

*ESCUELA PRIMARIA 15 DE MAYO
CCT 15EPR4038L
TURNO MATUTINO
ZONA ESCOLAR P182*

*EL APRENDIZAJE BASADO EN
EL
MOVIMIENTO DEL
PENSAMIENTO
PROFRA. XOCHIQUETZAL ELIFELET
PERDOMO CASTRO*

NOVIEMBRE DE 2021

PRESENTACIÓN

En la búsqueda de estrategias necesarias que permitan que los alumnos aprenden de una mejor manera, te incita a buscar todas las herramientas que puedan ser de utilidad para motivar al alumno. Sin embargo durante el periodo de pandemia, las necesidades del alumno se han incrementado y el reto se ha duplicado.

Por tal razón el docente ha desarrollado nuevas habilidades, creatividad y mejorado sus capacidades para resarcir un poco el efecto pandémico educativo. Esta situación me motivo a motivar y a buscar distintas formas de enseñar y aprender por medio de la diversidad de juegos y actividades que permitan al alumnos estar en movimiento aun estando frente a una pantalla.

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En el próximo apartado de este informe se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego. El juego adopta muchas formas. Todo el mundo reconoce el "juego" cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase, En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las

Después de los análisis de grupo pertinentes, me pareció la mejor herramienta para el trabajo a distancia, ya que comence realizando pequeños juegos en las actividades para iniciar bien el día, partiendo de un tema de interés y que resultara atractivo para los alumnos. Posteriormente se realizó un tipo de aula invertida donde los alumnos daban las actividades lúdicas

En esta fase las TICs juegan un papel muy importante para la aplicación de la actividad y la búsqueda de información.

La evaluación se realiza por medio de las distintas herramientas de evaluación ubicando que los días con actividades lúdicas, de juego y movimientos mejoran la atención del alumno.

Este tipo de aprendizaje trae muchos beneficios como:

- 1. Mejora la atención*
- 2. Aumento de la motivación de los alumnos.*
- 3. Desarrollo de nuevas habilidades de los alumnos*
- 4. Desarrollo de actividades motoras*
- 5. Aumento de la creatividad*
- 6. Mejora del estado de ánimo*
- 7. Uso de la gamificación*
- 8. Diversificación de actividades en todos los estilos de aprendizaje.*
- 9. Participación de otros actores escolares*

Aquí hay un punto clave en las actividades, retomando la gamificación, podemos decir que el alumnos trabaja obteniendo algún premio, puntaje o medalla.

Sin embargo, no todas las actividades proporcionan un premio, sino una reflexión al aprendizaje personal, a las ganas de hacerlo sin tener un punto, un premio o un beneficio, solo por el hecho de participar y retar a tu mente, tu cuerpo y tus habilidades.

Esto a permitido que el alumno se rete a si mismo y exija mas y más soibre lo que quiere lograr, sin necesidad de ganar puntos extras

ACTIVIDADES.

1.- **APLICACIÓN APLASTA PALABRAS.** Permite jugar en línea encontrando nuevas palabras en imagen o palabra y obteniendo nuevo vocabulario, los alumnos expresan, vertical, horizontal etc.

2.- **BAILES DIRIGIDOS.** Una de las canciones que utilizamos en “el monstruo de la laguna”, se baila y en algunas ocasiones los alumnos sugieren otras canciones, que no son modernos e inadecuadas, sino infantiles para recordar que estna por entrar a la adolescencia y no deben olvidar de donde vienen.

3. **RULESTAS PARTICIPATIVAS.** Tiene su nombre, o la actividad a realizar que es retadora y se enfoca a un tema de calculo, de español o según el tema que se este viendo.

ACTIVIDADES SOCIOEMOCIONALES. Actividades con el tutor, o sobre los sentimientos en donde son libres de expresarsr y darse alguna palabra de aliento o alo que sienta, lo deben repporoducir en familia

ACTIVIDADES.

5.- SIMON DICE. Encontrar Objetos de las características que se pidan enfocadas a algún tema.

