

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE POSGRADO
E INVESTIGACIÓN



MANUAL

APRENDIENDO A RAZONAR

AUTORA

CAMACHO GAIBOR ZOVEIDA ROSANA

2015



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	4
JUSTIFICACIÓN	5
OBJETIVOS	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
JUEGOS DIDÁCTICOS	7
CANCIONES NUMÉRICAS	7
EJERCICIOS DE RAZONAMIENTO	8
UNIDAD 1. JUEGOS DIDÁCTICOS	10
JUEGO N° 1 "ARMANDO EL TRENCITO"	11
JUEGO N° 2 "VAMOS A PESCAR"	15
JUEGO N° 3 "ADIVINA LA FIGURA ESCONDIDA"	18
JUEGO N° 4 "EL ROMPECABEZA"	21
JUEGO N° 5 "RECOLECTEMOS PIEDRITAS"	25
JUEGO N° 6 "ENSALADA DE FIGURAS"	28
UNIDAD 2. CANCIONES NUMÉRICAS	32
CANCIÓN NUMÉRICA N° 1 "EL ELEFANTE"	33
CANCIÓN NUMÉRICA N° 2 "EL 0, 1, 2,3"	36
CANCIÓN NUMÉRICA N° 3 "EL 5"	40
CANCIÓN NUMÉRICA N° 4 "LOS PECECITOS"	43



CANCIÓN NUMÉRICA Nº 5 “LOS NÚMEROS -----	47
UNIDAD 3. EJERCICIOS DE RAZONAMIENTO -----	51
EJERCICIO DE RAZONAMIENTO Nº1 -----	52
EJERCICIO DE RAZONAMIENTO Nº2 -----	55
EJERCICIO DE RAZONAMIENTO Nº3 -----	58
EJERCICIO DE RAZONAMIENTO Nº4 -----	61
EJERCICIO DE RAZONAMIENTO Nº5 -----	64
ANEXOS MOMENTOS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA -----	69



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



PRESENTACIÓN

En la actualidad el razonamiento lógico matemático es muy importante en los niños y niñas del primer año de educación básica ya que les permite ir desarrollando las habilidades cognitivas enfocándose en la selección, la organización, la comprensión y al uso pertinente de la información en vez del almacenamiento de datos.

Por esta razón el Manual de Estrategias de Aprendizaje "Aprendiendo A Razonar" permite el desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas del paralelo "A" del Jardín Francisco de Orellana, del Cantón Riobamba

Este manual beneficia a docentes y niños para el desarrollo de pensamiento lógico matemático a través de estrategias didácticas involucrando a los Juegos didácticos, canciones numéricas y ejercicios de razonamiento como también consta una evaluación para determinar el nivel de desempeño alcanzado por los niños y niñas.

En definitiva estoy segura de que quienes observen y apliquen este manual sentirán igual que yo, la alegría y al mismo tiempo el compromiso de seguir investigando para buscar el bienestar y buen vivir de nuestros niños y niñas a quienes nos debemos todos los días



JUSTIFICACIÓN

El Manual de Estrategias de Aprendizaje “Aprendo a Razonar” se justifica porque pretende iniciar en el ámbito educativo un proceso dinámico que oriente el desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de diferentes estrategias y conlleve a la educación integral en nuestros niños y niñas

Los futuros ciudadanos de la patria son nuestros niños y niñas por tal razón como maestras de los años inferiores debemos garantizar la buena educación de los mismos para que ellos gocen de sus derechos tal como reza la constitución de nuestro estado Ecuatoriano y demostrar la corresponsabilidad de su cumplimiento.

El Manual de Estrategias de Aprendizaje “Aprendo a Razonar” contempla la creación de actividades con juegos didácticos, canciones numéricas y ejercicios de razonamiento los que permitió a los niños niñas fomentar en ellos la participación activa despertando a la vez la creatividad y el entusiasmo por trabajar.

La factibilidad de este manual radica en el apoyo que se tiene por parte de las autoridades de la institución y la decisión de superación de las maestras, además con el apoyo de los padres de familia y el deseo de aprender de los niños y niñas. Se cuenta con los recursos necesarios para su ejecución.

Es pertinente por la necesidad de mejorar el proceso educativo de este centro de estudio y aportar al nuevo modelo de gestión con estrategias innovadoras que aporten a la exigencia académica de nuestros niños.

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas del jardín “Francisco de Orellana” y los indirectos la comunidad educativa en general.



OBJETIVOS

Objetivo General

Demostrar que el Manual de Estrategias de Aprendizaje “Aprendo a Razonar” desarrolla el pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas del paralelo “A” del jardín Francisco de Orellana, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Periodo 2013-2014.

Objetivos Específicos

- ✚ Utilizar actividades con juegos didácticos del manual de estrategias de aprendizaje “Aprendo a Razonar para desarrollar el pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas del paralelo “A” del jardín Francisco de Orellana, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Periodo 2013-2014.
- ✚ Interpretar canciones numéricas del manual de estrategias de aprendizaje “Aprendo a Razonar para desarrollar el pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas del paralelo “A” del jardín Francisco de Orellana, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Periodo 2013-2014.
- ✚ Desarrollar los ejercicios de razonamiento del manual de estrategias de aprendizaje “Aprendo a Razonar para para desarrollar el pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas del paralelo “A” del jardín Francisco de Orellana, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Periodo 2013-2014.



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos didácticos tienen un alto potencial para el desarrollo del razonamiento lógico matemático, cada uno de ellos fueron elegidos con el propósito de que los niños y niñas del primer año de educación básica tenga un acercamiento a diversos contenidos y formas de razonar propias de la lógica matemática.

Los juegos didácticos abarcan el desarrollo de nociones de secuencias lógicas, exploración de formas y colores, que promueven el razonamiento lógico matemático.

En la mayoría de las actividades se necesita de material sencillo que los docentes deben preparar anticipadamente para cada uno de los juegos.

CANCIONES NUMÉRICAS

La música forma parte de la cultura, es un bien al que todos los niños y niñas deben tener acceso para conocerlo y apreciarlo.

La música, como disciplina artística, contribuye a educar la sensibilidad, el sentido estético y la creatividad, además, ésta puede ser un valioso instrumento para impulsar los aprendizajes de vital importancia en el desarrollo socio-afectivo, psicomotriz y cognitivo del niño y niña.

Todos los pedagogos coinciden en señalar la canción como principal recurso en la iniciación de matemática del niño y de la niña.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



La canción es una manifestación musical global y sintética que puede contribuir al aprendizaje.

Las canciones numéricas permiten a los niños y niñas desarrollar su pensamiento lógico matemático, a contar, a diferenciar mediante el rimo, la melodía y el contenido de cada canción.

EJERCICIOS DE RAZONAMIENTO

La lógica matemática es la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente empleando el pensamiento lógico, esta inteligencia, comúnmente se manifiesta cuando se trabaja con conceptos abstractos.

Por esta razón proponemos ejercicios de razonamiento lógico matemáticos orientados a que el niño y la niña aprendan divirtiéndose, de tal manera que esa adquisición lógica no sea una frustración más.

Con la aplicación de los ejercicios de razonamiento los niños al superar los obstáculos del pensamiento lógico, comienzan a construir conceptos abstractos y operaciones, a desarrollar habilidades que muestran un pensamiento más lógico, al justificar sus respuestas con más de dos argumentos ya sea por: compensación, cuando descentraliza al operar mentalmente en dos dimensiones al mismo tiempo para que una compense la otra; identidad, que implica la conservación al incorporar la equivalencia en la justificación; reversibilidad, cuando invierte una acción física para regresar el objeto a su estado general.

