

Capítulo 8

El placer de enseñar

Marta Angélica Palapa Evia del Puerto

<https://doi.org/10.61728/AE24230094>

introducción

Las estrategias de aprendizaje

En realidad, no son otra cosa que un conjunto de actividades, tácticas y recursos que empleamos de manera consciente para alcanzar unos objetivos concretos. De manera reflexiva usamos una estrategia u otra dependiendo de lo que queramos conseguir muy necesarias en la práctica docente para el logro de aprendizaje de los alumnos

En los momentos actuales de pandemia por Covid-19 que nos obligó a cerrar las escuelas a los docentes y de manera inmediata implementar la Educación a Distancia en la que las clases son de manera virtual se requirió hacer ajustes a las estrategias de aprendizaje para implementarlas a través de apps o plataformas.

La importancia de las estrategias de aprendizaje radica en que guían y ayudan a un estudiante a lograr la manera más efectiva el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera más atrayente y si están enfocadas a lo lúdico los alumnos se sienten motivados a participar en ellas de manera dinámica.

Las estrategias de aprendizaje son una herramienta importante en el quehacer docente que permiten llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos.

Tipos de estrategias

Creación de nexos. Es una estrategia en la que, para aprender una nueva materia, lo que se hace es establecer nexos entre lo que ya se sabe y lo que es nuevo. De esta manera, aquello que aún no hemos adquirido o asimilado se integra más rápidamente en nuestra mente porque lo relacionamos con algo que ya conocemos. Cuando se estudia con este tipo de estrategia de aprendizaje es habitual crear analogías o describir de forma concisa como está relacionado el material nuevo y el que ya nos es familiar. Al usar esta estrategia el estudiante toma notas, realiza resúmenes o responde preguntas.

Estructuración. El aprendizaje con esta estrategia consiste en organizar los contenidos para que su adquisición nos resulte más sencilla y para que asimilemos y anclamos bien esos conocimientos. Es una tarea que resulta bastante efectiva porque al estructurar la materia ya estamos realizando un ejercicio de análisis y comprensión. Para poner en práctica esta estrategia de aprendizaje es muy común realizar resúmenes, subrayados, esquemas o mapas mentales que contienen los conceptos clave.

Repetición de contenidos. La base de esta estrategia de aprendizaje es la repetición de los contenidos que queremos adquirir. El método de trabajo a través de la repetición de contenidos consiste en que la persona que está estudiando vaya asimilando una determinada materia, repitiendo el contenido de forma verbal o escrita. Esta repetición consciente favorece que la materia se vaya integrando poco a poco en nuestra mente. Algunos ejemplos de la estrategia de repetición son repetir en voz alta términos clave, copiar los conceptos más importantes o marcarlos en un texto.

Revisión de lo adquirido. Esta estrategia requiere que la persona que está estudiando o aprendiendo algo revise de manera consciente todo lo que está haciendo para aprender. Es decir, que analice y evalúe lo que ha hecho y lo que ha conseguido. Implica un ejercicio sincero de evaluación sobre el éxito alcanzado y lo que aún hay que aprender. A partir de estos datos podrá hacer una planificación que le permita dirigir su conducta hacia la meta que se ha marcado.

C. Monereo, M. Castello, M. Clariana, M. Palma, M. L. Perez. (2009).

1. El abanico del conocimiento (presencial)

Objetivo: es una estrategia con la finalidad de reafirmar y repasar un tema previamente visto.

Es una estrategia que se usa para repasar un tema o para un tema nuevo en el cual se pone en juego la elaboración de preguntas por parte de los alumnos con sus respuestas.

Participantes: desde dos alumnos hasta todo el grupo dividido en dos equipos.

Material: tarjetas, pluma.

Tiempo: de 30 a 60 minutos dependiendo de cuantos alumnos sean y la cantidad de preguntas.

Lugar: en el salón de clase si hay espacio o en el patio de la escuela.

Procedimiento

De una lectura o tema los participantes después de leerla, elaboraran tres preguntas con sus respectivas respuestas en una tarjeta que entregaran al coordinador. Paso siguiente se reúnen todas las tarjetas con las preguntas, acomodándolas como un abanico, se forman equipos a los que se ofrece una tarjeta, la cual eligen señalando con la mano, el conductor lee la pregunta esperando que sea contestada primeramente por el equipo que la eligió, si la respuesta no es correcta se les permitirá contestar a un equipo voluntario lo que genera un acierto dándoles un punto.

