúdicos que sean de su interés.</p>				<ol style="list-style-type: none"> Se diseña el juego de 100 alumnos dijeron. Este juego se adapta a cualquier grado y se puede jugar con un solo grupo o puede ser por ciclo. En el salón se forman dos equipos, dependiendo de la cantidad de alumnos, a cada equipo se le asigna un nombre escogido por los estudiantes. Posteriormente se coloca una mesa en el centro con el juego, se escoge a un niño de cada equipo que serán los primeros en participar y se colocan como se muestra en la imagen, con la mano derecha hacia enfrente y la mano izquierda hacia atrás. El docente les hace una operación de cálculo mental, el primer alumno en aplastar el botón, tiene la oportunidad de contestar primero, si se equivoca el alumno en decir correctamente el resultado, el alumno del equipo contrario 			

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

- puede contestar correctamente.
6. Se le asigna un punto al equipo que conteste correctamente, y así sucesivamente hasta que todos los participantes de cada equipo participe.

Imágenes de apoyo a la actividad

Ejemplo de botonera



Ejemplo del rol del juego



Evaluación:

Participación.
Sumatoria de puntos obtenidos.

Observaciones:

Las operaciones del cálculo mental se adecuan a cada grado.

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

ESTRATEGIA 5							
Nombre de la estrategia:	MEMORAMA			Aprendizaje esperado:	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas que implique la suma, resta, multiplicación de números fraccionarios y decimales. 		
Tema:	Fracciones	Nivel Primaria Grado:	3° a 6°	Organización:	Equipos	Tiempo:	20 a 30 minutos
Asignatura:	Matemáticas			Material didáctico:	<ul style="list-style-type: none"> Hojas didácticas (memorama) 		
Descripción				Secuencia didáctica			
<p>Este memorama estará compuesto con 2 pares de 20 tarjetas que tendrás que unir con respecto a que en el primer par vengan los resultados de las fracciones y en el otro par estén las fracciones Este memorama puede ser adaptado a cualquier materia, pero en este caso lo haremos con matemáticas específicamente con fracciones. Dicha actividad fomentará retención de información en el alumno ya que le hará primero encontrar en resultado y posteriormente memorizar en qué lugar se encuentra la tarjeta y el resultado favoreciendo su aprendizaje de forma más divertida.</p>				<ul style="list-style-type: none"> Todos los alumnos formaran equipos. Cada equipo tendrá un turno para voltear una tarjeta (en dado caso de ser una de resultado se le dará otra oportunidad de tomar otra tarjeta) Una vez hayan tomado una tarjeta con fracción responderán, si a el alumno se le dificulta podrá ser ayudado por su equipo. Una vez encuentren la respuesta deberán buscar la tarjeta con el resultado. De la fracción, de no acertar se volverá a girar así abajo la tarjeta hasta que se encuentre el par (si el resultado que se llevo es correcto te podrás quedar con la tarjeta, de lo contrario se tendrá que hacer la instrucción dada) Finalmente el equipo con más pares gana. 			
Imágenes de apoyo a la actividad							
Secuencia de juego							
1. Se elige una tarjeta azul.							

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

2. Se tiene que encontrar una tarjeta verde.

 1	 $\frac{1}{4}$	 2	 0.25
Evaluación:	Participación. Trabajo en equipo.	Observaciones:	
Hojas didácticas para imprimir			

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

PAR 1 FRACCIONES

$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{5}{4}$$

$$\frac{8}{3}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{5}$$

$$\frac{1}{6}$$

$$\frac{1}{7}$$

$$\frac{1}{8}$$

$$\frac{1}{9}$$

$$\frac{1}{10}$$

$$\frac{6}{8}$$

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

$\frac{2}{9}$	$\frac{7}{10}$	$\frac{2}{7}$	$\frac{4}{10}$
$\frac{5}{7}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{6}{9}$	$\frac{3}{5}$

