



**UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**



**GUÍA DIDÁCTICA
DE JUEGOS TRADICIONALES
“ME DIVIERTO JUGANDO”
PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA
LÓGICO MATEMÁTICA**



2015



AUTORA:
Dary Ruby Ceballos Valenzuela

COAUTORA:
M.Sc. TATIANA FONSECA M.



ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁGINAS
ÍNDICE GENERAL	2
OBJETIVOS	5
FUNDAMENTACIÓN	5
JUEGOS GRUPALES	8
Ejercicio N° 1. El Gato y El Ratón	10
Ejercicio N° 2. La Gallina Ciega	12
Ejercicio N° 3. Las Canicas	14
Ejercicio N° 4. Escondite	16
Ejercicio N° 5. El Trompo	18
Ejercicio N° 6. La Cuerda	20
Ejercicio N° 7. La Soga	22
Ejercicio N° 8. Los Ensacados	24
Ejercicio N° 9. El Pan Quemado	26
Ejercicio N° 10. La Rayuela	28
JUEGOS POPULARES	30
Ejercicio N° 1. El Baile de las Sillas	31
Ejercicio N° 2. El Baile de la Escoba	33
Ejercicio N° 3. La Carretilla	35
Ejercicio N° 4. Las Ollitas	37
Ejercicio N° 5. La Cebollita	39
Ejercicio N° 6. Las Estatuas	41
Ejercicio N° 7. El Baile del Tomate	43
Ejercicio N° 8. El Juego de las Frutas	45
Ejercicio N° 9. El Lobo	47
Ejercicio N° 10. El Florón Florón	49





JUEGOS DE MEMORIA

51

Ejercicio N° 1. Los Cuadros

52

Ejercicio N° 2. El Sombrero y los Números

54

Ejercicio N° 3. Ronda de Colores

56

Ejercicio N° 4. La Canica Oculta

58

Ejercicio N° 5. Ronda Agua de Limón

60

Ejercicio N° 6. Objetos Escondido

62

Ejercicio N° 7. El Caminito de las Figuras Geométricas

64

Ejercicio N° 8. El Teléfono Descompuesto

66

Ejercicio N° 9. Ronda Musical

68

Ejercicio N° 10. Contar el Número de Sonidos de Cambio de la lera D por la letra R

70





PRESENTACIÓN

En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como una metodología a la vez como una herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula de preescolar.

En el nivel de educación inicial, existen una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegable que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales.

Los juegos tradicionales son importantes para su rescate ya que de ellos una país tiene tradición puesto que vienen a dar un giro en la formación del ser humano con sus costumbres y hábitos que no se olvidan y son pasada de una generación a otra por nuestros antepasados, desde un inicio estos juegos tienen una forma peculiar de hacer divertir a las personas de todas las edades. Tomando en cuenta que es una forma de recreación que inclusive los niños pueden realizarlos, siempre debe de estar el docente orientando y guiando estos juegos pueden ser modificados de acuerdo a las necesidades e interés de los niños, puesto que ellos son fundamentales en la educación y formación de nuestros alumnos, para que en ellos se desarrolle todas sus habilidades motoras intelectuales cognitiva de una manera sencilla y divertida. Es aquí donde el niño pone sus capacidades intelectuales desarrollando en ellos su pensamiento lógico para determinar una situación y resolverlo de acuerdo a su interés de participación, lo cual es utilizado en sus estudios y en la preparación de sus tareas escolares.





OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar la inteligencia lógico- matemática mediante la aplicación de juegos tradicionales para fortalecer el proceso de aprendizaje.

Objetivos específicos

Facilitar juegos grupales en miras de contribuir al desarrollo de la inteligencia lógico matemática y el fortalecimiento de la matemática.

Utilizar juegos populares para lograr la recreación infantil y el desarrollo de la inteligencia lógico –matemático.