Así de esta manera hasta agotar las tarjetas haciendo un conteo final del que tenga más aciertos será el equipo ganador.



Observaciones: las respuestas o preguntas requieren ser revisadas previamente para que estén planteadas de manera correcta.

1. El abanico del conocimiento (virtual)

Objetivo: es una estrategia con la finalidad de reafirmar y repasar un tema previamente visto.

Es una estrategia que se usa para repasar un tema o para un tema nuevo en el cual se pone en juego la elaboración de preguntas por parte de los alumnos con sus respuestas.

Participantes; desde dos alumnos hasta todo el grupo dividido en dos equipos.

Material: tarjetas, pluma.

Tiempo: de 30 a 60 minutos dependiendo de cuantos alumnos sean y la cantidad de preguntas.

Lugar: aula virtual o sala.

Procedimiento

De una lectura o tema los participantes después de leerla, elaboraran tres preguntas con sus respectivas respuestas que envían al coordinador que él revisa. Paso siguiente se reúnen todas las preguntas, el coordinador o docente les acomoda asignándoles un número, el previamente tiene tarjetas con los números y que acomoda en forma de abanico, se forman equipos a los que se ofrece un número de tarjeta, la cual eligen

de manera verbal, el conductor lee la pregunta esperando que sea contestada primeramente por el equipo que la eligió, si la respuesta no es correcta se les permitirá contestar a un equipo voluntario lo que genera un acierto dándoles un punto.

Así de esta manera hasta agotar las tarjetas haciendo un conteo final del que tenga más aciertos será el equipo ganador.

Observaciones: el tiempo puede ser una limitante en las plataformas.

Observaciones: las respuestas o preguntas requieren ser revisadas previamente para que estén planteadas de manera correcta.



2. El matamoscas estrategia de repaso de un tema (presencial)

Objetivo: .es una Estrategia Lúdica que tiene la finalidad de repasar mediante un cuestionario desde una sesión, un trimestre, etc. de cualquier tema o asignatura además de permitir una competencia sana y divertida.

Participantes: desde 6 alumnos hasta un grupo de 30 alumnos.

Material:

Dos matamoscas o bien también se puede usar la mano.

Pizarrón, pintarrón o pared donde se pondrán solo las respuestas en hojas de papel de colores.

Cuestionario con preguntas del tema que se contestan con las respuestas puestas en el pintarrón y que tendrá el coordinador.

Tarjetas o en hojas de color las respuestas de las preguntas del tema a estudiar que se pondrán en el pintarrón.

Cinta diurex para pegar las respuestas en el pintarrón

Tiempo: de 30 a 50 minutos dependiendo de la cantidad de preguntas

Lugar: salón de clases.

Procedimiento:

Se solicita a los alumnos se formen en dos equipos frente a la pared o el pintarrón donde están colocadas las respuestas.

Los participantes del principio de cada equipo tendrán un matamoscas cada fila para seleccionar la respuesta correcta dentro de las que se encuentran en la pared. Cuando el coordinador lea la pregunta ellos avanzarán para ganar la selección de la respuesta tapándola con el matamoscas o con la mano dándoles un punto por el acierto al equipo que contesto de manera correcta. Después le pasan el matamoscas al compañero de atrás de ellos y ellos se van al final de la fila.

Así de esta manera se continúa con las preguntas hasta terminar el cuestionario.



Observaciones: en ocasiones la dinámica se prolonga porque quieren seguir jugando.

2. El matamoscas estrategia de repaso de un tema (virtual)

Objetivo: es una estrategia lúdica que tiene la finalidad de repasar mediante un cuestionario desde una sesión, un trimestre, etc. de cualquier tema o asignatura además de permitir una competencia sana y divertida.

Participantes: desde 6 alumnos hasta un grupo de 30 alumnos.

Material:

- Respuestas al cuestionario que se les enviarán a los alumnos.
- Cuestionario con preguntas del tema que se contestan con las respuestas puestas en el pintarrón y que tendrá el coordinador.
- Tarjetas o en hojas de color las respuestas de las preguntas del tema a estudiar que se pondrán en el pintarrón.
- Cinta diurex para pegar las respuestas en el pintarrón.

Tiempo: de 30 a 50 minutos dependiendo de la cantidad de preguntas.

Lugar: aula virtual o plataforma zoom o meet.

