



Instituto Internacional de Estudios Avanzados de Monterrey

Instituto Noreste

**Compendio de estrategias didácticas para el nivel de Educación Básica**

Tesis para obtener el Título de  
Licenciada en Pedagogía Aplicada a la Docencia

Presenta:

Zayde Zulema Gallardo Martínez

Asesor:

Dra. Leticia Oyervides Rodríguez

General Escobedo, N.L.

Diciembre de 2018

## **Agradecimientos**

Gracias a Dios por permitirme llegar a este momento donde termino este hermoso proyecto que inicié hace tres años. Espero poder lograr sembrar esta semilla de amor por el conocimiento que cada una de las personas a lo largo de este tiempo me orientó.

Gracias principalmente a mi esposo, Enrique de Jesús Hernández, por siempre apoyarme y alentarme en todo momento, gracias por siempre estar a mi lado. Esto es para ti. ¡Por tu incondicional apoyo, te amo!

Gracias a mi madre (†), donde quiera que se encuentre, espero se llene de alegría al verme culminar mi sueño de titularme

A Wendy Betancourt, José López, Ikher López y Guadalupe Betancourt, por su apoyo proporcionado para realizar este proyecto. A Rosa Vargas, Enrique Hernández y Mariana Hernández, gracias por siempre apoyarme y estar ahí cuando lo necesitaba, los quiero mucho y a mi cuñada por compartirme de sus aprendizajes en esta hermosa carrera que es la educación. ¡Infinitas gracias por su apoyo proporcionado!

A mi asesora, Dra. Leticia Oyervides, gracias por su confianza y apoyo.

A mis maestros, Gustavo Ledezma, Ana Luna, Ricardo García, Diana Ávila, Alejandra Escareño, Karen Vázquez, Isela Guerra. Por su apoyo y paciencia, pero sobre todo por compartir su conocimiento día a día en cada clase durante estos tres años. Infinitas gracias.

¡Mil gracias a todos!

## Tabla de contenidos

<b>Agradecimientos.....</b>	<b>ii</b>
<b>Tabla de contenidos.....</b>	<b>iii</b>
<b>Índice de tablas.....</b>	<b>vii</b>
<b>Índice de figuras.....</b>	<b>viii</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>Capítulo 1</b>	
<b>Justificación.....</b>	<b>2</b>
1.1 Justificación.....	2
1.2 Objetivos.....	7
1.2.1 Objetivos generales.....	7
1.2.2 Objetivos específicos.....	7
1.3 Hipótesis.....	7
1.4 Contexto.....	7
<b>Capítulo 2</b>	
<b>Marco teórico.....</b>	<b>10</b>
2.1 Definición de educación.....	10
2.2 Definición de pedagogía.....	12
2.3 Definición de didáctica.....	13
2.4 Definición de enseñanza.....	16

2.5 Definición de aprendizaje.....	17
2.6 Definición de estrategia.....	18
2.7 Definición de competencias.....	19
2.7.1 Competencias básicas para la vida.....	20
2.7.2 Competencias para la vida.....	20
2.8 Los cuatro pilares de la educación.....	21
2.9 Campos formativos de educación básica.....	22
2.10 Programa de educación básica.....	23
2.11 Fundamentos teóricos.....	25
<b>Capítulo 3</b>	
<b>Metodología.....</b>	<b>27</b>
3.1 Tipo de investigación.....	27
3.2 Muestra.....	27
3.3 Instrumento.....	27
3.3.1 Entrevista.....	28
3.3.2 Formato de características personales.....	28
3.4 Metodología.....	28
3.5 Interpretación del Anexo A.....	29
3.6 Interpretación del Anexo B.....	30
3.7 Cronograma de las actividades de la tesis.....	30

## Capítulo 4

<b>Propuesta de estrategias.....</b>	<b>31</b>
4.1 Cronograma de las actividades fase I y II.....	31
4.2 Descripción y evaluación de las estrategias de la fase I.....	33
4.3 Descripción y evaluación de las estrategias aplicadas por la sustentante con cuatro niños “fase II” .....	35
4.3.1 “Conociendo mis compañeros” .....	35
4.3.2 “Conociendo los números” .....	35
4.3.3 “Las partes del cuerpo” .....	35
4.3.4 “Número escondido” .....	36
4.3.5 “El huerto de la tortuga” .....	36
4.3.6 “Contando y asignando” .....	36
4.3.7 “Los días de la semana” .....	37
4.3.8 “Los meses del año” .....	37
4.3.9 “Los piratas” .....	37
4.3.10 “Jugando a ser arquitectos” .....	38
4.3.11 “Aprendiendo los colores” .....	38
4.3.12 “El altar de muertos” .....	38
4.3.13 “Conociendo a los animales” .....	38
4.3.14 “El juego del movimiento” o “A mover el cuerpo” .....	39
4.3.15 “Ubicando formas” .....	39
4.3.16 “Mi número, tu número” .....	39
4.3.17 “La silla de la imaginación” .....	40

4.3.18 “Las caras chistosas” .....	40
4.3.19 “¿Qué pasa con el pegamento?” .....	40
4.3.20 “Jugando a formar palabras” .....	41
4.4 Conclusiones.....	41
4.5 Sugerencias.....	43
<b>Referencias.....</b>	<b>44</b>
<b>Anexo A. Entrevista (fase I).....</b>	<b>X</b>
<b>Anexo B. Formato de características personales (Fase II).....</b>	<b>X</b>
<b>Anexo C. Relación de estrategias aplicadas por los compañeros de la</b>	
<b>Licenciatura Pedagogía Aplicada a la Docencia, fase I.....</b>	<b>X</b>
<b>Anexo D. Relación de estrategias aplicadas por la sustentante.....</b>	<b>X</b>
<b>Anexo E. Compendio de estrategias didácticas para el nivel de educación básica..</b>	<b>X</b>

## Índice de tablas

Tabla 1. Descripción de los principios pedagógicos del Plan de estudios 2011.....	6
Tabla 2. Concepto de Educación.....	11
Tabla 3. Concepto de Pedagogía.....	13
Tabla 4. Concepto de Didáctica.....	15
Tabla 5. Concepto de enseñanza.....	16
Tabla 6. Concepto de aprendizaje.....	18
Tabla 7. Concepto de estrategia.....	19
Tabla 8. Competencias para la vida.....	21
Tabla 9. Los cuatro pilares de la educación.....	22
Tabla 10. Mapa curricular de la Educación Básica 2011.....	24
Tabla 11. Cronograma de las actividades de la tesis.....	30
Tabla 12. Fase I. Cronograma alumnos.....	31
Tabla 13. Fase II. Cronograma sustentante.....	32
Tabla 14. Fase II. Cronograma sustentante (continuación).....	33
Tabla 15. Fase I. Descripción y evaluación de las estrategias de los maestros aplicadores. ....	34

## Índice de figuras

Figura 1. Visión holística del proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	14
Figura 2. Competencias básicas.....	20
Figura 3. Campos formativos de educación básica.....	23
Figura 4. Paradigmas de la educación.....	25

## **Introducción**

Seleccionar y organizar la información de los aprendizajes forman parte de las funciones pedagógicas y didácticas de todo maestro, las cuales deben estar enfocadas en los cuatro pilares de la educación: aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir. Una de las formas más usuales para lograr aprendizajes es a través de las estrategias; éstas deben ser deliberadas, planeadas, con apertura y respeto de las peculiaridades, el contexto, los objetivos y, sobre todo, hacer hincapié en la construcción de otros saberes. La implementación de las estrategias debe ser de forma asertiva y contextualizada, para que impacte en los procesos de enseñanza-aprendizaje; para ello, se hace necesario contar con un bagaje amplio de estrategias.

Esta investigación es un compendio de sesenta y seis estrategias aplicadas y sugeridas en diferentes contextos del municipio de Escobedo, Nuevo León. Dichas estrategias pueden ser aplicadas para fines y objetivos diferentes, ya que pueden adecuarse y adaptarse fácilmente de acuerdo a la creatividad del docente y a sus necesidades educativas.

En el capítulo uno se describe la importancia de las estrategias en los procesos de enseñanza-aprendizaje, los principios filosóficos y pedagógicos del Plan de estudios de Educación Básica en México, los objetivos, hipótesis y el contexto donde se aplicaron las estrategias. El capítulo dos especifica el marco teórico que fundamentó la investigación. En el capítulo tres se analiza la metodología de la investigación. En su capítulo cuatro se comparten las veinte estrategias aplicadas en el proyecto. Y en sus anexos se incluyen las sesenta y seis estrategias que fueron el resultado de adaptaciones de diferentes libros y autores, y estrategias de autoría propia.

## **Capítulo 1**

### **Justificación**

#### **1.1 Justificación**

Son muchas las razones que se pueden mencionar como argumento o defensa del uso de estrategias didácticas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, porque las estrategias representan herramientas para motivar, asociar, aprender, integrar y valorar la diversidad. Una de las estrategias más productivas es el juego (entretenimiento) por medio de su vinculación al proceso de enseñanza-aprendizaje. Fomenta la participación individual y social de los estudiantes y fomenta también aprendizajes significativos.

Sabemos que existe un sinnúmero de estrategias, por lo tanto esta investigación no afirma que las estrategias descritas sean únicas; lo que realmente se pretende es valorar la importancia de promover la creatividad en el maestro, ya sea para que él diseñe sus propias estrategias o bien ofrecer este pequeño compendio de estrategias para su acción pedagógica en el aula.

Todos los procesos cognitivos que adquiere un estudiante bajo la dirección estricta y organizada de sus maestros, son la base para lograr tener o alcanzar un dominio de conocimientos, hábitos, competencias, habilidades, destrezas, valores y cualidades formativas; estos procesos de enseñanza establecen una relación dialéctica entre maestro y estudiantes, la cual es primordial en la práctica pedagógica diaria. Para Ortega Rocha, et al. (2014), la función dialéctica es importante, por lo que refieren:

Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante

activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender". (p. 15).

Los procesos de enseñanza-aprendizaje deben estar centrados en la vida cotidiana del educando, en el contexto y las peculiaridades de los estudiantes.

Por otra parte, consideramos trascendental y esencial el proceso dialéctico entre maestro y alumno en la generación de nuevos aprendizajes, por lo tanto, el rol del maestro debe ser de guía-motivador para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y así facilitar la comunicación con la sinergia dialéctica y lograr aprendizajes significativos. Ahora bien, para lograr esta sinergia dialéctica, el maestro debe recurrir a su creatividad, a su acción motivante y luego apropiarse de un sinnúmero de estrategias asertivas, considerando que éstas requieren del perfeccionamiento de procedimientos (un diseño especial), de una planificación, que genera una gama de alternativas para el logro de aprendizajes, y su aplicación oportuna (objetivo, contexto, contenidos, etc.).

Sin duda alguna podemos afirmar que la creatividad en el maestro es una alternativa necesaria en el diseño y aplicación de estrategias para el logro de las transformaciones (adaptación) y objetivos esperados. Toda estrategia implementada por el maestro debe ser creativa, flexible y abierta a las experiencias y contextos de los educandos, debe fomentar la libertad de expresión, la generación y exploración de otros y nuevos saberes para lograr en los estudiantes una apertura a la participación y la autogestión. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (1981) define la autogestión "es una connotación que expresa cierta autonomía [...] recorre la autogestión como tema movilizador y como un concepto explicativo de esta práctica de la contradicción dialéctica" (p. 6).

Las estrategias son instrumentos que contribuyen a implementar el desarrollo de hábitos, competencias y saberes; si su aplicación es asertiva servirá como relación dialéctica entre maestro y alumno, en primera instancia, para conocer aprendizajes previos, ofreciendo al maestro ideas y propuestas para diseñar e implementar otras estrategias que den continuidad al logro de otros objetivos deseados. Las estrategias deben ser flexibles, heurísticas, adaptables, intencionadas y funcionales para lograr una autonomía en los alumnos. El alumno debe ser reflexivo y crítico, y, mediante el proceso educativo deben desarrollarse sus cualidades. Monero, Castelló, Clariana, Palma y Pérez (1999) mencionan que “utilizar una estrategia, pues, supone algo más que el conocimiento y la utilización de técnicas o procedimientos en la resolución de una tarea determinada” (p. 8). Por lo cual es importante que el docente en cada estrategia complemente actitudes, aptitudes, competencias y habilidades en sus objetivos o metas. Estos mismos autores también mencionan que:

Son muchos los autores que han explicado qué es y qué supone la utilización de estrategias a partir de esta primera distinción entre una técnica -y una estrategia-. Las técnicas pueden ser utilizadas de forma más o menos mecánica, sin que sea necesario para su aplicación que exista un propósito de aprendizaje por parte de quien las utiliza; las estrategias, en cambio, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. Esto supone que las técnicas puedan considerarse elementos subordinados a la utilización de estrategias; también los métodos son procedimientos susceptibles de formar parte de una estrategia. (pp. 11-12).

Las estrategias educativas forman parte del quehacer de todo maestro. Para promover con facilidad los procesos de enseñanza-aprendizaje, las actividades didácticas

deben implementarse de forma amena, rápida, sencilla y dirigida a estimular la absorción de la comprensión intelectual de los estudiantes. Las estrategias incluyen diferentes técnicas y métodos de aprendizaje, los cuales han de ser flexibles para que los aprendizajes se dirijan a la solución de los problemas, de ahí la importancia de promover la actitud creativa y compromiso a todo maestro, para que él, a través de su creatividad, produzca e innove estrategias propias y necesarias en sus escenarios laborales, para luego poder compartir sus experiencias a toda aquella persona dedicada a “enseñar”.

Ahora bien, las estrategias didácticas deben apegarse a las normativas psicopedagógicas y didácticas, como la planificación, el diagnóstico, los contenidos, el contexto, objetivos, aprendizajes esperados y las necesidades de cada estudiante, entre otros, como lo estipulan los principios pedagógicos de cada plan de estudio de la Secretaría de Educación Pública en México (ver Tabla 1).

Tabla 1

*Descripción de los principios pedagógicos del Plan de estudios 2011* (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2011, pp. 26-37)

<b>Principios pedagógicos del plan de estudios 2011</b>	
<b>Principio pedagógico</b>	<b>Descripción</b>
Centrar la atención de los estudiantes y sus procesos de aprendizaje	El docente debe estar atento a las necesidades y formas de aprendizaje de cada alumno.
Planificar para potenciar el aprendizaje	Estructurar las actividades para lograr el aprendizaje en el alumno.
Generar ambientes de aprendizaje	Hacer el aula un lugar de trabajo agradable y eficiente para el alumno y las actividades didácticas para alcanzar su proceso de enseñanza-aprendizaje.
Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje	Hacer que los alumnos aprendan a trabajar en cooperación para fabricar el aprendizaje en conjunto.
Poner énfasis en el desarrollo de competencias, el logro de los estándares curriculares y los aprendizajes esperados	Lograr que los alumnos desarrollen cada una de las competencias o requerimientos por parte de las instituciones para que logren enfrentar retos de la vida.
Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje	Utilizar elementos didácticos y lúdicos, los cuales permitirán que el alumno complemente su educación.
Evaluar para aprender	El maestro observará y analizará por medio de una estimación o valoración los logros de aprendizaje del alumno, estableciendo tiempos para analizar y poder reforzar los aprendizajes.
Favorecer la inclusión para atender a la diversidad	Buscar actividades y ambientes en los cuales se pueda incluir a todos los alumnos, haciendo que entre ellos acepten y respeten las diferencias que la cultura o personalidad tenga.
Incorporar temas de relevancia social	Integrar a los alumnos a los acontecimientos sobresalientes de la sociedad en la que vive.
Renovar el pacto entre el estudiante, el docente, la familia y la escuela	Trabajar en conjunto, padres, alumnos, docentes y directivos en la educación de los alumnos.
Reorientar el liderazgo	El maestro prepara al alumno para que este pueda adquirir su propio conocimiento y compartirlo con sus conocimientos.
La tutoría y la asesoría académica a la escuela	Son parte del proceso de la actualización académica tanto de los maestros como de los alumnos ya que podrán realizar propuestas que ayuden a la mejoría educativa.

Los principios pedagógicos que marca la Secretaría de Educación Pública (Tabla 1) están establecidos y diseñados para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje y los docentes deben conocerlos y respetarlos. El conocimiento y la reflexión de estos son trascendentales para centrar y poner énfasis en las competencias de los estudiantes,

entender la diversidad, usar materiales o estrategias, generar ambientes propicios, evaluar para aprender, enseñar temas sociales y reorientar el liderazgo ya que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejorar la calidad educativa.

## **1.2 Objetivos**

### ***1.2.1 Objetivos generales.***

- Valorar el uso diario de estrategias didácticas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Promover la creatividad de los maestros en el diseño de sus propias estrategias didácticas.

### ***1.2.2 Objetivos específicos.***

- Investigar qué estrategias son funcionales en el nivel de educación básica.
- Elaborar un compendio de estrategias didácticas.

## **1.3 Hipótesis**

- H1. Contar con un manual de estrategias didácticas predispone la creatividad del maestro.
- H2. Las estrategias pueden adaptarse a cualquier nivel de enseñanza.
- H3. La aplicación diaria de estrategias en educación básica favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- H4. Las estrategias sencillas, divertidas y amenas adquieren significación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

## **1.4 Contexto**

El estado de Nuevo León cuenta con una extensión territorial de 64,081.94 km<sup>2</sup>, que corresponde al 3.27% del territorio nacional, con una población de 5,119,504 habitantes,

que representa el 4.3% del total del país, según datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2015). Según esta misma fuente, el estado colinda con Coahuila de Zaragoza, Estados Unidos de América y Tamaulipas al Norte; al Este con Tamaulipas; al Sur con Tamaulipas y San Luis Potosí; y al Oeste con San Luis Potosí, Zacatecas y Coahuila de Zaragoza. Nuevo León está conformado por 51 municipios, siendo Monterrey la capital del estado. Es una de las ciudades más importantes de México; limita al Este con los municipios de Guadalupe y Juárez; al Sur con los municipios de Santiago y Santa Catarina; y Norte con los municipios de San Nicolás de los Garza y General Escobedo.

Escobedo, Nuevo León, está ubicado en el área metropolitana de Monterrey al noreste del estado, a una altura de 500 metros sobre el nivel del mar y tiene una superficie de 165.94 km<sup>2</sup> (Armando, 2011). Colinda al Norte con el Carmen e Hidalgo; al Sur con Monterrey y San Nicolás de los Garza; al Oeste con García; y al Este con Salinas Victoria y San Nicolás de los Garza. Este municipio cuenta con una población de 425,148 (INEGI, 2016).

En este municipio se encuentra el Instituto Noreste, ubicado en la calle Francisco Villa #207, colonia Los Elizondo. Es una institución que brinda servicios de los niveles de formación para el trabajo, medio superior y superior.

El lema de esta institución es “Especialistas en procesos de enseñanza aprendizaje”.

Su misión es:

Promover la organización y el mejoramiento de redes de comunicación entre grupos de alumnos, profesores y especialistas para la generación y divulgación del conocimiento, la experiencia y el saber; ofreciendo espacios de formación superior y de desarrollo cultural con un énfasis en la aplicación de procesos de enseñanza-aprendizaje adecuados para cada persona y contexto. (INIEAM, 2017, párr. 8).

La visión es “Ser una institución intercultural consolidada por su excelencia educativa y pertinencia social, que enriquece los procesos de enseñanza-aprendizaje con coherencia y ética profesional, al servicio de la comunidad de Gral. Escobedo, Nuevo León” (INIEAM, 2017, párr. 9).

Los valores son: “organización, apoyo mutuo, autonomía, identidad y saber” (INIEAM, 2017, párr. 10).

En esta institución se imparte la Licenciatura de Pedagogía Aplicada a la Docencia. Esta investigación contempló a varios alumnos de dicha licenciatura, así como, a cuatro niños los cuales son hijos de los compañeros de la sustentante.

## Capítulo 2

### Marco teórico

#### 2.1 Definición de educación

La educación es esencial y es un derecho humano que toda persona puede alcanzar, la educación es libertad y autonomía personal. La educación mejora las condiciones individuales y sociales, viéndose manifestadas en áreas como la economía, productividad y la cultura. Picardo Joao, Escobar Baños, Balmore Pacheco (2005a) mencionan que:

La raíz etimológica del concepto educación posee dos acepciones: la primera etimología es del latín: "EDUCERE", de ex, fuera; ducere: llevar, por lo cual Pestalozzi señala: "la educación es desarrollo". La segunda etimología, también del latín- es "EDUCARE", que se utilizó culturalmente como alimentar al ganado: Herbart y los socialistas, quienes toman esta segunda definición, estiman que la educación es: "transmisión de cultura". Tomando la primera acepción, podríamos concluir que educación es el intento de hacer aflorar (hacia fuera) lo que llevamos dentro, un descubrir capacidades. (p. 93).

Confiable o no, el tipo de educación denominada informal, definida como una educación recibida fuera de instituciones educativas tradicionales, es una forma de adquirir conocimientos a nivel práctico con perspectiva abierta e interactiva. Los medios colectivos de saberes, por ejemplo, el seno familiar, la calle, los amigos, el internet, el juego, la radio y prensa, entre otros infinitos accesos masivos de comunicación social, indudablemente son constructivos y saludables como fuentes o alternativas informales de enseñanza.

