

Contribuir a la normalidad mínima de la Escuela

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

MEJORA DEL APRENDIZAJE

Lectura, Escritura y Matemáticas

Las consignas para empezar bien el día son actividades que se realizan en un máximo de 20 minutos al inicio de la jornada diaria. Se pretende que sean muy fáciles de comunicar por el docente y que logren despertar el interés de los alumnos.

Las actividades se pueden alternar día con día, o bien, dejar una actividad durante varios días, mientras el interés de los alumnos se mantenga.

La intención didáctica es que todos los días, a lo largo del ciclo escolar, los estudiantes inicien la jornada de trabajo con una actividad que disfruten, les fomenta buenos hábitos para el estudio y les permita aprender.



Realicemos regalos de lectura.

1

Invitar a padres de familia, maestros, alumnos, invitados especiales (puede ser un cuentacuentos) y /o directivos a que los lunes y viernes regale la lectura de cuentos de diversas categorías (cuentos de aventuras y de viajes, de humor, de misterio y terror, clásicos, cuentos de la vida cotidiana etc.) , historias, leyendas, poesías etc.

Miércoles, jueves y viernes programar a lo largo de la jornada de cada día una lectura de 20 minutos por parte del docente a sus alumnos o de alumnos de 4º, 5º y 6º para alumnos de 1º, 2º y 3º (Pueden realizarse lecturas por episodios).

PRIMARIA

Lectura y Escritura

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

La lectura debe tener una duración máxima de 20 minutos y preferentemente realizarla al inicio de la jornada escolar.

Utilizar los libros de las Bibliotecas de Aula o Escolar, o la antología de lecturas de los diferentes grados o algún CD que contenga cuentos para su audición u algún otro material que sirva para deleitar con su lectura.

Oferta de lecturas.

2

Que los niños elijan algún libro que les haya agradado al leerlo, ya sea de la biblioteca de aula o escolar, o seleccionar una de su libro de texto. Pueden llevar también de sus casas un texto para leerlo a sus compañeros en una o varias sesiones según sea la extensión de la lectura.

Los libros que se estén leyendo pueden exhibirse a la hora del recreo para que otros niños de diferentes grados o secciones los conozcan y se acerquen a leerlos, los niños que los están promocionando podrán encargarse de presentarlos (decirles brevemente por qué les gusta) en un pequeño espacio a la hora del recreo o bien organizarse para que se haga un breve recorrido a otros grupos de compañeros para invitarlos a leer.

Tener organizada la biblioteca de aula o escolar preparar una caja, canasta, cordón u otro material para exhibir los libros que se están ofertando.



3

¿Por qué es mi preferido?

Organizar momentos para platicar sobre las lecturas realizadas o las que han escuchado a lo largo de la semana y opinar sobre ellas. El docente deberá orientarlos sobre los momentos de intervención y la escucha que deberán practicarse durante esta conversación sobre las lecturas que han realizado.

PRIMARIA

Lectura y Escritura

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

Estas oportunidades de conversación deberán aprovecharse para que los niños asuman roles de intervención y de escucha así como de argumentar sus opiniones sobre sus preferencias lectoras. Puede organizarse una sesión de 20 minutos cada semana.

4

Escribo mis opiniones.

Organizar actividades para que los niños expresen libremente sus opiniones sobre lecturas, trabajos realizados, sucesos ocurridos en la escuela o en el aula, tareas realizadas etc. Se puede tener una caja o buzón de opiniones y periódicamente clasificar las opiniones para darles lectura.

Revisar de manera grupal si se entiende o si hay que realizar algunos ajustes que se desarrollarán en el taller de escritura.



5

Taller de escritura

Realizar la lectura de algunas opiniones y revisar si se entiende lo que se ha escrito, aprovechar algunos de los escritos para realizar correcciones colectivas sobre la escritura para que se entienda mejor. Esto mismo debe realizarse con los escritos libres que realicen los niños a lo largo del ciclo escolar.

PRIMARIA

Lectura y Escritura

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

No perder de vista que la escritura es una competencia que se desarrolla con la práctica y el propósito comunicativo que tiene un escrito en función del cual debe estar la corrección que se realice del mismo.

6

El diario del grupo.

El maestro le pide cada día a un alumno que escriba en el diario:

- los acontecimientos más importantes del día,
- su opinión sobre algún tema visto durante la mañana
- un resumen sobre ciencias naturales, historia, geografía, formación cívica y ética, etc.



7 *Diario reflexivo.*

A partir de una frase, un dicho, una lectura (recreativa, científica, histórica, cívica, periodística, deportiva, cultural...etc.) por medio de cuestionamientos intencionados motivar al alumno a que exprese por escrito su opinión o crítica.