Los procesos mentales anteriormente expresados a partir de la reversibilidad facilitan el análisis lógico en la interrelación social con otros sujetos, esto unido a la conservación, permite la integración de datos aparentemente contradictorios e impulsan al niño para llegar a las nociones lógico-matemáticas complejas



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



relacionadas a elementos concretos como lo son: conservación de números, cantidad, peso y volumen.

Desde esta representación del progreso evolutivo del niño, el currículo de Educación Básica origina un encuentro sólido entre la teoría y la práctica al encajar los ejes transversales en acción constante entre los contenidos de las áreas. Entonces puede verse el desarrollo cognoscitivo, cuando observa como eje transversal el "Desarrollo del pensamiento", aplicado en las áreas curriculares. En esta etapa del desarrollo del pensamiento preciso al razonar lógicamente para resolver problemas optimiza su acción en el proceso.

Incumbe a la escuela enseñar un nuevo establecimiento moral que descentre a los niños de su ego y los vuelque hacia el otro como solución a los problemas sociales. Para ello, la escuela debe ser transformada, adquirir su autonomía y trabajar por proyectos flexibles sujetos a evaluación continua. Sólo así, por intermedio de la escuela, se transforma la sociedad



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



UNIDAD 1

JUEGOS

DIDÁCTICOS

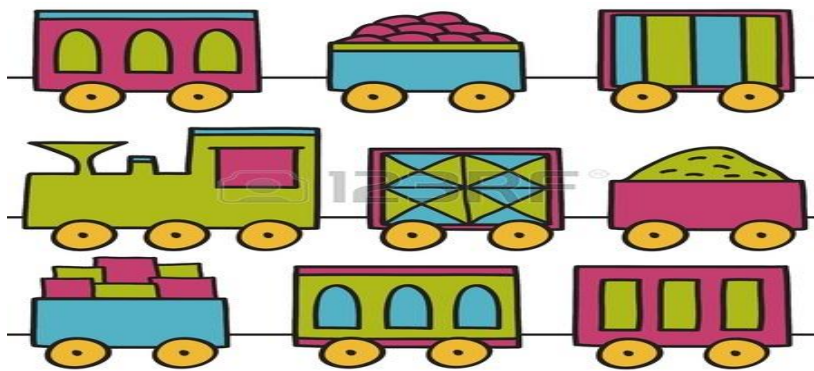




CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



JUEGO N° 1 “ARMANDO EL TRENCITO”



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=imagenes+de+trencitos>



DESCRIPCIÓN GENERAL

¿Qué haremos?

Jugaremos “Al trencito” en grupos de niños y niñas, con cartones de diferentes colores, siguiendo las instrucciones dadas por la docente.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Organizar y formar secuencias con las cajas de colores formando un trencito y desarrollar el razonamiento lógico matemático.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Cajas de cartones pequeños, piola, pintura y brocha.



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

Se recomienda jugar durante 30 minutos para que los niños tengan la facilidad para jugar.



DESARROLLO DEL JUEGO

La maestra dará las indicaciones a los niños en el aula.

Luego saldrá al patio, con los materiales

¿Cómo lo haremos?



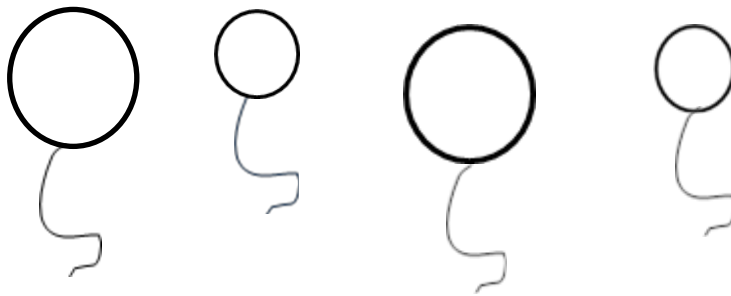
- 1.- Antes de empezar el juego la maestra les contará una historia inventada relacionada con el trencito.
- 2.- La maestra colocará en diferentes partes del patio las cajas de cartón de diferentes colores.
- 3.- Luego formará grupos de trabajo dependiendo el número de niños y niñas.



- 4.- La maestra empezará a decirles a los niños que formaran un trencito de varios colores con las cajas, primero buscaremos cajas de color amarillo.
- 5.- Una vez que los niños tienen la caja de color amarillo empezarán buscar otro de color verde y armarán los primeros vagones uniéndoles con un pedazo de cuerda.
- 6.- La maestra irá ayudándoles a cada uno de los grupos a formar el trencito repitiendo los dos primeros colores.
- 7.- Cada uno de los grupos observarán los trencitos formados e irán repitiendo los colores que están formados vagones.
- 8.- La maestra con los niños y niñas regresarán al aula y les entregará una hoja de evaluación.

Evaluación

Pinte de  los globos grandes y de  los pequeños.



Pinte siguiendo el patrón.





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Identifica colores			
Forma secuencias			
Ejecuta secuencias			
Sigue el patrón			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



JUEGO N° 2 “VAMOS A PESCAR”



Fuente: www.google.com.ec/search?q=pescados+de+fomi&



DESCRIPCIÓN GENERAL

¿Qué haremos?

Jugaremos “Vamos a pescar” en grupos de niños y niñas con peces de fomix de varios colores.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Ordenar y formar secuencias con peces de varios colores para desarrollar el razonamiento lógico matemático.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Pescados elaborados en fomix o cartón cartulina de varios colores, papel celofán de color azul para simular el agua.



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

Se recomienda jugar durante 30 a 40 minutos para que los niños puedan disfrutar y facilitar su desenvolvimiento.



DESARROLLO DEL JUEGO

¿Cómo lo haremos?

- 1.- Formar grupos de niños y niñas en el aula.
- 2.- Colocar el papel celofán en distintos lugares del aula y luego los peces de fomix sobre el papel
- 3.- Entregar a los niños las cañas de pescar, la maestra les indicará como van a ir pescado los niños de cada grupo.
- 4.- Colocar los pescados en el pizarrón de cada uno de los grupos.
- 5.- Al terminar de pescar, los niños regresarán a sus pupitres.
- 6.- La maestra pedirá a cada uno de los grupos que pase un niño ordenadamente para que realice lo que la maestra le indica (formar secuencias de colores)
- 7.- Realizar la técnica de lluvia de ideas de acuerdo al juego realizado, para que los niños desarrollen sus destrezas de razonamiento.
- 8.- Realizar la evaluación



Evaluación

Recorta, pega y completa la secuencia

Activity area for a sequence completion task. It contains two rows of illustrations. The first row has a blue crab, a blue fish, and a green turtle, followed by three empty circles. The second row has a brown crab, an orange fish, and a pink crab, followed by three empty circles.

Elaborado por: Zoveida Camacho



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Ficha de Evaluación

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Identifica los animalitos que sigue la secuencia			
Forma secuencias con su razonamiento			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



JUEGO N° 3 “ADIVINA LA FIGURA ESCONDIDA”



Fuente: <https://www.google.com.ec/figuras>



DESCRIPCIÓN GENERAL



¿Qué haremos?

Jugaremos a “La figura escondida” niños y niñas bloques lógicos.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Reconocer las figuras por su color para relacionar con objetos del aula.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Bloques lógicos de varios colores, caja



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

Se recomienda jugar durante 30 minutos para que los niños y niñas manipulen los materiales.



DESARROLLO DEL JUEGO

¿Cómo lo haremos?