La educación denominada formal conlleva un proceso sistemático, correlacionado a través de niveles, con intención deliberada bajo un currículo abierto, oculto o cerrado. Este

tipo de educación está regida por sistemas y reglas operacionales. La educación formal es aquella adquirida en instituciones educativas regidas por un sistema de educación de cada nación o país, que contempla una educación básica obligatoria con el objetivo principal de mejorar la calidad de vida.

A lo largo de la historia, el término “educación” ha sufrido varios cambios en su concepción (ver Tabla 2).

Tabla 2

*Concepto de Educación* (diseño propio)

<b>Autor</b>	<b>Definición</b>
Amos Comenio (2000)	“Todos los que hemos venido a este mundo, no solo como espectadores, sino también actores, debemos ser enseñados e instruidos acerca de los fundamentos, razones y fines de las más principales cosas que existen y se crean” (p. 33).
Delors (1996)	“La educación es también un clamor de amor por la infancia, por la juventud que tenemos que integrar en nuestras sociedades en el lugar que les corresponde, en el sistema educativo indudablemente” (p. 8).
Delors (1996)	“por todas estas razones, nos parece que debe imponerse el concepto de educación durante toda la vida con sus ventajas de flexibilidad, diversidad y accesibilidad en el tiempo y espacio” (pp. 14-15).
Delors (1996)	“La educación tiene que adaptarse en todo momento a los cambios de la sociedad, sin dejar de transmitir por ello el saber adquirido, los principios y los frutos de la experiencia” (p. 18).
Picardo et al. (2005a)	“Existen diferentes tipos de educación o formación; referiremos dos comúnmente conocidas; la educación formal y la educación informal. Tomando en consideración que el ser humano tiene la necesidad inherente de aprender llevándole a interactuar y aprehender en donde se encuentre inmerso, como formas, estilos de entendimiento, saberes, hábitos y valores” (p. 92).
Secretaría de Educación Pública (2008)	“El proceso sistemático de la educación que comprende la instrucción preescolar, en la cual se imparten algunos conocimientos y se estimula la formación de hábitos; la instrucción primaria, en la cual se inician el conocimiento científico y las disciplinas sociales, y, por último, la instrucción secundaria, en la que se amplían y reafirman los conocimientos científicos por medio de la observación, la investigación y la práctica” (p. 87).

La educación es necesaria en todo momento y lugar; es una llave que abre la puerta al conocimiento. La educación es esencial durante toda la vida para crecer como persona,

requiriendo de procesos y formas específicas flexibles y diversas. La educación debe ser prioridad para toda nación y dentro de las políticas educativas deben anteponer y priorizar la educación básica a todos los ciudadanos sin excepción alguna. Para lograr una educación formal se requiere, en gran medida, de la profesionalización docente en su formación para los procesos de enseñanza-aprendizaje respetando formas, estilos, contextos, saberes del ser humano para llevarlo a interactuar y aprehender donde se encuentre inmerso.

## **2.2 Definición de pedagogía**

La pedagogía es la ciencia encargada de estudiar la metodología de los procesos de enseñanza-aprendizaje, que contempla todas las necesidades que han de cumplirse en el aspecto psicológico y pedagógico del ser humano.

Las competencias pedagógicas de un maestro incluyen teoría y práctica, métodos de enseñanza, planeación, estrategias basadas en las necesidades físicas, biológicas, psicológicas, cognitivas, sociales y culturales de cada uno de sus estudiantes o aprendices. El quehacer pedagógico es una ciencia, que, al mismo tiempo, se convierte en todo un arte de enseñar y aprender. Es importante que el docente esté actualizado para poder brindar la mejor enseñanza, lo más profesional y pedagógicamente posible, para que ésta sea representativa y exitosa para el alumno y para el maestro.

A continuación se aportan algunas definiciones del concepto “pedagogía” (ver Tabla 3).

Tabla 3

*Concepto de Pedagogía* (diseño propio).

<b>Autor</b>	<b>Definición</b>
Díaz Barriga (2005)	“Freinet reconocía que hay maestros que pueden cautivar con la palabra, pero que él no lo podía hacer: Por mucho tiempo, se pretendía que la pedagogía era un don y que cualquiera que amase a los niños y supiese hacerse respetar tendría éxito” (p. 101).
Picardo Joao, et al. (2005b)	“Algunos autores la definen como ciencia, arte, saber o disciplina, pero todos están de acuerdo en que se encarga de la educación, es decir, tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo; o también puede decirse que la pedagogía es un conjunto de normas, leyes o principios que se encargan de regular el proceso educativo” (p. 286).
Acosta Alamilla (2013)	“De acuerdo con Sánchez, Castillejo y Mensanza (1998), la pedagogía es el conjunto de saberes que debe tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de sus dimensiones, así como en la comprensión y organización de la cultura; en la formación y construcción de un ser humano que piensa, siente, actúa y vive en sociedad, donde la escuela tiene un papel importante” (pp. 12-13).

El término pedagogía ha sido constantemente analizado, tergiversado y ha evolucionado en su devenir histórico (Tabla 3). La pedagogía contiene los saberes y experiencias científicas para el hecho educativo, describen principios filosóficos, psicológicos, sociales, cognitivos, humanos para regular el proceso educativo-formativo de la persona.

### **2.3 Definición de didáctica**

Como se ha mencionado en múltiples discursos, la educación como fenómeno social está unida al hombre, al que se ha de educar y formar desde el nacimiento hasta su muerte, para que en este trayecto pueda realizarse plenamente, e inclusive se han hecho postulados en torno a que el ser humano pueda autoeducarse en dicho trayecto. Zabalza (2006) menciona que: “Comenio es el autor más importante de los inicios de esta disciplina, con su obra *Didáctica Magna*, donde se define la Didáctica como el artificio universal para enseñar todas las cosas a todos, con rapidez, alegría y eficacia” (p. 33). Por

lo tanto, para lograr una educación se requiere de una visión holística del proceso de enseñanza-aprendizaje, tal como se muestra en la Figura 1

## Visión holística del proceso Enseñanza-Aprendizaje

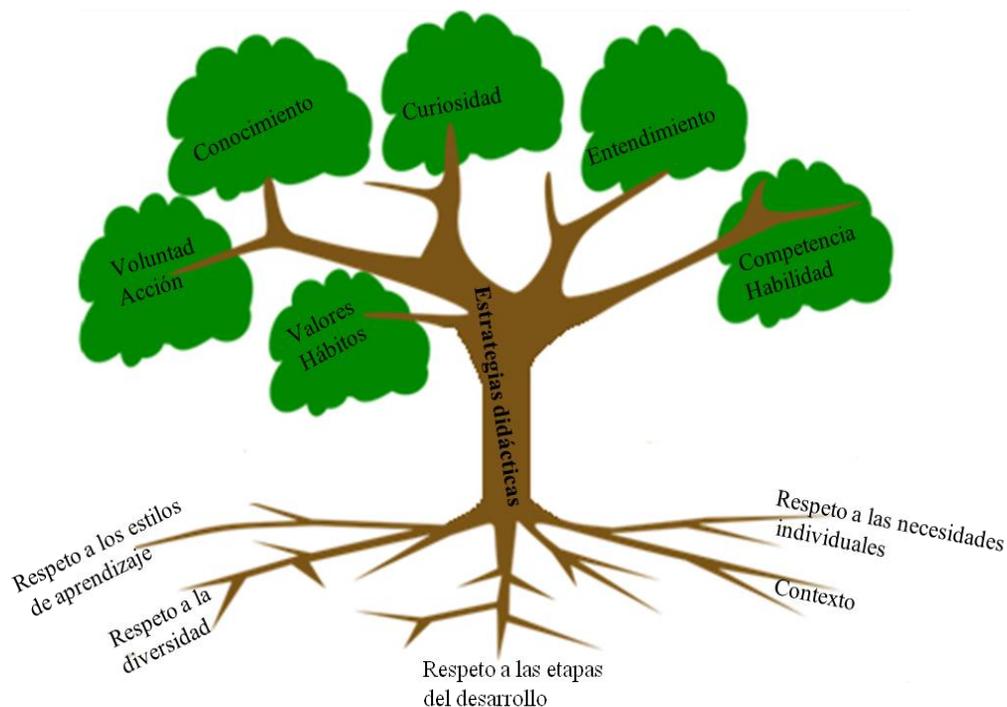


Figura 1. Visión holística del proceso de enseñanza-aprendizaje (modelo propio).

La visión holística del proceso de enseñanza-aprendizaje es todo lo que concierne al ser humano como un todo, por lo tanto, debe enseñarse de todo. Los objetivos deberán estar encaminados al entendimiento del ser como persona, a la aplicación de valores y hábitos, a la solución de sus problemas, y al desarrollo de competencias y habilidades. Para todo este proceso se requiere el respeto a las etapas del desarrollo humano, sus necesidades, procesos de aprendizaje y el respeto a la diversidad sin exclusión alguna.

El maestro como parte fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje requiere estar en constante dinamismo y actualización para el mejoramiento de su profesión, rompiendo paradigmas de la enseñanza tradicional. Como se puede observar en la Figura 1, el alumno necesita fortalecer su curiosidad, creatividad, competencias, voluntad y entendimiento, y accionarlas para potenciar su vida diaria, en lo personal social, y profesional.

A continuación se describen algunas definiciones del concepto “didáctica” (ver Tabla 4).

Tabla 4

*Concepto de Didáctica* (diseño propio).

<b>Autor</b>	<b>Definición</b>
Torres Maldonado y Girón Padilla (2009)	“La didáctica general, está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña” (p. 11).
Torres Maldonado y Girón Padilla (2009)	“La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 11).
Díaz Barriga (2005)	“¿La didáctica (una disciplina por antonomasia del y para el docente) concebía la tarea educativa como un acontecimiento que sucede al interior del aula, en una relación entre el maestro (en singular) y el alumno, sin tomar en consideración ningún otro elemento adicional!” (p. 8).
Picardo Joao et al. (2005b)	“Según los planteamientos teóricos contemporáneos, la didáctica capacita al docente para que éste pueda facilitar el aprendizaje de los estudiantes; para ello es necesario contar con un bagaje de recursos técnicos sobre las estrategias para enseñar –y aprender– y sobre los materiales o recursos que mediatizan la función educativa” (p. 75).
Chávez Rodríguez, Fundora Simón y Pérez Lemus (2011)	“La Didáctica, que contiene las técnicas y ofrece las estrategias para la enseñanza y para el aprendizaje. Por supuesto, que el arte de enseñar está en manos del maestro, que con su fineza pedagógica, su tacto, y de acuerdo con las circunstancias, aplica la teoría y las técnicas necesarias para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 19).

La didáctica, como pieza fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje, debe estar generada con una visión holística. La didáctica es una herramienta auxiliar para

el docente que le permite generar clases dinámicas (relación maestro-alumno), para que los aprendizajes sean eficientes y satisfactorios. El arte de enseñar depende del maestro, las estrategias, técnicas y dinámicas o formas son trascendentales en los procesos de aprendizaje de sus alumnos.

## 2.4 Definición de enseñanza

La enseñanza debe estar enfocada a la transmisión de contenidos reales y necesarios de cada persona. El maestro debe contemplar competencias para proporcionar dentro de sus contenidos aprendizajes significativos, rápidos, globales, eficaces, productivos y amenos para el educando. A continuación se describen el concepto “enseñanza” según varios autores (ver Tabla 5).

Tabla 5

*Concepto de enseñanza* (diseño propio).

<b>Autor</b>	<b>Descripción</b>
Cousinet (1962)	“Enseñar es presentar y hacer adquirir a los alumnos conocimientos que ellos no poseen” (p. 39).
Arruda Penteado (1982)	“Enseñar representa una acción psico-social que implica, frecuentemente, la comunicación verbal con el estudiante, con el objetivo de informarle acerca de lo que debe realizar en clase o fuera de ella; recordarle lo que él ya sabe o debería saber; dirigir su atención y provocar acciones, orientando su pensamiento hacia determinadas áreas del conocimiento humano, preparándole, finalmente, condiciones óptimas para la escogencia de otros valores e ideales” (p. 4).
Arruda Penteado (1982)	“El niño escribirá su texto espontáneo por la noche; en un rincón de la mesa; durante sus juegos; oyendo al abuelo recordar historias sorprendentes del pasado; sobre la maleta de libros; antes de entrar al salón, y también naturalmente, durante las horas de trabajo libre que le reservamos en la utilización del tiempo escolar” (p. 148).
Acosta Alamilla (2013)	“La enseñanza implica el manejo de la pedagogía y la didáctica que le permitan al docente contar con los medios necesarios para hacer que los alumnos se interesen en aprender de manera autónoma” (p. 32).

Enseñar no sólo es transmitir conocimientos, implica reflexionar y provocar acciones que involucren todas las áreas del desarrollo del ser humano, y que le permitan resolver acciones en el diario vivir, para la transformación de las condiciones de la vida personal, laboral, profesional y social. Por lo tanto, enseñar es una interacción dialéctica entre aprendiz y enseñante, requiere de apertura y solidez para generar conocimientos bajo condiciones óptimas y sencillas, enseñar requiere de conocimientos psicológicos, pedagógicos y didácticos.

## **2.5 Definición de aprendizaje**

El aprendizaje es una actividad de construcción y reconstrucción de conocimientos y saberes. Para ampliar las perspectivas de la enseñanza, el docente debe tener claras las necesidades e interrelaciones que rodean a sus estudiantes, así como conocer y entender sus contextos. Como mencionan López Alonso y Matesanz del Barrio (2009):

El objetivo principal de la educación es promover el desarrollo personal de los alumnos, en todas sus capacidades mentales: cognitivas, afectivas, morales y sociales, en la confianza y expectativa optimista de conseguir, además de vidas personales más realizadas, una sociedad cada vez más justa y solidaria. (p. 6).

Algunas definiciones del concepto “aprendizaje”, según dos autores, se presentan a continuación (ver Tabla 6).

Tabla 6

*Concepto de aprendizaje (diseño propio).*

<b>Autor</b>	<b>Descripción</b>
Amos Comenio (2000)	“Para Comenio el ser humano está dotado de ciertos órganos y cita “son la vista oído, olfato, gusto y tacto, y así nada habrá referente a las creatura que se escape a su conocimiento” (p. 13).
Mel Silberman (1998)	“El aprendizaje no es una consecuencia automática de verter información en la cabeza de un alumno. Requiere la propia participación mental del estudiante y también la acción. Por sí solas, la explicación y la demostración jamás conducirán a una educación real y duradera. Sólo un aprendizaje que sea activo lo logrará” (p. 7).

El aprender conlleva al estudiante a interiorizar y apropiarse de los aprendizajes para aplicarlos y que adquieran un significado en su vida, apropiándose de una actitud de aprender por el placer de aprender, por lo tanto, un aprendizaje real y duradero requiere de la apertura activa (participación dialéctica entre maestro y alumno), esta interacción debe estar enfocada en las necesidades y proceso de desarrollo y aprendizaje del alumno.

## **2.6 Definición de estrategia**

Todas las acciones o medidas que el maestro aplica están encaminadas a lograr aprendizajes esperados en los alumnos, por lo tanto, estas acciones deben estar planeadas de forma coherente hacia el logro de dichos objetivos.

A continuación se describe la definición del concepto “estrategia” de algunos autores (ver Tabla 7)

Tabla 7

*Concepto de estrategia (diseño propio).*

<b>Autor</b>	<b>Descripción</b>
Díaz Barriga (2005)	“Presentamos el concepto de «imaginación creadora» para recordarle al docente que la innovación en los métodos depende, en gran medida, de la capacidad que tenga para idear estrategias de enseñanza adecuadas a su grupo escolar. Establecimos que tales estrategias son el resultado sintético del saber pedagógico, experiencia profesional e ideario educativo” (p. 141).
Sotomayor, Ávila y Jéldrez, (2015)	“Una parte importante del trabajo que realizamos los docentes consiste en preparar el material que le facilitara el aprendizaje a nuestros alumnos” (p. 7).
Picardo Joao et al. (2005a)	“Sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante” (p. 161).

Las estrategias didácticas son proyectos organizados que permiten integrar contenidos de programas formales y articulados, deben estar encaminados para promover y favorecer el intercambio de aprendizajes integrando la participación, articulación, ritmo de los temas, materias, áreas, campos formativos, contexto y realidad actual. Las estrategias permitirán al alumno generar su propio juicio en la construcción de su aprendizaje. El saber pedagógico, la creatividad y la motivación son competencias que siempre deben estar presentes en todo maestro, para fortalecer aprendizajes lógicos y coherentes que encaminen a obtener logros educacionales.

## **2.7 Definición de competencias**

Las competencias son el conjunto de aptitudes que adquiere el ser humano, se desarrollan desde la educación inicial y se van fortaleciendo con las experiencias. El maestro con su intervención (procesos de enseñanza-aprendizaje) conduce a que el alumno desarrolle sus propias habilidades, conocimientos y competencias, las cuales aplicará a su vida diaria. Alonso y Del Cristo (2010) explican: “Definiremos una competencia como la

forma en la que cualquier persona utiliza sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social” (p. 13). Es por ello que el desarrollo de competencias y los retos que vengan con ellas, tanto educativo, sociales, cognitivos y físicos, deben ser base del currículo educacional.

### **2.7.1 Competencias básicas para la vida.**

Las competencias básicas para la vida implican tener un conjunto de conocimientos, valores, actitudes, habilidades y hábitos, los cuales el ser humano podrá aplicarlos en su vida, familia, escuela, laboral y personal, para enfrentar los retos que a cada persona se le presenten en cualquiera de los ámbitos de su vida (Figura 2).



*Figura 2.* Competencias básicas (diseño propio).

### **2.7.2 Competencias para la vida (SEP).**

Las competencias para la vida son un conjunto de procesos que ayudan a la integración social (ver Tabla 8).

Tabla 8

*Competencias para la vida* (SEP, 2011, p. 38).

<b>Competencias para la vida</b>	
<b>Competencia</b>	<b>Descripción</b>
<b>El aprendizaje permanente</b>	En esta competencia se trabaja principalmente los puntos de la habilidad lectora en los alumnos, su desarrollo en pensamiento para crear o recrear escenarios en de obras literarias, o acerca de sucesos en la sociedad, esto con el fin de que los propios alumnos puedan crear por medio de su imaginación un aprendizaje óptimo.
<b>El manejo de la información</b>	En esta competencia el alumno deberá saber obtener, adecuar, administrar y estructurar la información para lograr que esta quede centrada y especificada en lo que necesita saber.
<b>El manejo de situaciones</b>	Esta competencia le ayudara al alumno a ser autosuficiente en su proceso de aprendizaje, ya que se enseñara a tomar decisiones en cualquier desafío que se le presente esto con el fin de que sea el mismo juzgador de sus actos y logre ejecutar la mejor opción para dar un buen resultado.
<b>La convivencia</b>	En esta competencia el alumno deberá lograr la disposición de relacionarse con el mundo natural que lo rodea, así como tener conciencia para la toma de decisiones que beneficie a todo el entorno en el que se encuentre.
<b>La vida en sociedad</b>	Esta competencia le ayudara a el alumno a tener un buen criterio para respetar la individualidad de cada persona a su alrededor para que pueda tener una sana convivencia, en el caso del aula es importante tener un buen juicio de valores y normas sociales para el cumplimiento de reglas y normas estipuladas, esto es preparación para su vida en la sociedad.

El maestro deberá enfocar todas las estrategias utilizadas en su labor cotidiana para desarrollar las competencias requeridas en la vida diaria.

## **2.8 Los cuatro pilares de la educación**

Los cuatro pilares para la educación, los cuales describe Jaques Delors (1996) en su libro *La educación encierra un tesoro*, tienen como propósito que la educación se enfoque en las necesidades y procesos del ser humano. Se deben contemplar los cuatro pilares en todos los procesos de enseñanza para lograr mejores aprendizajes.

Los cuatro pilares son Aprender a conocer, Aprender a hacer, Aprender a vivir juntos y Aprender a ser (ver Tabla 9).

Tabla 9

*Los cuatro pilares de la educación.* (Delors, 1996, pp. 95-109).

<b>Cuatro pilares de la educación</b>	
<b>Nombre del pilar</b>	<b>Descripción</b>
<b>Aprender a conocer</b>	Adquirir conocimiento e instrumentos de la comprensión, describir y aprender a conocer el entorno.
<b>Aprender hacer</b>	Poder influir sobre su propia personalidad (capacidades autónomas), juicio y responsabilidad personal.
<b>Aprender a vivir juntos</b>	Participar y cooperar con los demás, “saber trabajar” individualmente y en equipo.
<b>Aprender a ser</b>	Desarrollar la propia personalidad (capacidades autónomas), juicio y responsabilidad personal.

