

DOSSIER

Metodologías Educativas *innovadoras*



MINED
Un Ministerio en la Comunidad





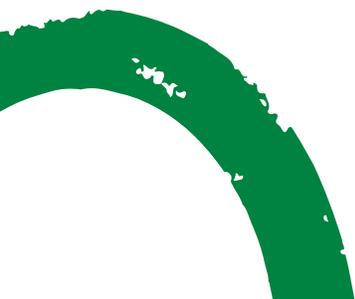
Educando e innovando

Fortaleciendo los procesos, enseñanzas
y aprendizajes en las modalidades de Educación Inicial,
Primaria, Regular y Multigrado.

Primera edición: Febrero 2021 © Educo 2021

Se permite la reproducción total o parcial de
esta obra por cualquier medio o procedimiento
siempre que se mencione la fuente y se haga sin
fines comerciales.

Impreso en Nicaragua.





Equipo de docentes que colaboró en el proceso de recopilación:

Prof. Lilliam Méndez. (San Rafael del Norte)

Lic. Lesbia Morales. (San Rafael del Norte)

Lic. Jesús Pavón. (San Rafael del Norte)

Prof. Seydi Concepción Castro. (Jinotega)

Prof. Andrea del Carmen Zelaya. (Jinotega)

Prof. Rosa Marylu Pineda Herrera. Jinotega)

Revisión y adecuación Metodológica.

MSC. Angel Jesús Figueroa Centeno.

Agradecimientos al Equipo Técnico de Programas de Educo Nicaragua.

Dirección y coordinación:

Ing. Jaime Javier Zeledón Chavarría
Delegado Departamental MINED Jinotega.

Si querés más información sobre los temas tratados en este documento, te invitamos a ponerte en contacto con la siguiente dirección:

ni-educo@educo.org



ÍNDICE

Presentación	1
Jugando me divierto, leo y aprendo	2
1. Concepto	3
2. Metodología	3
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	7
4. Aprendizaje	8
5. Materiales a utilizar	10
Cantando y jugando, con el dominó las vocales voy identificando	11
1. Concepto	12
2. Metodología	13
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	16
4. Aprendizaje	17
5. Materiales a utilizar	17
Metamorfosis de la lectura	18
1. Concepto	19
2. Metodología	19
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	20
4. Aprendizaje	21
5. Materiales a utilizar	21
El juego de mímicas para la enseñanza - aprendizaje del lenguaje y cálculo matemático	22
1. Concepto	23
2. Metodología	24
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	28
4. Aprendizaje	29
5. Materiales a utilizar	29

El cartero preguntón	30
1. Concepto	31
2. Metodología	31
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	34
4. Aprendizaje	35
5. Materiales a utilizar	35
Contando y saltando, estoy multiplicando	36
1. Concepto	37
2. Metodología	37
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	40
4. Aprendizaje	41
5. Materiales a utilizar	42
Rotafolio Educativo	43
1. Concepto	44
2. Metodología	44
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	46
4. Aprendizaje	47
5. Materiales a utilizar	48
Carretilla didáctica	49
1. Concepto	50
2. Metodología	50
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	52
4. Aprendizaje	52
5. Materiales a utilizar	53
Mi pizarra multiplicadora	54
1. Concepto	55
2. Metodología	56
3. Desarrollo de Habilidades, Logros	59
4. Aprendizaje	59
5. Materiales a utilizar	60

Bailando con mis tablas	61
1. Concepto.....	62
2. Metodología.....	63
3. Desarrollo de Habilidades, Logros.....	64
4. Aprendizaje.....	64
5. Materiales a utilizar.....	65
La lectura de mis sueños	66
1. Concepto.....	67
2. Metodología.....	68
3. Desarrollo de Habilidades, Logros.....	73
4. Aprendizaje.....	73
5. Materiales a utilizar.....	74
Un día de paseo con mi máquina de sumar	75
1. Concepto.....	76
2. Metodología.....	77
3. Desarrollo de Habilidades, Logros.....	79
4. Aprendizaje.....	80
5. Materiales a utilizar.....	81
Jugando y pautando	82
1. Concepto.....	83
2. Metodología.....	84
3. Desarrollo de Habilidades, Logros.....	86
4. Aprendizaje.....	87
5. Materiales a utilizar.....	88
Bibliografía	89



PRESENTACIÓN

“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (Lee, 1977).

La educación es la herramienta fundamental para que las personas puedan transformar su contexto a nivel personal, local y global, como Educo hemos centrado esfuerzos en fortalecimiento de una educación de calidad para niñas, niños y adolescentes principalmente en desarrollo de capacidades a docentes, contribuyendo a la promoción de una educación equitativa.

Creemos que la educación con enfoque lúdico permite reforzar el aprendizaje a través del juego puesto que es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños y niñas de una manera integral y con armonía, la puesta en práctica en las escuelas es determinante ya que contribuye al crecimiento intelectual, emocional y físico, de igual forma fortalece su personalidad y habilidades sociales y proporciona experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

El dossier de metodologías educativas innovadoras que presentamos es producto del esfuerzo compartido entre el MINED y EDUCO, con el propósito de contribuir al fortalecimiento de los procesos enseñanza - aprendizaje en las modalidades de Educación Inicial, Primaria Regular y Multigrado.

En este se contemplan estrategias metodológicas de Educación Inicial multinivel, Educación inicial nivel puro, Primaria Regular y Primaria Multigrado, estas metodologías fueron aplicadas y validadas por docentes en las aulas de clases de las escuelas, algunas de ellas atendidas por Educo, lo que hace de este documento una herramienta que contribuye al reforzamiento de la práctica pedagógica en los núcleos educativos del proyecto, con el fin de que niños y niñas reciban sus aprendizajes de manera lúdica, motivacional que fortalezca el interés de la niñez por continuar en la escuela.

Juan Mauricio Castillo Ortiz

Director Nacional
Fundación Educación y Cooperación



JUGANDO ME DIVIERTO, LEO Y APRENDO



I, II y III NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL



Docente: Rosa Marylu Herrera Pineda



Escuela: Amanda López Pineda.



Ciudad: Tomatoya.

Municipio: Jinotega



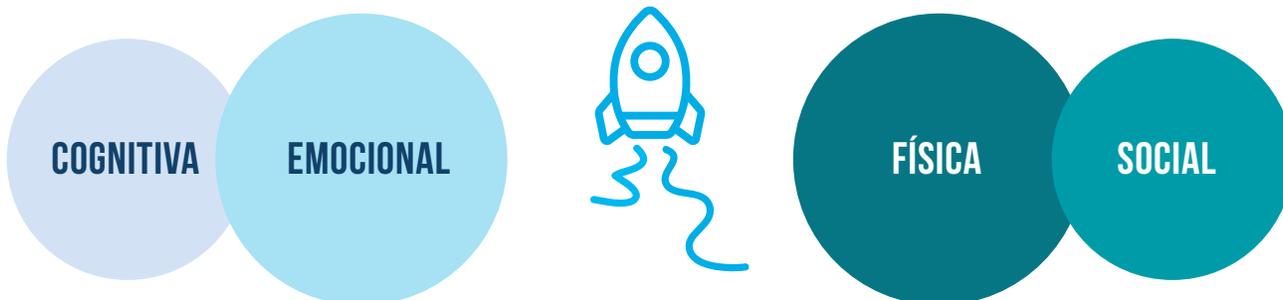
1. CONCEPTO

Cuando se habla de **Educación Vial** para niños se refiere al conjunto de normas, conocimientos, prácticas y hábitos directamente relacionados con el tránsito, así como la circulación de peatones y de conductores en la vía pública. (Méndez 2019)



2. METODOLOGÍA

La estrategia es preparada para trabajarla de manera integral con los tres niveles, tomando en cuenta las **4 dimensiones**:



Se aplica tomando en cuenta la participación de la familia, por papel fundamental que juegan para el desarrollo infantil de los niños y las niñas.





1

Consiste en un juego muy divertido, donde cada niño y niña, con ayuda de sus padres, elaboran el carro de su preferencia, con materiales que tengan en su hogar, evidenciando la práctica creativa de la familia.

2

Para la implementación de la estrategia la Docente señala el aula de clase con masking tape, cal, tierra o tiza en el que simulamos las calles.

3

Se ubican los niños y niñas en dos hileras, simulando doble vía.



4

Se ubican a 3 niños quienes fungen como señales de tránsito: El Alto, Semáforo, Pase y Policía de Tránsito.



5

Se Ubican 5 niños quienes participan como peatones.





6

Se ubica a los niños en el lugar asignado, la docente explica a los niños el juego a desarrollar, orienta el orden del uso y significado de cada una de las señales.

7

Se realiza el juego en donde los niños se integran de manera alegre, haciendo uso de las señales de tránsito. La docente pita para dar inicio, luego los niños circulan en las calles señalizadas, generando ruidos de los vehículos que representan. Los niños, quienes son las señales de tránsito, esperan las órdenes de la docente para que los vehículos respeten cada una de estas.



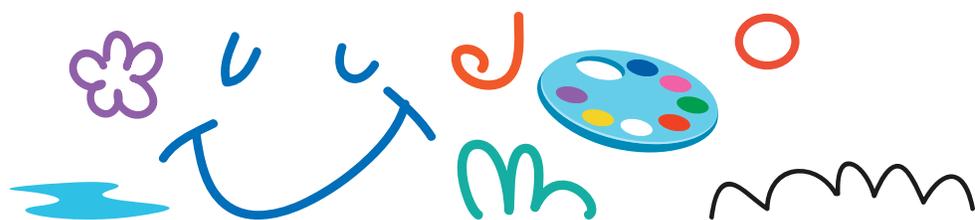
8

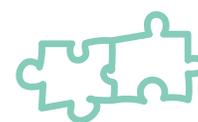
Se repite la actividad para lograr la participación de todos y todas y la apropiación de la puesta en práctica de las normas de seguridad vial.



9

Se finaliza la actividad evaluando con los niños se reflexiona y se fortalecen algunos contenidos a través de diferentes preguntas, dirigidas y grupales.





Preguntas evaluativas

Niveles

¿Qué colores tiene el semáforo?	I, II, III
¿Qué hacemos cuando está en color Rojo, Verde o Amarillo?	II, III
¿Dónde hemos visto un semáforo?	II, III
¿Para qué nos sirven las señales?	I, II, III
¿En qué momento cruzan los peatones?	I, II, III
¿Cuál es el uso correcto de las aceras y los andenes?	I, II, III
¿Qué debemos hacer antes de cruzar una calle o carretera?	II, III



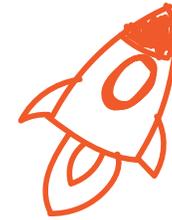
3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ Fortalecimiento de las emociones (Alegría, motivación, integración, positivismo.)
- ✓ Promoción de valores (Amor propio, solidaridad, cortesía, tolerancia, respeto de señales de tránsito, responsabilidad, el trabajo colaborativo, empatía) de forma transversal.
- ✓ Integración y apropiación del rol de los padres y las madres de familias en la elaboración del material: Carritos y señales de tránsito.
- ✓ A través del juego se desarrollaron las 4 dimensiones del Desarrollo Infantil.
- ✓ Retroalimentación de contenidos ya desarrollados (Colores, tamaños, formas, figuras geométricas, números naturales del uno al veinte).
- ✓ El desarrollo de la clase vivencial permitió que los niños tuvieron mayor acercamiento a la realidad en la que viven.
- ✓ El desarrollo de la autonomía en los tres niveles se potencia y dimensiona.





Por último, es primordial concebir que el desarrollo infantil debe partir de las vivencias del niño en su entorno a través de actividades lúdicas. Por eso debemos conseguir que el aprendizaje sea más útil, más creativo, más rápido, más intenso, más ameno.