- 1.- La maestra colocará los bloques lógicos en la mesa frente a los niños y niñas.
- 2.- Pedir que observen y nombre los bloques con su respectivo color
- 3.- Solicitar a los niños que coloquen las figuras dentro de la caja, la maestra esconderá un bloque lógico sin que los estudiantes lo miren y colocará en un lugar que sea visible para que sea encontrada.
- 4.- La maestra dirá haré magia, haré desaparecer un bloque lógico.
- 5.- Luego la maestra sacará todas las pizas y les dirá a los estudiantes que nombren las piezas con su respectivo color



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



6.- Al terminar de sacar las piezas preguntará ¿Faltan piezas? ¿Qué pieza ha desaparecido y que color? , luego solicitará a los niños y niñas que ayuden a buscar la pieza desaparecida, en caso de no encontrar la maestra les ayudará.

7.- Al encontrar la pieza en el niño o niña nombra el color y la pieza encontrada y será el ganador o ganadora.



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Ficha de Evaluación

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Identifican los bloques por su color			
Identificaron la piza que escondida			
Identificó el color de la pieza escondida			

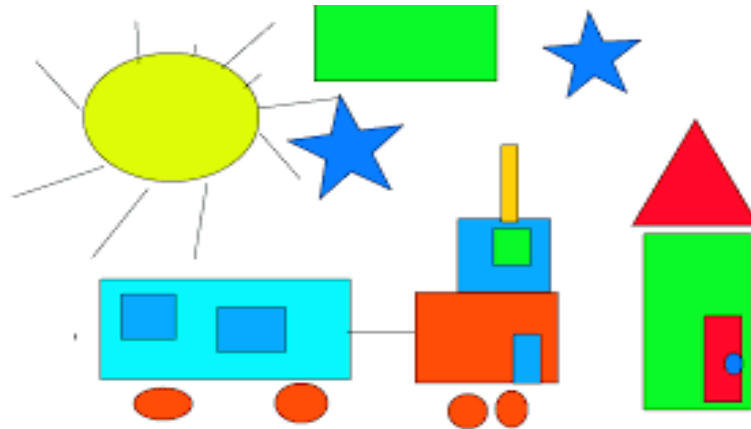
Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



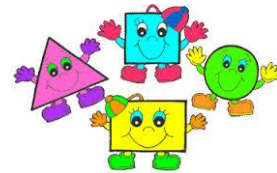
JUEGO N° 4 "EL ROMPECABEZA"



Fuente: <https://www.google.com.ec/formas>



DESCRIPCIÓN GENERAL



¿Qué haremos?

Se jugará con los niños y niñas a armar rompecabezas de figuras geométricas siguiendo las instrucciones verbales que les dará la maestra.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Arma formas con figuras geométricas



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Figuras geométricas de cartulina o fomix de tamaño de que se pueda colocar en la mesa de los niños y niñas, se sugiere usar el cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo.



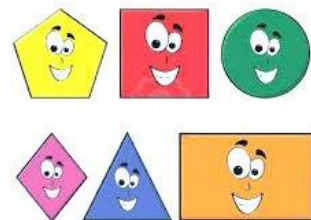
TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

Se recomienda jugar durante 30 a 40 minutos para que los niños y niñas manipulen los materiales y desarrollen su razonamiento lógico matemático



DESARROLLO DEL JUEGO



¿Cómo lo haremos?

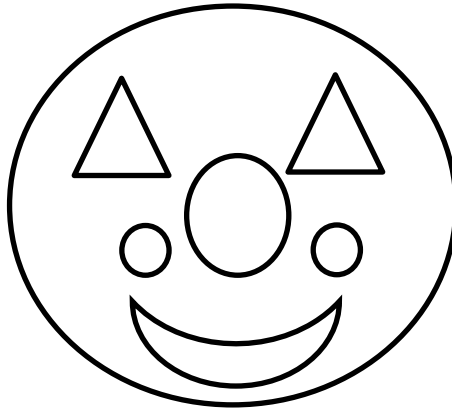
- 1.- Realizar la técnica de lluvia de ideas. ¿Pueden armar rompecabezas? ¿Han armado rompecabezas de figuras geométricas?
- 2.- La maestra da las indicaciones a los niños y niñas.
- 3.- Les forma en parejas para trabajar.
- 4.- Entrega a cada una de las parejas las figuras geométricas, al terminar de entregar La maestra solicitará a los niños que se imagines como es su casa.
- 5.- La maestra solicitará a los niños y niñas que armen la casa que se imaginaron.



- 6.- Al terminar de armar, la maestra pedirá a sus estudiantes que ordenadamente observen las casar armados por sus compañeros.
- 7.- Luego realizara varias preguntas como: ¿Todas las casitas eran iguales? Tenían las figuras idénticas?, así sucesivamente.
- 8.- Al terminar con las preguntas, formar grupos de 4 o 5 niños, la maestra irá dando instrucciones para que ellos formen diferentes figuras.
- 9.- Luego de terminar el juego, la maestra solicitará a los niños utilizar la imaginación y que ellos forme una figura, mientras la maestra irá observando a cada uno de los grupos para ver quien tiene dificultad en armar una figura.

Evaluación

Recorte las figuras geométricas, coloque donde corresponde y arme la figura.



Forme una figura con las figuras geométricas

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Ficha de Evaluación

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Reconoce las figuras geométrica y arma la figura.			
Identifica las figuras por su nombre			
Arma formas con las figuras geométricas.			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



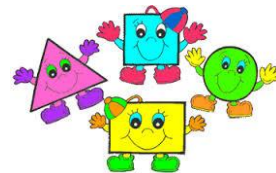
JUEGO N° 5 “RECOLECTEMOS PIEDRITAS”



Fuente: <https://www.google.com.ec/rocas>



DESCRIPCIÓN GENERAL



¿Qué haremos?

Jugaremos con los niños y niñas a buscar piedritas por el entorno escolar o fuera de la institución con las instrucciones verbales que les dará la maestra.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Formar figuras con objetos y diferentes colores



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Piedritas del entorno de diferentes tamaños, temperas, pincel, frascos



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

Se recomienda jugar durante 40 minutos para que los niños y niñas puedan recolectar y pintar las piedritas.



DESARROLLO DEL JUEGO

¿Cómo lo haremos?

La maestra les dirá a sus estudiantes que saldrán de paseo por el jardín en busca de piedritas, si no hay en el jardín se puede salir a recolectar a un lugar cercano.

- 1.- La maestra formara grupos de trabajo, dará las explicaciones antes de salir.
- 2.- Los niños salen del aula y la maestra les va dando instrucciones para que recolecten las piedritas,
- 3.- Luego de recolectar las suficientes piedritas, regresarán al aula, la maestra realizará varias preguntas, ¿Si les gusto el paseo? ¿Cómo han sido las piedritas?
¿Las piedritas son suaves o duras?
- 4.- La maestra entregara temperas de varios colores a los grupos para que pinte, al terminar de pintar, dejarán que se seque.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



- 5.- Realizarán el aseo de los materiales y el aseo de los niños y niñas.
- 6.- Al regresar al aula los niños la maestra entregará varios frascos y los niños realizarán la clasificación de las piedritas por su color y tamaño con las instrucciones que le da la maestra.
- 7.- Realizar y resolver problemas fáciles para los niños.

Forme un triángulo con las piedritas de color amarillo, forme un cuadrado con las piedritas de color rojo.



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Ficha de Evaluación

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Recolectó las piedritas solicitadas			
Pintó de los colores solicitados			
Clasificó las piedritas de acuerdo al color y tamaño			
Formó las figuras con los colores correspondientes.			