Procedimiento:

Se organiza a los alumnos en dos equipos frente a la pantalla con cámara encendida y con la hoja de respuestas enviadas previamente.

Los participantes se numeran en orden de participación de cada equipo para seleccionar la respuesta correcta dentro de las que se encuentran en la hoja de respuestas enviadas previamente. Cuando el coordinador lea la pregunta los alumnos número uno de cada equipo elegirán y leerán la respuesta que consideren conteste la pregunta hecha por el coordinador para ganar un punto si contesto más rápido y de manera correcta. Después contestan los siguientes alumnos que serían el número dos de cada equipo y así continuamos hasta que todos los alumnos participen.

Así de esta manera se continúa con las preguntas hasta terminar el cuestionario.



Observaciones: en ocasiones la dinámica se prolonga porque quieren seguir jugando pero las plataformas solo tienen determinado tiempo. Se puede usar Quiz o Google form para las respuestas.

3. Estrategia para aprendizaje de temas nuevos y de cooperación (presencial)

Objetivo: El rompecabezas es una estrategia de aprendizaje que tiene la finalidad de lograr un aprendizaje cooperativo propuesta por el psicólogo social Elliot Aronson en 1971.

Participantes: desde 12 alumnos hasta 60.

Material: copias de la lección, tijeras.

Tiempo 50 minutos, 30 minutos para organización y 20 minutos para armar el rompecabezas.

Lugar: salón de clase.

Procedimiento:

Pasos para implementar la estrategia del rompecabezas en el aula.

1. *Armar grupos.* Cada grupo será un rompecabezas y consistirá en cinco o seis estudiantes de diferentes géneros, razas, etnias y capacidades.
2. *Elegir un líder.* Designa un estudiante por equipo para que lidere al resto, apelando a su madurez emocional.
3. *Dividir la lección del día.* Segmentar la lección del día en cinco o seis partes de modo que una biografía histórica, por ejemplo, contenga la infancia del personaje, su vida familiar, su vinculación con la política, sus principales contribuciones y cómo alcanzó el reconocimiento social incluso después de fallecer.
4. *Adjudicar una parte de la lección por estudiante.* Las piezas del rompecabezas que están constituidas por los estudiantes, deberán aprenderse una de las partes de la lección. Tu trabajo será asegurar el

acceso de cada pieza a su propio segmento y otorgarles unos minutos para que se lo aprendan.

En caso de dictar clases universitarias o de los últimos años de secundaria, los estudiantes podrán investigar en sus casas sobre el segmento que se les asignó para discutirlo al día siguiente.

5. *Configurar grupos de expertos.* Habrá estudiantes de diferentes equipos con el mismo segmento de la lección asignado, así que podrán discutirlo para ensayar las exposiciones orales que harán posteriormente con su propio grupo.
6. *Presentación de equipos.* Los estudiantes volverán a sus grupos originales y entre todos sus integrantes expondrán la lección completa al tiempo que los compañeros de otros equipos realizan preguntas para aclarar sus dudas.

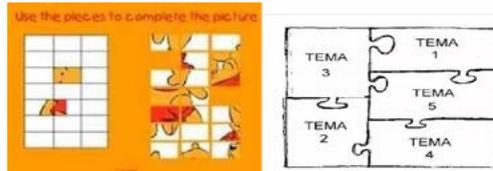
Para los estudiantes mayores, lo más apropiado es proponer temas de debate para que no exista una única respuesta correcta y todos puedan participar reflexivamente con sus interrogantes. Incluso se verán obligados a tomar apuntes para recordar las diferentes vertientes de un mismo tópico.

7. *Modera los rompecabezas.* Observa el proceso de cada grupo para asegurarte que ningún miembro tomó el rol dominante, pues el líder designado solo tiene una función organizativa que aprenderá naturalmente debido a su madurez emocional. En esta instancia despejarán dudas con su propio equipo para tener una visión completa de la lección.
8. *Realiza una evaluación.* Cuando finalice la lección entrega a cada estudiante un cuestionario sobre el tema para determinar la información que incorporó su mente durante el proceso compartido y cómo la relaciona entre sí.

Los estudiantes universitarios o de altos grados en secundaria serán interrogados adicionalmente sobre las distintas perspectivas que componen un tópico.

El éxito de cada rompecabezas dependerá del involucramiento de sus piezas para encastrar entre sí, ayudándose y compartiendo conoci-

mientos o formas de aprender con el resto de los grupos armados en la clase.