4. APRENDIZAJE

La Estrategia **Jugando Me Divierto y Aprendo Educación Vial** favorece y estimula las dimensiones del desarrollo infantil, partiendo de la premisa de que los aportes actuales de la Neurociencia.

PERMITE



Desarrollar estrategias, métodos y herramientas que favorecen el aprendizaje del niño. Además, puede ayudar a los docentes a entender cómo aprenden sus niñas y niños, así como las relaciones que existen entre sus emociones y pensamientos, para poder así ejecutar el proceso de enseñanza de forma eficaz.

APORTA



Conocimientos acerca de las bases neurales del aprendizaje, de la memoria, las emociones y de muchas otras funciones cerebrales. Ayuda a diseñar mejores métodos de aprendizaje.

Es así que la inclusión de estos avances en materia de neurociencia incorporados en esta estrategia permite que:



01

Los niños adquieran conocimientos fundamentales sobre Educación Vial.

02

El juego fuese la herramienta para que todos los niños y niñas participen activamente y sean protagonistas de su propio aprendizaje.

03

Sus emociones y sus pensamientos fuesen los propicios para la adquisición del aprendizaje.

04

Los niños y las niñas hagan uso de las aceras y andenes peatonales.



05

Reconocen las señales de tránsito y su relación con los colores, sonidos, formas, tamaños, lateralidades, numeración, pensamiento reflexivo.

06

La cortesía, tolerancia, respeto, empatía y la comunicación son necesarias para la prevención de accidentes de tránsito.

07

Su aprendizaje fuese adaptado a su nivel cognitivo, a su etapa de desarrollo y a sus capacidades para comprender y responder a situaciones en la vía pública. (Chrones Cruz 2020)



5. MATERIALES A UTILIZAR



Cajas de cartón (una por niño)



Papeles de colores (Cuatro por niño)



Tijeras (1 por niño)



Pegas (1 por niño)



CANTANDO Y JUGANDO, CON EL DOMINÓ LAS VOCALES VOY IDENTIFICANDO



II NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL



Docente: Ada Suyén Aráuz Rodríguez



Escuela: Preescolar Florecillas de San Francisco.



Ciudad: San Rafael del Norte.



1. CONCEPTO

CANTO:

Es la emisión controlada de sonidos del aparato fonador humano, siguiendo una composición musical, por lo general son agradables al oído; ocupando un lugar importante dentro de la música ya que le permite incorporarle un texto el cual hace uso de la rima y el ritmo poético.



JUEGO:

Es una actividad nata del ser humano que le proporciona entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un fin educativo.

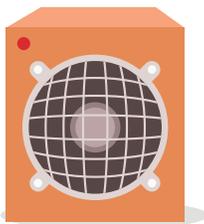
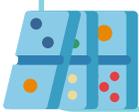


DOMINÓ:

Es un juego de mesa por lo general de 28 piezas que consiste en colocar una pieza rectangular.

DOMINÓ DE VOCALES:

Es un juego clásico muy utilizado en la educación inicial, formado por 5 piezas que contiene 2 partes diferentes divididas por un separador elaborada con números, imágenes y las vocales.

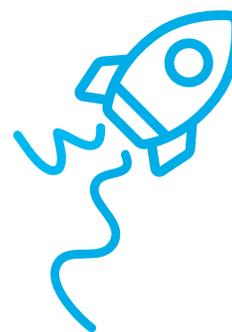
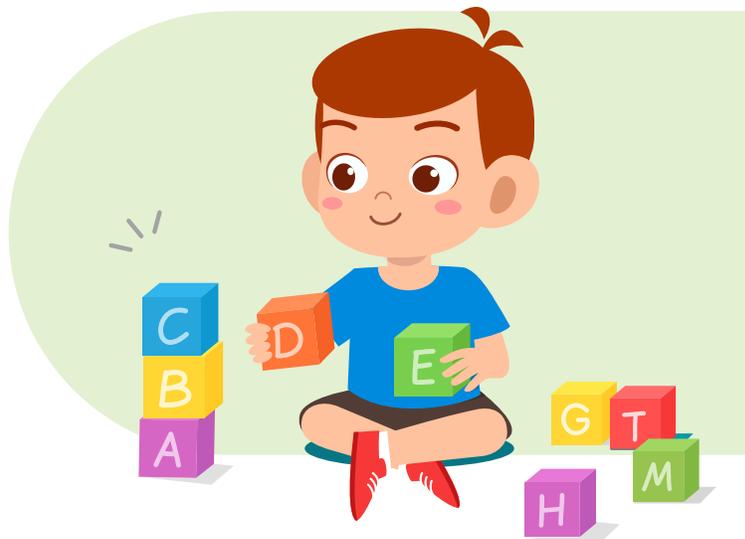




2. METODOLOGÍA

El aprendizaje en la educación inicial es un proceso condicionado por diversos factores como: la motivación, experiencia y capacidad con la que las nuevas generaciones llegan a las aulas de clases. Estas demandan nuevas formas de aprender tomando como actividad rectora el juego, obligando a los docentes a crear, rediseñar y renovar constantemente nuevas estrategias y evitar caer en la monotonía.

Para dar cumplimiento al aprendizaje esperado: "Relaciona cada una de las vocales con sus respectivos sonidos por medio de ejercicios de reconocimiento de imágenes." en el nivel del preescolar Florecillas de San Francisco, y evitar la memorización clásica de las vocales se utiliza el canto y juego como estrategia primordial.



La estrategia consiste en la presentación y comentario de láminas con la imagen de un animal, tomado de su contexto socio cultural, cuyo nombre inicie con una vocal, en este momento se deben realizar preguntas de fácil comprensión para todos y extraer los conocimientos que posean los estudiantes, así como la promoción de la protección de los animales y su importancia para el desarrollo del país.

A continuación se debe entonar un canto enfatizando en el sonido inicial de cada una de las vocales, el canto a utilizar se llama **"Las vocales"** en el cual se nombra un animal, destacando el sonido inicial y la vocal.



Una abeja volaba por aquí cuando topó con una letra a la a le dijo : - ¡Oye! Tú ven aquí, tu nombre y el mio suenan asi: aaabeja aaabeja aaaa , aaabeja aaabeja,aaa...aa...la palabra abeja empieza con a...

Una iguana pasaba por aquí. Cuando topó con una letra i. La i le dijo: ¡Oye! Tú, ven aquí. Tu nombre y el mio suenan asi: liguana iiguana iiii, iguana iiguana iiii, liguana iiguana iiii. La palabra iguana empieza con i...

Un oso gordo que por ahí pasó, cuando topó con una letra o La o le dijo: -¡Oye! Tú, ven aquí OOsos oso ooooo, Ooso oso ooooo, Ooso oso ooooo La palabra oso suena asi:

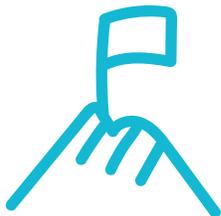


Un unicornio que se ve como tú, topó con una letra u. La u le dijo:-¡Oye! Tú, ven aquí, tu nombre y el mio suenan así: Unicornio unicornio uuu, Unicornio unicornio uuu, Unicornio unicornio uuu, La palabra unicornio suena con u...



Después del canto, se presenta las 5 piezas del juego de mesa **"Dominó con vocales"**, explicando las reglas básicas del juego, haciendo énfasis en que cada jugador tiene su tiempo para jugar.

Los estudiantes se organizan en parejas, se reparte al azar dos piezas a cada uno, colocadas a la inversa para evitar que puedan ver su contenido, con la pieza sobrante se apertura el juego observando la vocal y la imagen que contiene, el estudiante que inicia será aquel que contenga la pieza que complementa el lado izquierdo de la pieza inicial, aquí se debe alternar en la segunda ronda con el lado derecho de la pieza inicial, de esta manera se garantiza que ambos estudiantes tenga la oportunidad de culminar primero el juego, para lo cual deberá nombrar la palabra dominé.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ El canto contribuye a desarrollar la coordinación corporal, motricidad, relajación y expresión gestual, así como mantener la motivación y la concentración.
- ✓ El dominó estimula los procesos cognitivos básicos de percepción visual, atención y memoria de las vocales que son básicas para el aprendizaje de la lecto escritura, también procesos psicomotores al tener que colocar las piezas correspondientes en el lugar adecuado.
- ✓ Fomenta el control de la impulsividad, la destreza mental ya que los mantiene activos y cada vez más ágiles.





4. APRENDIZAJE



Proporciona a los niños(as) la oportunidad de aprender mientras se divierten.

Fortalecen lazos amistosos.

Dominio de emociones, la frustración de perder o la euforia de ganar.



5. MATERIALES A UTILIZAR



Foami



Cartulina satinada



Silicone líquido



Marcador permanente



Impresiones



Regla



3

METAMORFOSIS DE LA LECTURA



I GRADO DE PRIMARIA REGULAR



Docente: Seydi Concepción Castro



Escuela: Francisco Luis Espinoza. Barrio San Cristóbal.



Municipio: Jinotega



1. CONCEPTO

Son procesos de cambios en el niño y la niña transmitidos mediante códigos, con un **lenguaje visual, auditivo y escrito.**



2. METODOLOGÍA

Activa, participativa.

Es una forma de concebir y abordar los procesos de enseñanza – aprendizaje y construcción del conocimiento. Esta forma de trabajo concibe a los participantes de los procesos como agentes activos en la construcción, reconstrucción del pensamiento.



Visualiza la oruga.

Lectura del tarjetero, las cuales contienen las sílabas en estudio, se leen las sílabas y se forman palabras (el niño participa de forma oral).

La oruga se convierte en una hermosa mariposa la cual contiene palabras que el niño ya lee.

El niño con esas palabras forma oraciones de manera oral y escrita.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

La metamorfosis de la lectura permite al niño y a la niña aprender a leer de forma divertida, realizando correctamente los sonidos del método FAS lo cual tiene el siguiente significado:

- ✓ Fónico, porque se basa en el estudio del sonido.
- ✓ Analítico, porque en el aprendizaje los niños tienen que dividir las oraciones en palabras, las palabras en sílabas y las sílabas en sonidos.
- ✓ Sintético. Parten de los elementos más simples para llegar a las unidades más complejas, es decir inician por el estudio de las letras combinándolos, luego para formar sílabas y posteriormente las unen para componer palabras, frases o enunciados.
- ✓ Se logra en las niñas y niños la participación activa e interés en el tema.
- ✓ Ampliación del vocabulario.
- ✓ Comprensión de palabras y frases.
- ✓ Gusto por la lectura.
- ✓ Escribir y leer de forma lúdica.
- ✓ Esfuerzo por conseguir una pronunciación correcta.
- ✓ Control y atención visual.





4. APRENDIZAJE

Permite que los niños y niñas aprendan a leer de forma motivada por un dibujo y esquemas gráficos en los cuales diferencian signos y sonidos, despiertan la curiosidad e interés en expresar sus ideas a través de la predicción e inicia el proceso de la lectura de silabas, palabras y oraciones, el material de apoyo utilizado para la aplicación de la estrategia debe llamar la atención de manera significativa a los estudiantes sirviendo esto como un estímulo visual para la participación activa de todos y todas los niños y niñas. Con todo lo anterior se logra completar las etapas de lecto escritura como el aprestamiento, la adquisición y el afianzamiento.



5. MATERIALES A UTILIZAR



Cartones dúplex



Foami pequeño de colores



Silicones líquidos grandes



Pliego de foami grande dorado



Foamis lisos grandes amarillos



Pliego de foami grande rojo



Foamis lisos grandes rojos



Pliego de foami grande plateado



Foamis lisos grandes verdes



Papelógrafos



Foamis lisos grandes café



Hojas de papel bond



EL JUEGO DE MÍMICAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL LENGUAJE Y CÁLCULO MATEMÁTICO



1º A 3º GRADO DE PRIMARIA MULTIGRADO



Docente: Janeth de los Ángeles Centeno Palacios



Escuela: El Zapote.