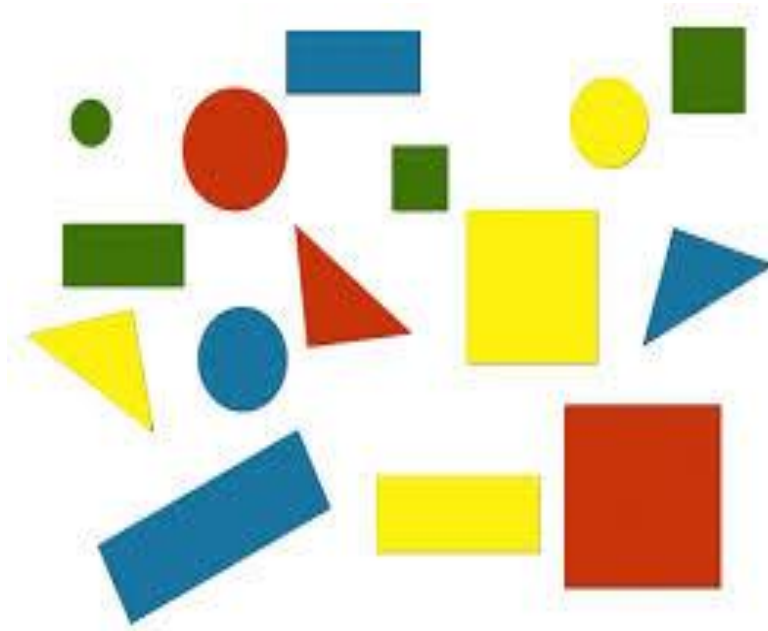
Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



JUEGO N° 6 "ENSALADA DE FIGURAS"



Fuente: <https://www.google.com.ec/figuras>



DESCRIPCIÓN GENERAL

¿Qué haremos?

Jugaremos a la ensalada de figuras con los niños y niñas en grupos, sentados en un círculo con diferentes figuras geométricas.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Identificar la figura con el objeto



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Figuras geométricas de fomix de diferentes tamaños y de colores.



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

Se recomienda jugar durante 30 minutos.



DESARROLLO DEL JUEGO

¿Cómo lo haremos?

- 1.- La maestra entregara a cada niño una figura.
- 2.- Realizar preguntas a diferentes niños que figura es, de qué color.
- 3.- La maestra les solicitará a los niños a formarse en círculo con sus respectivas sillas, luego la retirara una silla.
- 4.- Invitará a sentarse y un niño o niña quedará de pie.
- 5.- Dar las instrucciones a los participantes, el niño que se quede sin asiento dirá la **frase ensalada de.....** y la maestra mencionará la característica de la figura, todos los participantes que tenga la figura se cambiarán de puesto, entonces el niño que esté de pie aprovechará para sentarse, así el niño que se quede sin asiento dirá la



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



frase nuevamente, si alguien dice la **frase ensalada loca** todos los niños se cambiaran de puestos.

6.- La maestra luego de terminado el juego realizará lluvia de ideas de acuerdo al juego.

Evaluación:

Dibuje objetos que se parecen al:



Una con líneas el objeto con su figura



Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Reconoce las figuras de acuerdo a sus características			
Identifica la figura con el objeto			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



UNIDAD 2

CANCIONES

NUMÉRICAS





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



CANCIÓN NUMÉRICA N° 1 "EL ELEFANTE"

¿Qué haremos?

Escucharemos y cantaremos la canción del elefante para identificar qué número está en la canción



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Reconocer el número 1 mediante la canción de los animales.



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Grabadora, CD, siluetas de los personajes de la canción, número 1 en cartulina o fomix.



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 30 minutos.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DEL CANSIÓN

- 1.- La maestra indicara a los estudiantes que van a escuchar una canción y que deben estar muy atentos.
- 2.- Luego de escuchar la canción realizará preguntas, nuevamente pondrá la canción y hará repetir la canción a los niños.
- 3.- Entregara una silueta de varios animales a cada uno de los niños.
- 4.- La maestra solicitará al niño que tenga el animalito de la canción colocar en el pizarrón.
- 5.- Contar ¿Cuántos elefantes hay? ¿Cuántas arañas? Y la maestra colocará el número 1 en el pizarrón.
- 6.- Solicita a los niños que relacionen el 1 con objetos que hay en el aula.

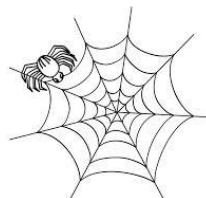
Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
y como veía que no se caía
fue a llamar a otro elefante.



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Marque con una x los animalitos de la canción

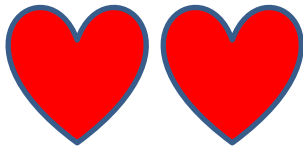




CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



Encierre los objetos que están uno solo



Ficha de Evaluación

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Mediante la canción reconoció el número 1			
Idéntica el 1 con los objetos que hay en el aula			
Relaciona la cantidad con los objetos.			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



CANCIÓN NUMÉRICA Nº 2 "EL 0, 1, 2,3"

¿Qué haremos?

Escucharemos y cantaremos la canción del 0, 1, 2,3 para identificar los números que están en la canción



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Relacionar la cantidad con las imágenes y aprender el número 0, 1, 2, 3



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Grabadora, CD



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 30 minutos.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DE LA CANCIÓN

- 1.- La maestra les hace escuchar la canción detenidamente
- 2.- Les hace formar en círculo a los niños y niñas les solicita que realicen la mímica de acuerdo a la canción.
- 3.- Hacer repetir la canción a los niños y niñas varias veces.
- 4.- Realizar preguntas relacionadas a la canción.

El cero es una rosca que dice “cómeme”
Si tú no te la comes, yo lo voy a coger

El uno es un soldado con una gran nariz
Parece resfriado, amén, Jesús, hachís.

El dos es un patito, nadando en una charca
Persigue a mamá pata porque se le escapa

El tres es un gusano que trabaja en el circo,
Baila sobre su cola, intentando dar un brinco.

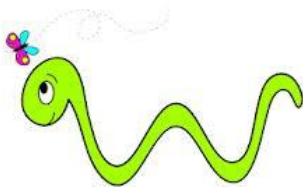
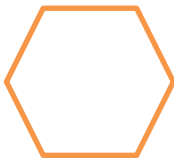


CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

Una con una línea su respectivo número con su objeto



La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



Ficha de Evaluación

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo alcanzar
Idéntica el 0,1,2,3 con los objetos que hay en el aula			
Relaciona la cantidad con los objetos.			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



CANCIÓN NUMÉRICA Nº 3 "EL 5"

¿Qué haremos?

Cantaremos la canción del 4, 5 para identificar los números que están en la canción



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Relacionar la cantidad con los objetos e identificar el número 5



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Grabadora, CD, números 5



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 30 minutos.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DE LA CANCIÓN

- 1.- La maestra solicitará a los niños formar grupos de 4 y 5 niños.
- 2.- Les hará escuchar la canción y les pedirá que al escuchar en la canción el número cuatro se sienten y el número cinco se den la vuelta.
- 3.- El grupo que se equivoque harán una penitencia, que se los realizará luego de haber terminado la actividad.
- 4.- La maestra solicitará a los estudiantes que regresen a sus puestos para cobrar las penitencias.

5 Ratoncitos

5 ratoncitos de colita gris,
mueven las orejas,
mueven la nariz,
1, 2, 3, 4,
corren al rincón,
porque viene el gato,
a comer ratón.