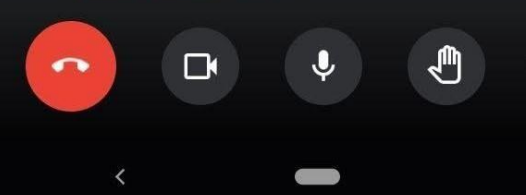
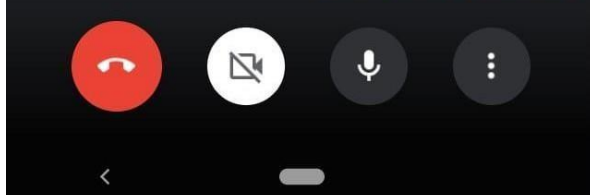
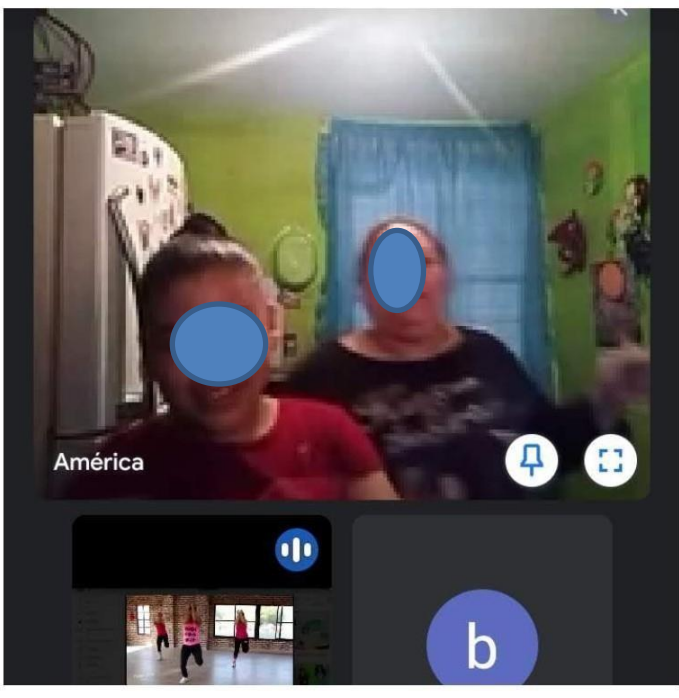
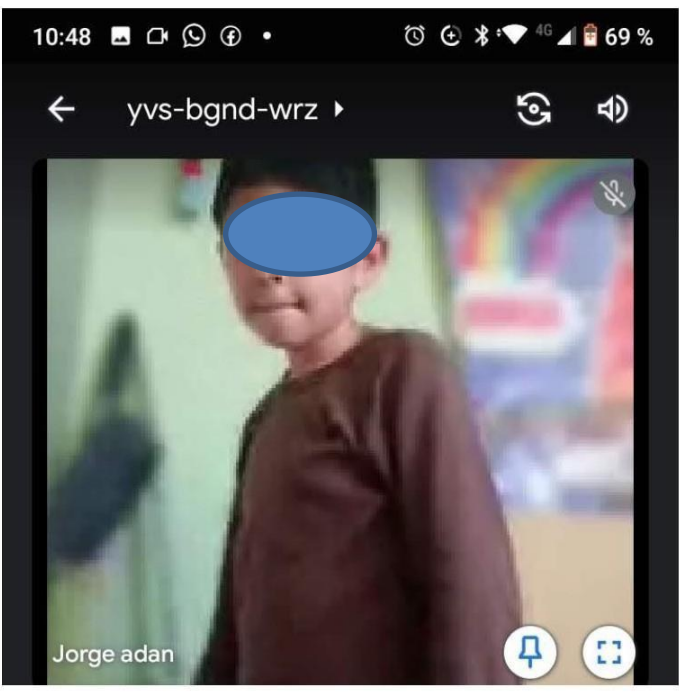
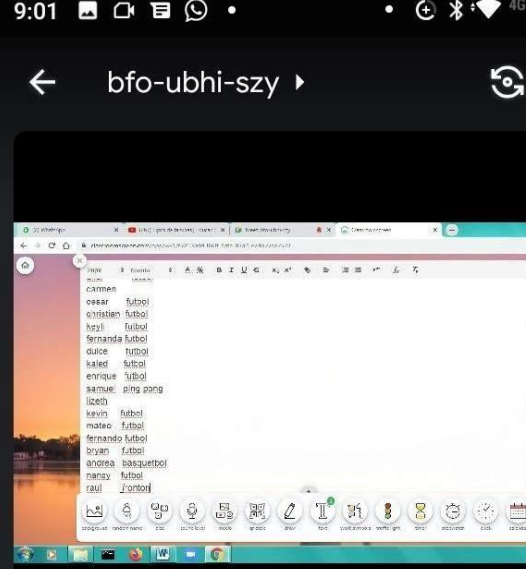
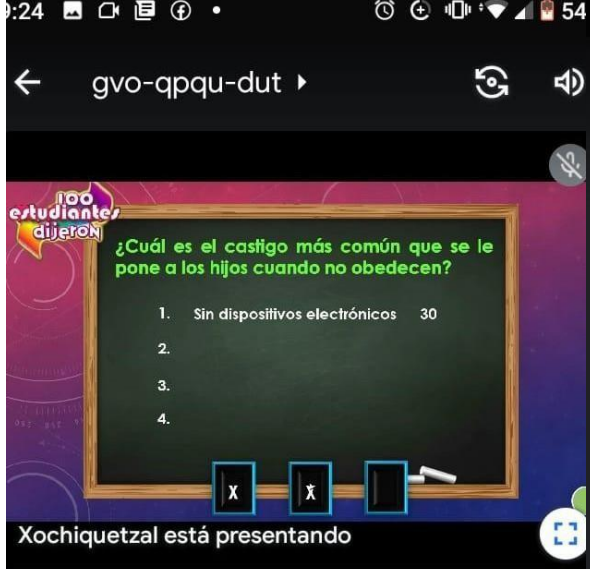