Aplicar juegos de memoria para el desarrollo cognitivo de la inteligencia lógico – matemática-

FUNDAMENTACIÓN

La clase de Matemática

Partimos de la idea de plantear en el aula situaciones en las que los alumnos “hagan Matemática”, es decir elaboren estrategias propias, utilicen las representaciones que consideren adecuadas, discutan con sus pares, expliquen sus ideas, den razones de sus procedimientos y resultados, confronten sus producciones con las de otros, acepten críticas y otros puntos de vista. Para generar una actividad de este tipo, el planteo de problemas es un recurso de aprendizaje privilegiado, y los juegos, un contexto para el





planteo de problemas. El clima de aula deberá ser de respeto de las ideas ajenas, de estímulo a la participación activa y de consideración de los errores como parte del aprendizaje. En este marco, los materiales de trabajo son un soporte de las situaciones de enseñanza planificadas y no un instrumento de enseñanza en sí mismos. Juegos en Matemática.

El uso del juego en el aula

Los juegos poseen la ventaja de interesar a los alumnos, con lo que, en el momento de jugar, se independizan relativamente de la intencionalidad del docente y pueden desarrollar la actividad, cada uno a partir de sus conocimientos. Pero la utilización del juego en el aula debe estar dirigida a su uso como herramienta didáctica: jugar no es suficiente para aprender. Según el propósito que se proponga, el docente elegirá el material y/o lo adaptará en función del contenido a enseñar. Luego, es necesario que organice el grupo y vaya conduciendo la clase en etapas sucesivas en relación con cada juego.

- El docente organizará la clase en grupos, proporcionándoles –junto con el material– las reglas correspondientes al juego y los roles que cada uno asumirá durante su desarrollo.

Es importante tener en cuenta que todos los integrantes del grupo deben participar activamente del juego, desde el punto de vista cognitivo, pudiendo incluso abarcar más de un rol (por ejemplo, en un juego de cartas, repartir y jugar, y no sólo repartir para que los demás jueguen).

- Cada grupo jugará el juego hasta terminar. El docente recorrerá la clase aclarando las dudas que pudieran aparecer respecto de las reglas del juego. Aquí conviene destacar que el juego y los grupos deben estar armados de modo que sea posible hacer un cierre en común.





- Luego se planteará un momento de reflexión sobre el desarrollo del juego: qué estrategias utilizó cada uno, si todos jugaron de la misma manera, si se detectó alguna estrategia más eficiente que otras dentro de las utilizadas, etc. Incluso es posible plantear aquí, según la intencionalidad original del docente, algunas preguntas que lleven a los alumnos a reflexionar sobre el contenido particular que se ha querido trabajar con el juego planteado.
- Esta última discusión deberá tener un cierre en el que el docente destaque sintéticamente los contenidos trabajados. Esta última etapa de cierre está íntimamente ligada a la intencionalidad didáctica de la actividad planteada, a los contenidos que se han querido trabajar y al alcance logrado por la producción de los diferentes grupos respecto de este contenido. El cierre permite al docente presentar las denominaciones, representaciones y relaciones con otros conocimientos considerados válidos en Matemática de los conocimientos utilizados durante el juego. A su vez, permite que los alumnos tomen conciencia de que han logrado un nuevo aprendizaje y reconozcan en forma explícita las relaciones de lo nuevo con lo conocido.





JUEGOS GRUPALES



Debe señalarse que, la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente – alumno que se establece en el nivel de Preescolar esta obviamente marcada por las Ejercicios que programa el educador para "ganar" la atención del alumno.

¿Por qué son importantes?





Es importante observar también que para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las Ejercicios que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo.

¿Cómo se realiza?

En este sentido, la mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando al preescolar lo representa la utilización de Ejercicios lúdicas ya que a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el afianzamiento de normas valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral.

Por ende, se plantean las Ejercicios lúdicas dado que son inherentes a la etapa de la niñez representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea (Pedagogía y Psicología Infantil , 2000) al afirmar:

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través del juego se alcanza.





EJERCICIO N° 1. EL GATO Y EL RATÓN

OBJETIVO

Incentivar al trabajo grupal en los niños mediante el juego del gato y el ratón para con ello mejorar sus relaciones interpersonales.

LUGAR

Patio

MATERIAL NECESARIO

Ninguno



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO





- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Los participantes forman una ronda
- Se elige a dos participantes, uno será el gato y otro el ratón
- Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

- El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños
- Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Participa en el grupo			
➤ Comprende la noción de número			
➤ Reconoce conjuntos			





EJERCICIO N° 2. LA GALLINA CIEGA

OBJETIVO

Desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños por medio del juego la Gallinita Ciega para contribuir en el dominio del espacio y las relaciones interpersonales.

LUGAR

Aula o patio.