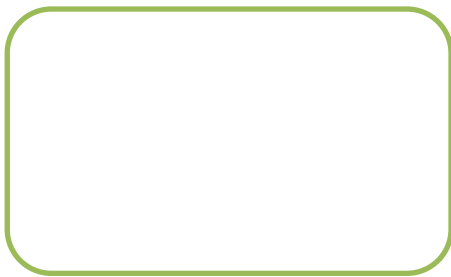


CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER

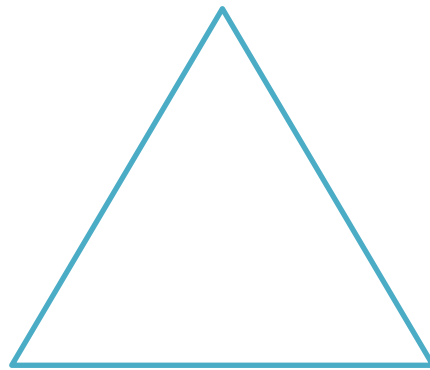
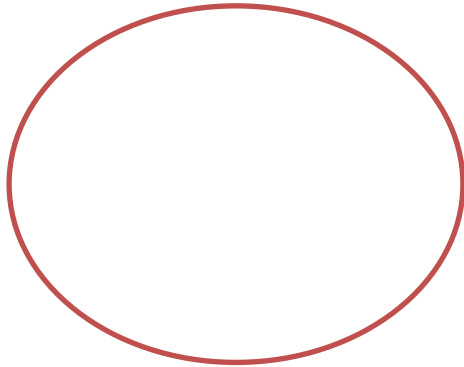


EVALUACIÓN

Forma conjuntos de 4 y 5 elementos



Recorta 4 objetos, pega en el círculo, 5 objetos y pega en el triángulo



Elaborado por: Zoveida Camacho

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo alcanzar
Identifica el 0,1,2,3,4,5 con los objetos que hay en el aula			
Relaciona la cantidad con los objetos.			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



CANCIÓN NUMÉRICA Nº 4 "LOS PECECITOS"

¿Qué haremos?

Cantaremos la canción de los números del 5 hasta el 0 para identificar en forma descendente.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Formar secuencias descendente de los 5 primeros numerales



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Grabadora, CD, números del 0 al 5



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 30 minutos.



DESARROLLO DE LA CANCIÓN

- 1.- La maestra les solicitará a los estudiantes que formen un círculo y les indicará que pongan mucha atención al escuchar la canción.
- 2.- Luego de formar el círculo, la maestra pondrá la canción y les hará escuchar dos veces.
- 3.- La maestra realizará el juego del pun que se trata que pasará por cada niño por objeto y cuando la maestra dice pun el niño o niña que tenga el objeto responderá a la pregunta que le haga la maestra
 - ¿Qué animalito estaba en la canción?
 - ¿En qué lugar viven?
 - ¿Qué números de pececitos había?
- 4.- Los niños regresarán a los asientos, luego la maestra entregará diferentes números, colocará en el pizarrón una silueta de forma de laguna con 5 pescaditos.
- 5.- La maestra cantará la canción y realizará una actuación de acuerdo a las frases de la canción ejemplo: 5 pececitos nadaban y nadaban, vino un tiburón y a uno se comió, la maestra sacará al pescadito de la laguna y solicitará a los niños que cuenten cuantos peces le quedo.
- 6.- Luego de contar el niño o niña que tenga el número 5 la maestra solicitará que le coloque en el pizarrón.
- 7.- La maestra realizará la misma actividad como la del numeral 5 repetirá hasta que no queden nada de peces en la laguna.



Los pececitos

5 pececitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.
4 pececitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.
3 pececitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.
2 pececitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y a uno se comió.
1 pececito nadaba y nadaba,
vino un tiburón y a uno se comió.
0 pececitos nadaban y nadaban,
vino un tiburón y de hambre se murió.

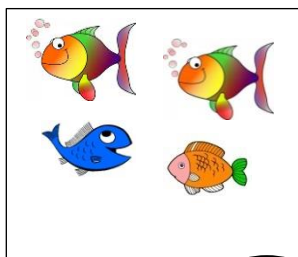


Fuente: google.com.ec.pescaditos

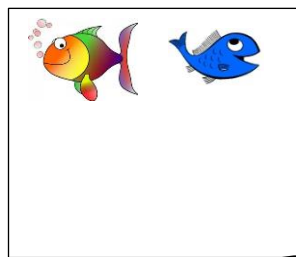


EVALUACIÓN

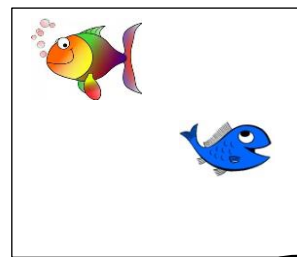
Cuente y dibuje los pescaditos que faltan



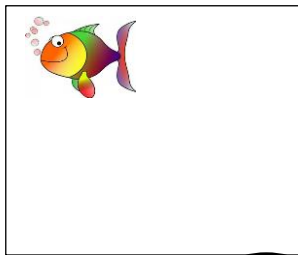
5



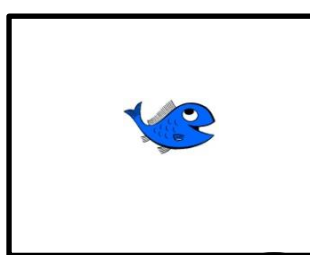
4



3



2



1



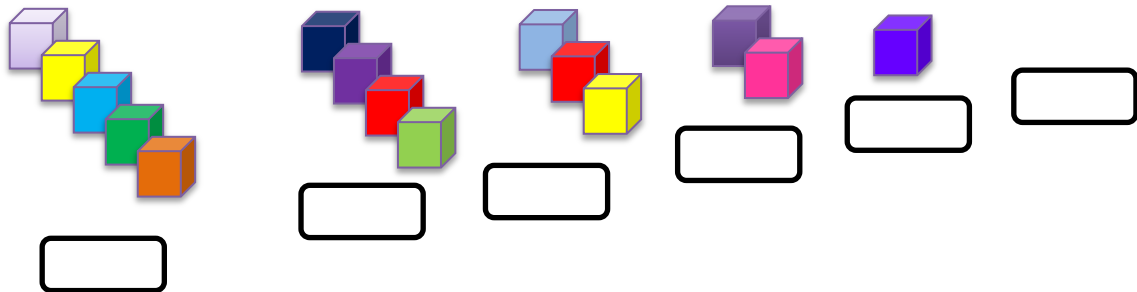
0



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



Cuenta y escriba el numeral que corresponda.



Fuente: www.google.com.ec-imágenes de cuadritos de colores

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Cuenta los elementos			
Identifico los números de 5 al 0			
Forma una secuencia del 5 al 0			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



CANCIÓN NUMÉRICA Nº 5 "LOS NÚMEROS"

¿Qué haremos?

Cantaremos la canción de los números para identificar del 1 al 10.



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Identificar los números del 1 al 10 cantando



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Grabadora, CD



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 30 minutos.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DE LA CANCIÓN

- 1.- La maestra solicitará a los niños a escuchar la canción, luego de escuchar repetir la canción varias veces hasta que los niños puedan memorizar y realizar las mímicas de acuerdo a lo que la maestra hace.
- 3.- Los niños y niñas se formarán en grupos de 1, 2, 3 así sucesivamente hasta formar grupos de 10 niños.
- 4.- Luego de formar los grupos escuchar la canción y hacer lo que dice niños o niñas ejemplo 1, 2,3 marcharemos al revés los grupos de 1, 2,3 y realizarán la marcha al revés.
- 5.- Lo mismo de la actividad anterior harán con los demás números, la maestra luego de terminar solicitará a los niños que cuenten sus experiencias y que números nomas estaban en la canción

LOS NUMEROS

Ahora empieza el juego vamos todos a contar.
Del uno hasta el diez yo quiero practicar.
Los cuento cada día divertida travesía y para
Aprender comienzo a cantar.
Uno, dos y tres marchemos al revés,
Cuatro, cinco y seis caminando como el juey.
Siete, ocho y nueve, yo sé que tú si puedes.
Luego el diez, luego el diez contemos otra vez.