3. Estrategia para aprendizaje de temas nuevos y de cooperación (virtual)

Objetivo: El rompecabezas es una estrategia de aprendizaje que tiene la finalidad de lograr un aprendizaje cooperativo propuesta por el psicólogo social Elliot Aronson en 1971.

Participantes: desde 12 alumnos hasta 60.

Material: diferentes lecciones de acuerdo con los equipos se dividen y entregan a los equipos para que en un solo equipo tenga de todas las lecciones. Bajar la aplicación Microsoft Jig Saw para elegir las piezas para armar el rompecabezas o de manera directa elegir a cual lección pertenecen.

Tiempo: se entrega previamente una de las 6 partes de la lección a diferentes equipos de todas las lecciones se hace lo mismo. Y 50 minutos para exponer su fragmento de lección y elegir su posición.

Lugar: salón virtual o plataforma zoom, meet o team.

Procedimiento

Pasos para implementar la estrategia del rompecabezas en el aula.

1. *Armar grupos.* Cada grupo será un rompecabezas y consistirá en cin-

co o seis estudiantes de diferentes géneros, razas, etnias y capacidades.

2. *Elegir un líder.* Designa un estudiante por equipo para que lidere al resto, apelando a su madurez emocional.
3. *Dividir la lección del día.* Segmentar la lección del día en cinco o seis partes de modo que una biografía histórica, por ejemplo, contenga la infancia del personaje, su vida familiar, su vinculación con la política, sus principales contribuciones y cómo alcanzó el reconocimiento social incluso después de fallecer.
4. *Adjudicar una parte de la lección por estudiante.* Las piezas del rompecabezas que están constituidas por los estudiantes, deberán aprenderse una de las partes de la lección. Tu trabajo será asegurar el acceso de cada pieza a su propio segmento y otorgarles unos minutos para que se lo aprendan.

En caso de dictar clases universitarias o de los últimos años de secundaria, los estudiantes podrán investigar en sus casas sobre el segmento que se les asignó para discutirlo al día siguiente.

5. *Configurar grupos de expertos.* Habrá estudiantes de diferentes equipos con el mismo segmento de la lección asignado, así que podrán discutirlo para ensayar las exposiciones orales que harán posteriormente con su propio grupo.
6. *Presentación de equipos.* Los estudiantes volverán a sus grupos originales y entre todos sus integrantes expondrán la lección completa al tiempo que los compañeros de otros equipos realizan preguntas para aclarar sus dudas.

Para los estudiantes mayores, lo más apropiado es proponer temas de debate para que no exista una única respuesta correcta y todos puedan participar reflexivamente con sus interrogantes. Incluso se verán obligados a tomar apuntes para recordar las diferentes vertientes de un mismo tópico.

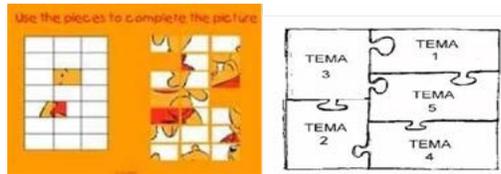
7. *Modera los rompecabezas.* Observa el proceso de cada grupo para asegurarte que ningún miembro tomó el rol dominante, pues el líder designado solo tiene una función organizativa que aprenderá naturalmente debido a su madurez emocional. En esta instancia des-

pejarán dudas con su propio equipo para tener una visión completa de la lección.

8. *Realiza una evaluación.* Cuando finalice la lección entrega a cada estudiante un cuestionario sobre el tema para determinar la información que incorporó su mente durante el proceso compartido y cómo la relaciona entre sí.

Los estudiantes universitarios o de altos grados en secundaria serán interrogados adicionalmente sobre las distintas perspectivas que componen un tópico.

El éxito de cada rompecabezas dependerá del involucramiento de sus piezas para encastrar entre sí, ayudándose y compartiendo conocimientos o formas de aprender con el resto de los grupos armados en la clase.



Observación: se puede hacer el rompecabezas como lo indica la figura anterior si no se cuenta con la aplicación.

4. La lotería con conceptos, verbos en inglés o tabla periódica de los elementos, (presencial)

Objetivo: tiene la finalidad de repasar y memorizar conceptos o verbos por medio del juego de lotería.

En este caso será para aprender los elementos de la tabla periódica.

Participantes: todo el grupo.