Municipio: San Rafael del Norte.



1. CONCEPTO

Juego: Es una actividad nata del ser humano en la que se emplea la imaginación, el reto y la creatividad con el fin de proporcionar entretenimiento y diversión.

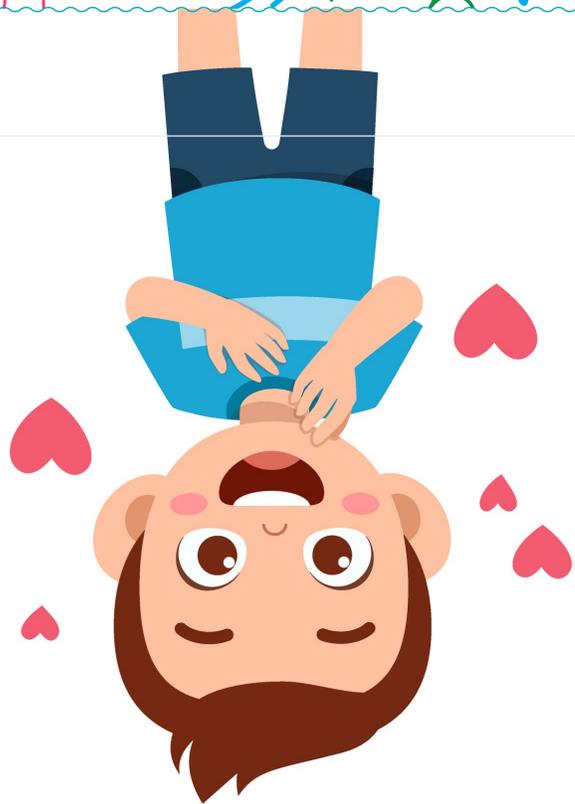
El juego nos hace más humanos, nos salva de la soledad y nos permite entrar en tratos con el mundo.

Quienes ingresan al juego encuentran un mundo de autonomía, decisión, riesgo y desarrollo de habilidades para aprender y resolver problemas de la vida.



Juego de mímica: Es un acto en el cual se deja a un lado el habla, se basan en la expresividad del rostro y del cuerpo para contar una historia o dar a conocer algo. Genera un espacio de incertidumbre, dificultad y por tanto de reto que invita a la participación haciendo uso de su experiencia de vida y el saber, acudir a la astucia y la perspicacia en el momento de la indagación y la búsqueda de la construcción colectiva de alternativas.

Exige mente abierta y sentido de acción, así como la creación de un ambiente de reconocimiento y confianza entre los jugadores.



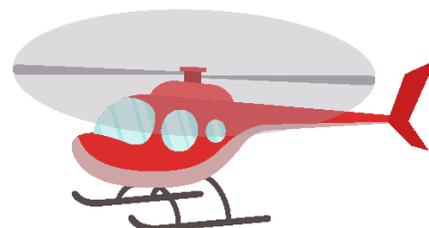
Mímicas: Es un acto de expresar o representar acciones, emociones, sentimientos e ideas a través del movimiento del cuerpo y de la gestualidad, usada para transmitir una idea o discurso dramatizado.

Mímica puede definirse como sinónimo de representación y arte de imitar.





2. METODOLOGÍA



La selección y aplicación de juegos en el contexto educativo implica por parte del profesor un trabajo de reflexión y análisis, este debe ser programado y coherente a los indicadores de logro y no solo como una forma de ocupar o mal gastar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado el rumbo y no se sabe qué hacer.

Bajo el punto de vista pedagógico para que un juego lúdico sea productivo, es necesario tener muy claro que al introducir un juego como actividad lúdica en clase se debe confrontar los indicadores de logro con las características y necesidades de los estudiantes con los recursos disponibles y el contexto en el que se desarrolla el proceso educativo.





Desde la etapa neonatal el ser humano se comunica fundamentalmente de forma no verbal, transmitiendo emociones mediante: gestos con la cara, movimiento de manos, postura. Lo que en educación representa un recurso valioso al brindarle a los estudiantes la oportunidad de recuperar o no perder esta habilidad con la ayuda de los juegos de mímicas.

Con el fin de que los estudiantes de primero, segundo y tercer grado de la modalidad de multigrado obtengan un aprendizaje práctico, divertido y reflexivo, gracias a la aplicación de la lúdica, en las disciplinas y momentos de la clase, ya sea para introducir, fijar o practicar determinado contenido de lengua y literatura, así como en matemática, se aplica la estrategia "Juego de mímicas".





Esta ha tenido doble vía desde ser la herramienta idónea para el desarrollo de las disciplinas, así como **la clave para lograr despertar el interés, la participación, la vinculación e integración, la expresión oral**, el crear y transformar la forma en la que aprenden los educandos y por ende favorecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

Ha sido adaptada a nuestro contexto tomando como referencia la necesidad de que los educandos de multigrado lleven a la práctica los conocimientos, habilidades y destrezas, siendo constructores de su propio aprendizaje y desarrollando su creatividad y potencial intelectual para que sean capaces de resolver los problemas que enfrentan en su vida cotidiana.

Se implementó basada en la metodología activa participativa de 30 estudiantes de primero a tercer grado de la escuela El Zapote, municipio de San Rafael del Norte, departamento de Jinotega.

El docente debe organizar la clase en dos o tres grupos o equipos de trabajos. La participación de estos debe ser alternada, primero un grupo y después otro y así sucesivamente, la primera participación de los grupos deberá ser determinada por el docente según lo estime conveniente y los miembros del equipo deberán escoger al estudiante que actuara primero.

El estudiante que representa a su grupo, pasa al frente toma una palabra o frase tomada de un texto en estudio, escrita previamente en un papelito y colocada en una caja de vistosos colores, sin mostrárselo a nadie.



El estudiante deberá intentar actuar la palabra o frase sin emitir sonido alguno, usando movimientos y expresiones de la cara y el cuerpo, cada equipo tendrá un máximo de 1 minuto para adivinar lo que quiere decir.



Los otros equipos observan y se preparan para su turno, pero no adivinan al menos que el grupo en turno no lo haga. Si el grupo adivina correctamente la palabra o frase recibe un estímulo y un puntaje.

Los equipos se alternan hasta que todos los miembros hayan participado.

En la disciplina de matemática se aplica el mismo procedimiento, los estudiantes deberán intentar representar con mímicas una operación matemática y los demás miembros del equipo deberán adivinar la respuesta.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

Con la aplicación del “Juego de mímicas” se logra:

- ✓ Atender la diversidad en las aulas de clase.
- ✓ Mejorar la expresión oral y corporal, fomentar la imaginación y creatividad mediante la comunicación no verbal.
- ✓ Identificar habilidades y destrezas de los estudiantes.
- ✓ Aprovechamiento del recurso humano, el contexto y la realidad de los estudiantes de multigrado
- ✓ La implementación del trabajo colaborativo y la integración de todos los estudiantes al proceso.
- ✓ Mayor concentración ya que tienen que representar sin palabras y pensar en los gestos que van a ejecutar sin poder hablar.
- ✓ Liberar el estrés provocado por la monotonía de las actividades de cajón propias de las disciplinas a través de la risa que genera cada mímica.
- ✓ Mejor control del cuerpo, controlar mejor los movimientos mejorando su coordinación.
- ✓ Mejorar la expresión artística a través de la interpretación.
- ✓ Transmitir sus sentimientos emociones y pensamientos de una manera lúdica.
- ✓ Socializan con los demás ya que hasta los estudiantes más tímidos o introvertidos dan rienda suelta a sus emociones y sentimientos, expresando sensaciones que de otra forma no lo han hecho.
- ✓ Fomentar la autoestima a través de la seguridad que manifiesta al representar con gestos.



4. APRENDIZAJE



Mediante el dominio gestual y corporal el estudiante va **desarrollando la imaginación**, la creatividad al crear imágenes mentales, situaciones, emociones y sentimientos, es así como el estudiante comprende al mismo tiempo que aprende.

El juego con mímicas es uno de los recursos más divertidos creativos y educativo.



5. MATERIALES A UTILIZAR



Marcadores



Silicón líquido



Cartulina o foami



Sellador



Caja



EL CARTERO PREGUNTÓN



1º A 3º MULTIGRADO



Docente: Auxiliadora del Socorro Mairena.



Escuela: Nestora Ortiz.



Comunidad: El Espino.

Municipio: San Rafael del Norte.



1. CONCEPTO

Es un carro que está estacionado y que contiene una serie de preguntas y actividades que se relacionan tomando en cuenta los pasos de la comprensión lectora.



2. METODOLOGÍA

La comprensión lectora es una de las herramientas más relevantes en los procesos de aprendizaje y enseñanza. Sabemos que la lectura es un eje en todas las disciplinas y por lo tanto es una prioridad del sistema educativo actual. En relación a esto los docentes **crean actividades que contribuyan a que el momento de la lectura sea un momento placentero**, ameno y dinámico para los estudiantes ya que en la actualidad es difícil competir con las nuevas tecnologías a las que están expuestos los estudiantes y en ocasiones es difícil motivarlos a leer.

El desarrollo de la comprensión lectora es complejo, requiere de un proceso sistemático y de actividades permanentes en la planificación. Como resultado de la necesidad de comprensión lectora presentadas por los estudiantes y la búsqueda constante de estrategias para lograr resultados deseados se crea partiendo de la lúdica como actividad rectora de los estudiantes la estrategia **"El cartero preguntón"** se aplicó a niños y niñas de primero y segundo grado de la escuela Prof. Nestora Ortiz del núcleo Fray Odórico del municipio de San Rafael del Norte. Es utilizada para el desarrollo de la comprensión lectora en diferentes disciplinas creando un ambiente motivador que facilita la asimilación y que sea el niño o la niña quien continúe construyendo su propio aprendizaje siendo el protagonista tomando en cuenta el nivel y ritmo de aprendizaje.

Es una estrategia que permite tener dentro del aula de clase, **motivación e integración** de cada uno de los estudiantes a todas las actividades.

El docente organiza el grupo donde cada participante esté sentado en su silla colocados alrededor.

El docente explicará lo que vamos a realizar durante la estrategia, en esta ocasión se le añade una serie de actividades y preguntas para romper tensiones de primer momento lo que **permitirá que los estudiantes interactúen y se despojen de la timidez**.



La actividad se centra en el dialogo entre docente y estudiantes:

Docente: -Llegó el cartero y trae cartas.

Estudiante: - ¿Para quién? ¿Serán para mí?

Docente: -No

Estudiante: - ¿Entonces para quien serán?



El docente nombra a uno de los estudiantes del grupo, este pasa al frente y toma una de las cartas que están en el sobre, colocadas encima del carro, ubicado en un lugar del aula de clase donde se considere necesario.

Las preguntas están ordenadas con los pasos de la comprensión lectora:

Presentación de la lámina (Observación y comentario).

Lectura y comentario del título.

Proceso de predicción.

Lectura modelo por el docente (Expresión y fluidez).

Lectura silenciosa por los estudiantes.

Lectura oral.

Comentario de la lectura (¿De qué habla la lectura?).



Ejercicio escrito (Los niños describen lo que más les gusta de la lectura).

En este momento de la actividad el lector es comprensivo y protagonista, en su mente se plantea preguntas sobre lo que él ha leído.

Para enriquecer, se agrega otra actividad para dar motivación e integración; tales como

Me gané un aplauso

Me gané un caramelo

Gracias por participar

Me gane una paleta



El niño y la niña se siente motivado ya que tenemos actividades que lo incentivan a participar como son los estímulos, materiales, verbales.