MATERIAL NECESARIO

Pañuelo.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Formar un grupo de niños, mínimo de cuatro
- Elegir a uno de los niños, el cual será el que se cubra los ojos con un pañuelo
- Se procede a darle vueltas al niño que fue elegido
- Los demás niños cantan la siguiente canción:

*"Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal,
Date tres vueltas y la encontraras"* (Cárdenas , 2012)

- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Se ubica en el tiempo			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Desarrolla la noción temporo espacial			





EJERCICIO N° 3. LAS CANICAS

OBJETIVO

Analizar las nociones de mucho, poco y nada, mediante el juego de las canicas para aportar al desarrollo de la motricidad fina.

LUGAR

Patio, cancha.

MATERIAL NECESARIO

Canicas.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad





- Organizar la actividad
- Se dibuja un círculo en el piso en el cual se colocaran las canicas
- Se traza una línea horizontal a unos metros del círculo
- Cada participante lanza su canica cerca del círculo, el jugador que quede más cerca obtendrá el primer turno para jugar y así sucesivamente de acuerdo a la distancia de cada canica de los jugadores
- Cada participante deberá sacar la mayor cantidad de canicas del círculo
- El participante que al tinger su canica y esta queda dentro del círculo pierde
- Gana aquel jugador que obtenga el mayor número de canicas
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes (Carbajal, 2013)

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Ubica dentro – fuera.			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Distingue nociones mucho – poco- nada			





EJERCICIO N° 4. ESCONDITE

OBJETIVO

Incentivar a que los niños trabajen en grupo por medio del juego del escondite para mejorar sus relaciones interpersonales.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Ninguno.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Es un juego que consiste en que los participantes se esconden y uno de ellos tiene que buscar a los que se han escondido.





- Antes de comenzar a jugar se delimita la zona donde se va a jugar y se sortea para ver quien empieza a contar.
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Participa en grupo			
➤ Mantiene buenas relaciones			
➤ Trabaja en equipo			





EJERCICIO N° 5. EL TROMPO

OBJETIVO

Desarrollar las nociones de largo-corto y rápido-lento en el niño por medio de la interacción con el trompo para su iniciación en la matemática.

LUGAR

Aula o patio

MATERIAL NECESARIO

Trompo, piola.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- El participante debe hacer girar el trompo y cogerlo en la palma de su mano





- Mientras baila el trompo, un niño cualquiera del grupo nombrara las partes del cuerpo que deberá tocarse el participante
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica largo-corto			
➤ Diferencia rápido lento			
➤ Se integra al grupo			





EJERCICIO N° 6. LA CUERDA

OBJETIVO

Desarrollar las nociones matemáticas de largo-corto, mucho, poco nada, entero-mitad, entre, a través del juego con la cuerda para así contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa del niño.

LUGAR

Cancha, patio.

MATERIAL NECESARIO

Cuerda de 2 mt de largo.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Elegir dos grupos con igual número de niños
- Cada grupo se coloca en los extremos de la cuerda





- Se da la orden, cada grupo tendrá que jalar la cuerda hacia el lado que están ubicados
- El equipo ganador será el que logre desplazar al equipo contrario más allá del límite señalado
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones largo - corto			
➤ Reconoce antes y después			
➤ SE ubica en el espacio			





EJERCICIO N° 7. LA SOGA

OBJETIVO

Desarrollar las nociones tanto de largo y corto como de derecha e izquierda y, dentro y fuera a través de la interacción con la sogá para así fortalecer los conocimientos aprendidos.

LUGAR

Aula, patio

MATERIAL NECESARIO

Soga de 3 mts.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se elige a dos niños, los cuales sujetaran cada extremo de la sogá
- El resto de niños irán saltando la cuerda en el orden correspondiente





- Cada niño, mientras salta la soga deberá ir al ritmo de “Monja, viuda, soltera y casada”
- Si la persona que salta la cuerda, pierde, pasa el siguiente participante pero cuando vuelve a empezar el juego se le realizara preguntas como “Con quien se casara”, “En donde vivirá”, etc.
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones dentro y fuera			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Identifica izquierda y derecha			





EJERCICIO N° 8. LOS ENSACADOS

OBJETIVO

Analizar las nociones de dentro – fuera y de rápido – lento por medio del juego de los ensacados para desarrollar las destrezas motoras del niño y sus relaciones interpersonales.