Fuente: www.google.com.ec/+numeros



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

Cuente los elementos y una con una línea el numeral correspondiente.



8



9



1



3



7



2



4



10



6



La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
Cuenta los elementos			
Relaciona los elementos con el numeral			
Identifica los números del 1 al 10			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



UNIDAD 3

EJERCICIOS DE RAZONAMIENTO





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EJERCICIO DE RAZONAMIENTO N°1

LABERINTO LA OVEJITA

¿Qué haremos?

Ayudaremos a la ovejita a llegar a su hierba



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Ejecutar el laberinto de la ovejita para desarrollar el razonamiento lógico matemático por medio de la percepción.



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Hojas, lápiz o colores, semillas, goma



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 15 a 20 minutos en cada uno de los ejercicios.



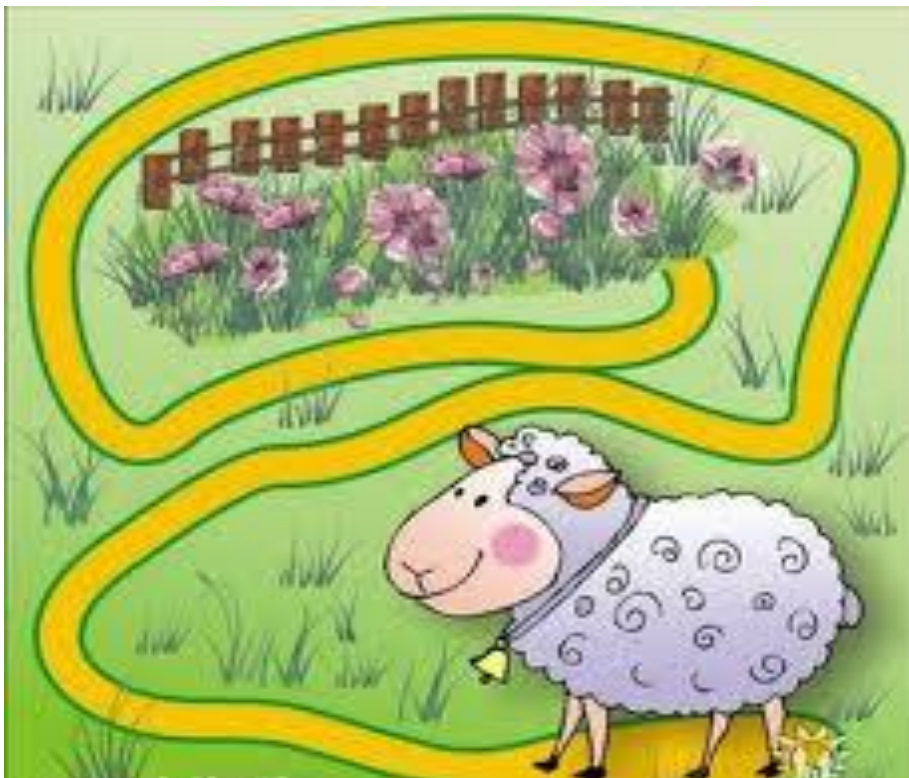
CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DEL LABERINTO

- 1.- La maestra les contara pequeñas historias a los niños relacionados a los diferentes laberintos. (Cuento de la ovejita con ingenio de las maestra)
- 2.- Solicita a los niños y niñas que ellos cuenten experiencias si han tenido con las ovejas
- 3.- Luego la maestra entregara a cada niño hojas con el laberinto, solicitará que observen detenidamente y encuentren el camino para llegar al objetivo de acuerdo al ejercicio
- 4.- La maestra aplicara estos ejercicios cada día o los días que vea conveniente de acuerdo como los niños vayan desenvolviéndose.

Haga puntitos de colores en el camino de la ovejita hacia la hierba.



Fuente: www.google.com/search?q=laberintos&ie=utf-8&oe=utf-8



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Identifica el camino para llegar a su meta			
Relaciona el inicio y el final de trayectoria			
Ejecuta el laberinto			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EJERCICIO DE RAZONAMIENTO N°2

LABERINTO EL PERRITO

¿Qué haremos?

Ayudaremos al perrito para llegar a su huesito



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Realizar el ejercicio de laberinto para desarrollar el razonamiento lógico matemático por medio de la percepción.



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Hojas, lápiz o colores, semillas, goma



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 15 a 20 minutos en cada uno de los ejercicios.



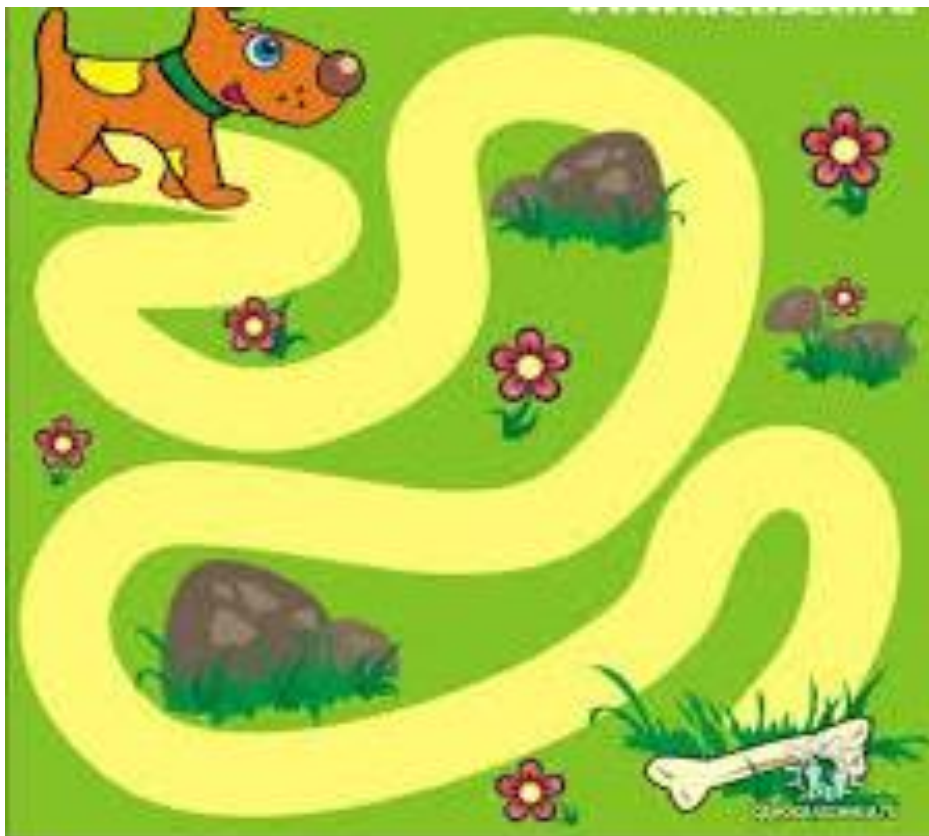
CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DEL LABERINTO

- 1.- La maestra les contara pequeñas historias a los niños relacionados a los diferentes laberintos. (Cuento del perrito con ingenio de las maestra)
- 2.- Solicita a los niños y niñas que cuenten ellos experiencias si han tenido con los perritos
- 3.- Luego la maestra entregara a cada niño hojas con el laberinto, solicitará que observen detenidamente y encuentren el camino para llegar al objetivo de acuerdo al ejercicio
- 4.- La maestra aplicara estos ejercicios cada día o los días que vea conveniente de acuerdo como los niños vayan desarrollándose.