La lectura hay que disfrutarla, por eso es importante saber seleccionar lo que vamos a leer, tomando en cuenta el grado o nivel que cursa el niño, esta estrategia es multidisciplinaria, se aplica en todas las disciplinas y grados, tomando en cuenta el contenido y logro de aprendizaje.

En esta estrategia el niño es el protagonista y su docente solo lo dirige, él es el que hace la acción y construye su propio aprendizaje, aprende haciendo y adquiere un conocimiento significativo.

Se debe repetir varias veces el dialogo hasta lograr realizar la actividad que manda el cartero preguntón, o sea todos los pasos de comprensión lectora. En ella se desarrolla integración y se activa un estado de ánimo motivacional de aquellos estudiantes que son tímidos y que no les gusta expresarse.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

Los docentes saben que las estrategias educativas son parte importante y fundamental para el desarrollo del currículo por competencia al que el sistema educativo se encuentra sujeto.

Con la aplicación de esta estrategia: **“El cartero preguntón”** se logra entre los niños y niñas:

- ✓ Una comunicación asertiva y fluida sobre todo con los niños más tímidos.
- ✓ Integración al grupo, disminuye el ausentismo que en ocasiones se convierte en una limitante para desarrollar con éxito el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ Desarrollar el hábito de la lectura.
- ✓ Mejora su comprensión lectora.
- ✓ Enriquece el vocabulario, ortografía y redacción.
- ✓ Se fortalece la confianza entre estudiantes y docente.
- ✓ Aprende a manipular materiales del medio y didácticos que se ponen a su disposición que le garantizan un ambiente cómodo, acogedor y afectivo.
- ✓ Aprende a valorar y cuidar los materiales didácticos garantizando así su funcionalidad.





4. APRENDIZAJE



Se logra verdaderamente el desarrollo de habilidades de acuerdo al hábito y tiempo que dediquemos, esta nos brinda oportunidades de transmitir conocimientos significativos a los estudiantes.

Facilita el proceso enseñanza aprendizaje por sus características lúdicas.

Se logra una lectura estratégica que el estudiante sea un lector eficiente más minucioso, que actúa deliberadamente y supervisa su propia comprensión, esta alerta y es selectivo, su finalidad es entender todo.



5. MATERIALES A UTILIZAR



Cartón duro



Marcadores



Papel bond



Folder



Hojas de colores



Sellador



Silicone líquido



Papel lustrillo a color



Acuarelas



Hojas de bloc



Lápices de colores o crayolas



Foami de diferentes colores



CONTANDO Y SALTANDO, ESTOY MULTIPLICANDO



2° GRADO PRIMARIA REGULAR



Docente: Adriana Marizela Toruño Pineda



Escuela: José Mamerto Martínez.



Comunidad: San Rafael del Norte.
Municipio: San Rafael del Norte.



1. CONCEPTO

Es una estrategia dinámica y alternativa que facilitará a los niños y niñas el aprendizaje de las tablas de multiplicar mediante el juego, logrando así despertar la motivación y el interés en los estudiantes.



2. METODOLOGÍA



Frecuentemente, las tablas de multiplicar son unos de los principales temores de los niños y niñas, a pesar de que constituyen uno de los pilares fundamentales en el aprendizaje de las matemáticas.

Una buena base en matemáticas y especialmente la multiplicación serán fundamentales para asegurar el éxito de los estudiantes por lo que, para que los niños y niñas aprendan matemáticas y disfruten al mismo tiempo tenemos que respetar su ritmo y proponerles que aprendan a partir del juego y de la experimentación y huir de los métodos repetitivos que les aburran y les desmotiven.

Al hablar de juegos, me refiero a juegos lúdicos o sea aquellos juegos cargados con intencionalidad educativa; es decir, que el niño en este juego, sienta la necesidad de pensar para resolverlo; que el juego permita juzgar al mismo niño,



sus aciertos y desaciertos, ejercitar su inteligencia y que permita la participación activa de cada integrante durante la realización del juego.

Con la presente estrategia se pretende que los estudiantes comprendan que cuando la cantidad de una serie de grupos son iguales, la cantidad total del conjunto de grupos se encuentra utilizando la multiplicación. Es decir, que cuando la situación es sobre la adición repetida del mismo número se utiliza la multiplicación.

Se coloca en el piso una tabla pitagórica de tamaño muy grande de tal manera que los niños puedan saltar sobre ella como una rayuela. La primera columna (vertical) representa al multiplicador y la primera fila (horizontal) representa al multiplicando.

Esta estrategia se puede usar al introducir la clase de la multiplicación cuando le decimos al estudiante que la multiplicación es una suma abreviada. Por ejemplo:

Si ubicamos al estudiante en el número 2 y le pedimos que avance 5 saltos, éste deberá deducir de cuánto en cuánto avanza en cada salto y llegar a la conclusión de que está avanzando de dos en dos y decir que:

$$2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 10$$

y luego inducirles que es lo mismo decir que

$$2 \times 5 = 10.$$



Otra forma de usarla es jugar de forma individual, de tal forma que, si al niño le decimos que encuentre el producto de 5×6 , éste deberá colocarse en el número 5 de la columna vertical que representa al multiplicador y el multiplicando le indicará la cantidad de saltos que el niño va a dar, por lo que al dar su último salto quedará en el cuadro donde está el resultado de esa multiplicación.



También puede jugarse en pareja en donde el maestro puede aprovechar para explicar y aplicar la propiedad conmutativa de la multiplicación, es decir, que si decimos que apliquen la propiedad conmutativa a 8×3 uno de los niños se ubicará en el 8 de la columna vertical y dará 3 saltos verticales mientras que el otro estudiante se ubicará en el 3 dando 8 saltos horizontales terminando ambos niños en el mismo producto.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ Los estudiantes aprenderán el concepto repetición y multiplicación antes de llegar a las tablas como tal.
- ✓ Se despierta la motivación de los estudiantes evitando la forma tradicional de enseñar las tablas de multiplicar.
- ✓ La multiplicación demanda de mucha práctica, por lo que con esta estrategia el niño reforzará los conocimientos adquiridos y a la vez aumentará la confianza en sus capacidades.
- ✓ Permite que los estudiantes manipulen y visualicen las tablas para poder comprenderlas.
- ✓ Mediante el juego, el estudiante no sólo se divierte, sino que desarrolla su personalidad y estado anímico.
- ✓ Permite al docente atender las peculiaridades de cada integrante que participa.





4. APRENDIZAJE

El estudiante se da cuenta de donde se origina una multiplicación, que no es más que la suma sucesiva de un mismo número.

Los niños y niñas podrán inferir que, aunque se cambie el orden de los factores el producto será el mismo.

Se establecen relaciones de compañerismo y trabajo cooperativo entre los estudiantes.

Desarrollan habilidades en el cálculo oral.

Los niños logran identificar los términos de la multiplicación y el significado de cada uno de ellos.

Realizarán en su cuaderno cada una de las operaciones que se vayan implementando en el juego.





5. MATERIALES A UTILIZAR



Hojas de colores llamativos. *una resma opcional



Cartulina o cartón dúplex (9 pliegos) opcional (También se pueden usar tres cajas de cartón abiertas)



Pega 1 vaso pequeño de pegamento (si no tiene usar cualquier otro pegamento que sea firme)



Marcadores para escribir los números si no se tiene acceso a impresiones o moldes de números. (1 marcador permanente)



Plástico transparente. (2 yardas) también puede usar bolsa plástico transparente o sellador (según su gusto) para plastificar toda la tabla para que dure más tiempo.



Tijeras.



Metro para medir



4 pliegos de foamy tamaño carta para las letras.



Moldes de letras y números



6 pliegos de papel lustrillo negro para los números.



ROTAFOLIO EDUCATIVO



1° A 3° MULTIGRADO



Docente: Aura Victoria Herrera.



Escuela: Nestora Ortiz.



Comunidad: El Espino.

Municipio: San Rafael del Norte.



1. CONCEPTO

El rotafolio educativo: Es un material en el que se desarrolla la información principal sobre un tema que se quiere dar a conocer, su presentación es clara y breve, acompañada con imágenes que facilitan su comprensión.

Permite organizar las ideas conforme a la dinámica y consecuencia del pensamiento, promueve y sostiene la atención de los estudiantes, favorece el análisis y la síntesis de los contenidos conceptuales.



2. METODOLOGÍA

En base a la experiencia docente, el aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal de las palabras según su acento: palabras agudas, graves y esdrújulas ha sido de difícil comprensión.



Los estudiantes demandan otra forma de aprender, por lo tanto es responsabilidad de los docentes, crear un ambiente ameno, interesante y lúdico para garantizar que el aprendizaje conceptual llegue a ser procedimental y actitudinal, por tal razón el uso de "El rotafolio educativo" se convierte en uno de las mejores oportunidades para lograrlo, ya que explica paso a paso un proceso o procedimiento que así lo requiere, resaltando los puntos más importantes de la experiencia planificada por el docente.

El tamaño de un Rotafolio Educativo es papel bond blanco tamaño 70x95 cm se debe incluir dibujos sencillos y claros. Las hojas colocadas en orden de acuerdo a la secuencia del tema, utilizar variados colores con armonía para resaltar. No debe colocarse más de un dibujo en cada hoja.

Los pasos básicos para crear un Rotafolio Educativo son:

Portada: Conviene realizar una portada donde va escrito el nombre del tema o unidad de Aprendizaje que será abordada en la clase. Este es el momento donde el docente o expositor podrá presentar el tema general.

Es importante que lleve una lámina relacionada con el tema del rotafolio, este elemento puede ser utilizado como base para un comentario que permita captar la atención del auditorio y motivarlo.

Desarrollo del tema: comprende el grupo de hojas que se agregan al tema central con sus partes principales, debe sintetizarse donde constituya la respuesta que se da a la situación del problema, puede ser una lámina que describe el aprendizaje que se lograría al final de la sesión de clase.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ La Estrategia El Rotafolio Educativo desarrolla habilidades y destreza como la concentración, atención y desarrollo de la expresión oral, enriquecimiento del vocabulario de los y las estudiantes al descubrir conceptos literales y ortográficos de las palabras.
- ✓ El docente sirve de moderador ya que la participación de los y las estudiantes es motivadora. Continuar hojeando El Rotafolio realizando la misma técnica con los estudiantes.
- ✓ Permite ganar tiempo y lograr de una manera integrada el contenido propuesto obtenido con un aprendizaje significativo el cual fue demostrado al reconocer y clasificar las palabras según su acento.
- ✓ Participación activa y masiva por parte de los estudiantes.





4. APRENDIZAJE



Como recurso didáctico El Rotafolio Educativo es una estrategia llamativa, motivadora lográndose la integración, participación, respeto, enfoque de género para un aprendizaje encaminado a la calidad educativa.

Para el docente provoca la satisfacción de haber logrado el cumplimiento del indicador de logro y el interés que muestran los estudiantes en el estudio del contenido.

Al aplicar la estrategia se logra la participación activa de todos los estudiantes donde permanecen motivados y curiosos de ver que lamina está en las diferentes hojas del Rotafolio Educativo, ya que todos brindan sus aportes y es así que se obtienen nuevos conocimientos asimilando en si la clasificación de las palabras según su acento.

Esta estrategia tiene un impacto donde los estudiantes comparten y explican las láminas del rotafolio educativo haciendo énfasis en la clasificación de las palabras con los otros estudiantes de los otros grados.

Esta estrategia se utilizó para atender en una conducción directa a la combinación que tengo a cargo.

Los estudiantes aprovechan el momento de retroalimentar conocimientos que quedaron vagos y los otros van adquiriendo nuevos conocimientos.

Facilita el trabajo del docente al preparar el material que le favorece la combinación.

La presente estrategia cambia de lo tradicional a la trascendental a un aprendizaje activo participativo.