LUGAR

Cancha.

MATERIAL NECESARIO

Sacos.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se crean grupos de niños con un jefe en cada grupo
- A cada jefe de grupo se le da un saco de lona





- Al dar la orden cada uno de los jefes deberá meterse en su saco y trasladarse al otro extremo indicado
- Cuando llega al extremo indicado, deberá dar el saco a otro integrante de su equipo, el cual deberá salir hacia el extremo contrario
- Gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones dentro y fuera			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Diferencia entre rápido - lento			





EJERCICIO N° 9. EL PAN QUEMADO

OBJETIVO

Conocer nociones temporo – espaciales a través del juego el Pan Quemado para desarrollar la inteligencia lógico – matemática del niño.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Objetos del aula.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se elige un coordinador del juego, el cual deberá esconder un objeto en algún lugar
- Deberá gritar fuerte:

“Se quema el pan quemado”





“Se quema el pan quemado”

- Los jugadores deberá salir corriendo a buscar el objeto escondido
- El coordinador del juego deberá decir:

“Frío, frío si esta lejos del pan”

“Caliente, caliente si está cerca”

- Gana el que encuentre el objeto
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Se ubica en el espacio			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Diferencia la noción de entre			





EJERCICIO N° 10. LA RAYUELA

OBJETIVO

Conocer las nociones numéricas mediante el juego de la rayuela para desarrollar clasificaciones y agrupaciones.

LUGAR

Patio

MATERIAL NECESARIO

Tiza

Ficha (tapilla, moneda)



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Con una tiza se dibuja en el piso la rayuela y se los enumera del 1 al 10
- Cada participante deberá coger una ficha y lanzar al primer cuadro
- El participante debe saltar al siguiente cuadro, sin pisar el cuadro donde está la ficha ni la línea de la rayuela
- El ganador será aquel participante que llegue al final de la rayuela
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes (Espinosa, 2009)

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones dentro y fuera			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Enumera los días de la semana			





JUEGOS POPULARES

Son actividades de tipo recreativa que cuenta con la participación de dos o más participantes, le ayudan al desarrollo de la mente y la parte física, contribuyendo al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas (Sulca, 2013).

Son importantes puesto que permite el desarrollo cognitivo, en vista de que se practican de generación en generación, se transmiten a padres e hijos.

Los objetivos de los juegos populares son el de fomentar la participación y cooperación activa de los niños, además ayuda a enfrentar los problemas y dificultades sociales.





EJERCICIO N° 1. EL BAILE DE LAS SILLAS

OBJETIVO

Desarrollar nociones de ritmo y de tiempo mediante la ejecución de canciones populares para mejorar su nivel de captación.

LUGAR

Aula o cancha

MATERIAL NECESARIO

Sillas

Grabadora

CD



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se ubican sillas en el centro del área de juego, siempre un numero menos del total de participantes
- Al ritmo de la música los niños bailan alrededor de las sillas
- Cuando la música se pare, los niños deben sentarse en una silla, aquel que no consiga sentarse en una silla será eliminado
- Gana el jugador que consiga sentarse en la última silla
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Sigue el ritmo de canciones			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Desarrolla nociones de tiempo y movimiento			





EJERCICIO N° 2. EL BAILE DE LA ESCOBA

OBJETIVO

Incentivar al trabajo grupal jugando el baile de la escoba para mejorar las relaciones interpersonales de los niños.

LUGAR

Aula, patio.

MATERIAL NECESARIO

Escoba, grabadora, cd.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forman parejas, tomadas de las manos y se ubican formando un círculo
- En el centro del círculo se ubica a un niño con la escoba





- El coordinador enciende la música y todos empiezan a bailar con su pareja
- El niño deja caer la escoba y todos deben buscar nuevas parejas de baile
- El participante que se quede sin pareja deberá bailar con la escoba
- Se repite varias veces la dinámica del juego
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Se integra al grupo			
➤ Participa en equipo			
➤ Reconoce las nociones delante y atrás			





EJERCICIO N° 3. LA CARRETILLA

OBJETIVO

Inducir nociones de orden, arriba – abajo, delante – atrás, jugando a la carretilla para fortalecer el aprendizaje de la matemática.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Ninguno.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se traza una ruta, con un punto de partida y otro de llegada
- Se forman parejas de igual tamaño, el uno será la carretilla y el otro quien la lleva





- Quien es el encargado de llevar la carretilla toma a su compañero por los pies y avanza, el que hace el papel de carretilla avanzara caminando con las manos
- La pareja que llegue primero será la ganadora
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones arriba – abajo			
➤ Se ubica en el espacio			
➤ Identifica las nociones antes y después			





EJERCICIO N° 4. LAS OLLITAS

OBJETIVO

Conocer nociones de peso mediante el juego de las ollitas, para contribuir al desarrollo de la inteligencia lógico – matemática.