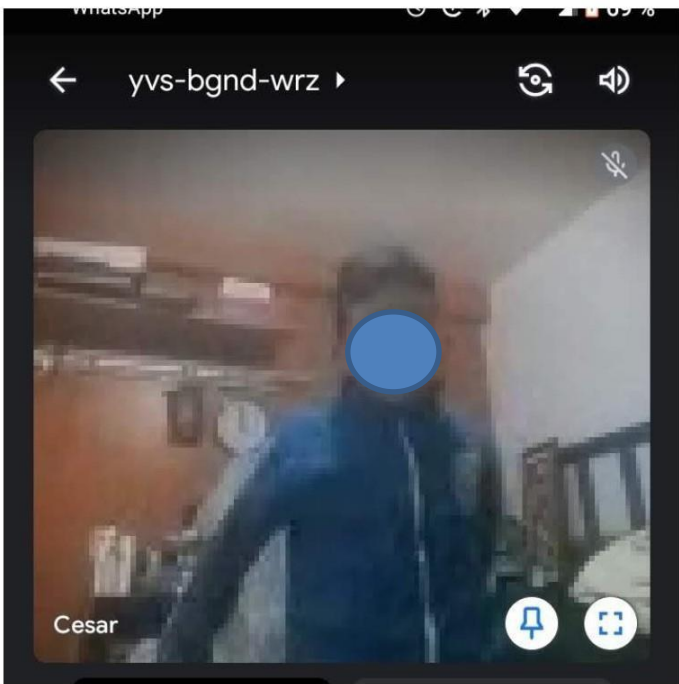
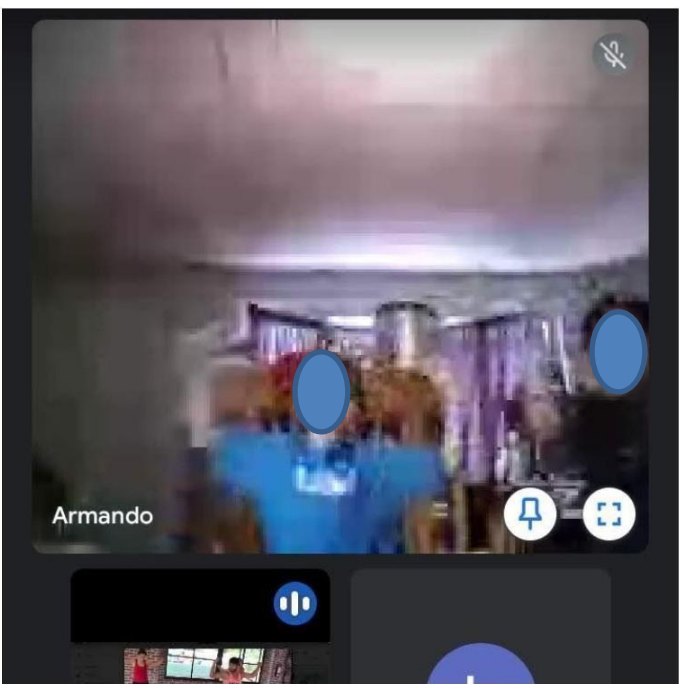
7.- LOS 5 SENTIDOS. Se tapan los ojos y con el apoyo del tutor ponen diversos materiales a oler, probar, tocar, escuchar etc. Para afinar la atención

