



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

**GUÍA DE JUEGOS LÓGICOS “CÓDIGO SECRETO”
PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO
MATEMÁTICO**



AUTOR

JACQUELINE ALEXANDRA PALOMINO DÍAZ

COAUTOR

MSc. CARLOS AIMACANA

2015

“CÓDIGO SECRETO”

PRESENTACIÓN.

Con la realización de esta guía se pretendió demostrar la importancia del Juego Lógico con la utilización de diferentes actividades que conduzcan a desarrollar nociones, estructuras mentales y el Razonamiento Matemático dentro del aula sin olvidar que “el niño debe disfrutar de juegos y recreaciones” (Saíenz, M).

El juego ayuda al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas, el juego en los niños no es una actividad sin sentido al contrario tiene una dimensión amplia en su desarrollo (Lavega, 2003).

Estos no son todos iguales cambian de acuerdo a la edad cronológica, al igual que cambia el proceso del pensamiento ya que madura al enriquecer el lenguaje y el Razonamiento. Con la imitación integra la conciencia de sí mismo y con el juego colectivo su rol con la sociedad, gracias a las reglas se inserta en la vida para una convivencia y trabajo creativo.

La escuela entonces debe posibilitar su desarrollo al máximo, el juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas Con la realización de esta guía se pretende identificar la importancia del Juego Lógico con la utilización de diferentes materiales reciclados en el aprendizaje de nociones, estructuras mentales y Razonamiento Matemático dentro del aula.

Al trabajar con niños de edades comprendidas entre cuatro y cinco años es la oportunidad de desarrollar a través del juego Lógico su Inteligencia ya que en los primeros años se puede lograr con mayor facilidad por la plasticidad cerebral propio de esta etapa (E. Maciques, 2014)

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL.

- ❖ Desarrollar el Razonamiento Matemático mediante la aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “ Código Secreto” en los niños de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog, parroquia Licto, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014.

OBJETIVO ESPECÍFICOS

- ❖ Demostrar como la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos ”Código Secreto”, con Juegos Simbólicos desarrolla el Razonamiento Matemático en los niños de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog- parroquia Licto- provincia de Chimborazo año lectivo 2013- 2014.
- ❖ Comprobar que la aplicación de la Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto”, con Juegos de Construcción desarrolla el Razonamiento Matemático en los niños de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog- parroquia Licto- provincia de Chimborazo año lectivo 2013- 2014.
- ❖ Verificar cómo la elaboración y aplicación de una Guía de Juegos Lógicos “Código Secreto” con Juegos de Mesa fortalece el Razonamiento Matemático en los niños de Educación Inicial de la Escuela Cacique Pintag comunidad Molobog- parroquia Licto,-provincia de Chimborazo año lectivo 2013- 2014.

FUNDAMENTACIÓN

Esta guía es un modelo que los docentes lo pueden mejorar o adaptar de acuerdo a las necesidades y el lugar donde se dé el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo que se intenta es ayudar a los profesores con material de fácil construcción que pueden utilizar en los diferentes programas de estudio actualizado al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, como indica los programas de estudio del Ministerio de Educación.

Fundamentación Filosófica.

La posición Filosófica de esta Investigación es Pragmática orientada según John Dewey por la “necesidad de comprobar el pensamiento por medio de la acción si se quiere que éste se convierta en conocimiento” (Westbrook, Robert, 1999, p. 2).

Se desea que el estudiante amplíe su conocimiento de acuerdo a la cantidad y la calidad de sus experiencias es decir Aprender haciendo, eje fundamental para el aprendizaje de los niños de Educación Inicial, fomentar la socialización, ya que esta va a enriquecer todas las experiencias y brindar la oportunidad de participar de una forma colectiva de allí que los estudiantes trabajen en grupo forjando la interacción entre sus pares. Es en el centro educativo donde se forja y desarrolla el equilibrio social, participación artística, deportiva, su creatividad y reflexión. La Educación Inicial al igual que cualquier otro Nivel debe ser debidamente estructurada, planificada y evaluada.

Epistemológica.

La Investigación se fundamentó tomando en cuenta la corriente del Empirismo que destaca “La única fuente del conocimiento es la experiencia” (Schuink, 1997, p. 22).

EL conocimiento basado en las experiencias sean estas internas (reflexión) o externas (sensación), que proporcionan nuestros propios sentidos de modo simples o muy complejas lo que pretende el Nivel Inicial al proponer en su currículo actividades que impulsen estas experiencias significativas, que se estructura en el desarrollo de un

pensamiento lógico, crítico y creativo a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y destrezas.

Fundamentación Psicológica.