## **2.9 Campos formativos de educación básica**

Los campos formativos, los cuatro pilares y los principios pedagógicos forman una sinergia en la educación, especialmente para lograr en el estudiante un perfil de egreso básico. La Secretaría de Educación Pública (2011) menciona:

Al participar en experiencias educativas, las niñas y los niños ponen en práctica un conjunto de capacidades de distinto orden (afectivo y social, cognitivo y de lenguaje, físico y motriz) que se refuerzan entre sí. En general, y simultáneamente, los aprendizajes abarcan distintos campos del desarrollo humano; sin embargo, según el tipo de actividades en que participen, el aprendizaje puede concentrarse de manera particular en algún campo específico. (p. 39).

Los campos formativos ayudan a él alumno a desarrollar y adquirir conocimientos (ver Figura 3).



Figura 3. Campos formativos de educación preescolar (SEP, 2011, p. 38)

## 2.10 Programa de Educación Básica

El programa de Educación Básica es parte de la legislación educativa que debe cumplir todo docente para lograr los propósitos fundamentales. Díaz Barriga (2005) menciona que: “El programa representa el conjunto de contenidos que deben ser abordados en un curso escolar y que los docentes deben mostrar a los alumnos como materia de aprendizaje” (p. 45).

Así mismo, dentro del programa se estipula el mapa curricular (ver Tabla 10).

Tabla 10

Mapa curricular de la Educación Básica 2011 (SEP, 2011. p. 41)

HABILIDADES DIGITALES	ESTÁNDARES CURRICULARES	Primer periodo escolar			Segundo periodo escolar			Tercer periodo escolar			Cuarto periodo escolar		
	CAMPOS DE FORMACIÓN PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	Preescolar			Primaria			Primaria			Secundaria		
		1°	2°	3°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	1°	2°	3°
	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II y III		
			Segunda lengua inglés			Segunda lengua inglés						Segunda lengua inglés I,II y III	
	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Pensamiento matemático			Matemáticas						Matemáticas I,II y III		
	EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Exploración y conocimiento del mundo			Exploración de la naturaleza y sociedad	Ciencias naturales			Ciencias I	Ciencias II	Ciencias III		
		Desarrollo físico y salud				La entidad donde vivo	Geografía		Tecnología I, II y III				
							Historia		Geografía de México y del mundo		Historia I y II		
				Asignatura estatal									
DESARROLLO PERSONAL Y PARA LA CONVIVENCIA	Desarrollo personal y social			Formación cívica y ética								Formación cívica y ética I y II	
				Educación física						Tutoría			
	Expresión y apreciación artísticas			Educación artística						Artes I, II y III (música, danza, teatro, artes visuales)			

## 2.11 Fundamentos teóricos

Para esta investigación se tomaron como base las teorías conductista, constructivista, humanismo y sociocultural, para la selección de estrategias (ver Figura 4).



Figura 4. Paradigmas de la educación (Hernández Rojas, 2012).

Hernández Rojas menciona (2012) “las características del paradigma (su interés técnico y pragmático), las dimensiones proyectiva y la técnico-práctica de la disciplina son las que más se han enriquecido por la presencia directa del conductismo durante varias décadas de trabajo esmerado” (p. 79).

Hernández Rojas (2012) dice:

El sujeto no puede conocer al objeto si no aplica sobre él un conjunto o serie de actividades; de hecho, en sentido estricto, lo define y lo «estructura». Al mismo tiempo el objeto también «actúa» sobre el sujeto o «responde» a sus acciones,

promoviendo cambios en las representaciones construidas que el sujeto va logrando acerca de él. (p. 177).

Hernández Rojas (2012) explica:

También se acepta que las proyecciones del paradigma humanista al campo de la educación han venido a llenar un vacío que otros (p.eje. el conductista y el cognitivo) no han atendido con el debido rigor, a saber: el estudio del dominio socio-afectivo y de las relaciones interpersonales, y el de los valores en los escenarios educativos. (p. 99).

Hernández Rojas (2012) dice: “el paradigma sociocultural se considera «relativamente nuevo» en la psicología occidental dado que su lectura sistemática en estos países empezó solo hace un par de décadas, de modo que tiene poco tiempo como tradición establecida en el campo educativo” (p. 211).

## **Capítulo 3**

### **Metodología**

#### **3.1 Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo cualitativo. Vasilachis de Gialdino (2006), al definir este concepto, menciona que:

La investigación cualitativa abarca el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos -estudio de caso, experiencia personal, introspectiva, historia de vida, entrevista, textos observacionales, históricos, interaccionales y visuales- que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos. (p. 2).

#### **3.2 Muestra**

Balestrini Acuña (2006) menciona que la muestra “es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de una población” (p. 138). En esta investigación la muestra fue de cinco maestros de educación básica y cuatro alumnos de preescolar.

#### **3.3 Instrumento**

En la presente investigación se utilizaron dos tipo de instrumentos (Anexo A y B), Rojas Soriano (2013) expresa que el instrumento según

El volumen y el tipo de información cualitativa y cuantitativa que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados por los objetivos y las hipótesis de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o ninguna utilidad para efectuar un análisis adecuado del problema. (p. 197).

### ***3.3.1 Entrevista.***

Se utilizó este instrumento para la recopilación de información, particularmente en la presente investigación se utiliza para que los alumnos de la licenciatura compartieran sus estrategias y autorizaran en el proyecto la participación de sus hijos (Anexo A).

Como menciona Alvarez-Gayou Jurgenson (2005): “Una entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito. En la investigación cualitativa, la entrevista busca entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado, y desmenuzar los significados de su experiencia” (p. 109).

### ***3.3.2 Formato de características personales.***

En este proyecto se recopilaron datos personales de los menores para saber qué tipo de características tenían y así poder saber cómo utilizar las estrategias con ellos (Anexo B).

Rojas Soriano (2013) menciona que la encuesta es una técnica “muy difundida en el área de la investigación social aplicada, a tal grado que muchas personas que poseen otra especialidad diferente a las ciencias sociales suelen llamar encuestas a las investigaciones sociales” (p. 221).

## **3.4 Metodología**

Primeramente la sustentante decidió elegir el tema relacionado a estrategias didácticas. Después procedió a buscar información sobre diferentes usos y aplicaciones de diferentes estrategias en artículos, tesis, libros y otras fuentes. Luego propuso a sus compañeros de estudio de la carrera de Licenciatura en Pedagogía Aplicada a la Docencia participar apoyándole en la aplicación, en sus centros de trabajo, de las estrategias que ella seleccionaba del internet y otras fuentes. Todo esto lo solicitó a través de una entrevista informal e individual (Anexo A) donde cinco de sus compañeros accedieron. Así mismo, la

sustentante motivó a sus compañeros a diseñar estrategias propias, a lo cual aceptaron y seguidamente procedieron al diseño de estrategias. Una vez diseñadas las estrategias por parte de los compañeros la sustentante se dio a la tarea de verificar la autenticidad de éstas, para luego elaborar un cronograma de la aplicación de la estrategia cada uno, en sus centros de trabajo (Tabla 13). Finalmente sus compañeros entregaron un informe de la aplicación de las estrategias (Anexo C). Al periodo anterior la sustentante denominó Fase I.

Después la sustentante una vez más solicitó el apoyo de sus compañeros de estudio de la Licenciatura en Pedagogía Aplicada a la Docencia para que autorizaran que la sustentante implementara un programa de aplicación de estrategias diseñadas de su autoría (Tabla 14) para sus hijos. Luego de recibir la autorización de cuatro de sus compañeros que accedieron llevar a sus hijos al programa, el tiempo de atención con los cuatro niños fue del 14 de septiembre al 7 de diciembre de 2017, los días jueves, durante tres horas diarias, de forma individual y grupal. La sustentante diseñó un formato de características personales de los niños (Anexo B). A esta actividad le denominó Fase II.

Finalmente la sustentante recopiló todo lo aplicado durante las Fases I y II para elaborar un informe de estas actividades.

### **3.5 Interpretación del anexo A**

En el Anexo A se encuentra el formato de la entrevista que se realizó a cinco alumnos de la Licenciatura en Pedagogía Aplicada a la Docencia. La sustentante solicitó su apoyo para la aplicación en sus centros de trabajo de las estrategias seleccionadas. Al aceptar la propuesta de la sustentante se procedió a la aplicación y posteriormente a la entrega de un reporte de los resultados. También se les solicitó su aprobación para que sus hijos participaran en la aplicación de estrategias didácticas en la institución.

### 3.6 Interpretación del Anexo B

En el Anexo B se muestra el formato en el cual la sustentante solicitó información de datos y características de los menores. Primeramente la sustentante realizó una convocatoria a sus compañeros de licenciatura para solicitar el permiso y la participación de sus hijos en el proyecto de aplicación de estrategias didácticas. Se les entregó el formato de características personales con el fin de recopilar los datos básicos de sus hijos, por ejemplo cuáles eran sus gustos y desagrados, esto para cumplir con el propósito y generar un ambiente agradable y lograr eliminar alguna situación en la que el menor estuviera con miedos o desacuerdos.

### 3.7 Cronograma de las actividades de la tesis

A continuación se muestra el cronograma de actividades para la realización de esta tesis (Tabla 11).

Tabla 11

#### *Cronograma de las actividades de la tesis*

<b>Mes y año</b>	<b>Actividades</b>
Septiembre 2017	Recopilación y selección de estrategias
Septiembre 2017	Elaboración de instrumentos
Septiembre-Diciembre 2017	Aplicación de estrategias de los compañeros de LPAD fase I
Septiembre-Diciembre 2017	Aplicación de estrategias de la sustentante fase II
Enero 2018	Revisión de autenticidad de estrategias
Enero 2018	Elección de tema
Febrero 2018	Búsqueda de información
Marzo 2018	Revisión capítulo I
Abril-Mayo 2018	Revisión capítulo II
Julio-Agosto 2018	Revisión capítulo III
Septiembre 2018	Revisión capítulo IV
Octubre 2018	Primer revisión
Octubre 2018	Segunda revisión
Noviembre 2018	Aceptación y autorización de tesis
Noviembre 2018	Elaboración de defensa de tesis
1 de Diciembre de 2018	Defensa de tesis

## Capítulo 4

### Propuesta de estrategias

En este capítulo se describen las actividades realizadas por la sustentante, las cuales dividió en primera y segunda fase.

#### 4.1 Cronograma de las actividades fase I y II

La primera fase tuvo como objetivo involucrar a los cinco maestros para colaborar en la propuesta de aplicación de estrategias en sus grupos (Tabla 12).

Tabla 12

##### *Fase I. Cronograma alumnos*

<b>Maestro aplicador</b>	<b>Campo formativo</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Centro de Trabajo</b>	<b>Fecha de aplicación</b>
Alumna I BLLA	Pensamiento matemático Manejo de grupo	1-12 31	Colegio Antonio Machado	Septiembre- Diciembre 2017
Alumna II BAMM	Pensamiento matemático: Manejo de grupo:	12-22 32 y 33	Colegio Antonio Machado	Septiembre- Diciembre 2017
Alumna III MGEI	Manejo de grupo	34	Colegio María Teresa Reyes	Septiembre- Diciembre 2017
Alumna IV EJVS	Pensamiento matemático Manejo de grupo	23-30 35 y 36	(Sin datos)	Septiembre- Diciembre 2017
Alumno V EGV	Manejo de grupo	37	Esc. Sec. Téc. #99 "Rodolfo Morales"	Septiembre- Diciembre 2017

En la segunda fase, el objetivo fue que la sustentante atendiera a cuatro niños de entre tres y cinco años, con el propósito de aplicar las estrategias descritas a continuación, las cuales fueron seleccionadas para la propuesta de este material (Tabla 13 y 14).

Tabla 13

*Fase II. Cronograma sustentante*

<b>Actividad</b>	<b>Nombre de actividad</b>	<b>Objetivos que se trabajaron</b>	<b>Fecha de aplicación</b>
Actividad uno	“Conociendo mis compañeros”	Que los niños conocieran a sus compañeros y crearan una relación más afectiva e integrante.	14 de septiembre de 2017
Actividad dos	“Conociendo los números”	Realizar una evaluación de los conocimientos previos de los alumnos y reforzar las áreas de oportunidad en el aprendizaje de los números en secuencias.	14 de septiembre de 2017
Actividad tres	“Las partes del cuerpo”	Que los alumnos conozcan sus partes del cuerpo y logren identificarlas, al mismo tiempo que emplean flexibilidad en su cuerpo e inician con la noción de los espacios.	21 de septiembre de 2017
Actividad cuatro	“Número escondido”	El alumno reconozca los números y los logre ubicar en el lugar secuencial que le corresponde	21 de septiembre de 2017
Actividad cinco	“El huerto de la tortuga”	Los alumnos realizan experimentos naturales, y analizan el proceso del crecimiento de la planta, el cual estará observando y cuidando cada jueves.	28 de septiembre de 2017
Actividad seis	“Contando y asignando”	Que los niños relacionen el número con la cantidad de objetos que les corresponde, para trabajar el principio del conteo “correspondencia uno a uno”	28 de septiembre de 2017
Actividad siete	“Los días de la semana”	Que el alumno reconozca los días de la semana y aprenda de manera ordenada.	5 de octubre de 2017
Actividad ocho	“Los meses del año”	Que el alumno conozca los meses del año así como el orden que este lleva. Así como la relación de del día a día.	5 de octubre de 2017
Actividad nueve	“Los piratas”	Que los alumnos conozcan que se celebra el 12 de octubre “descubrimiento de América” por medio del juego de piratas	12 de octubre de 2017
Actividad diez	“Jugando a ser arquitectos”	Que los alumnos logren formar e igualar un objeto que se le presente, con bloques (legos).	19 de octubre de 2017
Actividad once	“Aprendiendo con los colores”	El alumno conocerá e identificará los colores, también compartirá sentimientos al ver dicho color y los gustos o favoritismos de cada uno.	26 de octubre de 2017

Tabla 14

*Fase II. Cronograma sustentante (continuación)*

<b>Actividad</b>	<b>Nombre de actividad</b>	<b>Objetivos que se trabajaron</b>	<b>Fecha de aplicación</b>
Actividad doce	“El altar de muertos”	Que los niños participen y conozcan de las tradiciones mexicanas, en este caso del altar de muertos, se les mostro cada proceso de la realización del altar y un cuento del día de muertos.	3 de noviembre de 2017
Actividad trece	“Conociendo a los animales”	Identificar los animales y sus sonidos característicos, enseñarles los lugares donde se encuentran estos animales.	9 de noviembre de 2017
Actividad catorce	“El juego del movimiento” o “A mover el cuerpo”	Que los alumnos comprendan las lateralidades así como también la posición en el espacio. También se trabajara el ejercicio físico para los niños.	16 de noviembre de 2017
Actividad quince	“Ubicando formas”	Que los alumnos relacionen la imagen que están observando y la ubiquen en el lugar que le corresponde.	23 de noviembre de 2017
Actividad dieciséis	“Mi número, tú número”	Que identifique los números y que logre decir cuál es el que esta antes de su compañero y el suyo.	23 de noviembre de 2017
Actividad diecisiete	“Jugando a formar palabras”	Por medio de las silabas el niño aprenderá a armar palabras, escuchando y combinando sonidos.	7 de diciembre de 2017
Actividad dieciocho	“La caja de las caras chistosas”	Lograr un ambiente de relajación entre los alumnos después de una tensión como examen o evaluación, se puede utilizar también como dinámica de apertura de clase para romper hielo.	Septiembre-Diciembre 2017
Actividad diecinueve	“Que pasa con el pegamento”	Hacer los niños observen los cambios que produce el aplicarse el pegamento en las manos, así como relajar su actitud al observar tratar de quitarse el pegamento.	Septiembre-Diciembre 2017
Actividad veinte	“La silla de la imaginación”	El alumno creara su propia historieta o cuento, compartiendo con sus compañeros	Septiembre-Diciembre 2017

**4.2 Descripción y evaluación de las estrategias de la fase I**

A continuación se muestra la descripción y evaluación que cada participante hizo después de la aplicación de las estrategias (Tabla 15).

Tabla 15

*Fase I. Descripción y evaluación de las estrategias de los maestros aplicadores*

<b>Maestro aplicador</b>	<b>Aplicación de estrategias</b>
Alumna I BLLA	<p>Manifestó que su experiencia al aplicar las estrategias de manejo de grupo fue de gran utilidad, por la cantidad de niños que manejaba en su grupo argumentando que en ocasiones era un poco difícil mantenerlos a todos en silencio. Menciona que con las estrategias uno y tres fueron directas para el control del comportamiento de los niños haciendo buenas modificaciones en la conducta de sus niños.</p>
Alumna II BAMM	<p>Informo que su experiencia al implementar las estrategias fue positivo porque la mayoría de ellas, resultaron satisfactorias porque cumplieron los objetivos establecidos. Menciona varias de las estrategias fueron inventadas por ella y otras las buscó en diferentes fuentes. Todas fueron aplicadas en grupos de preescolar con niños de la misma edad. Es por ello que compartió dichas estrategias, para que a otros docentes les aplicaran o las adaptaran según las necesidades Una de las estrategias que más le gusto, porque le brindo mayores resultados esperados para el manejo de grupo fue la de “La lechuza” porque afirmo ser muy contagiosa entre los niños de esta edad para captar su atención.</p>
Alumna III MGEI	<p>Describió que su experiencia fue muy significativa en su rol como maestro al realizar y aplicar sus estrategias de la en el kínder donde hacia sus prácticas con un grupo de diez niños, donde su objetivo fue despertar la curiosidad y controlar la conducta de estos niños, por lo tanto dichas estrategias las manejo a diario, pero las iba adaptando con otros materiales de acuerdo a las necesidades del día a día con sus niños. También recalca que las estrategias deben ser muchas de las veces personalizadas y adaptadas para que funcionen de acuerdo a los objetivos, pero sobre todo con la intención de que los niños aprendan divirtiéndose. Finalmente puntualiza que cada una de las estrategias que adapto cumplió los objetivos deseados.</p>
Alumna IV EJVS	<p>Manifestó no haber tenido la oportunidad de aplicar estrategias en una institución educativa, sin embargo la aplicación de las estrategias de la veintitrés a la treinta, las hizo en su casa con dos niños (hijo y sobrino) en donde el objetivo principal era tener la atención y concentración de ambos, lo cual no le fue muy fácil y repitió varias veces durante varios días hasta lograrlo</p>
Alumno V EGV	<p>Afirma que sus estrategias fueron más estrictas que las de sus compañeros puesto que las aplico en el nivel de secundaria con adolescentes que requieren modificaciones de conductas firmes, puesto que así en su escuela exigieron, por ser él “prefecto” menciona que aplico la estrategia treinta y siete con el objetivo de cambiar conductas disciplinarias en las cuales se analizaron y reflexionaron las acciones de los actos. También propuso la estrategia “A estirarnos” con ejercicios de estiramientos del cuerpo y relajación. El manifestó que estas estrategias deben ser adaptadas a cada caso y alumno. También recomienda que dichas estrategias deben ser aplicadas con mucho tacto tratando de evitar agredir o hacer sentir mal al adolescente, sin embargo para él le funcionaron en este caso de acuerdo a los resultados percibidos por los estudiantes que le comentaron que esta experiencia no la sentían como castigo como en otras ocasiones. El considera que cualquier estrategia puede ser adaptada teniendo en cuenta las cualidades y el contexto.</p>

### **4.3 Descripción y evaluación de las estrategias de la fase II**

Este proyecto inició como una ayuda para el aprendizaje para los menores que eran hijos de compañeras de la institución. El objetivo de estas sesiones era aplicar algunas de las actividades que se generaron en grupo para analizar los resultados de cada una de las estrategias, así como el saber cómo se pueden modificar o aplicar a otras edades.

#### ***4.3.1 “Conociendo mis compañeros”.***

La estrategia uno, denominada “Conociendo mis compañeros”, tuvo como objetivo que los niños conocieran a sus compañeros de curso y que entre ellos crearan una relación afectiva y fueran ellos quienes integraran a cada uno de los compañeros. Después de esto los niños iniciaron con el proceso de creación de su club (así decidieron ponerle). La sustentante ayudo a los menores a hacer un escudo y el nombre. Los menores estaban muy emocionados y participativos.

#### ***4.3.2 “Conociendo los números”.***

En la estrategia dos “Conociendo los números” se realizó una evaluación de los conocimientos que los niños tenían de los números, en la cual se observó que reconocían a la perfección los números del 1 al 8; se les colocaron los números en fomi en la pared del salón y se repasaron, después contábamos objetos según el numero que continuaba, al final se cumplió con el objetivo, el cual era realizar una evaluación de los conocimientos previos de los alumnos y reforzar las áreas de oportunidad en el aprendizaje de los números en secuencias.

#### ***4.3.3 “Las partes del cuerpo”.***

En la estrategia tres “Las partes del cuerpo” el objetivo con el cual trabajó la sustentante fue que los alumnos conocieran las partes de su cuerpo y logaran identificarlas,

al mismo tiempo que empleaban la flexibilidad en su cuerpo e inician con la noción de los espacios. Esta actividad fue muy divertida para los niños, ya que se acompañó con música. El objetivo se cumplió ya que los alumnos tenían noción de las partes del cuerpo lo cual hizo más fácil esta actividad.