LUGAR

Patio o aula.

MATERIAL NECESARIO

Ninguno.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se encojen tres personas





- Dos participantes serán los que compran y venden las ollitas se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

- El tercer participante hará el papel de ollita
- Entonces el vendedor y el comprador se encargaran de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,.....,etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica mayor y menor peso			
➤ Reconoce pesado- liviano			
➤ Experimenta nociones de peso			





EJERCICIO N° 5. LA CEBOLLITA

OBJETIVO

Inducir en el niño nociones delante – atrás, de orden y secuencia por medio del juego de la cebollita para contribuir al desarrollo de la lógica – matemática.

LUGAR

Patio

MATERIAL NECESARIO

Una pilastra o poste de luz



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forma un grupo de niños, uno tras otro formando una cadena, uno de ellos será el corredor o el encargado de arrancar las cebollas





- El primero se asegura fuertemente al poste de luz o a la pilastra
- La persona libre o el corredor, será quien debe ir arrancando las cebollas una por una
- La idea es no soltarse, ni ser arrancada
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones de adelante - atrás			
➤ Ordena cantidades			
➤ Forma series numéricas			





EJERCICIO N° 6. LAS ESTATUAS

OBJETIVO

Desarrollar nociones de lateralidad y equilibrio por medio del juego de las estatuas para preparar al niño en funciones básicas.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

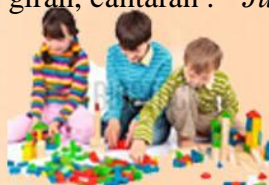
Grabadora, CD de música



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego
Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forma una ronda de niños, uno de ellos será destinado para dar la voz de mando
- Todos a la vez que giran, cantarán : *“Juguemos a las estatuas”*





- A la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado como voz de mando dirá: “Estatuas”, y todos se quedaran inmóviles
- Si el jugador destinado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira
- Gana el que se quede por más tiempo inmóvil
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica izquierda y derecha			
➤ Reconoce lento- rápido			
➤ Se ubica en el tiempo - espacio			





EJERCICIO N° 7. EL BAILE DEL TOMATE

OBJETIVO

Desarrollar nociones de color, forma y equilibrio, a través del baile del tomate para fortificar el conocimiento de las funciones básicas e iniciar al niño en la matemática.

LUGAR

Patio o aula.

MATERIAL NECESARIO

Tomates, grabadora y Cd de música.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forman parejas sosteniendo un tomate en la frente





- Se coloca la música y todos empiezan a bailar con las manos hacia atrás
- Gana la pareja que no topa ni lo deja caer el tomate
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica tamaños			
➤ Reconoce colores			
➤ Se ubica en el tiempo espacio			





EJERCICIO N° 8. EL JUEGO DE LAS FRUTAS

OBJETIVO

Desarrollar la percepción y discriminación auditiva del niño por medio del juego de las frutas para introducirlo en el aprendizaje de la matemática.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Ninguno.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se asigna a cada niño el nombre de una fruta





- Se elige a un niño cual será colocado boca abajo en las piernas de coordinador diciendo:
“Venga la manzana pegue un golpe y váyase”
- Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.
- De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones mucho poco - nada			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Reconoce sabores			





EJERCICIO N° 9. EL LOBO

OBJETIVO

Desarrollar nociones de dentro-fuera, rápido-lento y de conjunto jugando el juego del lobo para establecer ciertas destrezas motoras en los niños.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fomix.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego
Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forma un círculo con lo participante enlazados las manos
- Se elige a un niño quien desempeña el papel de lobito





➤ Todos los participantes deberán cantar:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