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

Par 2 RESULTADOS

0.5	0.33	1.25	2.66
0.25	0.2	0.16	0.14
0.12	0.11	0.1	0.75

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

0.22	0.7	0.28	0.4
0.71	0.37	0.66	0.6

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

ESTRATEGIA 6

Nombre de la estrategia:	LOTERÍA DE SONIDOS MÓVIL			Aprendizaje esperado:	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los sonidos de su entorno, los que puede producir su cuerpo para identificar sus diferencias. 		
Tema:	Movimiento - sonido	Nivel Primaria Grado:	1° A 6°	Organización:	Individual o Binas	Tiempo:	15 a 20 minutos
Asignatura:	Artes - Español			Material didáctico:	<ul style="list-style-type: none"> Alfabeto móvil Fichas de lotería de sonidos Piedritas o bolitas de papel Grabadora o reproductor de música y videos. Video: https://youtu.be/8sb2QTew-bA 		
Descripción				Secuencia didáctica			
<p>La estrategia es una variante del juego tradicional “Lotería” que la gran mayoría de los alumnos conoce, el agregar audio pretende desarrollar la percepción auditiva de los alumnos y usar el abecedario móvil ayuda a diferentes procesos cognitivos como lo es la memoria, el lenguaje, la percepción, el pensamiento y la atención.</p>				<ol style="list-style-type: none"> Se comienza el juego repartiendo una ficha de lotería a cada alumno o bina. Se reproduce el sonido del video: “Adivina los sonidos de animales”. Conforme vayan escuchando los sonidos de los animales, se irán colocando piedritas o bolitas de papel, para marcar las casillas de su ficha. Los alumnos o binas que ya hayan marcado todas sus casillas, deberán de formar los nombres de los animales de su ficha usando su abecedario móvil. El primer alumno o bina que forme los nombres de todos los animales con el abecedario móvil deberá gritar “Lotería Móvil” y será el ganador. 			

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

6. El docente de grupo deberá de cerciorarse de que los nombres estén bien escritos y asignar los puntos a los ganadores.

Imágenes de apoyo a la actividad

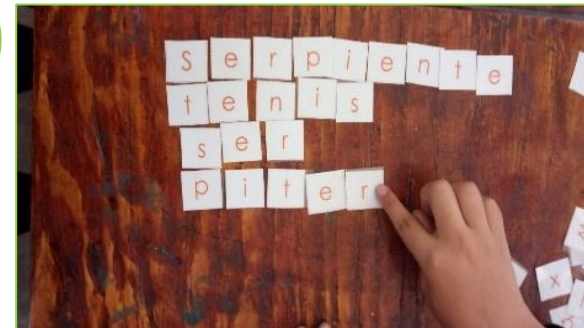
Secuencia del juego

1. Se juega la lotería escuchando lo sonidos.
2. Se arma los nombres de los animales usando el alfabeto/abecedario móvil.

1



2



Evaluación:

Participación.
Trabajo en equipo.
Ortografía.

Observaciones:

Se puede modificar el audio de los animales según el docente frente a grupo.

Hojas didácticas para imprimir

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

Alfabeto / Abecedario



© www.TodoEducativo.com

<http://dibujosinfantilesdidacticos.blogspot.com>

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

Alfabeto / Abecedario



© www.TodoEducativo.com

<http://dibujosinfantilesdidacticos.blogspot.com>

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".



"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

LOTERÍA DE SONIDOS

FICHA 1



"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

LOTERÍA DE SONIDOS

FICHA 2



"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

LOTERÍA DE SONIDOS

FICHA 3



"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

LOTERÍA DE SONIDOS

FICHA 4



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

ESTRATEGIA 7

ESTRATEGIA 7							
Nombre de la estrategia:	GATO MATEMÁTICO			Aprendizaje esperado:	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas que implican el cálculo mental de sumas, restas, multiplicación y división de cantidades. 		
Tema:	Cálculo Mental	Nivel Primaria Grado:	1° a 6°	Organización:	Binas o Equipos	Tiempo:	15 a 20 minutos
Asignatura:	Matemáticas			Material didáctico:	<ul style="list-style-type: none"> Tablero del gato. Fichas de gato y rato. Hojas de retos matemáticos. 		
Descripción				Secuencia didáctica			
<p>Es una actividad lúdica a partir de la cual los estudiantes resuelven operaciones de cálculo mental, problemas matemáticos o bien responden a preguntas que se les plantean con relación a un tema.</p>				<ol style="list-style-type: none"> El docente menciona en voz alta el ejercicio de cálculo mental. El alumno que tenga la respuesta al reto que planteo el docente, deberá levantar la mano y enseguida mencionar la respuesta en voz alta. El docente escuchará la respuesta y verificará el resultado. En caso de haber acertado, el jugador tendrá derecho a colocar la ficha que lo representa (gato o ratón) en una de las casillas del tablero que él elija. El primer jugador que logre poner 3 figuras en una línea (vertical, horizontal o diagonal) gana. • EMPATE: En caso de que se ocupen todas las casillas y ningún jugador haya realizado una línea recta, se declara empate y se juega una nueva partida. 			
Imágenes de apoyo a la actividad							

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".