Montessori en sus apartados siempre consideran que los niños necesitan un ambiente acogedor de libertad y amor para aprender, en un ambiente que permite desarrollar la personalidad a través de la afectividad, para lo cual se debe trabajar las estructuras mentales mediante la participación en las diferentes actividades individuales o grupales logrando un avance en su formación integral.

Al mismo tiempo procesar las estructuras cognitivas es decir el desarrollo de su memoria comprensiva, Razonamiento Matemático, ampliar su imaginación, creatividad entre otras.

Se debe rescatar la autoestima que permite que se relacione entre personas e interactuar con sus pares. El conocimiento es eficiente cuando es un proceso activo dinámico y entretenido todas estas características se consigue en los juegos que se diseñan logrando que sea práctico y no teórico el aprendizaje (Montesori, 2014).

Fundamentación Pedagógica.

La Investigación tiene su fundamento Pedagógica en el Constructivismo para Piaget que busca que el niño construya sus nuevos conocimientos facilitándole los materiales y guiándole hacia ellos, esto tomado en cuenta las etapas de desarrollo Cognitivo en especial la Pre-operacional que es la edad que compete al Nivel que le permite establecer relaciones sustanciales entre el nuevo conocimiento y lo ya conocido esta actividad se puede realizar cuando el niño cuenta con un espacio de participación activa que le posibilita descubrir y recibir el nuevo conocimiento, transformar, encontrarles sentido, experimentar hasta que logre nuevas inferencias lógicas y pueda desarrollar esquema mentales variados en diferentes sentidos (Zubiria, 2004).

No se puede olvidar que para Piaget y Vygotsky “juego y desarrollo de la inteligencia van paralelos” (Penchansky, 2004).

Para Vygotsky, el aprendizaje tiene relación con la Zona de Desarrollo Próximo o lo que conocemos como conocimientos previos o ya adquiridos por la persona en la que los niños pueden aprender si cuentan con la “mediación” de los adultos cercanos como padres, hermanos, familiares, docentes o de otros niños con más experiencia y el nivel de desarrollo potencial constituido por lo que el sujeto es capaz de aprender a través de las interacciones tanto horizontales (niño-niño) como las verticales (niño-maestro) que actúan como mediador (Penchansky, 2004).

Fundamentación Legal:

La República del Ecuador (2008, p. 24) en su artículo 26 estipula que “la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional”.

El Plan Decenal de Educación (2006-2015, p. 7) indica la Universalización de la Educación Inicial, para dotar a los infantes de habilidades para el acceso y permanencia en la educación básica. El objetivo principal de esta política es brindar educación a niños menores de cinco años garantizando el respeto de sus derechos, su diversidad cultural y lingüística, siendo una de sus principales líneas de acción la implementación de la educación infantil, familiar, comunitaria e intercultural bilingüe

ÍNDICE GENERAL:

CONTENIDOS

Página	:	N ° de
Portada		1
Presentación		2
Objetivos		
Fundamentaciones		
Índice General		
Juegos		6-75

INDICE DE JUEGOS:

PÁGINA	N ° de
---------------	---------------

Unidad 1 Juegos de Construcción

1.1.- El gusanito multicolor.	8
1.2. -Las arañitas mágicas	10
1.3. -El trencito de la estación	12
1.4.- El duvi-duvi	14
1.5.- El capitán manda	16
1.6.- Yo primero tú después	18
1.7.- El pisa-pisa	20
1.8.- El constructor.	22
1.9.- Toca-toca.	24
1.10.- A jugar con la numeración.	27

Unidad 2 Juegos de Mesa:

2.1.- ¡Presta atención!	31
2.2.- Bingo loco.	33

2.3.- Repitiendo- repitiendo.	35
2.4.- Ahora me toca a mí.	37
2.5.- Pelotitas mágicas.	39
2.6.- Rápido soy yo.	41
2.7.-Quién soy.	43
2.8.- ¿Dónde está la pelotita?	45
2.9.- 1, 2,3, a contar esta vez.	47
2.10.-Jugando con los colores.	49

Unidad 3 Juegos Simbólicos:

3.1.- ¡A calcular!	53
3.2.- El trueque	56
3.3.- ¿Cuánto vale?	58
3.4.- ¡Que pequeño!	60
3.5.- Pesa mágica	62
3.6.- Ensalada de frutas.	64
3.7.- Comprando los colores.	66
3.8.- Descubriendo las formas y colores	68
3.9.- De compras.	70
3.10.- ¡A comer!	72
3.11.- A comprar de dos en dos	74

UNIDAD I

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN



UNIDAD N°1

Juegos de Construcción

¿Para qué sirven?