#### ***4.3.4 “Número escondido”.***

En la estrategia cuatro “Número escondido” el propósito era que el alumno reconociera los números y los lograra ubicar en el lugar secuencial que le corresponde. Para esta actividad se escondieron los números alrededor del aula, los alumnos debían buscarlos y los colocarían en el pizarrón siguiendo un orden secuencial; en caso de que se equivocaran entre todos ayudaban a ubicar correctamente el número.

#### ***4.3.5 “El huerto de la tortuga”.***

Con la estrategia cinco, nombrada “El huerto de la tortuga”, la sustentante propuso que los alumnos realizarán experimentos naturales y analizaran el proceso de crecimiento de la planta, la cual estuvieron observando y cuidando cada jueves durante el resto del curso. Se les entregó el material para realizar el experimento, después se les dio las instrucciones y apoyo para realizar el proceso. Durante las siguientes cuatro semanas los niños estuvieron observando cómo iban los avances de su plantita de frijol y estaban muy emocionados al ver que tan grande estaba.

#### ***4.3.6 “Contando y asignando”.***

En la estrategia seis “Contando y asignando” cada uno de los niños tenía como objetivo relacionar el número con la misma cantidad de objetos, manejando así el principio del conteo de correspondencia uno a uno. La sustentante les entregó una hoja con los números impresos y se les colocó en el centro de la mesa figuras de fomi para que, según el

número, se le asignara la cantidad de piezas. Como evaluación se obtuvieron los resultados esperados ya que los niños colocaron correctamente cada uno de los números.

#### ***4.3.7 “Los días de la semana”.***

La estrategia siete con el nombre “Los días de la semana” tuvo como propósito que los alumnos reconocieran los días de la semana, así como la secuencia correcta y los aprendiera a utilizar en el día a día. Como el proyecto sólo se manejaba los días jueves y no había una secuencia para poder analizar los días por experiencia diaria, se trató de que los niños platicaran qué hicieron cada día.

#### ***4.3.8 “Los meses del año”.***

La estrategia ocho nombradas “Los meses del año” tenía como propósito que el alumno conociera los meses del año, así como el orden que estos llevan. Esto como continuidad al tema anterior el cual es parte de pensamiento matemático. Fue un poco difícil ya que no sabían el orden correcto; se procedió a clasificarlos por estaciones del año para que fuera un poco más fácil para ellos.

#### ***4.3.9 “Los piratas”.***

La estrategia nueve, llamada “Los piratas”, tuvo como objetivo principal que los alumnos conocieran qué se celebra el 12 de octubre: el descubrimiento de América. En esta actividad, los niños se vistieron de piratas y realizaron búsqueda de letras de sus nombres para después juntarlas y acomodarlas, esto se realizó dentro del aula y las letras se escondieron debajo de las mesas, sillas, escritorio y en la pared. Se aplicó esta actividad para que los niños buscaran y descubrieran sus nombres, como los piratas o como los marineros que descubrieron América.

#### ***4.3.10 “Jugando a ser arquitectos”.***

En la estrategia diez, nombrada “Jugando a ser arquitectos”, los niños tenían como propósito formar e igualar objetos que se le presentaran, con bloques (legos), después se hizo un concurso para que ellos vieran cual estaba mejor. Aquí principalmente se manejó el espacio y la habilidad con la que realizarían su trabajo.

#### ***4.3.11 “Aprendiendo los colores”.***

El propósito de la estrategia once, llamada “**Aprendiendo los colores**”, fue que los alumnos conocieran e identificaran los colores, también compartir sentimientos al ver dicho color y los gustos o favoritismos de cada uno. Con esta actividad ellos compartieron los sentimientos que les producía ver los colores y mostraron su conocimiento de los colores por nombre, la cual fue satisfactoria ya que sí los conocían.

#### ***4.3.12 “El altar de muertos”.***

La estrategia doce, la cual, por el día festivo correspondiente al 2 de noviembre, Día de muertos, se pasó para el día 3 de noviembre. En esta estrategia los alumnos participaron en la actividad llamada “El altar de muertos”, en la cual ellos ayudaron a armar el altar para que conocieran un poco de la tradición mexicana, en este caso del altar de muertos. se les mostró cada paso del proceso de realización del altar y se realizó una pequeña ceremonia con todos los alumnos de la institución y se contó un pequeño cuento del día de muertos.

#### ***4.3.13 “Conociendo a los animales”.***

La estrategia trece, llamada “Conociendo a los animales” (perro, gato, pez, pato, vaca, cerdito y zorrillo), tenía como propósito que los niños identificaran los animales más comunes, sus sonidos característicos y su forma de vivir, así como enseñarles los lugares

donde se encuentran estos animales. Se les entregaron máscaras de los animales, de las cuales ellos eligieron sus favoritas y crearon un pequeño cuento de ese animalito.

#### **4.3.14 “El juego del movimiento” o “A mover el cuerpo”.**

En la estrategia catorce, nombrada “El juego del movimiento” o “A mover el cuerpo”, el propósito era que los niños comprendieran las lateralidades así como también la posición en el espacio. También se trabajó el ejercicio físico para los niños, en el cual ellos realizaron actividades físicas para ubicar izquierda, derecha, adelante y atrás, también jugaron a “Enanos-Gigantes” para agilizar su comprensión de instrucciones.

#### **4.3.15 “Ubicando formas”.**

La estrategia quince “Ubicando formas” consistía en que los alumnos relacionaran la imagen que estaban observando y la ubicaran en el lugar que le correspondía. Esta actividad se realizó con unas tarjetas con figuras como cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo, estrella y cilindro, las cuales el niño las tenía que colocar en un espacio donde estaba su par. En esta actividad demostraron el conocimiento con el que ya contaban de las formas, sólo batallaron un poco con el cilindro.

#### **4.3.16 “Mi número, tú número”.**

En la estrategia dieciséis, nombrada como “Mi número, tú número”, el propósito era que los niños identificaran los números y que dijeran cuál era el que estaba antes de su compañero y el suyo, esto para ver si tenían conocimiento de los números. En esta actividad sólo se utilizaron los números del 1 al 20, ya que eran los que ellos habían visto en sesiones anteriores.

#### ***4.3.17 “La silla de la imaginación”.***

La estrategia diecisiete se trabajó en varias sesiones anteriores como cierre de clase, ya que a los niños les gustaba contar cuentos, y en varias ocasiones se grabaron los cuentos que ellos describían. En esta sesión se le dio más énfasis a los cuentos, ya que, como se mencionó, a los niños les gustaba mucho cuando se colocaba “La silla de la imaginación” y se les pedía que pasaran a contar su cuento. En esta actividad el propósito fue que los alumnos crearan sus propias historias o cuentos de acuerdo a sus gustos, para después compartirlas; algunos contaban de policías, otros de animales y hasta de terror. A los niños les gustaba mucho esta actividad, por eso al terminar sus actividades del día se les premiaba con la oportunidad de contar un cuento.

#### ***4.3.18 “Las caras chistosas”.***

La estrategia dieciocho, llamada “Las caras chistosas”, tuvo como objetivo lograr un ambiente de relajación entre los alumnos cuando éstos se mostraban apáticos o aburridos; se puede utilizar también como dinámica de apertura de clase para romper hielo. En este caso se utilizó para que los niños convivieran y conocieran los estados de ánimo que se pueden tener según sea el momento y los reconozcan, como la tristeza, felicidad, enojo, alegría, llanto, carcajada, grito, enfado etc. Esta actividad se aplicó al finalizar cada sesión, en algunos casos se grabó a los niños como evidencia.

#### ***4.3.19 “¿Qué pasa con el pegamento?”.***

La estrategia diecinueve “¿Qué pasa con el pegamento?” se realizaba en varias clases después de su descanso, ya que llegaban muy inquietos y ésta era una manera de que se relajaran, es por ello que el objetivo era hacer que los niños observaran los cambios que produce el aplicarse el pegamento en las manos, así como relajar su actitud al tratar de

quitarse el pegamento, esto los mantenía en la concentración de ver con curiosidad lo que sucedía, ellos decían que era un experimento.

#### ***4.3.20 “Jugando a formar palabras”.***

En la estrategia veinte “Jugando a formar palabras” los niños tenían como objetivo que formaran palabras, como sus nombres, países o nombres de personajes. Como era poco el conocimiento que ellos tenían de palabras, la sustentante les solicitaba que le dijeran palabras que ellos querían armar, para que ella las escribiera en el pizarrón; posteriormente ellos las armaban con las fichas de letras que se llevó como material. El propósito de esta actividad fue que los niños formaran palabras, las que quisieran y luego formaran frases cortas. Con esta dinámica los alumnos no solo aprenden a escribir sino también a identificar la lectura en qué parte de la frase o palabra se utilizan las mayúsculas. Esta actividad también se aplicó al finalizar cada sesión, en algunos casos se grabó a los niños como evidencia.

#### **4.4 Conclusiones**

Las estrategias para el docente son indispensables para explicar y practicar los contenidos, y motivar diariamente a los estudiantes con el objetivo primordial de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los procesos de enseñanza-aprendizaje requieren de una interacción y dinamismo, por lo cual toda estrategia aplicada en el aula debe considerar estos dos aspectos.

El uso, manejo y diseño de estrategias deben formar parte de la actuación y las competencias de un docente, es por ello que esta investigación valora el uso cotidiano de estrategias para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Existe una gran diversidad de estrategias que el docente puede adecuar o perfeccionar de acuerdo a sus circunstancias,

contextos y objetivos, por lo tanto la creatividad y la profesionalización pedagógica y didáctica son elementales en su desempeño docente.

Esta investigación propone para el diseño de estrategias una visión holística para potenciar al alumno en sus conocimientos y entendimiento de un todo. Las estrategias deben estar enfocadas para potenciar contenidos reales de cada persona.

Este trabajo es una forma sencilla de concientizar y promover la importancia de la creatividad de los maestros para que estos diseñen sus propias estrategias basadas en sus contextos y necesidades, para luego poder compartirlas o intercambiarlas con otros docentes.

Se investigaron diferentes estrategias que se consideraron funcionales al aplicarlas en los niveles de preescolar, primaria y secundaria, por lo tanto se hizo un compendio de estrategias, de las cuales algunas fueron adaptadas y otras de autoría propia de los involucrados en esta investigación. Por lo tanto se comprueba la hipótesis de que las estrategias pueden adaptarse, y su aplicación diaria favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje; así mismo se pudo detectar que las estrategias sencillas fueron divertidas y amenas, constatando significación en los procesos de enseñanza aprendizaje en los involucrados a esta investigación.

Para que todo maestro pueda cumplir con su rol, es importante que tenga conocimientos de los aspectos legales del sistema educativo al que pertenezca, incluyendo los principios pedagógicos y las competencias para la vida, pero también es importante que aplique los cuatro pilares, por medio de estrategias que sean didácticas para lograr el proceso de enseñanza-aprendizaje. La didáctica es la ciencia fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que significa que todo docente debe recurrir a ella para que los aprendizajes sean eficientes y satisfactorios.

#### **4.5 Sugerencias**

- Que los docentes generen y elaboren estrategias didácticas que puedan compartir.
- Se sugiere que todo maestro tenga un libro o manual de estrategias básicas.
- Que el docente busque estrategias de enseñanza para reforzar sus competencias didácticas, que determinen el éxito de su función como docente.
- Que el docente diseñe e implemente estrategias y recursos didácticos para la retroalimentación en su praxis educativa.
- Que el docente potencie conocimientos previos y nuevos aprendizajes por medio de estrategias que motiven al alumno intrínseca y extrínsecamente.

## Referencias

- Acosta Alamilla, S. (2013). *Pedagogía por competencias, aprender a pensar*. México: Trillas.
- Alonso, M., y del Cristo, M. (2010). *Variables del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas*. España: Seminario Prácticas del Profesorado. Santa Cruz de Tenerife.
- Alvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2005). *Como hacer investigación cualitativa*. México: Editorial Paidós Mexicana.
- Amos Comenio, J. (1998). *Didáctica magna*. México: Editorial Porrúa.
- Armando. (4 de junio de 2011). General Escobedo, Historia y geografía de N.L. [Entrada en un blog]. Recuperado de: <http://armando-generalescobedohygdenuvoleon.blogspot.com/2011/06/general-escobedo-historia-y-geografia.html>
- Arruda Penteadó, J. (1982). *Didáctica y práctica de la enseñanza*. Colombia: Editorial McGraw-Hill
- Balestrini Acuña, M. (2006). *Cómo se elabora el proyecto de investigación* (7ª ed.). Venezuela: Consultores Asociados Servicio Editorial.
- Chávez Rodríguez, J. A., Fundora Simón, R. A., y Pérez Lemus, L. (2011). *Filosofía de la educación para maestros*. Cuba: Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona” Educación Cubana y Ministerio de Educación.
- Díaz Barriga, A. (2005). *El docente y los programas escolares, Lo institucional y lo didáctico*. México: Ediciones Pomares, S. A.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana-UNESCO.

- Hernández Rojas, G. (2012). *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Ediciones culturales paidós.
- INIEAM. (2017). *La institución*. Recuperado de: <http://noreste.edu.mx/institucion>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2015). *Encuesta Intercensal 2015. Número de habitantes por municipio*. México: INEGI.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2016). *Conociendo Nuevo León*. (6ª ed.) México: INEGI.
- López Alonso, C., y Matesanz del Barrio, M (2009). *Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Monero Font, C., Castelló Badia, M., Clariana I Muntada, M., Palma Muñoz, M., y Pérez Cabani, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. (6ª ed.). México: Editorial GRAÓ de IRIF, S.L.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1981). *La autogestión en los sistemas educativos*. Francia: Talleres de la UNESCO.
- Ortega Rocha, E., Rodríguez Carrillo, F., Mejía Carrillo, M., López Torres, R., Gutiérrez Rico, D., y Montes Ramos, F. (2014). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje y su importancia en el entorno educativo*. México: Red Durango de Investigadores Educativos A.C.
- Picardo Joao, O., Escobar Baños, J. C., y Balmore Pacheco, R. (2005a). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación*. El Salvador: Centro de Investigación Educativa y Colegio García Flamenco.
- Picardo Joao, O., Escobar Baños, J. C, y Balmore Pacheco, R. (2005b). *Diccionario pedagógico*. San Salvador: Editorial UPAEP y Colegio García Flamenco.

- Rojas Soriano, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. España: Plaza y Valdés Editores.
- Secretaría de Educación Pública. (2008). *Glosario. Términos utilizados en la Dirección General de Planeación y Programación*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudios 2011, Educación básica*. México: SEP.
- Silberman, M. (1998). *Aprendizaje activo 101 estrategias para enseñar cualquier tema*. Argentina: Editorial Troquel, S.A.
- Sotomayor, C., Ávila, N., y Jéldrez, E. (2015). *Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula*. Chile: Grafhika Impresores.
- Torres Maldonado, H., y Girón Padilla, D. A. (2009) *Didáctica general*. Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. España: Gedisa editorial.
- Zabalza, M.A. (2006). *Didáctica de la educación infantil* (4ª ed.). España: Editorial Narcea.

**Anexo A**

**Entrevista (Fase I)**

**Entrevista (Fase I)**

La siguiente encuesta es con el fin de saber si está usted de acuerdo en la participación de aplicación de estrategias didácticas de una selección que se entregara y del cual se entregara un pequeño reporte de resultados de su aplicación, así mismo se solicita apoyo y autorización para la participación de su hijo(a)

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Te gustaría participar en la aplicación de estrategias didácticas?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Cuentas con un grupo de alumnos para la aplicación de estrategias didácticas?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Autoriza en la participación de las actividades de aplicación de estrategias didácticas a su hijo(a) en el instituto.

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

Reporte de la aplicación de estrategias

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Anexo B**

**Formato de características personales (Fase II)**

**Formato de características personales**

(Fase II)



Nombre del menor: \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Nivel educativo que cursa actualmente: \_\_\_\_\_

¿Cuáles son sus actividades favoritas?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Cuenta el menor con algún problema de adaptación o socialización?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Tiene el menor algún problema de aprendizaje el cual le hayan informado en la institución que cursa?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Autorizo que mi hijo (a) participe en las actividades educativas que se impartirán en el Instituto Noreste, esto con el fin de recibir apoyo académico durante el periodo septiembre-diciembre del 2017, este será llevado a cabo los días jueves en un horario de 17:00 a 20:00 hrs.

\_\_\_\_\_

Firma de padre o tutor

## Anexo C

### Estrategias didácticas fase I

#### Relación de estrategias aplicadas por los compañeros de la Licenciatura Pedagogía

#### Aplicada a la Docencia, fase I.

**Fase I.** Estrategias didácticas de pensamiento matemático (30) y (7) de manejo de grupo aplicadas por los compañeros de la Licenciatura en Pedagogía Aplicada a la Docencia.

<b>Estrategias didácticas fase I</b>			
	<b>Nombre de estrategia</b>	<b>Área educativa</b>	<b>Autoría</b>
Estrategia # 1	Lotería de números	Pensamiento matemático	BLLA
Estrategia # 2	los dados	Pensamiento matemático	BLLA
Estrategia # 3	conteo de frutos	Pensamiento matemático	BLLA
Estrategia # 4	Puntitos	Pensamiento matemático	BLLA adaptada de <a href="https://aprendiendomatematicas.com/actividades-para-relacionar-numeros-y-cantidades-i/">https://aprendiendomatematicas.com/actividades-para-relacionar-numeros-y-cantidades-i/</a>
Estrategia # 5	a contar con legos	Pensamiento matemático	BLLA
Estrategia # 6	los tentáculos del pulpo	Pensamiento matemático	BLLA
Estrategia # 7	contando fichas	Pensamiento matemático	BLLA
Estrategia # 8	La ruleta de los números	Pensamiento matemático	BLLA adaptada de <a href="http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2013/11/la-ruleta-de-los-numeros-j">juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2013/11/la-ruleta-de-los-numeros-j</a>
Estrategia # 9	La ranita come bolas	Pensamiento matemático	BLLA, adaptada de <a href="http://www.actividadesinfantil.com/archives/16702">www.actividadesinfantil.com/archives/16702</a>

Estrategia # 10	Pompones de colores	Pensamiento matemático	BLLA adaptada de actividadesinfantil.com/archives/16414
Estrategia # 11	El jardín de los números	Pensamiento matemático	BLLA adaptada de actividadesinfantil.com/archives/15172
Estrategia # 12	Pelotas de colores	Pensamiento matemático	BLLA
Estrategia # 13	Recorridos	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia # 14	Jugando con los cirulos	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #15	Abriendo Candados	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #16	Números Perdidos	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #17	Contando con las manos	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #18	El número misterioso	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #19	Rompecabezas	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #20	Haciendo Grupos	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #21	Torre de números	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #22	Haciendo Pulseras	Pensamiento matemático	BAMM
Estrategia #23	Mi carrito favorito	Pensamiento matemático	EJVS
Estrategia #24	La tienda de Juguetes	Pensamiento matemático	EJVS
Estrategia #25	El dulce escondido	Pensamiento matemático	EJVS adaptada de www.editorialmd.com/blog/situaciones-didacticas-de-pensamiento-matematico
Estrategia #26	Un día de quehaceres	Pensamiento matemático	EJVS adaptada de

			divermatemat icas1.blogspo t.com/2013/0 4/mas- situaciones- didacticas.ht ml
Estrategia #27	Mentes en acción	Pensamiento matemático	EJVS adaptada de divermatemat icas1.blogspo t.com/2013/0 4/mas- situaciones- didacticas.ht ml
Estrategia #28	La casa de cambio	Pensamiento matemático	EJVS adaptada de divermatemat icas1.blogspo t.com/2013/0 4/mas- situaciones- didacticas.ht ml
Estrategia #29	Las huellas del gigante	Pensamiento matemático	EJVS adaptada de divermatemat icas1.blogspo t.com/2013/0 4/mas- situaciones- didacticas.ht ml
Estrategia #30	¿Dónde hay más?	Pensamiento matemático	EJVS
Estrategia #31	El semáforo	Manejo de grupo	BLLA adaptada de www.educaix a.com/docum ents/10180/1 4299016/Acti vidad+4_El+ sema%C2%B 4foro.pdf/7b0 416d9-34a9-

			48d0-8feb-9ed2d719cbbd
Estrategia #32	Atención personalizada	Manejo de grupo	BAMM adaptada de es.slideshare.net/MARIOE DGAR/actividades-para-aprender-a-convivir
Estrategia #33	Cantando como la lechuza	Manejo de grupo	BAMM, adaptada de “Técnicas para docentes”
Estrategia #34	Jugando con burbujas	Manejo de grupo	MGEI adaptada de es.scribd.com/doc/74774967/1-Desarrollo-Personal-y-Social
Estrategia #35	Basta mental	Manejo de grupo	EJVS
Estrategia #36	Bomberos en el aula	Manejo de grupo	EJVS
Estrategia #37	A estirarnos	Manejo de grupo	EGV adaptada de dinamicasformativas.blogspot.com/2009/06/dinamicas-y-mas.html

## Anexo D

### Relación de estrategias aplicadas por la sustentante

**Fase II.** Estrategias didácticas de pensamiento matemático (12), Lenguaje y comunicación (8), Expresión y apreciación artísticas (1), Desarrollo físico y salud (2), Exploración y conocimiento del mundo (2) y Manejo de grupo (4) propuestas por la sustentante.