- El lobo contestando las Ejercicios que realizan en la mañana o a lo que el director le indique
- Hasta que el lobo diga: "listo para comer"
- Los participantes del círculo salen corriendo, el lobo cogerá al mayor número de participantes quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones rápido - lento			
➤ Reconoce cantidades			
➤ Identifica conjuntos			





EJERCICIO N° 10. EL FLORÓN FLORÓN

OBJETIVO

Discriminar nociones de dentro – fuera, lleno – vacío jugando con los niños al florón florón para que diferencien entre las nociones mencionadas.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Ficha o prenda pequeña.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Los participantes se ubican haciendo una ronda uniendo las palmas de las manos
- El coordinador del juego colocara una ficha en las manos de uno de los participantes mientras va cantando:

*El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó,
Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán,
A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.
¿Dónde está el florón?
¿Lo tiene? ¿Lo tiene? (Errazubiz)*

- Una vez encontrada la ficha se volverá a repetir el juego con el niño que la tenía
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica nociones abierto - cerrado			
➤ Reconoce mucho - poco			
➤ Identifica figuras geométricas			





JUEGOS DE MEMORIA

Son acontecimientos agradables resultan muy útiles para grabar recuerdos. Desde pequeños, es posible aprovechar determinadas estrategias para mejorar la atención y entrenar el cerebro (García, 2012)

Estimular la memoria de los niños es fundamental para que se produzca un buen aprendizaje en la etapa infantil. Durante la primera infancia, la memoria infantil no intenta retener los recuerdos de forma consciente, pero sin embargo, si se quedan grabados aquellos sucesos que les marcaron de una forma determinada.

Es muy importante estimular la memoria en los niños para facilitar su posterior uso en la adquisición de habilidades básicas como el lenguaje y la escritura, imprescindibles para que aprendan el resto de las cosas.

Estimular la memoria es importante porque permite evolucionar y estimular al niño para que la utilice desde pequeño ayuda a entrenar sus capacidades y a tener buenos resultados en el aprendizaje.

La memoria no es más que una función del cerebro. Permiéndome una analogía y para que se entienda, sería como un programa informático de un ordenador, que nos ayuda a guardar archivos de datos, codificándolos y después facilitándonos su recuperación. Usamos nuestra memoria para realizar actividades como calcular distancias, andar en bicicleta, conversar sobre lo que realizamos el día anterior, al estar expuestos a un escenario nuevo, leer un libro o voluntariamente cuando queremos memorizar algo.





EJERCICIO N° 1. LOS CUADROS

OBJETIVO

Observar las figuras geométricas realizando cuadros comparativos para identificar sus características propias.

LUGAR

Aula

MATERIAL NECESARIO

Dos láminas de formato A3 (dividida en nueve cuadros iguales)

Marcadores

Cartulina esmaltada

Regla

Cinta adhesiva



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- El coordinador del juego deberá colocar su cuadrícula en la pared y adherir círculos de diferentes colores en alguno de los cuadros
- Luego de unos minutos retira su cuadrícula, los niños tratan de recordar la ubicación de cada círculo en los respectivos cuadrados
- Los niños deben intentar reproducir dibujando con su lápiz lo que vieron en la cuadrícula
- Quien conduce el juego coloca la cuadrícula frente a ellos para que comparen y observen cuantos aciertos tuvieron
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	AQUIRIDA
➤ Identifica figuras geométricas			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Identifica la forma de los objetos			





EJERCICIO N° 2. EL SOMBRERO Y LOS NÚMEROS

OBJETIVO

Memorizar números del 1 al 10 jugando a El Sombrero y los Números para fortalecer la lógica – matemática del niño.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Sombrero

Tarjetas de cartulina con un número escrito (cada tarjeta tendrá un número diferente), marcadores, lana.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forma una ronda de niños, cada uno de ellos con una tarjeta enumerada en el cuello
- El coordinador del juego se coloca en el centro de la ronda con un sombrero
- Luego dice un numero cualquiera del uno al diez y lanza el sombrero hacia arriba
- Pasa el participante con el numero solicitado y realiza la misma actividad que el coordinador
- Y así sucesivamente hasta que hayan pasado todos los participantes a ponerse el sombrero
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Memoriza números			
➤ Clasifica nociones de mucho poco y nada.			
➤ Identifica cantidades			





EJERCICIO N° 3. RONDA DE COLORES

OBJETIVO

Memorizar formas de objetos y figuras jugando la ronda de los colores para que los niños aprendan a identificar las características que los diferencian.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Pelotas