8.- VIDEOS DE RETOS MATEMATICAS O MENTALES. Tienen poco tiempo para resolver el reto y anotan la respuesta, si no la tienen bien deben de buscar que la próxima vez, pongan mas atención, poco a poco se ve mayor participación de los alumnos que en un principio se perdían o desesperaban.

9.- ACTIVIDADES EN PLATAFORMAS COMO: kahoot, quizzes, liveworksheets, wordwall, google earth para viajes, juegos y competencias sincrónicas y asincrónicas.

10.- festejo de cada uno de las festividades cívicas importantes con ceremonias, convivios virtuales y efemérides.

Todos los días de clase existe al menos una variedad de estas actividades por parte del docente, en algunas ocasiones los alumnos proyectan algún video de reflexión, algún juego o pregunta capciosa, pero los alumnos entran con entusiasmo a la clase sabiendo que en algún momento existirá la actividad



Compartiendo www.youtube.com en meet.google.com Dejar de compartir Ver la pestaña: www.youtube.com

Estás presentando tu pantalla a los demás Audio de la presentación Detener la presentación

LA PREVENCIÓN ES ACCIÓN



Lavarse las manos con frecuencia



Evitar el saludo de mano, beso y abrazo



Usar desinfectante a base de alcohol con concentración entre 60% y 80%



Cubrir nariz y boca al estornudar o toser



Desinfectar superficies de contacto frecuente con solución clorada

Escuela de Aprendices



XOCHIQUETZAL ELIFEL...



Rocio Cruz



Cesar Gonzalez



Enrique Martinez



Gabriela Gonzalez



NANCY EVELIN FUENTES



Tere Marquez



17 más



Tú

08:19 | bfo-ubhi-szy

WhatsApp Image...jpeg PLAN 6ºB DEL 6...docx prim13-17 (1).docx

web.whatsapp.com · ahora

5º grado de primaria

+52 1 722 615 1943: Hola buenos días, alguien tendrá los libros de 5º. Digital... **Portapapeles 17 de 24**

Elemento no recopilado: elimine elementos para aumentar el espacio disponible

EJERCICIO:
PIENSA EN LAS 5 COSAS
O PERSONAS QUE MÁS
AMAS EN TU VIDA

XOCHIQUETZAL ELIFELET está presentando

Xochiquetzal está presentando

Xochiquetzal está presentando

Xochiquetzal está presentando

Claudia

Sonia

M
Maricela

T
Tere

ANGEL ZA...

Enrique

MARI...

C
CESAR ANTO...

Tú

CHRISTIAN 22 más

Tú

Susan 25 más

Se pausaron los videos de algunas personas debido a problemas con tu red.

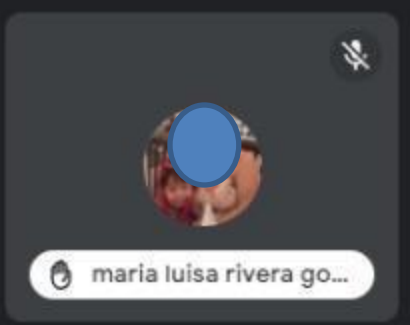
TÚ

Manuel 20 más

X
XOCHIQETZAL ELIFEL...



CESAR ANTONIO G...



maria luisa rivera go...

E
Enrique Martinez



IGNACIO MENDOZA L...

K
KEILY PAOLA HIDALGO...

N
NANCY EVELIN FUENTE...