Material: lotería: tablas con la cantidad de alumnos una para cada uno

o se puede hacer en parejas estas deben tener de imagen los elementos químicos, grupo y familia y tarjetas de los símbolos de los elementos químicos.

Tiempo: 60 minutos.

Lugar: salón de clase.

Procedimiento

Previamente se elaboran las tablas y tarjetas de la lotería que debe contener los símbolos de los elementos químicos.

Se le entrega una tabla y frijoles para poner las cartas que vayan saliendo como un juego tradicional de la lotería, pero las cartas son de los elementos químicos.

El alumno elige una tabla de juego.

Se revuelven las tarjetas y se empieza a nombrar las respuestas, las primeras veces se les puede poner en el pizarrón para que se familiaricen.

Puede gritar lotería si hace una línea vertical, y en segundo término si llena todas las casillas.



Observaciones: se puede variar la presentación de las cartas por el símbolo. Masa atómica. Número atómico etcétera.

4. La lotería con conceptos, verbos en inglés o tabla periódica de los elementos, (virtual)

Objetivo: tiene la finalidad de repasar y memorizar los elementos de la tabla periódica por medio del juego de lotería.

En este caso será para aprender los elementos de la tabla periódica de los elementos.

Participantes todo el grupo.

Material: previamente los alumnos recibirán la tabla escaneada para que puedan ver los elementos que contiene.

- Lotería: Tablas con la cantidad de alumnos una para cada uno de los alumnos estas deben ser todas diferentes y tener de imagen a los elementos químicos, grupo y familia y tarjetas de los símbolos de los elementos químicos.

Tiempo: 60 minutos.

Lugar: salón de clase.

Procedimiento

Previamente se elaboran las tablas y tarjetas de la lotería que debe contener los símbolos de los elementos químicos.

Se le entrega una tabla de los elementos químicos de manera digital para que el alumno la pueda descargar.

El coordinador va pasando las cartas de los elementos anunciándolas el que logre llenar su tabla con todos los elementos enunciados puede gritar lotería y ganar.

Puede gritar lotería si hace una línea vertical, y en segundo término si llena todas las casillas.



Observaciones: se puede variar la presentación de las cartas por el símbolo. Masa atómica. Numero atómico etcétera.

5. Estrategia matemáticas lúdicas “la oca” (presencial)

Objetivo: practicar las operaciones básicas y cálculo mental y mejorar su dominio.

Participantes: seis alumnos para cada Oca.

Material: La tabla de la oca con las operaciones básicas, los dados y botones de colores diferentes.

Tiempo: 60 minutos.

Lugar: salón de Clase.

Procedimiento

El juego es con seis jugadores por cada tabla de la oca, para empezar cada jugador tira los dados y el puntaje más alto inicia la tirada del juego, esto solo para iniciar el juego después tiran el dado en donde cae de acuerdo con el puntaje de los dados, hay una operación que el alumno tiene que realizar en un minuto si la contesta correctamente avanza a donde marco el dado en caso contrario permanecerá en lugar donde se encuentre. Gana el que llegue a al final de la meta de la oca.



Observaciones: las operaciones pueden variar y se pueden ir haciendo más complejas de acuerdo con el avance de los alumnos.

5. Estrategia matemáticas lúdicas “la oca” (Virtual)

Objetivo: practicar las operaciones básicas y cálculo mental y mejorar su dominio.

Participantes: una Oca por alumno con la misma información.

Material: La tabla de la oca con las operaciones básicas, los dados y botones de colores diferentes.

Tiempo: 60 minutos.

Lugar: aula virtual.

Procedimiento

El juego es una tabla de la oca para cada alumno, para empezar el coordinador tira los dados en representación de cada jugador, el puntaje más alto inicia la tirada del juego, esto solo para iniciar el juego después tiran el dado en donde cae de acuerdo con el puntaje de los dados, hay una operación que el alumno tiene que realizar en un minuto si la contesta correctamente avanza a donde marco el dado en caso contrario permanecerá en lugar donde se encuentre. Gana el que llegue a al final de la meta de la oca. (Cabe indicar que el coordinador tira por ellos y les dice el puntaje para que puedan hacer su operación y dar la respuesta correcta).



Observaciones: las operaciones pueden variar y se pueden ir haciendo más complejas de acuerdo con el avance de los alumnos.

6. “Lo que me dicen y lo que yo entiendo” (presencial)

Objetivo: la estrategia tiene la finalidad de que el alumno comprenda una lectura y se exprese de manera escrita con sus palabras coloquiales.