<b>Estrategias didácticas fase II</b>			
	<b>Nombre de estrategia</b>	<b>Área educativa</b>	<b>Autoría</b>
Estrategia # 38	Meses del año	Pensamiento matemático	adaptada de <a href="https://es.scribd.com/doc/84845484/Situacion-Dida">es.scribd.com/doc/84845484/Situacion-Dida</a>
Estrategia # 39	Días de la semana	Pensamiento matemático	
Estrategia # 40	Jugando a ser arquitectos	Pensamiento matemático	
Estrategia # 41	Contando dientes	Pensamiento matemático	
Estrategia # 42	Número escondido	Pensamiento matemático	
Estrategia # 43	El arenero de los números	Pensamiento matemático	
Estrategia # 44	Mi número, Tú número	Pensamiento matemático	
Estrategia # 45	Ubicando formas	Pensamiento matemático	
Estrategia # 46	Llenando los vasitos	Pensamiento matemático	
Estrategia # 47	Atrapando los números	Pensamiento matemático	
Estrategia # 48	Contando, agrupando y encerrando	Pensamiento matemático	
Estrategia # 49	Bloques lógicos	Pensamiento matemático	
Estrategia # 50	Aprendiendo el abecedario	Lenguaje y comunicación	
Estrategia # 51	Silabas y palabras	Lenguaje y comunicación	
Estrategia #52	Imaginando el cuento	Lenguaje y comunicación	
Estrategia #53	Jugando a formar palabras	Lenguaje y comunicación	
Estrategia #54	Creando nuestro cuento	Lenguaje y comunicación	
Estrategia #55	Completando canciones y rimando	Lenguaje y comunicación	
Estrategia #56	Escuchando, imaginando y recreando	Lenguaje y comunicación	
Estrategia #57	El cuento desordenado	Lenguaje y comunicación	
Estrategia #58	Los colores	Expresión y apreciación artísticas	
Estrategia #59	El juego del movimiento	Desarrollo físico y salud	
Estrategia #60	Las partes del cuerpo	Desarrollo físico y salud	
Estrategia #61	El huerto en mi escuela	Exploración y conocimiento del mundo	
Estrategia #62	Conociendo a los animales (perro, gato, pez, pato, vaca, cerdito y zorrillo)	Exploración y conocimiento del mundo	
Estrategia #63	¿Qué pasa con el pegamento?	Manejo de grupo	

Estrategia #64	La caja de las caras chistosas	Manejo de grupo	
Estrategia #65	Controlador de ruido	Manejo de grupo	
Estrategia #66	La mascota en el aula	Manejo de grupo	

## **Anexo E**

### ***Compendio de estrategias didácticas para el nivel de educación básica***

#### ***Fase I***

##### ***Pensamiento matemático***

***Y***

##### ***Manejo de grupo***

Tabla E1

*Estrategia “Lotería de números”*

Tema	Lotería de números
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	constructivista- conductista
Objetivo	Que sigan aprendiendo y reconociendo los números mediante el juego
Tiempo	30-40 min
Material	cartas con diferentes números del 1 al 50, baraja de números y fichas
Desarrollo	Antes de empezar con la actividad se explica los pasos y procedimientos para empezar con la lotería después entregare a los niños una carta de lotería con fichas al centro de la mesa, esta carta es de 12 casillas con números revueltos del 1 a 50, todas la carta son diferentes para que la mayoría tenga la oportunidad de ganar siempre y cuando reconozcan los números y sea correcto el orden que la educadora diga para ganar. Al momento de ganar ellos tienen que decir NUMERO, la educadora ordenara en qué orden van a ganar, los premios puede ser un dulce o algún ticket del agrado del grupo. Al final tendremos que limpiar el salón al ritmo de la canción de "limpia" esta canción es fascinante para los niños ya que los motiva para recoger todos los objetos del piso.
Autoría (BLLA 1)	Estrategia #1

Tabla E2

*Estrategia “Los dados”*

Tema	Los dados
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista
Objetivo	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Tiempo	20 min
Material	2 dados con números del 1-6
Desarrollo	Esta actividad también nos sirve para la conducta, al momento que veamos ya desordenado el grupo podemos empezar con esta actividad. La educadora entrega los dados a un niño al azar para que los tire y le aplaudirán al número que salga, como son dos dados se sumara la cantidad y el resultado serán los aplausos que deben dar, también se puede utilizar para restar. Es una actividad sencilla pero divertida para los niños ya que repasan las sumas y restas. Al terminar la actividad podemos dar algún premio como salir antes al receso o poder salir al patio un rato como premio para todo el grupo.
Autor BLLA (2)	Estrategia # 2

Tabla E3

*Estrategia “Conteo de frutos”*

Tema	Conteo de frutos
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que los niños aprendan a desarrollar las capacidades de razonamiento, pensamiento lógico y toma de decisiones.
Tiempo	20 min
Material	Tarjetas en forma de copa de árbol, manzanas pegadas del 1 al 20, horquillas con números.
Desarrollo	Una vez que los peques reconocen los números, llega el momento de aprender a contar. En este juego podemos realizar que además ayuden a afinar la motricidad con los arbolitos. Debemos preparar tarjetas en forma de copa de árbol, con frutos pegados del 1 hasta el número que queramos (para empezar hasta 20). Luego escribimos los mismos números en las pinzas, para que los niños puedan unir cada copa con su tronco. Lo podemos realizar pegando en el pizarrón los arbolitos y que pase cada niño a poner la horquilla correspondiente.
Autor BLLA (3)	Estrategia # 3

Tabla E4

*Estrategia “Puntitos”*

Tema	Puntitos
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que los niños conozcan y sapan aplicar los métodos y técnicas de las Matemáticas.
Tiempo	20 min
Material	cartas con números del 1 al 20, cartas con puntos del 1 al 20
Desarrollo	En esta sencilla actividad se deberá crear cartas con los números y otras que contengan tantos puntos como los números indican. Si quieres puedes empezar con los números del 0 al 20 e ir añadiendo más números con el tiempo. A cada niño se le darán todas las cartas o dividir las con el resto del grupo y tendrá que relacionar los números con la cantidad correspondiente.
<p>Autor (BLLA 4 )                      adaptada de  <a href="https://aprendiendomatematicas.com/actividades-para-relacionar-numeros-y-cantidades-i/">https://aprendiendomatematicas.com/actividades-para-relacionar-numeros-y-cantidades-i/</a></p>	
Estrategia # 4	

Tabla E5

*Estrategia “A contar con legos”*

Tema	A contar con legos
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Transmitir al niño la importancia de las Matemáticas en nuestra vida cotidiana.
Tiempo	20 min.
Material	cartulina, marcador, papel contac, legos
Desarrollo	Se les entregara a los alumnos por mesas legos (muchos) y una hoja de maquina a cada uno con un número. El alumno deberá poner apiladamente la cantidad de legos según marque el número en la hoja o tarjeta que le dio la maestra, se le puede poner un pedazo de contac a cada pedazo de hoja que se le dé a los niños, esto con el fin de reutilizar y poder modificar los números. También se puede pedir a los niños que ellos pongan los números y que le pongan los legos que le correspondan.
Autor BLLA (5)	Estrategia # 5

Tabla E6

*Estrategia “Los tentáculos del pulpo”*

Tema	Los tentáculos del pulpo
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que las niñas y los niños construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de su conocimiento y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos.
Tiempo	20 min.
Material	Cartón, cartulina de colores (según el color que desees el pulpo), pegamento, velcro y plástico.
Desarrollo	<p>Con el papel de color y los otros materiales deberás crear el pulpo, a continuación recorta los tentáculos y pega en cada uno de ellos cuadros de velcro, como el pulpo tiene 15 tentáculos debes pegar en cada uno, recorta círculos de colores y pégalos según la cantidad sea el tentáculo. Escribe los números en la parte inferior de la cabeza del pulpo y los tentáculos, el pulpo debe ser grande para que lo puedas poner en el pizarrón, ya para terminar debes plastificarlo todo para que no se maltrate, para jugar se trata de que muestres a los niños el pulpo y que les des los tentáculos, ellos tendrán que pegar debajo de cada número el tentáculo que tenga el pulpo.</p> <p>Una vez terminen de pegar todos los tentáculos puedes contar con ellos en voz alta los círculos de los tentáculos para comprobar que todos están en la posición correcta.</p>
Autor BLLA (6)	Estrategia # 6

Tabla E7

*Estrategia “Contando fichas”*

Tema	Contando fichas
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Introducir al niño en el desarrollo lógico-matemático.
Tiempo	20min
Material	Hueveras (en este caso de una docena), papel, marcador y fichas.
Desarrollo	Se les entregara a los niños una huevera con los números revueltos de modo que no se repitan. En cada espacio de la huevera, los niños deberán poner la cantidad de fichas o piezas que el número le pida. Al finalizar la huevera se la pasaran al compañero de la derecha, quien sacara los objetos y revisara que estos correspondan al número que se indica.
Autor BLLA (7)	Estrategia # 7

Tabla E8

*Estrategia “La ruleta de los números”*

Tema	La ruleta de los números
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Propiciar la resolución de problemas relacionados con situaciones de juego que le exigirán reflexión y búsqueda de soluciones mediante estrategias propias y ajenas.
Tiempo	20min
Material	Cartulina blanca, marcadores de colores, pinzas, y una base plana (opcional) sobre la cual colocaremos la ruleta y la haremos girar.
Desarrollo	Sobre la cartulina dibujaremos unas zonas iguales, y en cada una de ellas dibujaremos los puntos de manera que en cada una de ellas haya un número diferente de ellos (del uno al 20). Por otro lado escribiremos en las pinzas los números que trabajemos. El objetivo del juego es que los alumnos coloquen las pinzas en los apartados correspondientes, de manera que relacionen el número de puntos con el número escrito en la pinza, es la manera de comprobar que van adquiriendo el concepto de cantidad. El juego puede hacerse sin ruleta, simplemente ofreciéndoles a los niños el círculo con los puntos, y por otro lado las pinzas y pedirles que las coloquen bien. O con ruleta en cuyo caso habremos de encajarla en el centro del círculo de cartulina y marcar con una flecha un punto en el lugar donde encajemos la ruleta lugar donde girará. El niño la debe hacer girar, que ya en sí constituye un ejercicio de psicomotricidad fina ya que ha de hacer la pinza y adquirir la destreza suficiente para ponerla en marcha, y una vez se para, deberá contar los gomets que hay en el apartado indicado por la flecha que hayamos marcado como indicador, y elegir la pinza adecuada y colocarla.
<p>Autor BLLA (8)                  adaptada de  <a href="http://juegoeranlosdeantes.blogspot.com/2013/11/la-ruleta-de-los-numeros-j">juegoeranlosdeantes.blogspot.com/2013/11/la-ruleta-de-los-numeros-j</a></p>	
Estrategia # 8	

Tabla E9

*Estrategia “La ranita come bolas”*

Tema	La ranita come bolas
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que sea capaz de asumir roles distintos en sus juegos y en otras actividades, aprender a trabajar colaborando con otros niños y resolviendo conflictos mediante el diálogo respetuoso.
Tiempo	20min
Material	Un bote de plástico con una tapa que pueda levantarse decorado en una ranita, pompones de colores, tarjetas con números.
Desarrollo	Prepararemos pompones de colores y los colocaremos en diferentes recipientes (si son del mismo color será ideal). Finalmente solo necesitaremos una pinza para que los peques puedan coger los pompones y meterlos por la “boca” de la rana. Finalmente prepararemos unas tarjetas con números. Podemos hacerlos en negro o podemos hacerlos de los mismos colores que tengamos los pompones. Una vez lo tenemos todo listo, pediremos a los peques agarren una tarjeta y metan ayudándose de las pinzas, en la boca de la ranita tantas bolitas como indique el número que esté escrito en la tarjeta. Si los números son del mismo color podemos dejar que ellos elijan los colores, o podemos decírselos, si están en colores deberán seguir lo que indica la tarjeta (número y color). También podemos utilizarla para iniciar a los peques en la suma de manera divertida. Para ello les pediremos que escojan dos tarjetas y hagan el mismo proceso que antes, meter las bolas que indican. Una vez hecho, los peques deben realizar un cálculo mental y luego comprobar contando las bolas que están dentro del bote si han calculado bien.

Autor BLLA (9)  
 adaptada de  
[www.actividadesinfantil.com/archives/16702](http://www.actividadesinfantil.com/archives/16702)

Estrategia # 9

Tabla E10

*Estrategia “Pompones de colores”*

Tema	Pompones de colores
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que desarrolle su sensibilidad y creatividad hacia todas las manifestaciones culturales, y que lo motiven a ser creativo y desarrollar la iniciativa para el trabajo artístico, científico y social.
Tiempo	20 min
Material	Una cartulina blanca, pompones de colores, marcadores de colores y pegamento.
Desarrollo	En primer lugar, lo que haremos será escribir en la parte izquierda de la cartulina blanca unos puntos ubicados de determinada manera de forma que los peques deberán unirlos uno con otro con un marcador para crear un determinado número. De esta manera estarán trabajando el grafo motricidad y la precisión a la vez que los números, poniendo en marcha sus habilidades cognitivas para intentar descifrar qué número se esconde detrás de los puntitos. A la derecha del número que los niños hayan creado uniendo los puntos, deberán dibujar la cantidad de flores que indique el número de esa cartulina, pintando con rotulador los tallos y utilizando los pompones de colores que previamente habrán formado, de esta manera hacemos la actividad más entretenida y a la vez más vistoso su resultado, ya que estaremos creando una actividad en 3-D y a la vez que los números y su trazo y cantidad, también estarán trabajando la motricidad fina al manipular el pompón para crear una forma redondeada.
<p>Autoría (BAMM 10)                      adaptada de  <a href="http://actividadesinfantil.com/archives/16414">actividadesinfantil.com/                      archives/16414</a></p>	
Estrategia # 10	

Tabla E11

*Estrategia “El jardín de los números”*

Tema	El jardín de los números
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que su paso por el preescolar le brinde las herramientas para formular sus propias expectativas para la vida que deseé en su futuro.
Tiempo	25-30 min
Material	cartulina de colores diversos (es mejor si son colores llamativos), pinzas de colores, una huevera de cartón y un rollo de papel higiénico
Desarrollo	En primer lugar, prepararemos la base de la “planta” donde luego irán colocadas las flores, para lo que doblaremos una tira de cartulina verde y le haremos unos cortes. Una vez hechos los cortes, la enrollaremos sobre una base redonda (ideal un tubo de papel higiénico) y la pegaremos, de manera que nos quede un círculo de tiras verdes. Una vez preparada la base, haremos las etiquetas con los números (círculos de cartulina) y las flores (pueden ser del mismo color de la etiqueta que está en la planta, de manera que cuando la enganchen completen la flor toda del mismo color) también con los números escritos en ellas. Cuando tenemos todo el material listo, ya solo nos queda pedir a los peques que miren las etiquetas, digan el número que tienen escrito y el color que tienen, y busquen la flor que les corresponde y las enganchen en su sitio correcto, de manera que coincidan números y colores. Podemos ir aumentando el número de flores y plantas a medida que los peques trabajan los números, de manera que vayamos subiendo el nivel de dificultad de la actividad.

Autoría (BAMM 11)  
 adaptada de  
[actividadesinfantil.com/archives/15172](http://actividadesinfantil.com/archives/15172)

Estrategia # 11

Tabla E12

*Estrategia “Pelotas de colores”*

Tema	Pelotas de colores
Campo formativo	pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que logre socializar con todo tipo de personas similares o distintas a él, y que en esta actividad, aprenda actitudes de respeto y tolerancia esperar su turno.
Tiempo	25-30 min
Material	
Desarrollo	<p>Se colocaran las pelotas de colores (revueltas) en un bote grande, los niños se dividirán en equipos y ellos deberán organizar las pelotas según el color de las pelotas que les toco a su equipo, posteriormente las contarán para ver quien organizo mayor cantidad.</p> <p>Combinamos el aprendizaje de colores y números: pediremos a los peques que introduzcan tantas bolas como indica el número del color que indique el borde del orificio.</p>
Autoría (BAMM 12)	Estrategia # 12

Tabla E13

*Estrategia “Recorridos”*

Tema	Recorridos
Campo formativo	Pensamiento Matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo.
Aprendizajes esperados	Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes del uno, ampliando el rango del conteo. Usa y menciona los números en orden descendente, ampliando gradualmente el rango de conteo según sus posibilidades.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que los alumnos logren contar ascendente y descendientemente correctamente, además que ayuda a la convivencia y trabajo en equipo de una manera dinámica.
Tiempo	30 min
Material	Dados, juego de casillas (tablero), recorridos que tiene una tortuga (retroceder), recorridos que tiene un conejo (avanzar), fichas de colores.
Desarrollo	Se les dirá a los alumnos que el día de hoy vamos a jugar, se mostrará el material (tablero , fichas y dados) después se les dirá la dinámica del juego: Se harán equipos con un máximo de 5 personas; darán un tablero por cada equipo, un dado y una ficha de diferente color a cada participante del equipo; la ficha será con la que se guiará el participante según su lugar dentro del tablero, después se tirará el dado, según la cantidad que salga en el dado son las casillas que van a avanzar, si alguno llegara a caer en la casilla marcada con el conejo, avanzará 2 casillas más de las marcadas en el dado y si llegará a caer en la casilla de la tortuga tendrá que retroceder 2 casillas. Se premiará a los niños que lograron llegar primero a la meta (ya sea con alguna estrella en la frente o algún dulce) y se felicitará a todos los demás integrantes del equipo por su juego
Autoría (BAMM 13)	Estrategia # 13

Tabla E14

*Estrategia “Jugando con los círculos”*

Tema	Jugando con los círculos
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo.
Aprendizajes esperados	Ordena colecciones teniendo en cuenta su numerosidad: en orden ascendente o descendente.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que los alumnos logren identificar el número sin necesidad de estar en la serie numérica además que puedan relacionar el número con la cantidad correcta.
Tiempo	35 min
Material	Cartulina, números del 1 al 20 hechos de hoja de máquina, círculos del tamaño de una tapa de refresco hechos de fomi de colores, resistol en barra o líquido
Desarrollo	Se les dará a cada alumno un cuarto de cartulina, en ella estarán previamente pegados 4 números al azar del 1 al 20 estos estarán pegados hacia abajo (a lo largo de la cartulina) para que a un lado de ellos los alumnos puedan pegar los círculos de colores según la cantidad del número que les haya tocado. Ya que cada uno tenga la cartulina de números se les entregará también un montoncito de círculos de colores y una barra de resistol a cada uno o si es líquido en una tapa de algún refresco poner un poco. Se dirá la indicación que con ese material ellos tendrán que poner la cantidad de círculos según sea el número que tienen al lado izquierdo de su cartulina.
Autoría (BAMM 14)	Estrategia # 14

Tabla E15

*Estrategia “Abriendo candados”*

Tema	Abriendo Candados
Campo formativo	Pensamiento Matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo
Aprendizajes esperados	Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo e identifica donde “hay más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Comprendan que el último número contado es el total del conjunto además que relacionen el número con su cantidad.
Tiempo	30 min
Material	10 candados, figuras pequeñas para pegar en el candado (estrellas, círculos, etc. Hechas de hojas de máquina).
Desarrollo	Cada candado tendrá pegados una cantidad de figuras en la llave correspondiente al candado se pegará o marcará con algún marcador permanente el número del total de figuras que hay en cada candado. La educadora tendrá los candados en su escritorio ella escogerá a 4 alumnos para que pasen a su escritorio e intenten abrir los candados con llave pero antes agarraran un candado, el que ellos quieran después se les dirá las indicaciones que para poder encontrar la llave del candado tendrán que contar el número de figuras que tiene el candado y agarrar la llave que tenga el número del total del candado, el primero que lo logre será el ganador.
Autoría (BAMM 15)	Estrategia # 15

Tabla E16

*Estrategia “Números perdidos”*

Tema	Números Perdidos
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo.
Aprendizajes esperados	Ordena colecciones teniendo en cuenta su numerosidad ascendente.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que los alumnos aprendan a respetar las reglas además que identifiquen el número y conozcan correctamente el orden de la serie numérica.
Tiempo	25-35 min
Material	Tarjetas de números del 1-20 hechas de cartulina de 7x7 cm, cinta
Desarrollo	Las tarjetas de números se pegarán por todo el aula de modo que los alumnos puedan agarrarlas, estas deben de estar pegadas antes de que ellos lleguen al salón; Se hará el pase de lista y se realizará el conteo de cuántos niños y cuantas niñas asistieron ese día a clases, esto se realizará con ayuda de los alumnos, contando en voz alta. La educadora dará las indicaciones para poder jugar las cuales consisten en que cada niño debe buscar un número por todo el salón, ya que cada quien haya encontrado uno deberá sentarse en su lugar con su número en mano después ya que todos estén en su lugar la educadora nombrará el número 1 y la persona que lo tenga tendrá que pasar a pegarlo en el pizarrón después con el número 2 y así sucesivamente hasta llegar al último número, la secuencia numérica debe de estar en orden.
Autoría (BAMM 16)	Estrategia # 16