Jorge adan Islas



América Cervantes



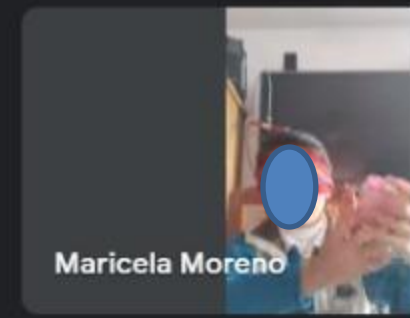
Kaled Perez



Sonia Gonzalez



García Ramirez Jorge ...

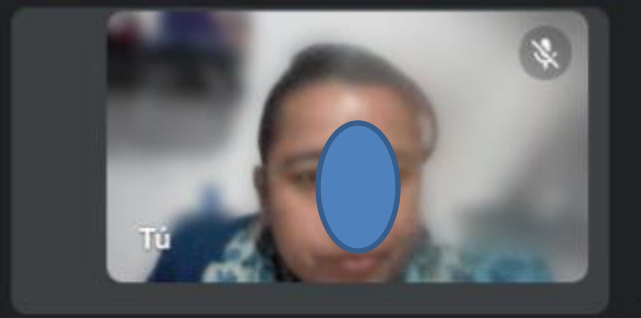


Maricela Moreno



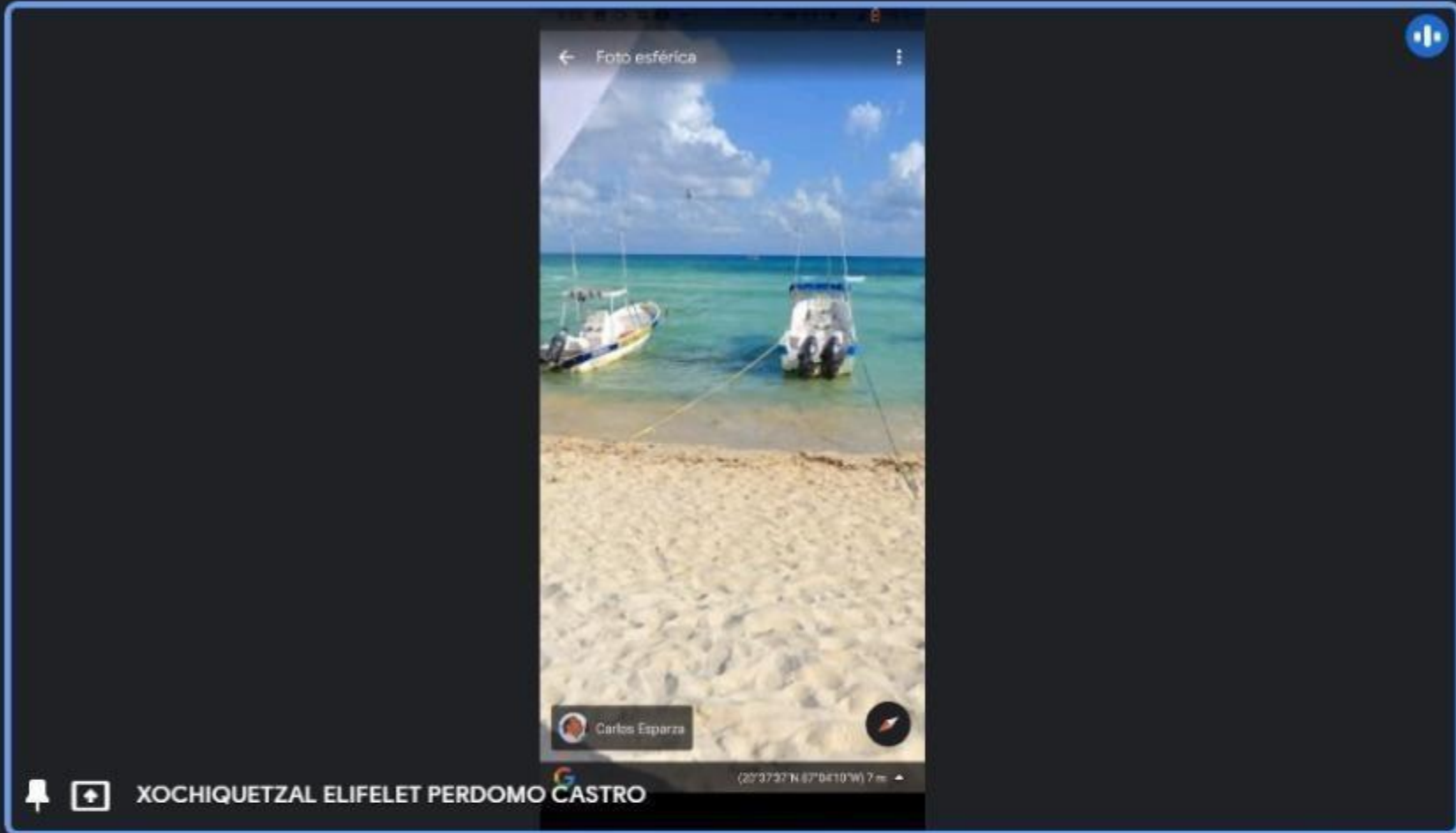
Yesenia Carrillo

R
Rocío Cruz



Tú

XOCHIQUETZAL ELIFELET PERDOMO CASTRO está presentando