5. MATERIALES A UTILIZAR



Marcadores



Bloc



Cartulina



Papel lustrillo



Sellador



Cinta



Silicón líquido



Resorte



Pega



Hojas de colores



8

CARRETILLA DIDÁCTICA



LENGUA Y LITERATURA 2º GRADO



Docente: María de Los Angeles Lanzas.



Escuela: Fray Odorico de Andrea.



Comunidad: San Marcos

Municipio: San Rafael del Norte.

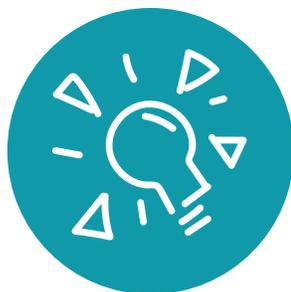


1. CONCEPTO

Es un vehículo pequeño formado con depósitos, con dos ruedas y dos barras paralelas para tomarlas y empujarlas, que se utiliza para transportar material, caso particular material didáctico.



2. METODOLOGÍA



La estrategia **“Carretilla didáctica”** consiste en la creatividad personal a partir de su estructura y fue creada al ver la necesidad en los estudiantes de segundo grado, con material que contribuya a enriquecer sus conocimientos y contar con material disponible a su alcance, según la necesidad de que se presente y así despertar el interés de manera llamativa, motivadora, divertida donde los estudiantes tengan acceso al material didáctico de acuerdo al contenido en estudio.

La carretilla didáctica contiene: láminas, afiches, tarjetas decoradas, palabras y oraciones en cintas de colores, material del medio, lecturas escritas en papelones, adivinanzas, trabalenguas, coplas, refranes todo esto con sus respectivas láminas, trazos de consonantes con mayor complejidad para la escritura.



Al niño que le queda la carretilla, toma un afiche que contiene una parte de la fábula con su respectivo dibujo y comenta, continúa circulando la carretilla al ritmo de la canción y así sucesivamente hasta que se complete la fábula, trabalenguas, trabajando de esta misma forma hasta llegar a las preguntas de comprensión lectora, logrando así una lectura encadenada y evitando una lectura cansada, agotadora, aburrida y tradicional.



El propósito de esta estrategia es desarrollar la lecto-escritura en los estudiantes de segundo grado, a la vez la capacidad de aprender, resolver situaciones y el desarrollo intelectual en los estudiantes ya que es interdisciplinaria y se puede integrar con las demás asignaturas del plan de estudio.

La carretilla didáctica, aplicada con el contenido de La Fábula.

Los niños se ubican en círculo en el patio de la escuela, halan la carretilla al compás de la canción. "Carretilla, carretilla".

La carretilla didáctica, aplicada con el contenido de La Fábula.

Los niños se ubican en círculo en el patio de la escuela, halan la carretilla al compás de la canción. "Carretilla, carretilla"

Carretilla ven acá

Que la fábula que tienes

Yo la quiero leer ya.



3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ Permite a los estudiantes construir su aprendizaje de forma adecuada, de acuerdo a su nivel.
- ✓ Los estudiantes logran una lectura fluida.
- ✓ Reafirman la ortografía.
- ✓ Mejora la caligrafía.
- ✓ Desarrolla la capacidad de interpretación y comprensión de textos.



4. APRENDIZAJE

En el desarrollo de la estrategia, se obtiene lo siguiente:

- Involucrar a todos los estudiantes
- Fortalece la participación activa
- Motivación a la lectura
- Discriminación visual y auditiva
- Participación con el enfoque de género
- Práctica de valores afectivo y efectivo
- Interacción entre estudiantes y docentes





5. MATERIALES A UTILIZAR

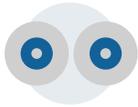
Para la elaboración de la carretilla didáctica:



Agarradero de maletín



Cartulina



Dos llantas de hule



Papel bond



**Una varilla de metal
para el eje**



Folder



**Caja de diferentes
tamaños**



Marcadores



Grapillas



Acuarelas



**Papel lustrillo de
colores variados**



Sellador



Silicón líquido



Lápices de colores



Hojas de colores



Crayolas



Papel construcción



Foami



MI PIZARRA MULTIPLICADORA



3° GRADO PRIMARIA REGULAR



Docente: Marisela del Socorro Montalván Zelaya.



Escuela: Fray Odorico de Andrea.



Comunidad: San Marcos
Municipio: San Rafael del Norte.



1. CONCEPTO

La pizarra multiplicadora es una pieza de material plano. Se utiliza para escribir o dibujar haciendo uso de marcadores, borradores.





2. METODOLOGÍA

1

Como el nombre lo dice es una pizarra donde se pueden plasmar todas las tablas de multiplicar.



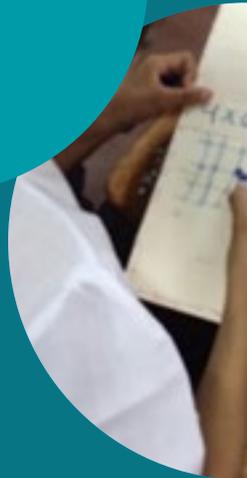
2

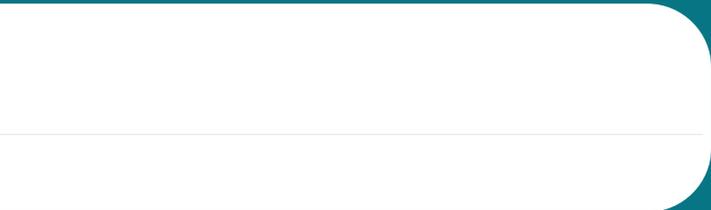
Esta estrategia se implementó en el mes de septiembre, viendo la dificultad que presentaban los niños al aprenderse las tablas de multiplicar ya que para ellos es difícil estar memorizando las tablas y de esta manera se las aprenden de forma fácil y dinámica.



3

Es una herramienta útil para desarrollar este contenido del tercer grado en adelante.





4

Esta pizarra tiene líneas verticales, horizontales; las horizontales representan al multiplicando, las verticales al multiplicador, los puntos representan al producto de la multiplicación.



5

Las líneas se hacen con colores llamativos o cintas que diferencian las líneas verticales de las líneas horizontales o sea el multiplicador del multiplicando.

6

Cada estudiante pasará al frente a hacer uso de la pizarra multiplicadora.



7



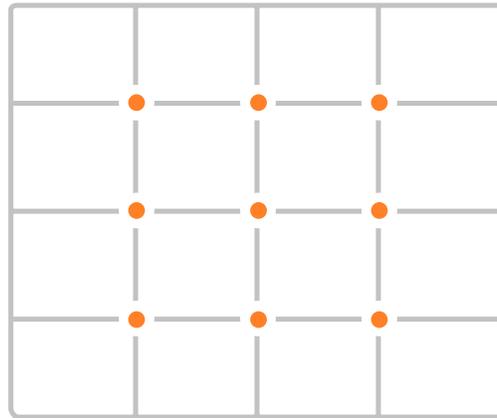
Luego lo realizarán en la pizarra que tienen de manera individual.

Una actividad esencial que permite esta estrategia es el enfoque de la resolución de problemas basados al contexto familiar y comunitario.

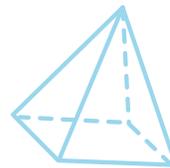
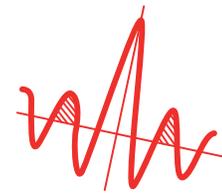
8

Esta estrategia consiste en una pizarra que contiene líneas verticales (multiplicador), horizontales (multiplicando) y los puntos según el resultado las cuales presentan el multiplicando para obtener el producto.

En la siguiente gráfica se puede apreciar el proceso:



$$3 \times 3 = 9$$





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ Facilitar la resolución de las operaciones básicas de la aritmética caso particular la multiplicación de números naturales.
- ✓ Con la utilización de esta estrategia permite desarrollar otros contenidos de forma integrada por ejemplo trabajar con las propiedades de la suma y multiplicación (propiedad conmutativa) motivando a trabajar de manera interactiva entre docente y estudiantes hasta lograr la adquisición del conocimiento de manera práctica y sistemática; cada estudiante es capaz de elaborar su propia experiencia y creatividad motivando a resolver problemas relacionados con la vida cotidiana, familiar y su entorno de manera dinámica y divertida, logrando alcanzar un aprendizaje significativo propicio a sus necesidades de conocimiento.



4. APRENDIZAJE

Fomenta la formación de valores de trabajo en equipo, colaborativo.

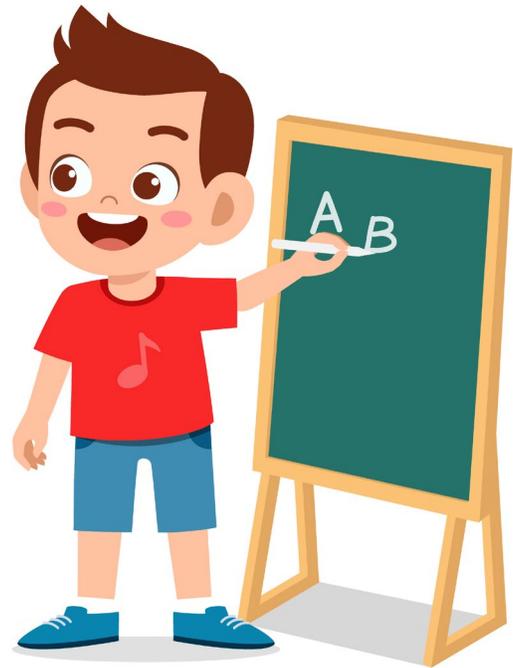
Fomenta la responsabilidad

Aumenta la autoestima enfocada a un constructivismo activo participativo

Facilita el enfoque de resolución de problemas

Despierta la confianza y evita el aburrimiento

La implementación de la lúdica es parte esencial del proceso de enseñanza aprendizaje.





5. MATERIALES A UTILIZAR



Cartón



Folder



Cartulina



Papel bond



Marcadores acrílicos



Tijeras



Hojas de colores



Foami



Sellador



Hojas de bloc



Silicón líquido



BAILANDO CON MIS TABLAS



MATEMÁTICA TERCER GRADO



Docente: Denis Antonio González Chavarría.



Escuela: Alfredo Alegría.

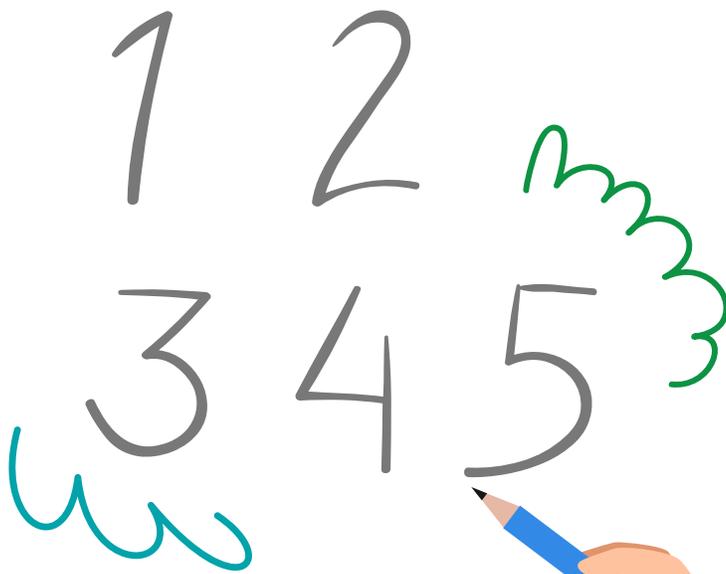


Comunidad: Llano de la Cruz.
Municipio: Jinotega



1. CONCEPTO

Bailando con mis tablas es una estrategia didáctica que le permite a los estudiantes lograr el aprendizaje de las tablas de multiplicar de una manera rápida y divertida, ya que a través de un canto dinámico el docente involucra a todos los niños y las niñas creando un ambiente de confianza. Considero que la confianza es uno de los pilares fundamental para el aprendizaje, ya que genera tranquilidad y seguridad en nuestros niños. Cabe mencionar que con esta estrategia podemos aprender las tablas de multiplicar desde el 1 hasta el 12, además la puedes utilizar para el aprendizaje y la evaluación.