Juguetes

Cartulinas de colores

Retazos de tela de varios colores

Bloques de madera, etc.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se ubican diversos objetos de manera dispersa por todo el sector de juego
- Se forman grupos de niños los cuales se ubican cerca de los objetos
- El coordinador del juego comienza a pronunciar la palabra:
 - Veo, veo...
 - Una cosa...
 - Maravillosa...
 - Color, color... ¡rojo!
- El coordinador del juego indica un color y los participantes irán en busca de los objetos que contengan el color solicitado
- Luego los objetos vuelven a distribuirse en el espacio de juego, y comienza una nueva ronda con otro color
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

-¿Qué ves?

-¿Qué cosa?

-¿De qué color?

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Memoriza colores			
➤ Reconoce tamaños y formas			
➤ Forma series			





EJERCICIO N° 4. LA CANICA OCULTA

OBJETIVO

Indicar las nociones de conjunto jugando a la canica oculta para desarrollar la memoria visual del niño.

LUGAR:

Aula.

MATERIAL NECESARIO

Tapas plásticas de botellas, canicas.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forma un grupo de niños al contorno de una mesa





- El coordinador colocara tres tapas y una canica en el centro de la mesa
- Se oculta la canica en una de las tapas y se cambia la posición de las mismas con movimientos no muy rápidos
- Los participantes deberán estar atentos y no perder de vista la tapa en cuyo interior se encuentra la canica
- Al final cada uno de ellos deberá adivinar y decir en cuál de las tapas cree que se encuentra la canica
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica conjuntos			
➤ Reconoce números			
➤ Forma conjuntos			





EJERCICIO N° 5. RONDA AGUA DE LIMÓN

OBJETIVO

Discriminar conjuntos con varios elementos memorizando canciones como la ronda Agua de Limón para desarrollar la lógica matemática en el niño.

LUGAR

Cancha

MATERIAL NECESARIO

Ninguno.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Los participantes forman una ronda
- Se forma una ronda de niños que van interactuando y cantando a una sola voz

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solo

Solo se quedara

Hey en grupos de 2, 4, 6

- El guía da la consigna de formar grupos de diferentes número de integrantes
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes (Otálora, 2010)

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Memoriza canciones			
➤ Reconoce los números			
➤ Se ubica en el espacio			





EJERCICIO N° 6. OBJETOS ESCONDIDO

OBJETIVO

Desarrollar ejercicios lúdicos de memoria mediante la utilización de figuras geométricas, para reconocer sus características distintivas.

LUGAR

Aula

MATERIAL NECESARIO

Varios objetos un mantel

Lápiz

Grabadora

CD



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- El coordinador descubre los objetos por espacio de un minuto
- Los niños observan los objetos descubiertos, pero no pueden tocarlos ni nombrarlos
- Quién conduce el juego vuelve a cubrir los objetos y enciende una música alegre
- Cada grupo comienza a dibujar los objetos observados
- Cuando la música se detiene, todos los grupos dejan de dibujar
- El grupo que haya logrado más objetos será el ganador del juego
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Recuerda objetos escondidos			
➤ Memoriza orden			
➤ Clasifica según modelos			





EJERCICIO N° 7. EL CAMINITO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO

Ordenar figuras geométricas a través de sus características de color y forma para optimizar los conocimientos del niño en relación a este tema.

LUGAR

Cancha

MATERIAL NECESARIO

Tizas



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballo





DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se dibuja con tiza en el suelo una línea de partida y una de llegada
- Entre la partida y la llegada se dibujan distintas figuras geométricas no muy separadas
- Los niños se ubican uno a lado del otro detrás de la línea de partida
- El coordinador determina el camino de la figura a recorrer
- El participante ira saltando de una figura a otra pasando por la elegida
- Cuando el niño que recorrió el camino alcanza la línea de llegada, sale otro, a realizar el recorrido de otra figura
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica figuras geométricas			
➤ Reconoce colores			
➤ Ordena figuras por sus características			





EJERCICIO N° 8. EL TELÉFONO DESCOMPUESTO

OBJETIVO

Discriminar sonidos y enunciados matemáticos como colores, formas y tamaños jugando al teléfono descompuesto para desarrollar la captación auditiva del niño.