PRIMARIA

Lectura y Escritura

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

8

Diccionario grupal

En un cuaderno el maestro registra las letras del abecedario, dejando un espacio de cuatro a cinco hojas en blanco entre cada una de ellas.

Por medio de rifa o de manera voluntaria pide al alumno que escriba una palabra difícil en la letra que corresponda, la defina de manera que todo el grupo la pueda entender y la ilustre.

9

El cuento de mi grupo

De manera grupal inventar un cuento, una canción, un poema o una noticia.



10

Lectura fonológica o dramatizada.

A través de este tipo de lectura se fomenta la pronunciación correcta de palabras, el respeto y uso adecuado de los signos de puntuación. Se sugiere que conforme se avanza y domina esta práctica lectora, se utilice en algunas ocasiones objetos, muñecos o títeres para leer los cuentos y demás textos.

Este tipo de lectura favorece el interés por textos de tipo científico, histórico, periodístico, etc.

PRIMARIA

Lectura y Escritura

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

Contar diariamente o intencionalmente con
Libros de texto
Biblioteca de aula
Periódicos y revistas

11

- Leer el diario del grupo
- Leer el diccionario grupal
- Lectura en episodios

Elegir un cuento de interés y leer cada día unos párrafos.

**Que la biblioteca escolar cuente con libros
de interés para todos los grados**



1

Carrera a veinte

Es un juego que se desarrolla entre dos participantes con una tabla sencilla como la siguiente:

jugador 1	jugador 2

El jugador 1 comienza escribiendo únicamente el número 1 ó 2 y el contrincante deberá sumarle también el 1 ó el 2. Así sucesivamente van sumando los jugadores solamente los números 1 ó 2 y gana el primer jugador que llegue exactamente al número 20. La idea es desarrollar la estrategia para poder ganar.

Ejemplo:

jugador 1	jugador 2
2	4
6	7
9	11
12	14
15	17
18	20

Ganó el jugador 2

Explicar las indicaciones del juego y formar todas las parejas posibles para que todos jueguen. Después de varios intentos los alumnos van a desarrollar una estrategia que les permitirá ganar.

PRIMARIA Matemáticas

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.



2

Canasta revuelta 1

Los alumnos forman un círculo en el patio. Se entrega una tarjeta a cada uno de ellos en la cual venga una figura geométrica (variedad de figuras geométricas) y se da la siguiente consigna:

PRIMARIA Matemáticas

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

"Voy a decir: *Canasta revuelta de figuras que tengan...* Diré una característica geométrica, si la figura de la tarjeta que ustedes tienen corresponde a esa característica, deben cambiarse rápidamente de lugar. Pierden quienes se hayan movido sin tener que haberlo hecho, o quienes se hayan quedado en su lugar cuando tenían que haberse cambiado de sitio. Quienes pierdan deben entregar una prenda."

Las consignas pueden ser como las siguientes de acuerdo al grado escolar:

¡Canasta revuelta de las figuras que tengan tres vértices, es decir, que tengan tres puntas, esquinas o picos!

¡Canasta revuelta de las figuras que tengan tres lados!

¡Canasta revuelta de las figuras que tengan cuatro vértices, es decir, que tengan cuatro puntas, esquinas o picos!

¡Canasta revuelta de las figuras que tengan cuatro lados!

¡Canasta revuelta de las figuras que tengan más de cuatro vértices!

¡Canasta revuelta de las figuras que tengan más de cuatro lados!

¡Canasta revuelta de las figuras que no tengan vértices!

¡Canasta revuelta de triángulos!

¡Canasta revuelta de cuadriláteros, es decir, figuras de cuatro lados!

¡Canasta revuelta de las figuras que no sean triángulos ni cuadriláteros!

Las figuras pueden hacerse sobre cartoncillo o cartulina, o también con fomi; con este último material se hace la figura de las dimensiones que lo permite la hoja tamaño carta, quedan muy vistosas por los colores, el tamaño es adecuado porque los alumnos alcanzan a ver perfectamente la figura desde lejos, duran más y además se pueden usar para otras actividades, como comparar áreas.