2. METODOLOGÍA

El docente realiza el tablero con las tablas de multiplicar usando colores vistosos, mismo que le servirá como disfraz.

1. Pida a sus estudiantes que se ubiquen alrededor de aula de clase de manera ordenada, ayude a los más pequeños a organizar las sillas.
2. Presente el tablero a sus estudiantes, y dígame: ¡yo soy las tablas de multiplicar!
3. De manera previa copie el canto Las Tablas de Multiplicar en la pizarra o en un papelón.



Yo soy la tabla de multiplicar

Vamos a jugar a multiplicar

la tabla del dos vamos a saber

porque juntos la vamos a aprender

dos por una dos, dos por dos cuatro,

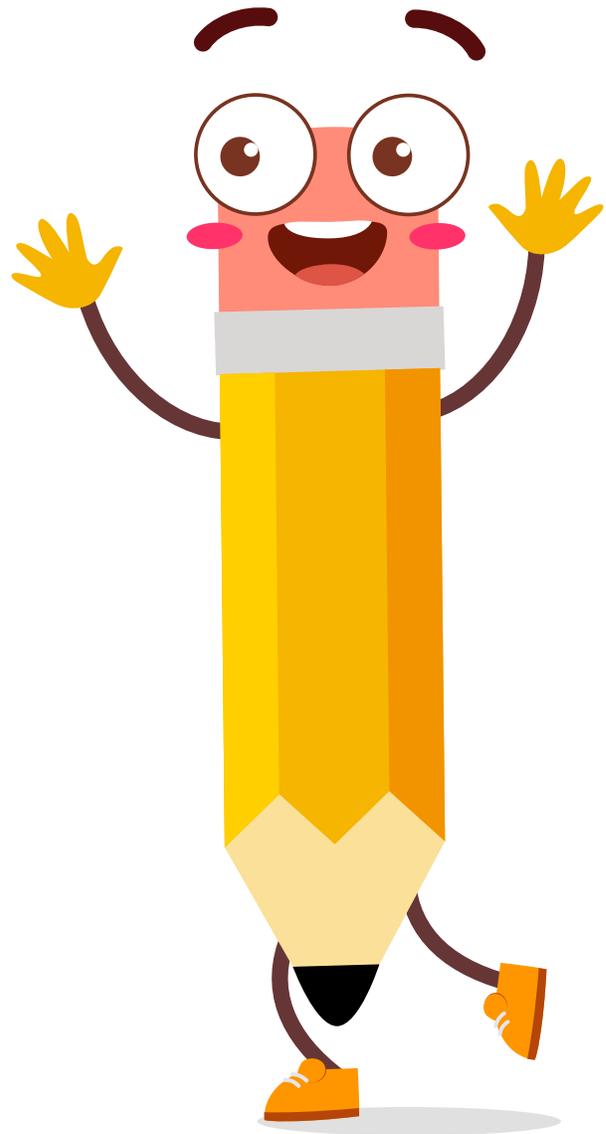
dos por tres seis, dos por cuatro ocho.

dos por cinco diez, dos por seis doce,

dos por siete catorce, dos por ocho dieciséis,

dos por nueve dieciocho, dos por diez veinte,

dos por once veintidós, dos por doce veinticuatro.



4. Realiza el canto 3 veces mínimo.
5. Pega el tablero en la pizarra.
6. Empieza a preguntar las tablas de manera grupal, luego de las respuestas dadas por los niños y niñas levanta la tarjeta para ver la respuesta correcta.
7. También puedes aplicar esta estrategia de manera individual.



3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ Creación de un ambiente de confianza lo que provoca un mayor aprendizaje.
- ✓ En una sola estrategia podrás trabajar las tablas desde la del uno hasta la del 12.
- ✓ Al ser una manera práctica y divertida despertara en tus estudiantes el interés y el empeño de aprender.
- ✓ Involucrar a todos los niños y niñas.
- ✓ Promueve la igualdad y equidad de género.



4. APRENDIZAJE

La adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio, se ha ido transformando cada día, donde se pretende crear ambientes dignos de aprendizaje que generen confianza y seguridad en los niños.

Es por tal razón que bailando con mis tablas es una estrategia didáctica que te permite involucrar a todos los niños y niñas implementando los valores que se necesitan

Al aplicar la estrategia Bailando con mis tablas crearas en los niños y niñas esa confianza y seguridad que ellos necesitan y veras el aprendizaje rápido de las tablas de multiplicar, además podrás afianzar el conocimiento de colores y formas geométricas.



5. MATERIALES A UTILIZAR

Para la elaboración de la carretilla didáctica:



Papel dúplex



Marcadores



Hojas de color



Tijera



Silicón líquido



Foami



LA LECTURA DE MIS SUEÑOS



3° GRADO PRIMARIA REGULAR.



Docente: Denis Antonio González Chavarría.



Escuela: Alfredo Alegría.



Comunidad: Llano de la Cruz.
Municipio: Jinotega



1. CONCEPTO



Enseñar no es solo impartir conocimientos, el aprendizaje es más que conocer hechos, es comprender y adquirir entendimiento, hoy a mitad del siglo XXI nuestra sociedad exige una educación de calidad por tal razón cada docente debe estar preparado y consiente de cada cambio, el docente debe ser innovador, creativo, agente de motivación e inspiración de las niñas y niños.

Es importante resaltar que los niños y niñas presentan dificultad en la asignatura de Lengua y Literatura y notoriamente en la comprensión lectora.

(Estrada 2007) La comprensión en la que el lector llega durante la lectura se deriva de sus experiencias que entran en juego a medida que decodifica las palabras, frases párrafos o ideas del autor, de igual manera es un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto.

La lectura de mis sueños se trabajará con una rotafolio donde los estudiantes podrán apreciar las imágenes de cada parte de la lectura, ya que las imágenes son parte fundamental para el desarrollo de la lectura comprensiva.



2. METODOLOGÍA

1. Pida a sus estudiantes que se sienten en el piso formando un semicírculo.
2. Presente laminas que tengan que ver con la lectura, realice comentario y pregunte:

¿Cuál será el título de la lectura?

¿De qué cree que trata la lectura?

¿Según el título quienes son los personajes?
3. Presente el título de la lectura.
4. Realice comentario sobre el título de la lectura y dé a conocer el significado de cada palabra que compone el título.
5. Relacione las láminas con el título.
6. Realice la lectura modelo, haciendo clara pronunciación de las palabras, entonación, fluidez, posición adecuada del del cuerpo y tomando el libro de manera correcta.



La Ratita Presumida

Había una vez una ratita que era muy presumida. Estaba un día barriendo la puerta de su casa cuando se encontró con una moneda de oro. En cuanto la vio empezó a pensar lo que haría con ella:

- Podría comprarme unos caramelos... pero mejor no, porque me dolerá la barriga. Podría comprarme unos alfileres... no, tampoco, porque me podría pincharme... ¡Ya sé! Me compraré una cinta de seda y haré con ella unos lacitos.

Y así lo hizo la ratita. Con su lazo en la cabeza y su lazo en la colita la ratita salió al balcón para que todos la vieran. Entonces apareció por ahí un burro:



- Buenos días ratita, qué guapa estás.
- Muchas gracias señor burro - dijo la ratita con voz presumida
- ¿Te quieres casar conmigo?
- Depende. ¿Cómo harás por las noches?
- ¡Hiooo, hiooo!
- Uy no no, porque me asustarás

El burro se fue triste y cabizbajo y en ese momento llegó un gallo.



- Buenos días ratita. Hoy estás especialmente guapa, tanto que te tengo que pedir que te cases conmigo. ¿Aceptarás?
- Tal vez. ¿Y qué harás por las noches?
- ¡Kikirikíiii, kikirikíiii! - dijo el gallo esforzándose por sonar bien
- ¡Ah no! Que me despertarás

Entonces llegó su vecino, un ratoncito que estaba enamorado de ella.



- ¡Buenos días vecina!
- Ah! Hola vecino! - dijo sin tan siquiera mirarle
- Estás hoy muy bonita.
- Ya.. gracias, pero no puedo entretenerme a hablar contigo, estoy muy ocupada.



El ratoncito se marchó de ahí abatido y entonces llegó el señor gato.

- ¡Hola ratita!
- ¡Hola señor gato!
- Estás hoy deslumbrante. Dime, ¿querrías casarte conmigo?
- No sé... ¿y cómo harás por las noches?
- ¡Miauu, miauu!, dijo el gato con un maullido muy dulce
- ¡Claro que sí, contigo me quiero casar!



El día de antes de la boda el señor gato le dijo a la ratita que quería llevarla de picnic al bosque. Mientras el gato preparaba el fuego la ratita cogió la cesta para poner la mesa y...

- ¡Pero si la cesta está vacía! Y sólo hay un tenedor y un cuchillo... ¿Dónde estará la comida?
- ¡Aquíiii! ¡Tú eres la comida! - dijo el gato abalanzándose sobre ella.

Pero afortunadamente el ratoncito, había sospechado del gato desde el primer momento, los había seguido hasta el bosque. Así que al oír esto cogió un palo, le pegó fuego metiéndolo en la hoguera y se lo acercó a la cola del gato. El gato salió despavorido gritando y así logró salvar a la ratita.



- Gracias ratoncito
 - De nada ratita. ¿Te querrás casar ahora conmigo?
 - ¿Y qué harás por las noches?
 - ¿Yo? Dormir y callar ratita, dormir y callar
- Y la ratita y el ratoncito se casaron y fueron muy felices.**

7. Pida a los niños y niñas que realicen la lectura silenciosa para alcanzar los tres niveles de la lectura.

8. En el nivel literal oriente a los niños y niñas identificar palabras desconocidas, sinónimos y antónimos delimitar, personajes, así como el tiempo y espacio.

9. En el nivel inferencial puedes trabajar las preguntas siguientes ¿De qué habla el texto? ¿Cuál cree que es el tema central del texto? ¿Cuál es la idea central del texto? ¿Cuál es la finalidad del texto?

10. Por último, en el nivel crítico trabajamos preguntas como ¿Qué opinas...? ¿Qué piensas...? ¿Cómo podrías calificar...? ¿Por qué...? ¿Cómo debería...? logrando que las niñas y los niños emitan juicios críticos.

11. Realiza el comentario de la lectura, motive a sus niños y niñas a expresar sus ideas y argumentos acerca del texto.

12. Por último, debes hacer el Ejercicio de la lectura, es en este momento donde los niños y niñas expresan sus ideas y argumentos de manera escrita al realizar un resumen de lo que trata la lectura, además puede orientar la elaboración de un esquema que de igual manera le permitirá valorar la comprensión escrita.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ El niño y la niña logra reconocer y comprender lo escrito.
- ✓ Pronunciación correctamente de las palabras.
- ✓ Fluidez en la lectura y entonación adecuada respetando los signos de puntuación.
- ✓ Los niños y las niñas aprender la posición correcta del cuerpo y la forma adecuada de tomar el libro.
- ✓ Desarrollo del pensamiento crítico.
- ✓ Habilidades en escritura.
- ✓ Contextualización de palabras.



4. APRENDIZAJE

Aplicando esta estrategia logrará desarrollar en los niños y niñas el análisis y el pensamiento crítico, captando la atención de los estudiantes a través de láminas, esto despertará el interés de los niños por la lectura y logrará un excelente aprendizaje.