ANGEL ...	Tere Marquez	CESAR ANTO...
Rocío Cruz	MARIA F...A...	Mateo Mancera
Mary Moreno	KE...OLA ...	Son...onzalez
Enrique Marti...	12 más	Tú



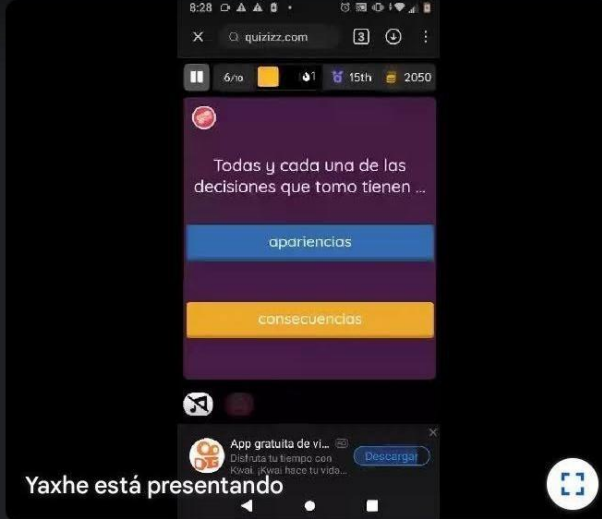
NANCY EVELIN está presentando



XOCHQUETZAL ELIFELET está presentando



onia



Yaxhe está presentando



Ya

CESAR ANT...

XOCHQUET...

IGNACIO

IGNACIO 1980

NANCY EVEL...