Tabla E17

*Estrategia “Contando con las manos”*

Tema	Contando con las manos
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo.
Aprendizajes esperados	Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo e identifica donde “hay más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Logren relacionar el número con la cantidad de dedos, además que comprendan que cualquier cosa se puede contar.
Tiempo	25 min
Material	Manos hechas de fomi, números del 1-10 hechos de su preferencia, cinta adhesiva
Desarrollo	Se pegarán las manos en la pared en orden estable; a 10 niños al azar se les dará un número, uno por uno deberán pasar a enfrente y tendrán que pegar su número en la mano con la cantidad de dedos según corresponda el número que les toco, si no logran hacerlo correctamente se le dará el turno a otro alumno, hasta que uno lo haga correctamente. Cada número tiene que tener cinta por detrás para que los alumnos puedan pegarlo.
Autoría (BAMM 17)	Estrategia # 17

Tabla E18

*Estrategia “El número misterioso”*

Tema	El número misterioso
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo
Aprendizajes esperados	Identifica el orden de los números en forma escrita, en situaciones escolares y familiares.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Sean capaces de crear nuevos números y logren identificar el número formado.
Tiempo	20 min
Material	Caja de zapatos forrada al gusto con un orificio en la tapa para que puedan introducir la mano por ahí, tarjetas del 0-9 aproximadamente 5 pares.
Desarrollo	La educadora previamente tendrá que vaciar todos los números en la caja y revolverlos, ella pasará por el asiento de cada alumno y le dirá que introduzca la mano y saque 2 tarjetas, ya que todos tengan las tarjetas a cada uno se le preguntará que números agarro, que los diga en voz alta y preguntar si con esos 2 números se puede formar un solo número y si es posible crear uno más, cada alumno tendrá que decir los números en voz alta
Autoría (BAMM 18)	Estrategia # 18

Tabla E19

*Estrategia “Rompecabezas”*

Tema	Rompecabezas
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo
Aprendizajes esperados	Identifica el orden de los números en forma escrita, en situaciones escolares y familiares. Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que los alumnos visualicen la forma e identifiquen el número que les tocó y así colocarlo en el orden correcto.
Tiempo	20 min
Material	Cinta, rompecabezas fomi de números
Desarrollo	Se les mostrará el material a los alumnos para después pegarlos en la pared de modo que los alumnos puedan visualizarlo y manipularlo. La educadora desprenderá los números del rompecabezas y se los entregará a los alumnos que ella prefiera (uno por alumno) después pedirá que pasen al frente de uno por uno y lo coloquen en el lugar y forma correcta según tenga cada uno
Autoría (BAMM 19)	Estrategia # 19

Tabla E20

*Estrategia “Haciendo grupos”*

Tema	Haciendo Grupos
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo.
Aprendizajes esperados	Utiliza objetos, símbolos propios y números para representar cantidades, con distintos propósitos y en diversas situaciones.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Logren contar correctamente y relacionar cada número con su cantidad.
Tiempo	15-20 min
Material	Tarjetas de números del 1-20 (de 5cmx5cm c/u), una bolsa de frijoles crudos, caja de huevos donde venga solamente 6
Desarrollo	A cada alumno se le entregará una caja de huevo (de 6); en cada lugar donde se pone el huevo debe de tener previamente pegado una tarjeta con uno número al azar del 1-20 también se le entregará un montoncito de frijoles. Después se les dará la indicación de que en cada lugar donde está la tarjeta con un número ellos tendrán que poner frijoles según el número en la tarjeta.
Autoría (BAMM 20)	Estrategia # 20

Tabla E21

*Estrategia “Torre de números”*

Tema	Torre de números
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo
Aprendizajes esperados	Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango del conteo.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que el alumno reconozca el número, conozca el orden y logre contar correctamente.
Tiempo	10-15 min
Material	Bloques que tengan los números del 1-10
Desarrollo	Se le entregará al niño los 10 bloques revueltos (los bloques ya deben de estar marcados con los números por la parte de enfrente; Se les pedirá a los alumnos que busquen el número 1 y que construya una torres usando los bloques de números en el orden correcto, también pida que diga el nombre del número al colocar cada bloque en su lugar.
Autoría (BAMM 21)	Estrategia # 21

Tabla E22

*Estrategia “Haciendo pulseras”*

Tema	Haciendo pulseras
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones varias que implican poner en práctica los principios de conteo.
Aprendizajes esperados	Utiliza estrategias del conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continúa contando: 4, 5, 6)
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que logren contar correctamente, en orden e inserten la cantidad correcta trabajando su motricidad fina.
Tiempo	20-30 min
Material	Hilo y Froot Loops.
Desarrollo	Se les darán las indicaciones, que el día de hoy vamos a hacer unas pulseras con froot loops pero no se pueden comer porque el alumno que se los coma se quedará sin su pulsera, así que o deben de perder su material, después se le entregará una pedazo de hilo de 20 cm además de 30 froot loops a cada uno, se tendrá que insertar cada froot loop en el hilo cada que inserten uno deben de ir contando en voz alta, ya que hayan terminado le dirán a la educadora para que con ayuda de ella puedan hacer el nudo y así ponerse su pulsera.
Autoría (BAMM 22)	Estrategia # 22

Tabla E23

*Estrategia “Mi carrito favorito”*

Tema	Mi carrito favorito
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Etiquetar los carritos del uno al diez e identificar la posición en la que se encuentran
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Localizar el carrito por él que se le está preguntando dándole un número correspondiente según su posición.
Tiempo	15 min
Material	Carritos de diferentes modelos y colores
Desarrollo	Se formara una fila de 10 carritos diferentes sobre una mesa colocándolos de manera horizontal enfrente del niño y se le harán preguntas características de uno de los diez carros en específico para que el niño cuente de izquierda a derecha, carro por carro hasta llegar al deseado. Ejemplo: De los carros que están en la mesa ¿Cuál tiene tu color favorito? ¿Qué carro es de color azul? ¿Cuál es el carro que más te gusta? ¿Qué carro tiene flamas? ¿Cuál carro es el más grande? Etc.
Autoría (EJVS 23)	Estrategia # 23

Tabla E24

*Estrategia “La tienda de juguetes”*

Tema	La tienda de juguetes
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Darle valor de uno a cada objeto sin importar forma
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Canjear de manera correcta las tarjetas por juguetes.
Tiempo	30 min
Material	Juguetes de diferente tamaño (total de suma de tarjetas), 10 tarjetas de 10x15 con números del 1 al 10 sin repetir.
Desarrollo	La maestra deberá realizar un repaso breve de los números del 1 al 10 y pasar al pizarrón alumnos al azar para que este dibuje la cantidad de objetos que se le dicte. Después la maestra dará a elegir a cada niño una tarjeta sin que se vea el número que contiene (si existen más de diez alumnos repetir tarjetas). Colocar los dulces en el escritorio y pasar los niños en orden de menor a mayor. Ya cuando todos los niños tengan los juguetes comparar dimensiones y cantidades de dos alumnos. Repetir esta acción las veces que se consideren necesarias para verificar que el alumno haya comprendido.
Autoría (EJVS 24)	Estrategia # 24

Tabla E25

*Estrategia “El dulce escondido”*

Tema	El dulce escondido
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Forma, espacio y medida
Competencia	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial
Aprendizajes esperados	Identificar el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos, para estimular y contar, para reconocer atributos y comparar.
Tiempo	20 min
Material	Cinco vasos de plástico, dulces.
Desarrollo	Se colocan los cinco vasos boca abajo, formando una fila, se invita a pasar a un niño que debe cerrar los ojos. Otro niño pasa y esconde un dulce debajo de uno de los vasos. El primer niño abre los ojos y debe adivinar dónde se encuentra el dulce, sin tocar ni señalar los vasos, sino mediante números, por ejemplo: “En el vaso número dos”. Si adivina, se puede llevar el dulce. Durante el juego el maestro hará las siguientes preguntas: ¿Cuál sería el vaso número uno? ¿Y el dos? ¿Es igual empezar de un lado que del otro? Tomando como referencia un lado, ¿cuál sería el vaso número tres? “Pedro descubrió que el dulce está en el vaso número dos, sí yo hago avanzar el dulce dos vasos ¿en qué lugar va a quedar?, etcétera. Continuar hasta que un niño encuentre el dulce y esconder otro; repetir hasta que los niños se aburran o pierdan el interés por la actividad.

Autoría (EJVS 25)  
 adaptada de  
[www.editorialmd.com/blog/situaciones-didacticas-de-pensamiento-matematico](http://www.editorialmd.com/blog/situaciones-didacticas-de-pensamiento-matematico)

Estrategia # 25

Tabla E26

*Estrategia “Un día de quehaceres”*

Tema	Un día de quehaceres
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
Aprendizajes esperados	Comprender y aplicar los conceptos de manera correcta para realizar referencia a la ubicación espacial de cierto objeto.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Deberán recolectar los artículos en lista pidiéndolos mediante referencias espaciales.
Tiempo	
Material	Gises, artículos de ferretería, ropa, dulces y juguetes.
Desarrollo	Se les preguntará a los niños, ¿saben a qué nos referimos con ubicación espacial? Dar una breve explicación de a qué nos referimos con la ubicación espacial. (Utilizando los términos de: delante de, atrás de, abierto, cerrado, arriba, abajo). La actividad se llevará a cabo fuera del aula, se formarán equipos de 3 niños. Habrá una ferretería, tienda de ropa, dulcería y juguetería. Estarán ubicadas en diferentes lugares marcados con gis. Cada equipo tendrá un recorrido que hacer de acuerdo a la referencia que se le pida que haga, y se le dará un listado de lo que tendrá que recolectar. Dará la ubicación entre su cuerpo y los objetos. El niño tendrá que referirse al objeto que se le solicitó utilizando los términos de (delante, atrás, arriba, abajo, abierto, cerrado) y dará la ubicación del lugar en el que se encuentra. Por ejemplo, necesito los clavos que están detrás de la pelota.
Autoría (EJVS 26) adaptada de divermaticas1.blogs pot.com/2013/04/mas- situaciones- didacticas.html	
Estrategia # 26	

Tabla E27

*Estrategia “Mentes en acción”*

Tema	Mentes en acción
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Plantea y resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
Aprendizajes esperados	Comprender y aplicar de manera correcta los términos quitar, agregar y comparar.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Quitar o agregar fichas del color indicado, cuente y comparé las fichas que quedaron después.
Tiempo	20 min
Material	Fichas de color verde, amarillo, rojo, naranja y azul.
Desarrollo	Se les preguntará a los niños los significados de agregar, quitar, comparar y se pedirán ejemplos de cuando se aplican. Se formarán equipos de 5 niños y a cada equipo se le repartirán fichas de colores. Cada equipo contará el total de sus fichas y el jefe del equipo le repartirá a cada niño 5 fichas de 1 solo color. (Verdes, rojas, amarillas, anaranjadas, azules). Pediré a un equipo que quite 2 fichas azules y me las de a mí. Y preguntaré, ¿ahora cuantas fichas tienen? Pediré a otro equipo que quite 1 ficha roja, 2 azules y 1 verde, y se las agregue al equipo que le quitamos 2 fichas azules. Y que comparen con el equipo a ver quién tiene más o menos. Así sucesivamente daré indicaciones a cada equipo.
<p>Autoría (EJVS 27)                      adaptada de                      divermatematicas1.blogs                      pot.com/2013/04/mas-                      situaciones-                      didacticas.html</p>	
Estrategia # 27	

Tabla E28

*Estrategia “La casa de cambio”*

Tema	La casa de cambio
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Comparar valores de monedas de diferente valor.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Cambiar las monedas de valor mayor por monedas de menor valor obteniendo la misma cantidad de dinero.
Tiempo	30 min
Material	Monedas de \$20, \$10, \$5, \$2 y \$1 hechas de fomi u hojas de máquina de color plastificadas.
Desarrollo	Se le preguntará a los niños ¿si saben el valor de las monedas?, se les mostrarán distintas monedas en pesos ¿Saben que es una casa de cambio? ¿Para qué nos sirven? Y les preguntaré si les ¿Gustaría jugar a la casa de cambio? La maestra les repartirá las monedas a los alumnos y será la encargada de la casa de cambio. Deberá quedarse con suficientes moneada para cambiar. Cada niño tendrá monedas con un valor alto, dependiendo del número que manejen ellos. (Por ejemplo 20 pesos)Y ellos tendrán que cambiarlo para traer cambio (feria).Les preguntaré: Si su moneda es de \$20¿Cuántas monedas de \$1 le tendré que dar? ¿Cuántas de \$10 le tendré que dar? etc.
<p>Autoría (EJVS 28)                      adaptada de                      divermaticas1.blogs                      pot.com/2013/04/mas-                      situaciones-                      didacticas.html</p>	
Estrategia # 28	

Tabla E29

*Estrategia “Las huellas del gigante”*

Tema	Las huellas del gigante
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Numero
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo
Aprendizajes esperados	Identificar números faltantes en la serie del 1 al 20
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Que los alumnos encuentren las 20 huellas, conozcan el orden jerárquico entre los números e identifique si existe un faltante.
Tiempo	30 min
Material	20 Huellas de fomi o cartón con los números del 0 al 20
Desarrollo	Antes de iniciar la clase la maestra deberá esconder en diferentes partes de la escuela 21 huellas, cada una de ellas con un número del 0 al 20. Al iniciar la clase se cuestionará a los niños ¿cómo podemos utilizar los números? ¿En qué momento ellos utilizan los números? ¿Para qué nos sirven los números? Se dará una breve introducción explicando que se perdieron unas huellas que parecen de un gigante y se les pedirá a los alumnos que ayuden a buscarlas. Los alumnos saldrán al patio a buscar las huellas. Cuando las encuentren observarán que es lo que tiene la huella (en este caso serán números). Cada niño deberá encontrar sólo una huella, ya se hayan encontrado toda las huellas la maestra pedirá que se formen en orden de acuerdo al número que tiene su huella. Después, la maestra colocará las huellas de gigante en el piso y las pondrá en secuencia pero deberá falta un número. Por ejemplo 0, 1, 3, 4, 6,7 etc. y los alumnos deberán identificar qué número falta. Realizar esta acción con diferente faltante. El número de huellas cambia según el número de alumnos.

Autoría (EJVS 29)  
 adaptada de  
 divermaticas1.blogs  
 pot.com/2013/04/mas-  
 situaciones-  
 didacticas.html

Estrategia # 29

Tabla E30

*Estrategia “¿Dónde hay más?”*

Tema	¿Dónde hay más?
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Compara colecciones, ya sea por correspondencia o conteo. Identificar donde hay más y donde hay menos.
Teorías pedagógicas	Constructivista-sociocultural
Objetivo	Contar los objetos que hay en cada tarjeta y relacionarlo con la tarjeta que contiene el número correspondiente.
Tiempo	30 min
Material	20 tarjetas de 15 cm x 15 cm (diez con los números del 1 al 10 y diez tarjetas con objetos de uno a diez sin repetir), hojas blancas y colores.
Desarrollo	Se iniciara dando un repaso a los números escritos y cantidad de objetos que representa, por ejemplo si es el número 3 se ponen tres carritos, si es el número 6 se ponen 6 pelotas. Terminado el repaso, se repartirán 20 tarjetas a los niños; diez llevarán un número al azar sin repetir del 1 al 10 y otras 10 llevaran dibujados de uno a diez objetos diferentes sin repetir cantidad. En grupo tendrán que ir contando los objetos que están en cada tarjeta y asignarle la ficha que tenga el número correspondiente. Después compararán el número de elementos, tendrán observar, contar y responder preguntas como ¿Dónde hay más? ¿Son más manzanas o son más carritos? etc. Al finalizar se le dará una hoja a cada niño en donde dibujará objetos a su gusto reflejando su aprendizaje de dónde hay más y donde hay menos.
Autoría (EJVS 30)	Estrategia # 30

Tabla E31

*Estrategia “El semáforo”*

Tema	El semáforo
Propósito	Modificar la conducta de los alumnos dentro de aula.
Como ayudara en el manejo de grupo	Los alumnos deberán conservar el nivel del semáforo en verde para que el docente les dé una motivación los días viernes.
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Mejorar la conducta de los alumnos por medio de reforzadores.
Tiempo	Todo el periodo según sea la necesidad del docente según el grupo.
Material	Fomi de los colores amarillo, verde y rojo, estrellas y dulces (como premios) hojas de máquina de color con los nombres de los niños, horquillas.
Desarrollo	Realizar en grande un semáforo y los nombre de los alumnos y explicarles el significado que se le dará a cada uno de los colores, y decirles que los que permanezcan en el color rojo por mal comportamiento no recibirán un premio el ultimo día de la semana.
Autoría (BLLA 31) adaptada de <a href="http://www.educaixa.com/documentos/10180/14299016/Actividad+4_El+sema%C2%B4foro.pdf/7b0416d9-34a9-48d0-8feb-9ed2d719cbbd">www.educaixa.com/documentos/10180/14299016/Actividad+4_El+sema%C2%B4foro.pdf/7b0416d9-34a9-48d0-8feb-9ed2d719cbbd</a>	Estrategia # 31

Tabla E32

*Estrategia “Atención personalizada”*

Tema	Atención personalizada
Propósito	Que los alumnos modifiquen su conducta y al mismo tiempo también se observa si cuenta con algún tipo de dificultad para realizar las actividades, para que por medio de la atención brindada por parte del docente mejore su calidad educativa.
Como ayudara en el manejo de grupo	Que el alumno al sentir que el docente está más cerca de ellos tenga un mejor comportamiento, así como ayuda en las cosas que no comprenda.
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Que el alumno mejore su comportamiento y tenga la confianza de preguntar si tiene alguna duda.
Tiempo	El tiempo necesario según lo considere el docente
Material	Sin material
Desarrollo	Al momento de iniciar alguna actividad indicada por el docente, este deberá levantarse de su lugar y caminar entre las filas observando si los alumnos tienen alguna dificultad al realizar su actividad, también en caso que algún alumno sea platicador o ruidoso con esta técnica se puede controlar su comportamiento, esto ya que el docente puede proporcionar una atención más personalizada a cada alumno.
Autoría (BAMM 32) adaptada de es.slideshare.net/MARI OEDGAR/actividades- para-aprender-a-convivir	Estrategia # 32

Tabla E33

*Estrategia “Cantando como la lechuza”*

Tema	Cantando como la lechuza
Propósito	Que los alumnos se tranquilicen después de alguna actividad.
Como ayudara en el manejo de grupo	En la relajación de los alumnos, esta estrategia funciona mejor después de las clases de activación física.
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Que el alumno se relajen al mismo tiempo que escuchan la canción e imitan los sonidos.
Tiempo	3 min
Material	Reproductor musical y canción de “La lechuza hace... shh”
Desarrollo	Cuando el grupo este muy inquieto o desordenado ya sea después de alguna actividad en el aula o de activación física se buscara captar su atención al mismo tiempo que se tranquilizan o relajan, se les pondrá la canción de “la lechuza hace shh” para que ellos la canten y se relajen un poco, para continuar con las actividades programadas. Esto gracias a que la canción es corta y fácil de aprender.
Autoría (BAMM 33) adaptada de: Técnicas para docentes	Estrategia # 33

Tabla E34

*Estrategia “Jugando con burbujas”*

Tema	Jugando con burbujas
Propósito	Que los alumnos tengan un momento de relajación e integración con sus compañeros
Como ayudara en el manejo de grupo	Que los alumnos jueguen un rato en el patio para que agoten las energías así como un momento de relajación, esta se puede utilizar después de un dictado o examen.
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Concentración de los alumnos para la siguiente actividad.
Tiempo	10 o 15 min
Material	bote de plástico, rueda plástica, jabón y vasijilla (también puede ser que los alumnos traigan su bote de burbujas ya hecho)
Desarrollo	Que los niños hagan burbujas en el patio pueden cantar y bailar o pueden hacer retas entre ellos para ver quien hace mas burbujas etc. Esta actividad les ayudara para que agoten su energía o también de distracción después de un dictado o examen.
Autoría (MGEI 34) adaptada de <a href="https://es.scribd.com/doc/74774967/1-Desarrollo-Personal-y-Social">es.scribd.com/doc/74774967/1-Desarrollo-Personal-y-Social</a>	Estrategia # 34

Tabla E35

*Estrategia “Basta mental”*

Tema	Basta mental
Propósito	Que los alumnos jueguen al mismo tiempo que aprenden
Como ayudara en el manejo de grupo	A que los alumnos guarden silencian en alguna actividad
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Que los alumnos por medio del juego encuentren un momento divertido para que puedan terminar una actividad.
Tiempo	Según lo necesario para una actividad.
Material	Sin material
Desarrollo	El maestro les dirá a los alumnos el tema que se verá ese día, por ejemplo los países, en el cual así como están acomodados en filas el maestro en la mente dirá el abecedario como el basta tradicional iniciando con la “A” gritando, y después el alumno que le toque en la fila dirá “BASTA” según la letra que le toco el deberá decir su respuesta (en este ejemplo el nombre de un país que inicie con esa letra) y si no responde en 10 segundos pierde su turno y se pasa al siguiente hasta contestar correctamente, esta actividad se puede adaptar a cualquier tema solo dejando especificado el tema que se hablara.
Autoría (EJVS 35)	Estrategia # 35