LUGAR

Aula o patio

MATERIAL NECESARIO

Ninguno



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Todos los participantes se sientan en sillas formando una ronda
- El coordinador del juego dirá un mensaje al oído del primer participante, por ejemplo: *“Esta tarde jugaré en la plaza con mis amigos”*
- El primer participante repite el mensaje al oído del niño que está a continuación, este al siguiente y así sucesivamente
- El mensaje no puede decirse más de una vez
- Al final, el último participante en recibir el mensaje, lo dirá en voz alta al grupo, por ejemplo: *“Esta tarde iré a la casa de un amigo”*
- Luego preguntara: *¿Era ese el mensaje original?*
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes (Fajardo, 2013)

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica sonidos			
➤ Reconoce cantidades			
➤ Se ubica en el espacio			





EJERCICIO N° 9. RONDA MUSICAL

OBJETIVO

Identificar el número de sonidos emitidos dado un instrumento musical para incentivar al niño a que distinga entre distintos ruidos.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Diferentes instrumentos musicales.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego

Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Antes de iniciar el juego los niños deben explorar los instrumentos
- Se forma una ronda de niños, cada uno con su respectivo instrumento
- Se elige al azar a un participante, el cual será cubierto los ojos con un pañuelo y se ubicara en el centro de la ronda
- Cada uno de los niños ira pasando y se ubicara frente al niño que está cubierto los ojos y hará sonar su instrumento musical
- El niño con los ojos cubiertos deberá desarrollar su sentido auditivo y reconocer que instrumento es
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica el número de sonidos			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Participa en el grupo			





EJERCICIO N° 10. CONTAR EL NÚMERO DE SONIDOS DE CAMBIO DE LA LERA D POR LA LETRA R

OBJETIVO

Identificar sonidos a través de la utilización de rondas para que el niño relacione cuantificadores del 1 al 10.

LUGAR

Patio.

MATERIAL NECESARIO

Ninguno.



Fuente: Niños del CEI Juan Samaniego
Elaborado por: Ruby Ceballos





DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar indicaciones previas para realizar la actividad
- Organizar la actividad
- Se forma una ronda de niños
- El coordinador explica a los niños:

“¡Está será una conversación muy especial! Tendrán que estar muy atentos para no pronunciar la letra que les indique. ¿Están preparados? Comenzamos por la letra...R”.

- Y luego pregunta: ¿Quién desea participar en el juego?
- El participante saldrá a realizar la actividad en donde el coordinador debe establecer un dialogo con él, por ejemplo:

-Calos, ¿De que colodes la nadanja?

*El niño deberá responder sin pronunciar la letra **R**. Así, podrá decir:*

*-Es de colod **a**madillo*

Quien conduce el juego continúa nombrando a otros niños:

-Adiel, ¿y el pasto de que colodes?

*-El niño responde, es de colod **v**ede.*

- Si algún niño se equivoca o no sabe responder, se inicia otro dialogo con una nueva letra prohibida y todos los niños participan
- Evaluar la actividad
- Estimular a los estudiantes

EVALUACIÓN CRITERIAL

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ALTERNATIVAS		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
➤ Identifica sonidos			
➤ Reconoce antes y después			
➤ Identifica cantidades			





BIBLIOGRAFÍA

- Carbajal, K. (2013). *Los juegos verbales como una herramienta*. Quito: Blogspot: Educación Infantil.
- Cárdenas, D. (2012). *Incidencia de juegos y canciones tradicionales para promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito en niños/as de 4 a 5 años*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana .
- Errazubiz, P. (s.f.). *Aprender jugando*. Madrid: Cincel.
- Espinosa, S. (2009). *Rayuela. La ilusión del laberinto*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana.
- Fajardo, P. (2013). *El coachig como estrategia metodológica para enseñar elementos de la lengua a los estudiantes del décimo año de Educación General Básica*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- García, A. (2012). *Diez juegos para estimular la memoria de los niños*.
- Otálora, Y. (2010). *Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia*. Universidad del Valle: Colombia.
- Pedagogía y Psicología Infantil . (2000).
- Sulca, D. (2013). *Las actividades recreativas y su incidencia en el desarrollo físico de los Niños de Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Alberto Guerra del Cantón Cevallos* . Ambato : Universidd Técnica de Ambato .