3

Guerra de cartas 1

Se organiza el grupo en equipos de tres o cuatro alumnos, entregue a cada equipo un juego de cartas y diga las siguientes consignas:

PRIMARIA **Matemáticas**

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

1. Cada equipo revuelve las cartas y las coloca sobre la mesa con los números hacia abajo.
2. Cada jugador toma dos cartas y debe formar con ellas el número *más grande* posible, por ejemplo: si le salen las cartas **9** y **3**, puede formar con ellas los números 39 y 93. El número más grande es el 93.
3. Quien haya formado el número más grande del equipo, se queda con las cartas de sus compañeros.
4. Si dos o más alumnos empatan, sólo ellos toman nuevamente dos cartas. El que tenga el número mayor se lleva todas las cartas.
5. Cuando se terminen las cartas, cada jugador cuenta el número de cartas ganadas. El ganador o ganadora de cada equipo será quien haya reunido más cartas.
6. Posteriormente, juegan dos rondas de "Guerra de Cartas" utilizando tres cartas (para formar números de tres cifras). Gana quien forme el número mayor.

Prepare con anticipación el material siguiente: un juego de 40 cartas con números del 0 al 9 para cada equipo, (la medida de cada tarjeta es de 6 cm x 8 cm, aproximadamente). Procure que la cartulina o el cartoncillo que utilice para las cartas sea lo suficientemente grueso para que no permita ver, por el reverso, el número de la carta.



4

Guerra de cartas 2

Organice equipos de tres o cuatro alumnos, entregue a cada equipo un juego de cartas (ver primera versión de este juego) y diga las siguientes consignas:

PRIMARIA Matemáticas

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

1. Cada equipo revuelve las cartas y las coloca sobre la mesa con los números hacia abajo.
2. Uno de los integrantes del equipo elige un número entre el 10 y el 99, lo escribe en un papelito y lo pone sobre la mesa para que todos lo vean.
3. Cada jugador toma dos cartas y forma el número que más se acerque al número elegido.
4. Por turnos cada jugador dice el número que formó y lo muestra a los demás.
5. El jugador que más se haya acercado al número elegido se anota un punto. Si hay empate, los jugadores que empataron serán los ganadores y se anotan un punto cada uno.
6. Otro jugador elige un número, lo escribe, lo muestra a los demás y siguen jugando.
7. El juego termina después de cinco rondas.
8. Gana el jugador que haya acumulado más puntos.

Elabore los materiales como se indica en la ficha "Guerra de Cartas I". Mientras los equipos juegan, procure circular entre ellos para ayudarles en caso de que tengan dificultades para organizarse o para comprender las reglas del juego. Es probable que al principio algunos alumnos tengan dificultades para formar un número próximo al elegido; en ese caso, procure auxiliarlos preguntándoles: "¿qué números diferentes puedes formar con tus cartas?... ¿qué diferencia hay entre el número (uno de los que haya formado) y el número elegido?... ¿y qué diferencia hay entre el otro número que formaste y el número elegido?... Entonces, ¿cuál de esos números está más cerca del número elegido?"

Si considera que el trabajo con números de dos cifras resulta muy fácil para la mayoría de los alumnos, usted puede proponer dos o tres rondas más pero con números de tres cifras: entre el 100 y el 999.



5

Resolvemos mentalmente

El profesor plantea verbalmente una situación problemática que pueda resolverse mentalmente con una o más operaciones aritméticas. Pueden ser situaciones "puramente matemáticas".

Considerar las operaciones matemáticas que maneja el Programa de Estudio del grado. En los grados superiores se pueden utilizar operaciones con fracciones. Una situación "puramente matemática" es aquella que considera la resolución de una o varias operaciones fuera de cualquier contexto situacional.

PRIMARIA
Matemáticas

Leer leyendo;
escribir escribiendo;
conversar conversando;
calcular calculando.

6

Reconstruimos problemas

El profesor selecciona y plantea un problema en el que sobren o falten datos para su resolución. Los alumnos lo analizan y, en un primer momento, dicen qué datos faltan o sobran. En un segundo momento, si faltan datos, señalan cuáles son y, en un tercer momento lo resuelven grupalmente.

7

Construimos problemas

El maestro platica al grupo una anécdota, experiencia o alguna otra situación de la vida cotidiana. Los alumnos diseñan un problema que tenga relación con la situación descrita. Posteriormente lo resuelven por equipos o en plenaria.

8

Juguemos con las matemáticas.

El profesor selecciona y plantea un juego matemático a sus alumnos.

Se sugiere que se tenga en la biblioteca de aula o en el rincón de las matemáticas la bibliografía con juegos matemáticos, por ejemplo, "Juega y aprende matemáticas", "Lo que cuentan las cuentas de sumar y restar", "Lo que cuentan las cuentas de multiplicar y dividir" de la colección de los Libros del Rincón. También se pueden utilizar juegos como el "dominó matemático" el "triminó de fracciones", "el rompecabezas matemático", "los cuadrados mágicos", etc.