Tabla E36

*Estrategia “Bomberos en el aula”*

Tema	Bomberos en el aula
Propósito	Que los alumnos controlen el volumen de su sonido
Como ayudara en el manejo de grupo	Para que el maestro no saque el bote y rocié a los alumnos ellos preferirán estar en silencio y trabajando en orden.
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Lograr la tranquilidad en el salón de clase
Tiempo	Cuando sea necesario
Material	Atomizador y agua natural
Desarrollo	La maestra deberá comprar un atomizador y personalizar con una etiqueta que diga “utilice en caso de incendio” al momento que los alumnos inician haciendo mucho ruido la maestra mencionara “Fuego” y rociara con el atomizador entre los alumnos, esto lo suficiente mente alto para que sea poco lo que le caiga a los niños.
Autoría (EJVS 36)	Estrategia # 36

Tabla E37

*Estrategia “A estirarnos”*

Tema	A estirarnos
Propósito	Que los alumnos controlen su conducta en el aula
Como ayudara en el manejo de grupo	Que los alumnos se relajen
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Lograr la tranquilidad en el salón de clase
Tiempo	Cuando sea necesario
Material	Sin material
Desarrollo	Sacar a los alumnos al patio o ponerlos de pie en el aula, para realizar ejercicios de relajación, este se puede utilizar también cuando los alumnos llegan en la mañana y van un poco dormidos.
Autoría (EGV 37) adaptada de dinamicasformativas.blog spot.com/2009/06/dinami cas-y-mas.html	Estrategia # 37

*Compendio de estrategias didácticas para el nivel de Educación básica*

*Fase II*

*Pensamiento matemático,*

*Lenguaje y comunicación,*

*Expresión y apreciación artísticas,*

*Desarrollo físico y salud,*

*Exploración y conocimiento del mundo y*

*Manejo de grupo*

Tabla E38

*Estrategia “Meses del año”*

Tema	Meses del año
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Forma, espacio y medida
Competencia	Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición
Aprendizajes esperados	Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana y al reconstruir procesos en los que participó, y utiliza términos como: antes, después, al final, ayer, hoy, mañana.
Teorías pedagógicas	Conductista, sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que el alumno conozca los meses del año así como el orden que este lleva.
Tiempo	30 min
Material	Reproductor de música, canción los meses del año (anexo), calendario como apoyo visual (hacerlo de fieltro para que los niños puedan manipular con mayor seguridad)
Desarrollo	Se sentaran los niños en manera de circulo, se colocara el calendario en el centro de la mesa y se pondrá la canción de los meses del año, se les mostrara lamina por lamina de los meses del año, para que a los niños se les pueda facilitar el aprendizaje de los meses se puede asociar con alguna festividad del mes para que también por visualización lo logre relacionar. Al ritmo de la canción los niños irán pasando las láminas y repitiéndolas. Para cerrar la actividad los niños con ayuda del docente irá pegando las láminas de los meses del año en su orden correspondiente en la pared para que ellos con la visualización diaria logren el propósito de la enseñanza-aprendizaje.
Autoría (ZZGM 38) adaptada de es.scribd.com/doc/848454 84/Situacion-Dida	Estrategia # 38

Tabla E39

*Estrategia “Días de la semana”*

Tema	Días de la semana
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Forma, espacio y medida
Competencia	Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición
Aprendizajes esperados	Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana y al reconstruir procesos en los que participó, y utiliza términos como: antes, después, al final, ayer, hoy, mañana.
Teorías pedagógicas	Conductista, sociocultural,
Objetivo	Que el alumno reconozca los días de la semana y aprenda de manera ordenada.
Tiempo	30 min
Material	Reproductor de música, canción los días de la semana (anexo), palabras impresas con los días de la semana en colores para pegar en el piso, cinta.
Desarrollo	Se colocara en el suelo los días de la semana en orden, primero se les dirá que día de la semana es y el docente se pondrá en el lugar que indique según sea el día, esto para que los niños ubiquen el día que es, posteriormente se procederá a poner la canción “los días de la semana” y empezara a ubicar cada uno de los días para que los niños relacionen lo que dicen con cuales son los días de la semana en orden. Para finalizar se puede realizar una actividad de reforzamiento en la cual los alumnos mencionen los días de la semana y los ubiquen, se les puede preguntar hoy es_____ ayer fue_____ mañana es_____. También se pueden hacer los nombres de la semana en grande y hacer un circulo, en el cual los niños en grupos de 7 pueden colocarse en un día, se pondrá música para que ellos giren en dicho circulo pero que cada uno vaya en el nombre de algún día, después el docente parara la música y al azar le preguntara niño del circulo en que día está colocado.
Autoría (ZZGM 39)	Estrategia # 39

Tabla E40

*Estrategia “Jugando a ser arquitectos”*

Tema	Jugando a ser arquitectos
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Forma, espacio y medida
Competencia	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial. Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.
Aprendizajes esperados	Explica cómo ve objetos y personas desde diversos puntos espaciales: arriba, abajo, lejos, cerca, de frente, de perfil. Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí. Reconoce, dibuja –con uso de retículas– y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones. Construye figuras geométricas doblando o cortando, uniendo y separando sus partes, juntando varias veces una misma figura. Usa y combina formas geométricas para formar otras.
Teorías pedagógicas	Constructivista, conductista.
Objetivo	Que los alumnos logren formar e igualar un objeto que se le presente, con bloques (legos).
Tiempo	30 min
Material	Bloques legos (suficientes), una muestra de alguna figura que ellos puedan igualar.
Desarrollo	Se les dará la instrucción a los niños de cómo se realizara la imitación de la figura que harán, de preferencia no muy difícil para que no sea frustrante para ellos, posteriormente el docente deberá dejarlos solos para que cada uno iguale y forme el objeto que deben crear, se les pondrá un objeto muestra en el escritorio para que ellos lo vean y lo logren crear. Esta actividad también se puede hacer con hojas de maquina recortadas en piezas de diferentes tamaños y colores, realizando de igual manera una forma en específico puede ser un tren, un barco, una casa, un edificio, etc.
Autoría (ZZGM 40)	Estrategia # 40

Tabla E41

*Estrategia “Contando dientes”*

Tema	Contando dientes
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
Aprendizajes esperados	Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante conteo; Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de un número diferente al uno, ampliando su rango del conteo.
Teorías pedagógicas	Conductista, sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos aprendan a agregar y restar las cantidades con objetos según los números que les arrojen los dados.
Tiempo	20-30 min.
Material	Dados, doce figuras de dientes una boca de fomi.
Desarrollo	Se entregaran por equipos dos dados, doce figuras de dientes y una boca hecha con fomi, ya con el conocimiento previo de los números y conocimiento a las operaciones básicas de lo que es agregar (sumas) o quitar (restar) cantidades, los alumnos podrán utilizar los principios matemáticos para realizar la operación y lograr el resultado; según salga el número de los dados al aventarlos. Los niños lanzaran los dos dados y solos deberán de agregar la cantidad de puntos de cada resultado de los dados para después ya teniendo el total colocar el número de dientes en la boca que se les entrego, el resto del equipo deberá ayudarle a corroborar (contando) si se hizo bien la actividad y deberán de contar todos al mismo tiempo, esto les ayudara a repasar los números. En esta actividad se aplica el principio del conteo correspondencia uno a uno ya que según él numero le dará el valor total a la cantidad de dientes. No solo se puede utilizar como operación de agregar, sino también puede ser restando los dientes de la siguiente manera: Primero colocar todos los dientes en la boca, después lanzar los dados y sumar el total, para posteriormente restárselos a la boca quitándolos de ella.
Autoría (ZZGM 41)	Estrategia # 41

Tabla E42

*Estrategia “Número escondido”*

Tema	Número escondido
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando su rango de conteo.
Teorías pedagógicas	Conductista, sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos relacionen los números que le salgan y que los ubiquen en el tablero.
Tiempo	20-30 min
Material	Globos de varios colores, números impresos, un tablero con los números y marcador de pizarrón
Desarrollo	<p>Para realizar esta actividad el docente deberá contar con globos de varios colores (no importa si son del mismo color) con los números según lo visto o el conocimiento de los alumnos; se asignara en un cuarto de hoja de máquina, ya sea impreso o con marcador un número, estos se colocaran dentro de los globos que posteriormente se inflaran y se pegaran en las paredes alrededor del salón, y en el pizarrón se colocará un tablero con los números que se estarán utilizando y un marcador con el cual marcaran el número según contenga el globo que les toque.</p> <p>Desarrollo de la actividad: El docente asignará la cantidad de globos a reventar proporcional al total de alumnos y números vistos, los alumnos reventarán los globos asignados y deberán buscar el papelito con el número que estará dentro del globo, posteriormente se dirigirá al tablero que está en el pizarrón y deberá marcar el número que le salió, y así continuaran los demás alumnos hasta cubrir el total de los números escondidos, al finalizar la actividad los alumnos de manera grupal deberán mencionar los números que encontraron en orden estable. En esta actividad se aplica el principio del conteo irrelevancia del orden ya los números estarán revueltos y no tendrán un orden consecutivo al descubrirlos. Pero también se aplica el de orden estable ya que después de encontrarlo deberá ubicarlo en el tablero en el que estarán en orden estable.</p>
Autoría (ZZGM 42)	Estrategia # 42

Tabla E43

*Estrategia “El arenero de los números”*

Tema	El arenero de los números
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, compartir y repartir objetos.
Aprendizajes esperados	Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando su rango de conteo. Identifica el orden de los números en forma escrita, en situaciones escolares y familiares.
Teorías pedagógicas	Conductista, sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los niños busquen los números (previamente revueltos) dentro de la arenilla o arroz y colocarlos en su orden correspondiente.
Tiempo	25-40 min
Material	Alberca pequeña, arroz, harina o maseca, números de fomi, taparrosas de plástico.
Desarrollo	Desarrollo de la actividad: Cada alumno buscara un número de entre la vasija y el número que encuentre los deberá de colocar en orden serial del 0 al número final, sin perder el orden, y seguirán el turno según fila o tamaño de alumnos, todos los alumnos deberán estar muy atentos para guiar a sus compañeros en caso que se estén equivocando al colocarlos y decirle donde van; para esta actividad también se puede hacer una guía con puntos para que los números los coloque en cada punto según le corresponda, por ejemplo si le sale el numero 8 el alumno deberá contar del 0 al 8, o sea el espacio nueve y colocara ahí su número, este también le servirá para que repita los números según su orden cardinal. En caso de que falten números por descubrir, se puede pasar a los niños otra vez hasta que sean el total de los números, esto les ayudara en su repaso y que sepan la ubicación y el orden que lleva los números. Después de esto se pondrán en un recipiente taparrosas de platico (no importa color) y se le pedirá a los niños que aun lado del número le pongan la cantidad piezas que le correspondan.
Autoría (ZZGM 43)	Estrategia # 43

Tabla E44

*Estrategia “Mi número, Tú número”*

Tema	Mi número, Tú número
Campo formativo	Pensamiento matemáticas
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Ordena colecciones teniendo encuenta su numerosidad: orden ascendente o descendente.
Teorías pedagógicas	Conductista, sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que identifique los números y que logre decir cuál es el que esta antes de su compañero y el suyo.
Tiempo	20-30 min
Material	Tarjetas con números que no se repitan.
Desarrollo	<p>Para realizar esta actividad se imprimirán o se marcaran en un cuarto de hoja de máquina de color un número del 0 al # según la cantidad de alumnos, después se le entregara a cada alumno una tarjeta. La actividad se realizara de la siguiente manera.</p> <p>Desarrollo de la actividad: Se pondrán las sillas en forma de círculo alrededor del salón y ya con las tarjetas entregadas a cada niño de manera desordenada se les pedirá que cada uno mencione el numero que tiene su compañero de la derecha el del y el del compañero de la izquierda, esto para trabajar la memoria, se puede dar la orden que cambien de lugar y realizarlo otra vez, y ya por ultimo que se acomoden de manera ordenada así se trabaja la irrelevancia del orden, así como que aprendan la observación y concentración.</p>
Autoría (ZZGM 44)	Estrategia # 44

Tabla E45

*Estrategia “Ubicando formas”*

Tema	Ubicando formas
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Forma, espacio y medida.
Competencia	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación, identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.
Aprendizajes esperados	Distingue la regularidad de patrones. Distingue, reproduce y continúa patrones en forma concreta y gráfica.
Teorías pedagógicas	Conductista, sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos relacionen la imagen que están observando y la ubiquen en el lugar que le corresponde.
Tiempo	25-40 min
Material	Una charolita para los helos o charolita porta huevos de 12 piezas, impresiones de formas (estrellas, triángulos cuadros, corazón, círculos y rectángulos).
Desarrollo	Para la siguiente actividad el docente deberá con anticipación solicitarles a los niños que le pidan a sus papis una charolita porta helos (las charolitas que hacen cubitos de hielo) o bien un tapa de cartón porta huevo que tenga 12 huequitos; en este se colocaran una impresión de las figuras en cada una de los huecos, sin que se repita el patrón de seguimiento, de preferencia a cada niño se le hará de manera diferente para que no se repitan, ya con la cajita lista. <b>Desarrollo de la actividad:</b> Se pondrá en el centro de la mesa un montón de las figuras que se estarán trabajando para que los niños busquen las que necesiten y las coloquen dentro del hueco correspondiente, esto para dar un seguimiento al patrón que le toco, el docente deberá estar pendiente de lo que están trabajando los alumnos para en el momento solucionar las dudas que puedan tener los alumnos, así como reforzar sus conocimientos.
<hr/>	
Autoría (ZZGM 45)	Estrategia #45

Tabla E46

*Estrategia “Llenando vasitos”*

Tema	Llenando los vasitos
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada. Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continua contando: 4, 5,6).
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que el niño identifique el valor del número y que coloque la cantidad de objetos según se le solicita.
Tiempo	20-35 min
Material	Vasitos de plástico (10), bolitas (pompones), marcador.
Desarrollo	Para realizar esta actividad se necesitan 10 vasitos de plástico para cada niño y 45 pompones de colores por alumno, en cada vasito se le pondrá un número del 0 al 9 que le colocara el docente antes de entregárselo a los alumnos, ya contando con dicho material los alumnos deberán colocar la cantidad de pompones según el número que este marcado fuera del vasito y el docente deberá revisar que cada uno de los vasitos tenga la cantidad de los pompones, también se pueden revolver los vasito y que los niños pongan la cantidad que se indica. Lo importante de esta actividad es que los alumnos saquen sus conocimientos de los principios matemáticos que en este caso es el reconocimiento de la correspondencia uno a uno y el orden estable, pero que también se puede manejar la irrelevancia del orden esto para fortalecer los conocimientos del niño.
Autoría (ZZGM 46)	Estrategia # 46

Tabla E47

*Estrategia “Atrapando los números”*

Tema	Atrapando los números
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
Aprendizajes esperados	Identifica el lugar que ocupa un objeto dentro de una serie ordenada. Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar, y sobre conteo
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los niños identifiquen el número que va a atrapando y lo coloque en el vaso que le corresponde.
Tiempo	25-40 min
Material	Imán, clips, marcador, fomi, hilo o estambre, una vasija, vasitos de plástico, cinta o silicón.
Desarrollo	Para realizar esta actividad el docente realizara los números con fomi (según sean los numero que se estén trabajando)se realizaran 4 juegos de los mismo números pero de diferentes colores ejemplo del 1 al 20 en color rojo, del 1 al 20 en color amarillo, del 1 al 20 en color azul, del 1 al 20 en color verde, por un lado del numero ya sea atrás o adelante se colocara un pedazo de imán, pegado con silicón, y se realizara con un hilo o estambre y un clip sujeto a él(simulando una caña de pescar; los números ya con el imán se colocaran dentro de la vasija grande con los números revueltos y los vasitos ya sea del color según las letras o forrarlos con un poco de fomi ( esto es para que los niños identifiquen en que vasito van sus números según el color) son para que los niños introduzcan los números que vayan sacando de la vasija en el color que les corresponde. <b>Desarrollo de la actividad:</b> se agruparan a los alumnos en equipos en los cuales se dividirán por colores; pasara un integrante de cada equipo (uno del azul, uno del amarillo, uno del rojo y uno del verde) después se les entregara a cada uno el hilo o estambre con su clip previamente armado por el docente, deberán de sacar los números de su color uno por uno e ir metiendo a el vaso de su equipo, y según el equipo que termine primero tendrá un punto y cuando terminen todos los de ese turno se vuelve a vaciar los números de todos los equipos y le pasan el turno a otro compañero del equipo y así se pasan el turno hasta que todos los integrantes de los equipos participen.
Autoría (ZZGM 47)	Estrategia # 47

Tabla E48

*Estrategia “Contando, agrupando y encerrando”*

Tema	Contando, agrupando y encerrando
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
Aprendizajes esperados	Utiliza estrategias de conteo, como la organización en fila, el señalamiento de cada elemento, desplazamiento de los ya contados, añadir objetos o repartir uno a uno los elementos por contar, y sobre conteo (a partir de un número dado en una colección, continua contando: 4, 5,6). Usa procedimientos propios para resolver problemas. Agrupa objetos según sus atributos cualitativos o cuantitativos. Ordena colecciones teniendo en cuenta su numerosidad: en orden ascendente o descendente.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos aprendan las unidades y decenas y que agrupen la cantidad de objetos, según el número que se le indica.
Tiempo	30-45 min
Material	Cartulina de color, figuras chicas de fomi (estrellitas, corazones, cuadros, triángulos, rectángulos, círculos), pegamento, contac, crayolas o plumones.
Desarrollo	Para realizar esta actividad el docente deberá pegar en una cartulina grande (puede unirse 2 o 4 cartulinas según el número de alumnos) varias figuras pequeñas, pero que queden revueltas (que no queden todas de la misma figura juntas, se le pondrá una lamina de contac encima esto con el fin de volver a reutilizar el material. <b>Desarrollo de la actividad:</b> El docente pondrá en el centro de la mesa la lamina de cartoncillo con las figuras y el contac colocado, y se les entregara un marcador de agua a cada uno, el docente mencionara un numero del 1 al 10 y los niños deberán encerrar la cantidad de objetos sin importar sus características (color, forma, tamaño) solo que estos queden dentro de una marca formada por ellos con el numero que se les indico. También se puede realizar que los alumnos encierren una cantidad de objetos específicos que indique el docente como por ejemplo: “dos corazones y dos círculos” etc.
Autoría (ZZGM 48)	Estrategia # 48

Tabla E49

*Estrategia “Bloques lógicos”*

Tema	Bloques lógicos
Campo formativo	Pensamiento matemático
Aspecto	Número
Competencia	Reúne la información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
Aprendizajes esperados	Agrupar objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que identifique las características de las diferentes figuras geométricas y relacione con objetos que ve en el día a día y que las plasme.
Tiempo	35-50 min.
Material	Figuras geométricas como: cuadros, triángulos, círculos y rectángulos de diferentes colores, tamaños y grosores; hojas de máquina; crayolas y lápiz.
Desarrollo	Para esta actividad el docente deberá entregar cuadros de legos a los alumnos grandes y chicos, una hoja de máquina y una crayola, el docente deberá dar primero la indicación y un ejemplo de cómo formaran las imágenes. <b>Desarrollo de la actividad:</b> ya con el material entregado el docente deberá realizar un ejemplo de la actividad que se realizara, primero se sentara cada alumno en su respectivo lugar (esta actividad es individual) después el alumno colocara bloques (cuadritos de lego) en la hoja de manera que se forme una figura, el niño marcara la imagen alrededor de los cubos hasta que forme la imagen, después dentro de la imagen deberá colocar la cantidad de cubos que utilizo, cuando ya termine de hacer la imagen, todos los alumnos deberán cambiarse al compañero de lado derecho de la hoja que hicieron y el otro alumno deberá rellenar con cuadros la silueta de la imagen teniendo como referencia la imagen y la cantidad de cubos que marco el que lo hizo. El docente puede cambiar de modo del juego, como preguntarles ¿de qué otro modo podemos juntar las figuras que se parecen? (por la forma, por el tamaño) ellos podrán clasificarlo por colores, apilarlos o contar de qué color hay mas cubos.
Autoría (ZZGM 49)	Estrategia # 49