Evaluación:

Participación.
Trabajo en equipo.

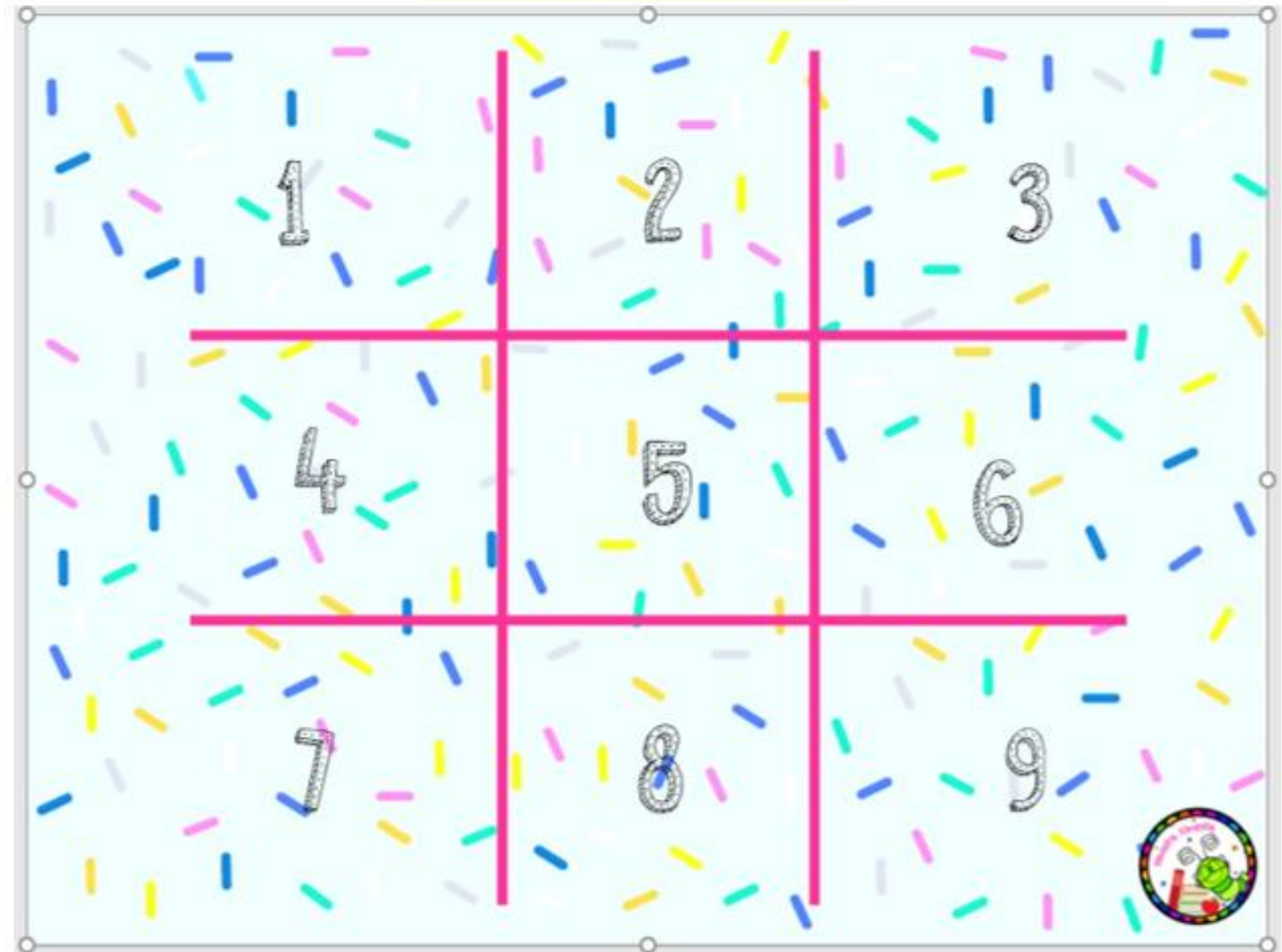
Observaciones:

La actividad se puede adecuar a cualquier tema de las diferentes asignaturas.

Hojas didácticas para imprimir

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México".

TABLERO



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.

FICHAS



“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”.
BIBLIOGRAFÍA

- SEP. (2017). Nuevo Modelo Educativo. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. (2017). México: SEP.
- SEP. (2011). Plan y programa de Estudio 2011. Educación Primaria. México: Sep.