Con el lápiz señale el caminito del perrito para que llegue a su huesito



Fuente: www.google.com/search?q=laberintos&ie=utf-8&oe=utf-8



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Identifica el camino para llegar a su meta			
Relaciona el inicio i el final de trayectoria			
Hace los laberintos			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EJERCICIO DE RAZONAMIENTO N°3

LABERINTO EL CONEJITO

¿Qué haremos?

Guiar al conejito a llegar a su zanahoria



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Completar el laberinto del conejito para desarrollar el razonamiento lógico matemático por medio de la percepción.



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Hojas, lápiz o colores, semillas, goma



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 15 a 20 minutos en cada uno de los ejercicios.



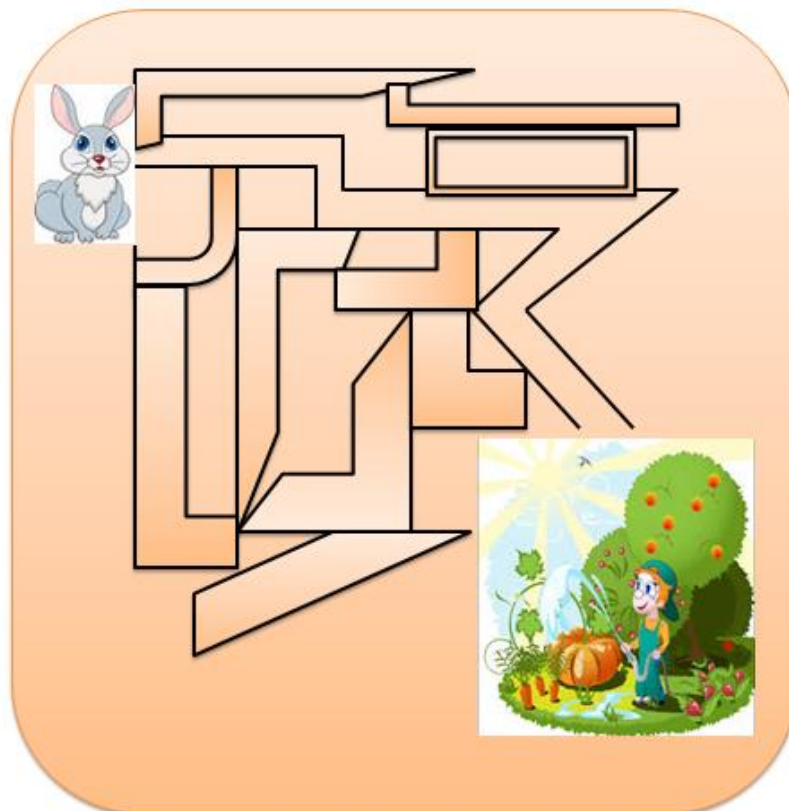
CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DEL LABERINTO

- 1.- La maestra les contara pequeñas historias a los niños relacionados a los diferentes laberintos. (Cuento del conejito con ingenio de las maestra)
- 2.- Solicita a los niños y niñas que cuenten ellos experiencias si han tenido con los conejos
- 3.- Luego la maestra entregara a cada niño hojas con el laberinto, solicitará que observen detenidamente y encuentren el camino para llegar al objetivo de acuerdo al ejercicio
- 4.- La maestra aplicara estos ejercicios cada día o los días que vea conveniente de acuerdo como los niños vayan desarrollándose.

Ayuda al conejito a llegar a su zanahoria



Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Identifica el camino para llegar a su meta			
Relaciona el inicio y el final de trayectoria			
Completa el laberinto			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EJERCICIO DE RAZONAMIENTO N°4

LABERINTO EL SAPITO

¿Qué haremos?

Dirigir al sapito en su camino para llegar a su laguna



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Ejecutar el laberinto del sapito para desarrollar el razonamiento lógico matemático por medio de la percepción.



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Hojas, lápiz o colores, semillas, goma



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

El tiempo que se realizará esta actividad es de 15 a 20 minutos en cada uno de los ejercicios.



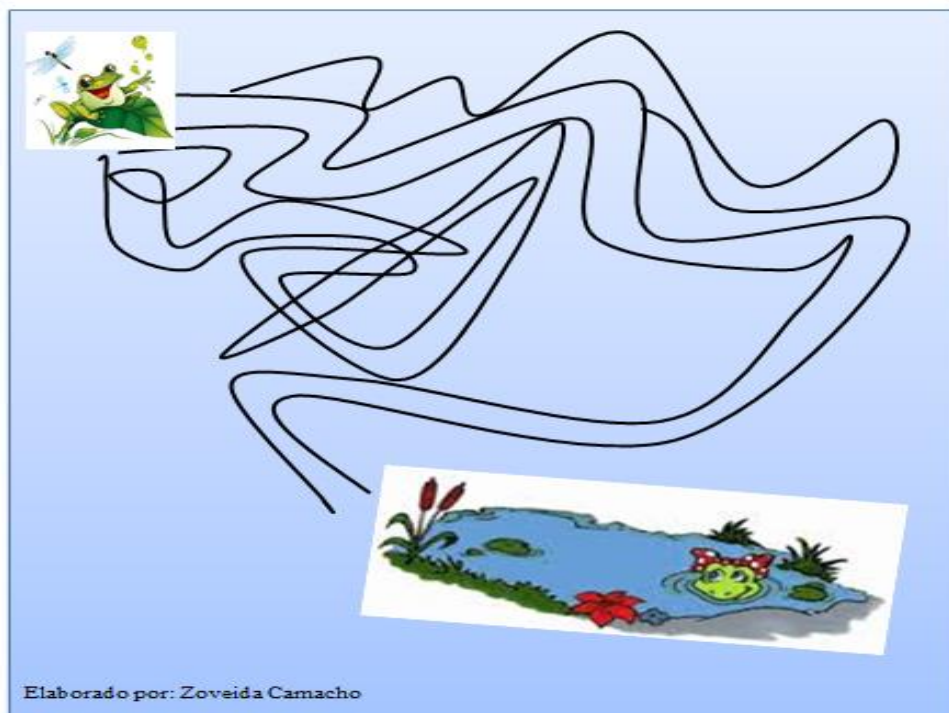
CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



DESARROLLO DEL LABERINTO

- 1.- La maestra les contara pequeñas historias a los niños relacionados a los diferentes laberintos. (Cuento del sapito con ingenio de las maestra)
- 2.- Solicita a los niños y niñas que cuenten ellos experiencias si han tenido con los sapitos
- 3.- Luego la maestra entregara a cada niño hojas con el laberinto, solicitará que observen detenidamente y encuentren el camino para llegar al objetivo de acuerdo al ejercicio
- 4.- La maestra aplicara estos ejercicios cada día o los días que vea conveniente de acuerdo como los niños vayan desenvolviéndose.

Haga bolitas de papel crepe de color verde y señala el camino del sapito para llegar a la laguna



Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Reconoce el camino para llegar a su meta			
Relaciona la trayectoria con las dificultades			
Ejecuta el laberinto			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EJERCICIO DE RAZONAMIENTO N°5

LABERINTO EL PATITO

¿Qué haremos?

Dirigir al patito por el camino que llegue donde su mamá



PROPÓSITO

¿Qué aprenderemos?

Efectuar el laberinto del patito para desarrollar el razonamiento lógico matemático por medio de la percepción.



MATERIALES

¿Qué necesitamos?

Hojas, lápiz o colores, goma, lentes



TIEMPO

¿Cuánto dura la actividad?