Tabla E50

*Estrategia “Aprendiendo el abecedario”*

Tema	Aprendiendo el abecedario
Campo formativo	lenguaje y comunicación
Aspecto	Lenguaje escrito
Competencia	Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.
Aprendizajes esperados	Reconoce la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y su sonido; paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos conozcan y reconozcan las letras del abecedario, al igual que las relacionen con palabras básicas que inicien con ellas.
Tiempo	40 min
Material	Reproductor de música, canción del abecedario y apoyo visual de las letras del abecedario e imágenes con sus respectivos nombres con las cuales se logre relacionar la letra con la imagen (dichas imágenes que tengan en su inicial la letra del abecedario).
Desarrollo	<p>Las letras del abecedario se pegaran alrededor del pizarrón para que los alumnos las puedan ver al mismo tiempo, el docente deberá poner la canción de la letra del abecedario, e ir señalando las letras conforme las va mencionando la canción. Debajo de cada letra se colocara la imagen la cual el alumno asociara la letra y el objeto por ejemplo Aa—Abeja o avión; Bb—Barco o burro; Etc. Y así se dejaran en la pared para que los niños todos los días las visualicen y ese será su punto de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Dentro de esta misma sesión, se les entregara a unas hojas impresas con las letras en las cuales vendrá la manera en cómo se escriben para que los niños las pinten o las remarquen según sea el caso y de esa misma manera también podrá saber reconocer poco a poco las palabras.</p>
Autoría (ZZGM 50)	Estrategia # 50

Tabla E51

*Estrategia “Silabas y palabras”*

Tema	Silabas y palabras
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	escrito
Competencia	Que los niños aprendan a armar palabras utilizando las silabas
Aprendizajes esperados	Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica “qué dice su texto”. Identifica la función que tienen algunos elementos gráficos incluidos en textos escritos.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los niños armen palabras con las silabas y que por medio de dichos símbolos
Tiempo	
Material	Cartulinas, pegamento, imágenes, plumones y papel china de colores.
Desarrollo	Realizar en el salón de clase equipos de dos alumnos en la cual se hablara del tipo de literatura que hay en su comunidad, cada equipo compartirá ¿Qué es la literatura en la comunidad donde viven? Posteriormente realizaran un cuento en el que expresaran la literatura que se vive en su comunidad y lo que compartirán en su comunidad para que las demás personas de ese lugar conozcan más de la literatura. Se puede adicionar una actividad en la que los alumnos animen a su familia a continuar con la experiencia de la lectura y al finalizar un tiempo estipulado por ellos mismos deberán compartir las experiencias que lograron observar en dicho periodo.
Autoría (ZZGM 51)	Estrategia # 51

Tabla E52

*Estrategia “Imaginando el cuento”*

Tema	Imaginando el cuento
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	oral
Competencia	Que los niños se introduzcan en el mundo de la literatura, creando sus propias historietas.
Aprendizajes esperados	Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos escuchen un cuento y después dibujen como lo imaginaron, después compartirlo con sus compañeros y analizar los que dibujaron.
Tiempo	40-50 min
Material	Cuento en audio, hojas de máquina y colores y lápices.
Desarrollo	Se le dará la indicación a los alumnos que se pondrá un cuento en audio, para esto ellos deberán cerrar los ojos e ir imaginando lo que se va relatando, al terminar el audio, cada alumno tendrá una hoja de máquina y colores a su alcance con los cuales iniciara a dibujar lo que ellos recuerden del cuento o les haya gustado mas según la historia. Posteriormente todos compartirán sus imágenes y explicaran un poco acerca de los que escucharon y porque dibujaron eso.
Autoría (ZZGM 52)	Estrategia # 52

Tabla E53

*Estrategia “Jugando a formar palabras”*

Tema	Jugando a formar palabras
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	Lenguaje escrito
Competencia	Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
Aprendizajes esperados	Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas, poemas, y reconoce algunas de sus características.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los niños creen las palabras con las silabas.
Tiempo	30-40 min
Material	Una caja y tarjetas de las silabas en varios colores.
Desarrollo	<p>Inicio: El docente da la bienvenida a los alumnos y se realizara la dinámica “El barco se hunde”, para formar grupos de 5 alumnos; (dependiendo de la cantidad de alumnos serán los grupos en consideración del docente)</p> <p>Desarrollo: La dinámica consiste en formar palabras las que quieran y luego formar frases cortas. En esta dinámica no solo los alumnos aprenden a leer sino también a escribir y a identificar en que parte de la frase o palabra se utilizan las mayúsculas.</p> <p>Cierre: Después de haber formado las frases cada equipo deberá compartirlas.</p>
Autoría (ZZGM 53)	Estrategia # 53

Tabla E54

*Estrategia “creando nuestro cuento”*

Tema	Creando nuestro cuento
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	Lenguaje oral
Competencia	Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral. Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás. Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
Aprendizajes esperados	Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos utilicen su imaginación y creatividad, observando las imágenes y recreando según los escenarios.
Tiempo	40-50 min
Material	Laminas de escenarios para cuentos (puede ser impresa, dibujada o proyectada)
Desarrollo	<p>Inicio: se les dará la indicación a los alumnos que se mostraran unas imágenes (ya sean impresas, dibujadas o con proyector) y ellos deberán escribir lo primero que se imaginen creando un cuento sin importar que de que trate, solo que sea su imaginación y libertad.</p> <p>Desarrollo: se irán mostrando las imágenes y se les dará un margen de tiempo de 4 minutos por secuencia, ellos deberán ir redactando su cuento, el docente indicara cuando sea la última imagen para que realice el final del cuento para la última imagen se les puede dar unos 3 minutos adicionales.</p> <p>Cierre: ya terminada la actividad cada uno de los alumnos compartirá en voz alta su cuento, el propósito de esta actividad es que los niños se vean la creatividad que poseen y que vean que todos vemos las cosas de diferentes maneras haciendo diferentes historias.</p>
Autoría (ZZGM 54)	Estrategia # 54

Tabla E55

*Estrategia “Completando canciones y rimando”*

Tema	Completando canciones y rimando
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	Lenguaje escrito
Competencia	Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.
Aprendizajes esperados	Identifica la similitud gráfica entre palabras que riman. Interpreta el significado de canciones. Identifica la función y características de la rima.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que el alumno comprenda los fragmentos de las canciones y según su rima coloque un párrafo que tenga sentido con lo que se comprendió.
Tiempo	30-50 min
Material	Impresiones de canciones y versos y lápiz
Desarrollo	<p>Inicio: se les dará la indicación a los alumnos que se repartirá un fragmento de una canción y un verso los cuales estarán incompletos, por lo general las canciones pueden ser canciones infantiles para que ellos logren reconocer la letra y el tono, a ambas les faltaran uno o dos párrafos que ellos deberán completar con lo que sea su imaginación.</p> <p>Desarrollo: ya teniendo su canción y verso cada alumno individualmente deberá completar lo que le toco se les dará 20 minutos para que lo realicen.</p> <p>Cierre: ya al terminar cada alumno compartirá su canción y verso pero la canción la deberá decir cantada para que vean cómo cambia con su acoplamiento.</p>
Autoría (ZZGM 55)	Estrategia # 55

Tabla E56

*Estrategia “Escuchando, imaginando y recreando”*

Tema	escuchando, imaginando y recreando
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	Lenguaje oral
Competencia	Cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
Aprendizajes esperados	conoce palabras que se utilicen en diferentes regiones del país, expresiones que dicen los niños en el grupo, que escucha canciones o que encuentran en los textos y comprende su significado
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Que los alumnos aprendan a escuchar e imaginar, para posteriormente proyectarlo en una imagen.
Tiempo	30-40 min
Material	Un cuento o historia (no mayor a 10 min), hojas de máquina, colores y cinta
Desarrollo	<p>Inicio: se les dará la indicación a los alumnos que se pondrá en el proyector un cuento en la computadora pero que solo lo podrán escuchar no lo visualizaran, y que deberán poner atención para después recrear el cuento en un dibujo que deberá llevar cosas que decía el cuento.</p> <p>Desarrollo: se elegirá el cuento que no sea mayor a 10 minutos para que los alumnos puedan captar lo suficiente de detalles sin abrumarse de información, estando todos sentados y con los ojos cerrados los niños deberán escuchar todo el cuento o historia que el docente selecciono para ellos. Terminando el cuento se les entregara una hoja de máquina y colores para que ellos dibujen lo que recuerden del cuento, pero que sean detalles de este mismo, para realizar esta actividad se les puede dar 15 min.</p> <p>Cierre: ya terminadas las imágenes de cada alumno se les entregara un pedazo de cinta y se asignara un área del salón para que los alumnos pequen sus cuentos, y todos los alumnos pasaran a observar lo que trabajo cada uno de sus compañeros.</p>
Autoría (ZZGM 56)	Estrategia # 56

Tabla E57

*Estrategia “El cuento desordenado”*

Tema	El cuento desordenado
Campo formativo	Lenguaje y comunicación
Aspecto	Lenguaje escrito
Competencia	Selecciona, interpreta y recrea cuentos leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.
Aprendizajes esperados	Comenta acerca de textos que escucha leer.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista.
Objetivo	Implementar estrategias didácticas para favorecer el interés por la lectura a niños de primaria.
Tiempo	30-40 min
Material	Cuentos, lápices y plumas y cartulina y/o rotafolio
Desarrollo	<p>Inicio: el docente dará a la bienvenida a los alumnos y se realizara la dinámica “pelea de gallos”, para formar equipos; ya formados los equipos, se les brindara a cada equipo una lectura.</p> <p>Desarrollo: con esta actividad los alumnos se organizaran para leer la lectura que les toco (solo tendrán oportunidad de leerlo una vez) una vez ya leído el texto se les pedirá que lo entreguen y se les entregaran varias tarjetas (cada una contendrá oraciones del cuento) y ellos en equipo reconstruirán el cuento agregando puntos ortográficos si es que hacen falta en la oración.</p> <p>Cierre: una vez terminado cada equipo compartirá con sus demás compañeros su texto y entre ellos mismos corregirán los errores (si es que los llegan a ver)</p>
Autoría (ZZGM 57)	Estrategia # 57

Tabla E58

*Estrategia “Los colores”*

Tema	Los colores
Campo formativo	Expresión y apreciación artísticas
Aspecto	Expresión y apreciación visual
Competencia	Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de Representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados
Aprendizajes esperados	Experimenta con gamas, contrastes, matices y tonos en sus producciones plásticas, y las reconoce como características del color.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista y humanista
Objetivo	El alumno conocerá e identificará los colores,
Tiempo	45 min
Material	Pinturas de agua, hojas de máquina, toallitas húmedas, los nombres de los colores en su respectivo color, canción de los colores, reproductor musical y mascada de colores.
Desarrollo	<p>En el pizarrón se pondrán los nombres de los colores y el docente en conjunto con los niños deberán ir señalando los colores, es por ello que cada color debe ser del mismo color que se está enseñando AZUL, ROJO, VERDE, MORADO; etc. Se puede ambientar con la canción de los colores, se puede agregar material como pedazos de tela de los colores que se estarán enseñando para que los niños jueguen con ellos al ritmo de la música, posteriormente se puede realizar una actividad en la cual se le preguntara a los niños al azar que color le toco, y así ellos se involucraran en su aprendizaje directo.</p> <p>La segunda actividad será que los niños pinten con las acuarelas los objetos asociándolos con el color, por ejemplo un dibujo de nube y se pintara con acuarela blanca, una manzana con acuarela roja, y así según los colores y los objetos de asignación.</p>
Autoría (ZZGM 58)	Estrategia # 58

Tabla E59

*Estrategia “El juego del movimiento”*

Tema	El juego del movimiento
Campo formativo	Desarrollo físico y salud
Aspecto	Coordinación, fuerza y equilibrio
Competencia	Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico
Aprendizajes esperados	Participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo. Coordina movimientos que implican fuerza, velocidad y equilibrio, alternar desplazamientos utilizando mano derecha e izquierda o manos y pies, en distintos juegos. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamientos variando velocidades, direcciones y posiciones, y utilizando objetos que se pueden tomar, jalar, empujar, rodar y capturar.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista y humanista
Objetivo	Que los alumnos comprendan las lateralidades así como también la posición en el espacio. También se trabajara el ejercicio físico para los niños.
Tiempo	40 min
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproductor de música</li> <li>• Canción izquierda, derecha, adelante, atrás.</li> </ul>
Desarrollo	Esta actividad de preferencia se puede realizar en el patio o un espacio en el cual tengan suficiente área para los movimientos; el docente seleccionara el tema musical que invite a los niños a girar, mover su cuerpo pero sobre todo que aprenda su ubicación espacial, como izquierda, derecha, adelante, atrás. Una vez terminada la canción se les hará preguntas a los niños sobre los aprendizajes de lateralidad para reforzar el aprendizaje, posteriormente se puede realizar en el salón ejercicios de ubicación colocando a los niños en filas y preguntándoles ¿quién es el compañero que esta adelante?, ¿quién esta atrás?, ¿quién está a la derecha? y ¿quién a la izquierda? Esto para que ellos no solo lo relacionen con el espacio físico de ellos, sino también con la ubicación de los objetos.
Autoría (ZZGM 59)	Estrategia # 59

Tabla E60

*Estrategia “Las partes del cuerpo”*

Tema	Las partes del cuerpo
Campo formativo	Desarrollo físico y salud
Aspecto	Coordinación, fuerza y equilibrio
Competencia	Emplea movimientos físicos, con los cuales implica fuerza, velocidad y flexibilidad.
Aprendizajes esperados	Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista y humanista
Objetivo	Que los niños ubiquen las partes del cuerpo y controlen sus movimientos
Tiempo	20 min
Material	Canción de partes del cuerpo (Anexo # ). Reproductor musical.
Desarrollo	<p>Se les dará la indicación de formar un círculo ya sea en el salón de clases o en el patio (a criterio del docente), se les irá mencionando las partes de su cuerpo para que el docente tenga una referencia de los conocimientos previos de los alumnos. Una vez el docente tenga el conocimiento de los aprendizajes previos del grupo, se realizara un pre de las actividades que señala la canción (el docente deberá saber la canción para realizar este repaso antes de poner la música)</p> <p>Inicio: el docente procederá a poner la música para que comience la activación física como la valla marcando el ritmo y la letra, al mismo tiempo que va avanzando la canción y que los alumnos van realizándolo el docente deberá ir señalando ya que los alumnos estarán observando al docente para guiarse en él; una vez terminada la canción el docente podrá ir realizando preguntas de la ubicación de alguna parte del cuerpo para que los niños vayan repasándolos y al mismo tiempo el docente podrá observar si algún alumno tiene dificultades en la señalización para en una sesión adicional dentro de la misma semana se pueda realizar un reforzamiento.</p>
Autoría (ZZGM 60)	Estrategia # 60

Tabla E61

*Estrategia “El huerto en mi escuela”*

Tema	El huerto en mi escuela
Campo formativo	Exploración y conocimiento del mundo
Aspecto	Mundo natural
Competencia	Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
Aprendizajes esperados	Identifica las condiciones de agua, luz, nutrientes e higiene requeridos y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista y humanista
Objetivo	Que los niños vean cual es el proceso y cuidado para que una planta nazca desde una semilla.
Tiempo	7 a 15 días (de 10 a 15 min por clase)
Material	Frasco de vidrio (gerber), algodón, frijol y agua
Desarrollo	se colocara en el frasco dos frijoles uno de cada lado poniendo algodón arriba y debajo de los frijoles y se les echará agua suficiente para que quede mojado el algodón, se pondrán los frascos en la ventana para que las semillas reciban la luz del sol, el proceso deberá estar vigilado por los alumnos, es por ello que es preferente que cada frasco tenga el nombre de cada alumno para que ellos sean los responsables de observar los avances de su plantita, y cada día se le darán 15 minutos para que cuiden observen y compartan los avances de su planta con sus compañeros. Esta actividad llevara aproximadamente de 7 a 10 días por lo cual solo se le asignaran de 10 a 15 min en el día para lograr que germinen bien. Después se les puede entregar para que con ayuda de sus padres sigan el cuidado de la planta en casa.
Autoría (ZZGM 61)	Estrategia # 61

Tabla E62

*Estrategia “Conociendo los animales”*

Tema	Conociendo a los animales (perro, gato, pez, pato, vaca, cerdito y zorrillo)
Campo formativo	Exploración y conocimiento del mundo
Aspecto	Mundo natural
Competencia	Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra Sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla
Aprendizajes esperados	Identifica las condiciones de agua, luz, nutrimentos e higiene requeridos y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, constructivista y humanista
Objetivo	Identificar los animales y sus sonidos característicos, enseñarles los lugares donde se encuentran estos animales.
Tiempo	40 min
Material	Reproductor de música, canción en la granja de mi abuelo, canción de los animales, dibujos de los animales según con los animales que se enseñaran.
Desarrollo	Primero se puede realizar un ambiente tipo de granja para que los niños jueguen, se les dará a los niños unas imágenes de animales (según se vayan a ver en la clase) y se puede agregar algunos antifaces de animales para que según la canción los niños puedan hacer los sonidos según el animal que le toco, ya sea una vaca, un caballo etc.
Autoría (ZZGM 62)	Estrategia # 62

Tabla E63

*Estrategia “¿Qué pasa con el pegamento?”*

Tema	¿Qué pasa con el pegamento?
Propósito	Restablecer la conducta de los alumnos o modificarla dentro del aula.
Como ayudara en el manejo de grupo	Esta estrategia se utiliza para relajar a los alumnos, ya que tendrán que realizar la actividad con paciencia y concentrarse en como retirar el pegamento de su mano.
Teorías pedagógicas	Conductista
Objetivo	Que los alumnos tengan un momento de relajación para poder tranquilizar la conducta de los alumnos.
Tiempo	15 min
Material	Pegamento y pañuelos húmedos
Desarrollo	Se le dará un poco de pegamento a cada alumno para que lo apliquen en sus manos, ellos tendrán que soplar para que seque, una vez que este se seco, deberán quitarse el pegamento de las manos ellos mismos con apoyo de la otra mano.
Autoría (ZZGM 63)	Estrategia # 63

Tabla E64

*Estrategia “La caja de las caras chistosas”*

Tema	La caja de las caras chistosas
Propósito	Lograr que los alumnos tengan un momento de juego en el aula y al mismo tiempo cuente con un momento en el que se conozcan.
Como ayudara en el manejo de grupo	Ayuda con el término del retraimiento de los alumnos, esto puede ser muy útil la primera semana de clases para lograr una ambiente agradable entre ellos.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, humanista y conductista
Objetivo	Lograr un ambiente de relajación entre los alumnos después de una tensión como examen o evaluación, se puede utilizar también como dinámica de apertura de clase para romper hielo.
Tiempo	Sortear a los alumnos y que solo 5 a 10 realicen los gestos.
Material	Cajita plástica E imágenes de gestos (en caso de preescolar) o la palabra del gesto.
Desarrollo	Cuando este el caos en el salón, la maestra gritará “Caras chistosas”, y este dirá instrucciones que sacara de una cajita con imágenes de las caras, ya sea inflar cachetes, sacar lengua, enojado, triste etc. Esto ayuda a que si es un momento tenso antes o después de un examen o regresando del receso puedas captar la atención de los alumnos.
Autoría (ZZGM 64)	Estrategia # 64

Tabla E65

*Estrategia “Controlador de ruido”*

Tema	Controlador de ruido
Propósito	Que los alumnos aprendan a controlar su ruido dentro del aula cuando tienen una actividad.
Como ayudara en el manejo de grupo	Con esta estrategia el docente logra mantener un nivel de ruidos que les permita a los alumnos a una mejor concentración al momento de realizar una actividad.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, conductista y humanista
Objetivo	Que los alumnos identifiquen cuando están subiendo al sonido del escándalo en el aula.
Tiempo	Todo el periodo según sea la necesidad del docente según el grupo.
Material	5 letras de fomi R (roja), U (naranja), I (amarillo), D (verde) y O (azul) velcron o imán para pegarlas a la pared
Desarrollo	Al inicio del día en el aula se pondrán en la pared las letras separadas de la palabra “RUIDO”, que estará hecha de fomi de diferentes colores. Se explicara al grupo cual es el propósito de la actividad, que en este caso es mantener al grupo tranquilo con un nivel de sonido con el que todos logren trabajar, y en caso de subir el volumen de ruido se irán quitando las letras de derecha a izquierda. Si se llega a la letra U, se hará una pausa a las actividades para recargar la palabra de nuevo, pidiéndole al grupo que se mantengan en silencio durante 1 o 2 minutos, y ahora si se reinician las actividades.
Autoría (ZZGM 65)	Estrategia # 65

Tabla E66

*Estrategia “La mascota en el aula”*

Tema	La mascota en el aula
Propósito	Que los alumnos controlen su comportamiento dentro del aula.
Como ayudara en el manejo de grupo	Con la ayuda del personaje que se cree se controlara el comportamiento de los alumnos.
Teorías pedagógicas	Sociocultural, conductista y humanista
Objetivo	Que los alumnos mantengan un nivel y comportamiento deseable en el aula.
Tiempo	2 o 3 veces al día estimular la conducta con dicho personaje
Material	Peluche o marioneta hecha.
Desarrollo	Se tendrá un muñeco o marioneta que los alumnos puedan reconocer y este siempre visible durante la clase, se puede colocar en el escritorio. Presentarle a los alumnos al personaje que llego al salón de clase y explicarles que esta mascota se pone triste si no obedecen o si no cumplen con sus obligaciones escolares. Es importante que el docente les recuerde a los alumnos dentro de clases que la mascota es un personaje que los cuida pero que se pone triste si no obedecen.
Autoría (ZZGM 66)	Estrategia # 66