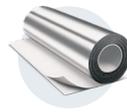




5. MATERIALES A UTILIZAR



Papel dúplex



Papel metálico



Hojas de color



Limpia pipas



Silicón líquido



Algodón



Marcadores



Papel pastel



Tijeras



Papel de china



Foami



UN DÍA DE PASEO CON MI MÁQUINA DE SUMAR



MATEMÁTICA PRIMER GRADO



Docente: Andrea del Carmen Zelaya González.



Escuela: Gabriela Mistral.

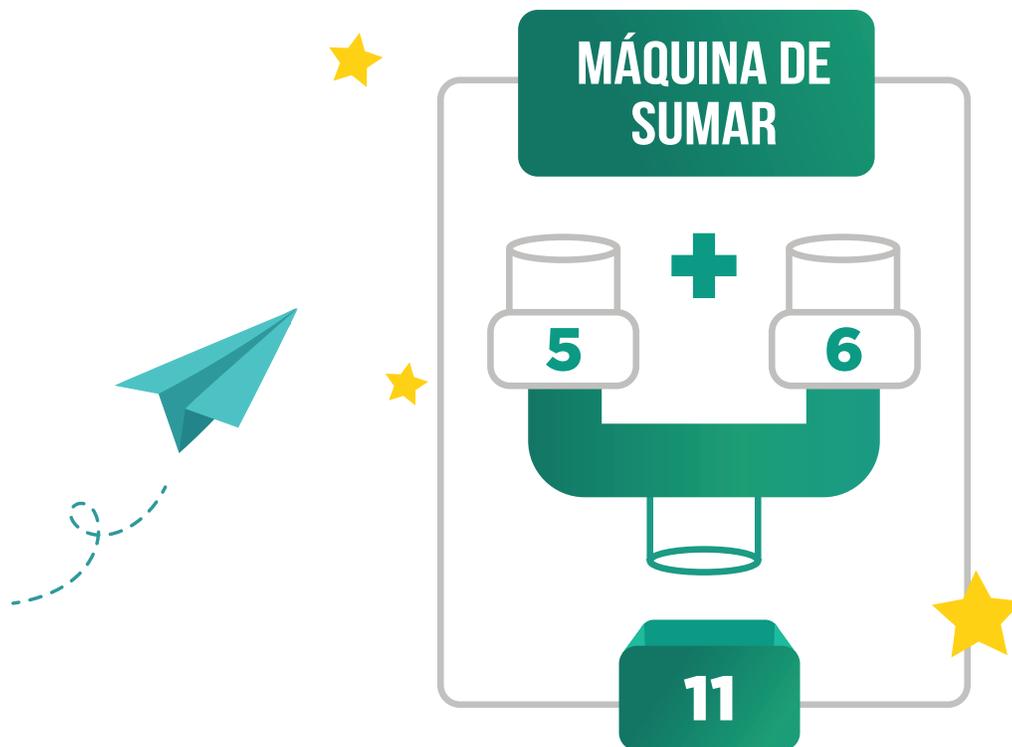


Barrio: Ernesto Rosales.

Municipio: Jinotega

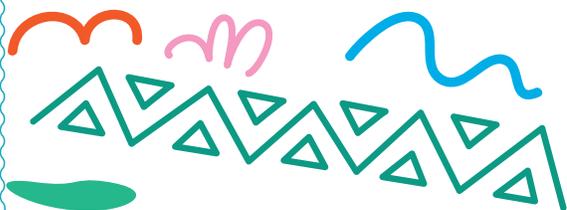


1. CONCEPTO



La máquina de sumar es un recurso didáctico, donde se aplican habilidades y destreza para desarrollar el pensamiento lógico en niños y niñas desde los primeros años de estudio, disminuye dificultades presentadas por los discentes al momento de efectuar adiciones de acuerdo a su nivel.

Puede fabricarse con materiales reciclados utilizado como un juego lúdico, en el cual los niños y niñas manipulan y realizan operaciones de sumas con material concreto.





2. METODOLOGÍA



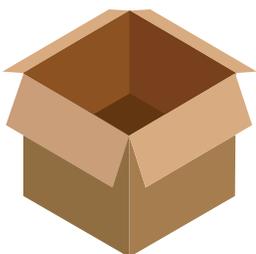
Para aplicar este recurso es necesario emplear la comprensión lectora y en este caso se analiza el texto:

Un Día de Paseo



El fin de semana mis amiguitos y yo visitamos la ciudad de Managua, capital de Nicaragua, cuando íbamos en camino se nos ocurrió conocer el Museo casa Hacienda San Jacinto, donde se enfrentaron por la soberanía de nuestro pueblo un grupo nicaragüenses contra los yankee invasores, observamos detenidamente el lugar, el cual tiene mucha importancia para todos, debemos dirigimos a la ciudad y nos fuimos directamente al Mercado Oriental y compramos; un conejo, el cual era muy bello, 3 camisas, 3 piñas, 4 naranjas y 5 manzanas, las frutas las compartimos entre todos, y dialogamos sobre los aportes que en el recorrido por el mercado logramos observar, muchas artesanías elaboradas por las mismos nicaragüenses como: jarrones, billeteras, carteras, pulseras, instrumentos musicales todos muy lindos.

Fue un día muy divertido, porque conocimos bellos lugares de nuestro país.



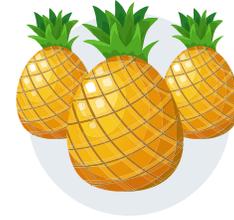
Se necesita una caja de cartón se puede forrar con papel fomi o con cualquier otro papel la pude dejar que los niños la decoren libremente y dos vasos de plástico a los que se le quita la base recortándola con tijeras, dos tubos de papel de cocina, cinta adhesiva ancha, etiquetas con signos de las sumas y del signo igual, también etiquetas con los números que colocaremos sobre los vasos que irán variando en cada jugada.



1 Conejo



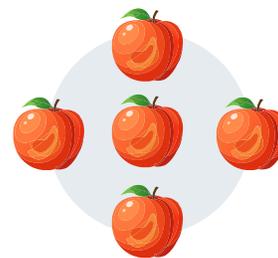
3 Camisas



3 Piñas



4 Naranjas



5 Manzanas



PO: $1 + 3 + 3 + 4 + 5 = (R= 16 \text{ Productos})$.



Se le entrega una copia del texto a cada estudiante el cual interpretará e identificará operaciones matemáticas.

De manera voluntaria se les pide a los estudiantes que pasen a la pizarra, el docente entrega una tarjeta con cifras mencionadas en el texto.

El docente orienta a los estudiantes a que tengan su máquina en su silla, formando un semicírculo, apreciando la máquina modelo para la resolución de los ejercicios.

Los estudiantes depositan semillas en el primer tubo según la cifra escrita en la tarjeta y la otra cantidad de número en el otro tubo, seguidamente los estudiantes cuentan el resultado obtenido y el resto de estudiante lo hace en su máquina verificando el resultado correcto en la máquina modelo.

Niños y niñas realizan otro ejercicio de sumas que no están en la lectura aplicando competencias de quien resuelve primero, motivándolo con cantos nicaragüenses.

Concursan dando respuesta primero llegando a la pizarra con la cifra que el docente le presenta en tarjetas.

Con la dinámica el conejo de los valores, identificar los que se practicaron en la lectura y cuales hicieron falta.



3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ Despierta el interés de cada uno de los estudiantes manipulando el recurso didáctico.
- ✓ Son capaces de aplicar el cálculo mental resolviendo diferentes ejercicios.
- ✓ Se practican diferentes valores como respeto, solidaridad y equidad.
- ✓ Se aprecia la composición y descomposición de números.
- ✓ Reconocen que realizando la operación inversa el resultado es la misma propiedad conmutativa.
- ✓ Favorece las habilidades motoras y la coordinación (ojo, mano)
- ✓ Se da la integración de la equidad de género practicando diferentes valores.
- ✓ Desarrolla capacidad de razonamiento cultivando el pensamiento analítico y genera practicidad que se utiliza diariamente.
- ✓ Analiza con seguridad y reconoce a través de una resta cuales valores hicieron falta en la lectura que son importantes llevarlos a la práctica.
- ✓ Desarrollo de habilidades y destrezas en el pensamiento lógico crítico y autocritico en la matemática.





4. APRENDIZAJE

Reconocen las operaciones básicas

Facilita identificar y diferenciar la suma y la resta

Adquieren conocimientos significativos para resolver problemas de la vida cotidiana.

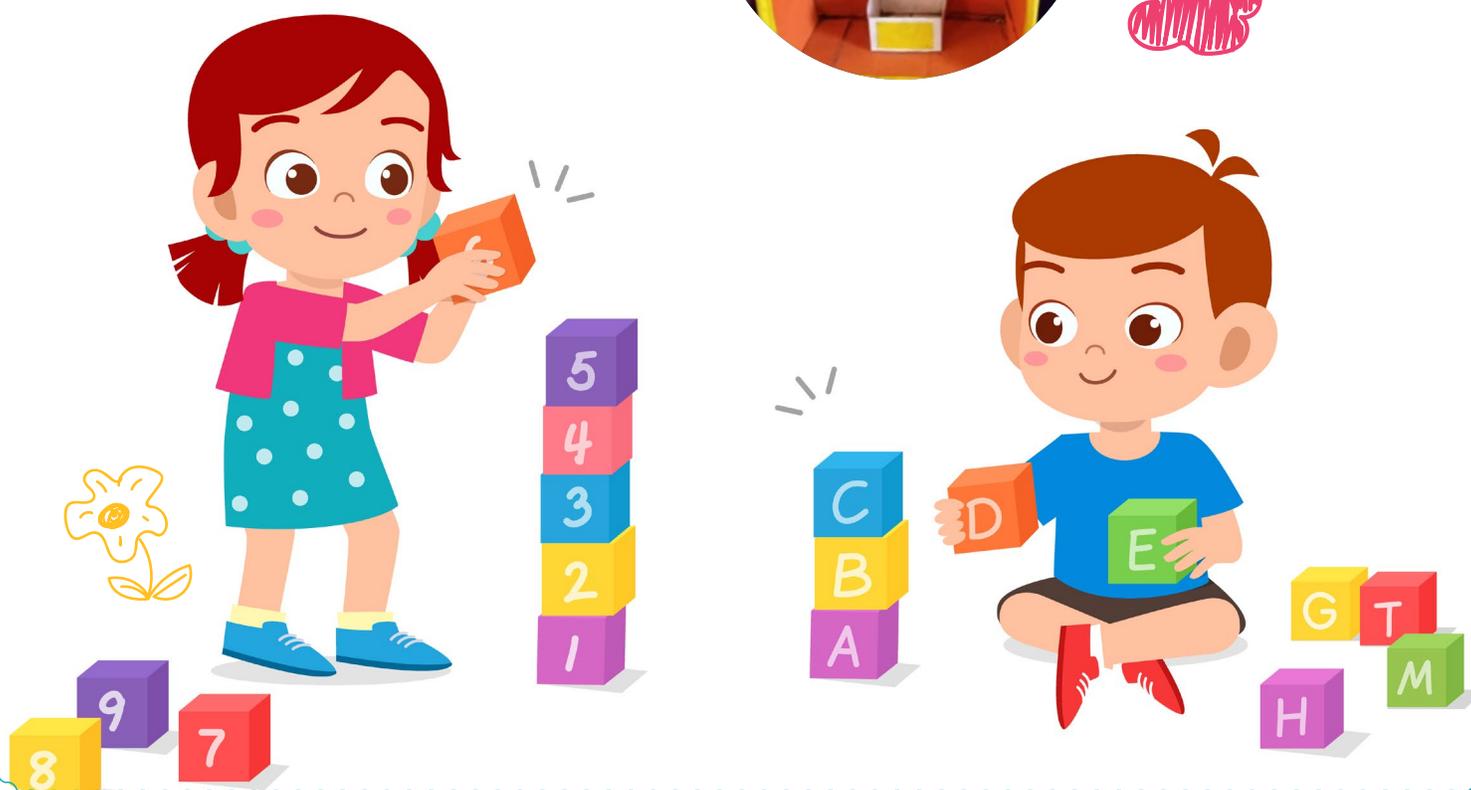
Desarrollan conocimientos de la propiedad conmutativa,

Identificaron unidades y decenas en los diversos ejercicios planteados

Desarrollan nuevas habilidades cognitivas y a su vez desarrollan la motora fina y motora gruesa.