Participantes: alumnos de cualquier nivel desde uno hasta todo el grupo.

Material:

- la lectura ya sea cuento, novela, etc. cualquier tipo de lectura de acuerdo con el nivel de los alumnos, hojas, pluma.

Tiempo: 30 minutos puede variar de acuerdo a la extensión de la lectura.

Lugar: en el salón de clase.

Procedimiento

Se le entrega a los alumnos una lectura por ejemplo un cuento se les pide que lo comprendan, entiendan y analicen después ellos lo reescri-

birán de acuerdo a como ellos lo entienden en la época actual y con sus propias palabras que usan de forma cotidiana, cada alumno pasa a leer su composición y los demás compañeros le aportan sugerencias para mejorar su escrito.

Se ponen conclusiones finales por cada uno en su composición.



Observaciones: como pueden ser paráfrasis o escrito completo original innovador y creativo.

6. “Lo que me dicen y lo que yo entiendo” (virtual)

Objetivo: la estrategia tiene la finalidad de que el alumno comprenda una lectura y se exprese de manera escrita con sus palabras coloquiales.

Participantes: alumnos de cualquier nivel desde uno hasta todo el grupo.

Material: de manera digital la lectura ya sea cuento, novela, etc. cualquier tipo de lectura de acuerdo con el nivel de los alumnos, hojas, pluma.

Tiempo: 30 minutos puede variar de acuerdo a la extensión de la lectura.

Lugar: en meet o zoom.

Procedimiento

Se le entrega a los alumnos una lectura por ejemplo un cuento se les pide que lo comprendan, entiendan y analicen después ellos lo reescribirán de acuerdo a como ellos lo entienden en la época actual y con sus propias palabras que usan de forma

Cotidiana, lo suben a la plataforma de drive en compartidos conmigo y ahí los compañeros le aportan sugerencias para mejorar su escrito.

Se ponen conclusiones finales por cada uno en su composición.



Observaciones: como pueden ser paráfrasis o escrito completo original innovador y creativo.

7. El cine debate (presencial)

Objetivo: que al usar esta estrategia el alumno se desarrolle en el análisis y crítica de todo lo que le rodea.

Participantes: todo el grupo de alumnos de cualquier nivel escolar.

Material: Película a elegir, noticia, libro o un personaje.

Tiempo: de acuerdo con la duración de la película o si es cortometraje 30 minutos para el debate dirigido.

Lugar: en el salón de clases.

Procedimiento

Primeramente se observa la película o lo que se haya elegido se puede ver previamente si es muy larga y una vez que todos la vieron se organiza el debate se desarrolla mediante preguntas generadoras de controversia para que todos puedan participar y llegar a una conclusión.



7. El cine debate (virtual)

Objetivo: que al usar esta estrategia el alumno se desarrolle en el análisis y crítica de todo lo que le rodea.

Participantes: todo el grupo de alumnos de cualquier nivel escolar.

Material: Película: a elegir, noticia, libro o un personaje.

Tiempo: de acuerdo con la duración de la película o si es cortometraje 30 minutos para el debate dirigido.

Lugar: en plataforma zoom o meet participación directa.

Procedimiento

Primeramente se observa la película o lo que se haya elegido se puede ver previamente si es muy larga y una vez que todos la vieron se organiza el debate se desarrolla mediante preguntas generadoras de controversia para que todos puedan participar y llegar a una conclusión.



8. Investigar a mi interés (presencial)

Objetivo: desarrollar la habilidad del alumno en la investigación para mejorar la búsqueda de información así como su selección y jerarquía.

Participantes: de cualquier nivel educativo desde 1 a 50 alumnos.

Material: tema a elegir según el interés del alumno, libros, internet, acervos bibliográficos.

Tiempo: previamente elegido el tema una semana para investigar y presentar la investigación 5 minutos por alumno.

Lugar: investigación libre y presentación de resultados en la escuela en el salón de clase.

Procedimiento

El alumno elige el tema de investigación según su interés personal y se le da tiempo para que haga una buena investigación sobre el tema ya el día elegido se hace la presentación de la investigación elegida.

Se realizan aportaciones llegando a conclusiones se entrega el reporte de la investigación.



Observaciones: al elegir el alumno el tema le permite hacerlo con agrado.

8. Investigar a mi interés (virtual)

Objetivo: desarrollar la habilidad del alumno en la investigación para mejorar la búsqueda de información así como su selección y jerarquía.