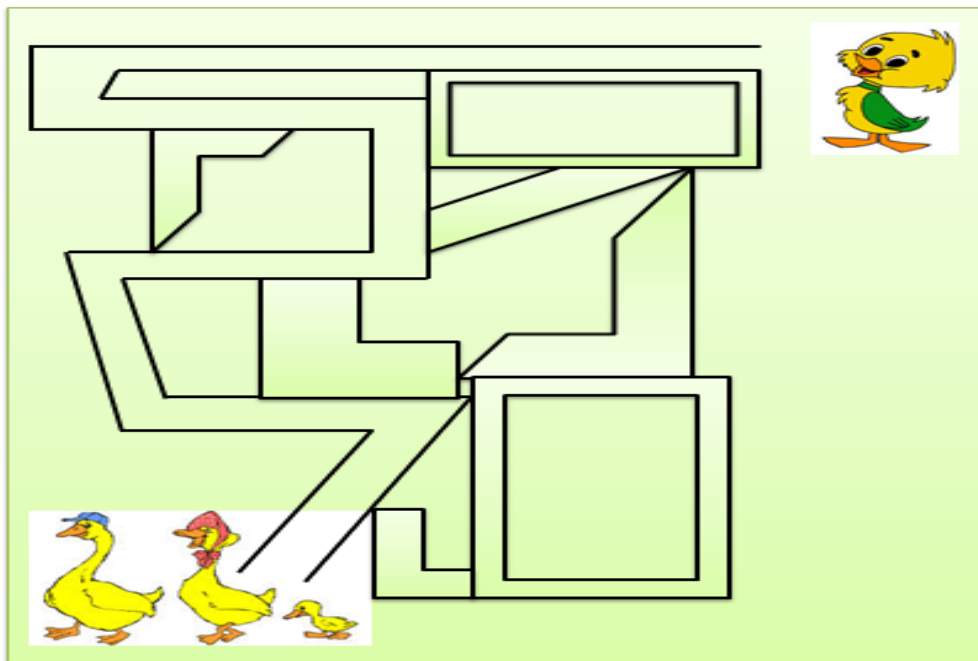
El tiempo que se realizará esta actividad es de 15 a 20 minutos en cada uno de los ejercicios.



DESARROLLO DEL LABERINTO

- 1.- La maestra les contara pequeñas historias a los niños relacionados a los diferentes laberintos. (Cuento del patito con ingenio de las maestra)
- 2.- Solicita a los niños y niñas que cuenten ellos experiencias si han tenido con los patitos
- 3.- Luego la maestra entregara a cada niño hojas con el laberinto, solicitará que observen detenidamente y encuentren el camino para llegar al objetivo de acuerdo al ejercicio
- 4.- La maestra aplicara estos ejercicios cada día o los días que vea conveniente de acuerdo como los niños vayan desarrollándose.

Busca el camino del patito para que llegue donde su mamá y pegue lenteja





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



EVALUACIÓN

La evaluación será diagnóstica y de proceso utilizando la técnica de la observación y su respectivo instrumento que es la ficha de observación.

Indicadores	Domina	Alcanza	Próximo Alcanzar
Analiza el camino para llegar a su meta			
Relaciona el inicio y el final de trayectoria			
Efectúa el laberinto			

Elaborado por: Zoveida Camacho



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



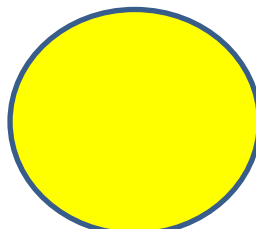
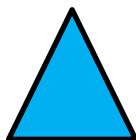
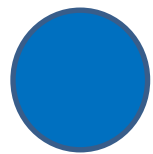
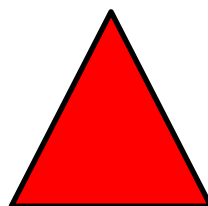
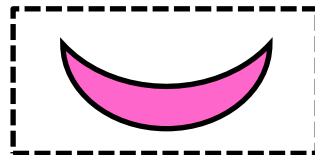
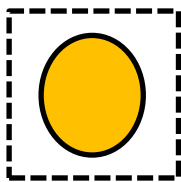
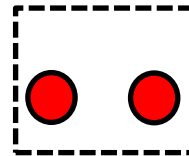
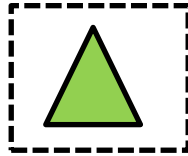
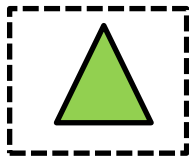
RECORTABLES



Evaluación 2



Evaluación 3





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



BIBLIOGRAFÍA

<https://www.google.com.ec/search?q>

www.google.com/search?q=laberintos&ie=utf-8&oe=utf-8

www.google.com.ec/+numeros

www.google.com.ec/figuras

www.google.com.ec/rocas

<https://www.google.com.ec/formas>

<https://www.google.com.ec/figuras>

www.google.com.ec/search?q=imagenes+de+trencitos

Camacho, Zoveida, evaluaciones laberintos



CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER

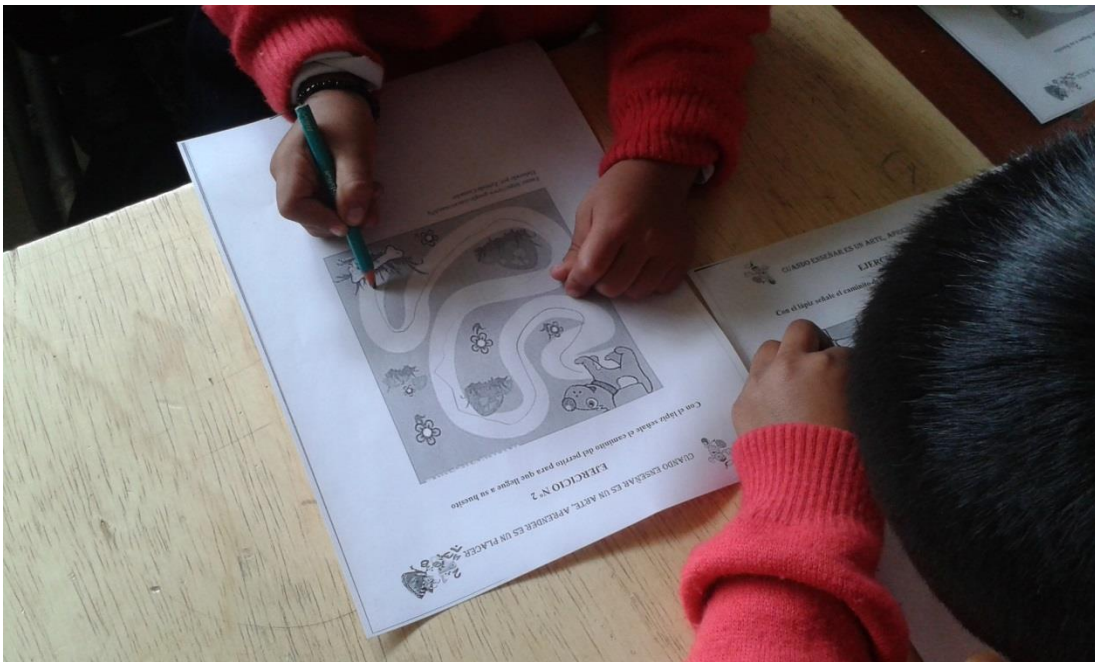


ANEXOS MOMENTOS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER





CUANDO ENSEÑAR ES UN ARTE, APRENDER ES UN PLACER



“Si quieres trabajadores creativos, dales tiempo suficiente para jugar”.

John Cleese