Desarrollo de habilidades y destrezas en el pensamiento lógico.

Se obtiene un aprendizaje significativo.





5. MATERIALES A UTILIZAR



Una caja de cartón (1 unidad)



Pinturas



Tubos de cartón grandes (1 unidad)



Rotuladores



Objetos para contar (semillas entre otros)



Números para decorar



Tubos de papel higiénico (2 unidades)



Lamina del conejo con los valores escritos en tiritas de papel.



13

JUGANDO Y PAUTANDO



2° a 3° GRADO PRIMARIA MULTIGRADO



Docente: José Antonio Días Pérez.



Escuela: La Sotana



Comunidad: La Sotana.

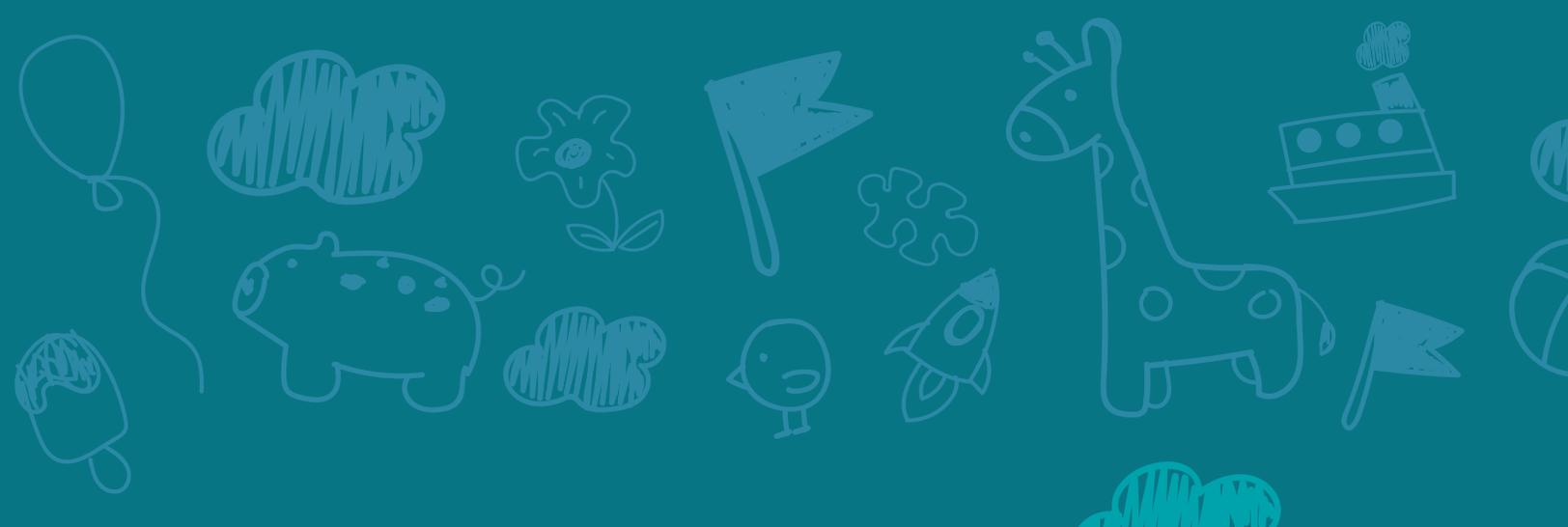
Municipio: La Sotana



1. CONCEPTO

La estrategia jugando y pautando es una forma ludo pedagógica, creativa e innovadora ya que está elaborada con materiales que nos ofrece el entorno de cualquier escuela donde se desee poner en práctica, **llevando al estudiante a la conexión ambiente externo con el ambiente áulico**, convirtiéndose en un aprendizaje significativo para el educando y factible para el docente en la aplicación del método fónico analítico y sintético (FAS) el cual exige esta etapa durante el desarrollo de los pasos que en este se plantea.





2. METODOLOGÍA

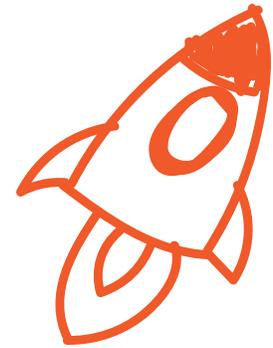
La estrategia jugando y pautando se ha venido aplicando en la escuela unitaria La Sotana del municipio de san Rafael del Norte - Jinotega en el transcurso del año escolar 2019 -2020 con la modalidad multigrado de primero a sexto grado la cual ha facilitado que los estudiantes de primero a tercer grado **tomen de manera positiva y practica el uso del pautado y mejora de la caligrafía en las disciplinas de lengua y literatura** y las demás que requieren de grafía, de una manera divertida.

La implementación de recursos adecuados puede suponer una **mejora en la caligrafía** y, por tanto, en el desarrollo del aprendizaje y otras habilidades correspondientes, poniéndose de manifiesto el desarrollo de competencias de lecto-escritura y la psicomotricidad fina

En cuanto al uso del pautado, es muy aconsejable no se deje de aplicar hasta que no se haya alcanzado un dominio de la escritura. La estrategia Jugando y pautando no sólo permite lograr una correcta proporción entre las tres zonas de la letra: media, superior **(las mayúsculas y las prolongaciones hacia arriba de la t, l, f, b o d)** e inferior **(en letras como q, p, f o g)**, también facilita que el niño distribuya mejor el espacio interlineal y, más importante, el espacio entre letras y, sobre todo, entre palabras.

Orientación por docente de los materiales a utilizar.





Cada estudiante elaborara su pautado donde atarán a los extremos de dos trozos de madera 4 segmentos o cuerdas de cabuya de 1.5 m a 2m de largo por una distancia de 6 cm entre cuerda y cuerda hasta formar las líneas del pautado, dichos trozos de madera estarán señalados con los colores celeste que significa cielo, verde= césped, café = tierra.

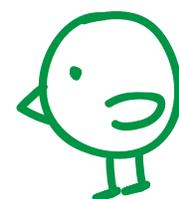
En la mitad de una de una cartulina trazar un pautado y cubrir con cinta adhesiva transparente.

Ubicar el pautado de cabuya en el piso y usando ceniza, arena, tierra de zompoperas u otras tierras de colores previamente coladas o cernidas colocadas en pequeñas bolas plásticas transparentes a las cuales se les hará un orificio en una de las partes laterales inferiores de manera que el contenido salga en forma de chorrillo fino.

El docente orientara que los estudiantes realicen trazos sobre el pautado dando uso al contenido de las bolsas. Esto se realiza según el nivel de los estudiantes en los cuales el docente presentará plantillas y tarjetas los cuales llevaran a la realización de concursos individuales y juegos de equipo, quedando unos hermosos y coloridos escritos en el piso al levantar los pautados de cabuya.

-Terminados los trazos en el piso, pasa cada estudiante con su pautado de cartulina a ejercitar los trazos usando marcador acrílico.

- El docente orienta la práctica de los trazos en su cuaderno pautado.





3. DESARROLLO DE HABILIDADES, LOGROS

- ✓ Durante la implementación de la estrategia los estudiantes desarrollan habilidades motrices que permiten un mejor dominio y uso de la letra cursiva en sus escritos al ser enseñada de forma lúdica, atractiva y creativa. Este proceso permite que un 95% de los protagonistas hayan tomado esta estrategia como una sensibilización a la negatividad de uso de letra cursiva convirtiendo el “El no puedo, en un ¡Qué fácil es!” “Dicho trabajo fortaleció las dificultades adoptadas en años anteriores esto referido a 2° y 3° grado.
- ✓ Jugando y pautando logro que los estudiantes identificaran los rasgos gráficos del alfabeto a través de cada uno de los componentes utilizados (pautada cabuya, pautado pizarra individual y pautado cuaderno) verificado finalmente en sus cuadernos rayados.
- ✓ La mayoría de los niños manifestaron que Jugando y Pautando les ha gustado porque sienten que es un espacio donde compiten y se ponen como meta ser los mejores en el trazo de letras tanto con los materiales del medio (Tierra, ceniza, arena), como su pizarra pautada individual y cuadernos.





4. APRENDIZAJE



Tradicionalmente los seres humanos nos resistimos al cambio por ser más fácil hacer lo mismo siempre.

En cuanto aspectos pedagógico y didácticos, el pautado es una exigencia del método Fónico, Sintético, Analítico (FAS) que se ha dificultado su efectividad en los multigrados convirtiéndose en una rutina la utilización del cuadernillo pautado que proporciona el ministerio de educación (MINED).

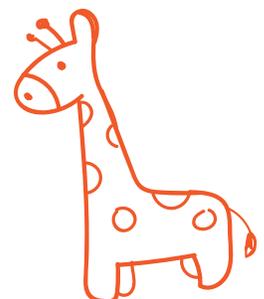
La estrategia jugando y pautando ha facilitado el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que tiene relación con el currículo en todos sus aspectos, sumándole su aportación a la evaluación formativa y sumativa.

Como docente de la escuela La Sotana del municipio de San Rafael del Norte admito y afirmo que la estrategia jugando y pautando ha sido una oportunidad para enriquecer mi practica pedagógica adoptándola como una herramienta para el desarrollo de las clases en un escenario áulico multigrado.

Cabe señalar que esta estrategia trascendió a toda la comunidad educativa puesto que existió la participación directa e indirectamente en la elaboración y recopilación de materiales.

El tradicionalismo en el docente es un factor que dificulta el desarrollo de esta estrategia, por lo cual es de vital importancia la persistencia para lograr una aceptación y cambio de actitud tanto en el cambio magisterial para poder llevarlo al ámbito áulico y comunidad educativa.

Como docente relator de esta experiencia me motiva compartir la estrategia como una nueva herramienta que nos permite crecer retroalimentar y compartir con otros centros educativos, que no está demás expresar que la estrategia es libre de contextualizarla de acuerdo al entorno. y no olviden "Una estrategia es como el agua toma la forma del recipiente que la contiene.

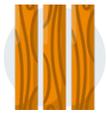




5. MATERIALES A UTILIZAR



Cabuya



Trozos de madera



Bolsas plásticas



Ceniza, tierra de color o arena



Cartulina



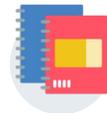
Marcadores



Cinta adhesiva



Tarjetas rotuladas



Cuadernos pautados



BIBLIOGRAFÍA

Chrones Cruz, Marian. Modulo Autoformativo aporte a la neurociencia. Managua, 2020.

Cruz, Marian Chorens. Modulo Autofromativo Aportes De La Neorociencia Al Desarrollo Infantil. s.f.

Estrada, Catalina Irasema Villafan. «Secretaría de Educación en el estado.» Secretarñia de Eduacion en el estado. Octubre de 2007. www.Comprensionlectora.com (último acceso: 20 de enero de 2020).

Mendez, Julia. Pont Grup. 09 de 06 de 2019. <https://www.pontgrup.com/blog/seguridad-vial-ninos/>.

Méndez, Julia. Pont Grup. 9 de junio de 2019. <https://www.pontgrup.com/blog/seguridad-vial-ninos/> (último acceso: 16 de noviembre de 2020).



MINED
Un Ministerio en la Comunidad