Participantes: de cualquier nivel educativo desde 1 a 50 alumnos.

Material: Tema a elegir según el interés del alumno, libros, internet, acervos bibliográficos.

Tiempo: previamente elegido el tema una semana para investigar y presentar la investigación 5 minutos por alumno.

Lugar: investigación libre y presentación de resultados en la plataforma zoom o meet.

Procedimiento

El alumno elige el tema de investigación según su interés personal y se le da tiempo para que haga una buena investigación sobre el tema ya el día elegido se hace la presentación de la investigación elegida en la plataforma elegida.

Se realizan aportaciones llegando a conclusiones se entrega el reporte de la investigación.



Observaciones: al elegir el alumno el tema le permite hacerlo con agrado.

9. Anotación de canasta para participar (presencial)

Objetivo: a través del juego lograr la participación y animación del alumno en el tema estudiado.

Participación: Los alumnos de educación básica desde seis hasta todo el grupo.

Material: pelota de basquetbol, cancha, preguntas.

Tiempo: 30 minutos.

Lugar: cancha de basquetbol.

Procedimiento

Primeramente se da un repaso del tema se elabora el cuestionario de preguntas, se forman dos equipos uno en cada lado de la cancha y tiran a encestar dos alumnos uno de cada equipo el que encesta puede contestar la pregunta, si no la sabe se da oportunidad al otro equipo si encesta, si no lo hace se pierde la oportunidad y así se continua hasta acabar con todas las preguntas gana el que haya contestado más y obviamente también el que haya enceestado más.



Observaciones: sirve a la vez para practicar educación física.

9. Anotación de canasta para participar (virtual)

Objetivo: a través del juego lograr la participación y animación del alumno en el tema estudiado.

Participación: Los alumnos de educación básica desde seis hasta todo el grupo.

Material: un recipiente donde entre una pelota de esponja, preguntas.

Tiempo: 30 minutos.

Lugar: cancha de basquetbol.

Procedimiento

Primeramente se da un repaso del tema se elabora el cuestionario de preguntas, se forman dos equipos a encestar en el recipiente la pelota de esponja uno de cada equipo el que encesta puede contestar la pregunta, si no la sabe se da oportunidad al otro equipo si encesta, si no lo hace se pierde la oportunidad y así se continua hasta acabar con todas las preguntas gana el que haya contestado más y obviamente también el que haya enceestado más.



Observaciones sirve a la vez para practicar educación física se puede hacer con una pizarra táctica de basquetbol pero cuesta la aplicación y solo se puede en teléfono especial.

10. “Adivina ¿quién soy?” (Presencial)

Objetivo: lograr aprender mediante la vista un personaje en historia mediante sus acciones, actitudes y frases célebres.

Participantes: alumnos de nivel básico desde seis hasta todo el grupo.

Material: papelitos con el personaje escrito tantos como participantes una bolsa para ponerlos ahí.

Tiempo: 1 minuto por personaje.

Lugar: salón de clases.

Procedimiento

Se hacen dos equipos pasa el alumno del primer equipo saca un pape- lito con el nombre del personaje histórico con actitudes o acciones da a entender quién es si lo adivinan es punto para el equipo si no lo vuelve a meter a la bolsa para que continúe la oportunidad para otro, así pasan uno a uno de cada equipo hasta terminar los papeletos de los personajes se cuenta cuantos puntos tiene cada uno.

En la segunda parte mediante una frase célebre del personaje se pue- de adivinar.

Quién es solo se dice la frase.



10. “Adivina ¿quién soy?” (Virtual)

Objetivo: lograr aprender mediante la vista un personaje en historia me- diante sus acciones, actitudes y frases célebres.

Participantes: alumnos de nivel básico desde 6 hasta todo el grupo.

Material: el personaje elegido por el alumno lo manda antes al coordi- nador.

Tiempo: 1 minuto por personaje.

Lugar: plataforma zoom o meet.

Procedimiento

Se hacen dos equipos pasa el alumno del primer equipo e intenta que adivinen su equipo su personaje histórico con actitudes o acciones da a entender quién es si lo adivinan es punto para el equipo si no en un segundo intento vuelve a tener la oportunidad, así pasan uno a uno de cada equipo hasta terminar los personajes se cuenta cuantos puntos tiene cada uno.

En la segunda parte mediante una frase célebre del personaje se puede adivinar quién es solo se dice la frase.