CHRISTIAN



Jc

X

C

NANCY EVELIN FUENTES MARTINEZ dejó de compartir su pantalla

Tú

CESAR ANT 17 más

Tú

AXEL 25 más

Tú

KEILY 20 más



08:20



Xochiquetzal Perdomo



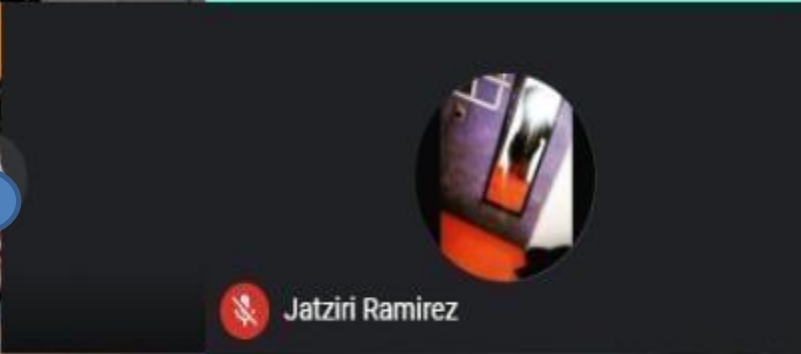
Armando Campos



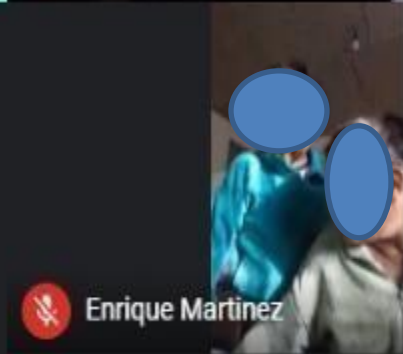
Sonia Gonzalez



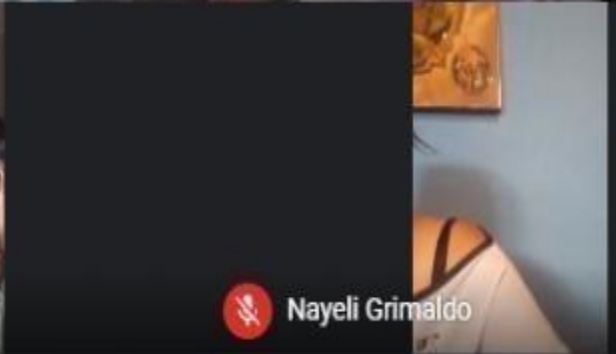
Cesar González



Jatziri Ramirez



Enrique Martinez



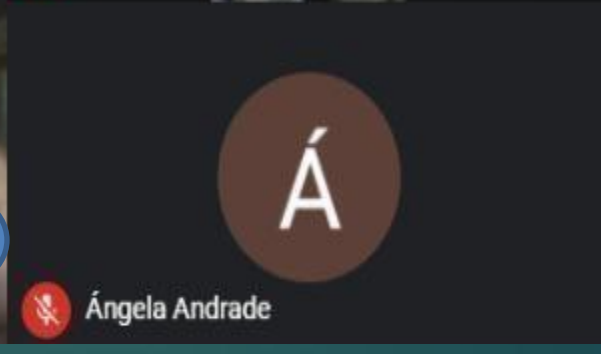
Nayeli Grimaldo



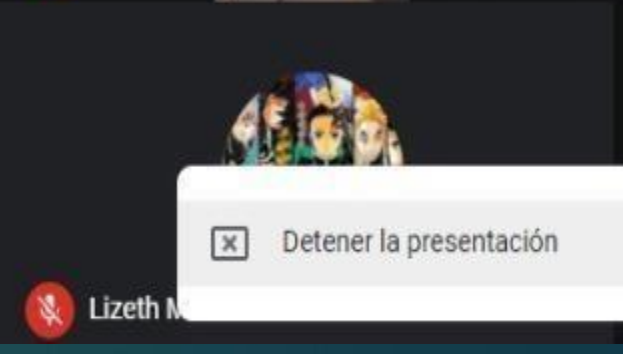
Claudia Malagon



García Ramírez Jorge Iván



Ángela Andrade



Lizeth M

Detener la presentación

Se dice que un cuento es...

- 1 Una narración larga donde el personaje más importante es el narrador.
- 2 Narración breve basada en hechos reales o imaginarios, protagonizado por unos personajes en un lugar determinado.
- 3 Historia totalmente real, actuada por personajes varios.

XOCHIQETZAL ELIFELET está presentando

YouTube video player showing a video titled "Xochiquetzal está presentando".

Xochiquetzal está presentando

Quizizz interface showing a quiz titled "Xochiquetzal Elifelet está presentando".

Nombre	Puntaje	Porcentaje	Completado
Christian	10/10	100%	Completado
Mateo	9/10	90%	Completado
Armando	8/10	80%	Completado
Armando	7/10	70%	Completado
Armando	6/10	60%	Completado
Armando	5/10	50%	Completado
Armando	4/10	40%	Completado
Armando	3/10	30%	Completado
Armando	2/10	20%	Completado
Armando	1/10	10%	Completado

XOCHIQETZAL ELIFELET está presentando

Armando

Mateo

Sonia

Jatziri

CHRISTIAN

Kaled

Tú

CESAR ANTONIO 22 más

Tú

Cesar

8 más

Tú

CESAR ANTONIO 21 más



Bibliografía

Referencias

Gamificación: el aprendizaje divertido. (01 de 11 de 2021). Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

La atención como proceso activo del aprendizaje. (01 de 11 de 2021). Obtenido de <https://psicopedia.org/7179/atencion-proceso-activo-del-aprendizaje/>