Estos tipos de juegos desarrollan en los niños la comprensión de su entorno e incrementa sus nociones básicas ejemplo. de volumen forma, color etc. cimientos del conocimiento matemático. Es un material compuesto por varios cuerpos geométricos (Salas, T., 2014) especialmente prismas y cilindros, que sirven para apilarlos unos con otros y formar estructuras esta guía se caracteriza por crear materiales reciclados que cumplen igual función que los mencionada anteriormente con la ventaja de que son más baratos y de fácil acceso.

Estos juegos tienen la ventaja de no ser limitantes ni en el espacio donde se desarrollan ni en el material a emplearse, y más aún permite el reciclaje.



Fuente: Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino



Fuente: Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

Estos juegos pueden ser:

1. De acuerdo al modelo :

- * Se arma con ellos o se da un modelo para construir. Ejemplo -Construir torres grandes-pequeñas.
- * Modelos ya elaborados contruidos con piezas que necesitan ser examinadas con pistas que escoja de un grupo de ellas.
- * Se da la orden y se pide busque materiales para realizarlos.

2. Construcción a partir de Condiciones:

- El modelo es gráfico y se establece una relación de pieza a pieza ejemplo: tan gran
- Presentar algo desarmado y él lo debe armar ejemplo: carros, muñecos desarmados.

UNIDAD I

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN



JUEGO N° 1

EL GUSANITO MULTICOLOR.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO.- Enseñar la noción de largo-corto a través de jugar a armar gusanitos para que los niños puedan identificar.

DESTREZA.-Discrimina en el medio que lo rodea la noción de medida largo-corto.

MATERIALES:

1. Se puede utilizar pinzas de ropa, tubos de papel higiénico, espirales.
2. Tapas de diferente color.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos al niño a jugar.
- Damos la consigna de armar un gusanito con el material que han escogido para jugar
- Ubicamos los gusanitos de forma que los podamos comparar.
- Identificamos los gusanitos cuales están largos y cuáles son los cortos.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Discrimina en el medio que lo rodea la noción de medida largo-corto.				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 2

LAS ARAÑITAS MÁGICAS



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Desarrollar el conocimiento de formas geométricas a través de armar con las pinzas para que el niño logre su comprensión espacial.

DESTREZA: Diferencia figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulos en objetos del medio y en formas gráficas

MATERIALES:

1.-Pinzas (arañitas de cabello)

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Motivamos a los niños a jugar
- Entregamos el material
- Damos la consigna de armar una figura geométrica
- Ubicamos los trabajos en un lugar visible.
- Identificamos con todos los niños las figuras realizadas.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Diferencia figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulos en objetos del medio y en formas gráficas				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 3

EL TRENCITO DE LA ESTACIÓN.



Fuente : Escuela Cacique Pintag

Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO. Discriminar los colores a través del juego para que el niño comprenda la gama diversa de colores que existe en su entorno.

DESTREZA: Conoce e identifica los colores primarios en su entorno mediato e inmediato

MATERIALES:

1. Pinzas (arañitas de cabello).
2. Tubos de papel higiénico pintados de colores.
3. Pinzas de ropa pintadas de colores.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Motivamos a jugar a los niños.
- Seleccionamos los materiales.
- Damos la consigna de armar un trencito solo con un color .determinado.
- Invitamos a todos los niños a realizar la actividad.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Conoce e identifica los colores primarios en su entorno mediato e inmediato

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 4

1.4.-EL DUVI-DUVI



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Impulsar la realización de secuencias de colores a través de jugar armando para que el niño desarrolle habilidades del pensamiento lógico.

DESTREZA: Arma y reproduce secuencias con diferentes materiales

MATERIALES:

1. Rollos de papel higiénico de diferente color.
2. Pinzas de madera.
3. Tapas de botella.
4. Pinzas de cabello

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Seleccionamos los materiales.
- Enseñamos un dibujo de un tren donde se dé la seriación.
- Damos la consigna de reproducir la figura.
- Progresivamente aumentamos los colores.
- Motive a que todos los niños lo realicen.

JUEGO N° 5

EL CAPITAN MANDA



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Lograr identificar la noción (grande-pequeño) a través de jugar a armar para que el niño descubra formas y pueda reconocerlas, desarrollando su capacidad perceptiva.

DESTREZA: Aprecia e identifica en objetos del medio y formas graficas la noción grande –pequeño.

MATERIALES:

1. Rollos de papel higiénico de diferente color.
2. Pinzas de madera.
3. Tapas de botella.
4. Latas de atún

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Seleccionamos los materiales.
- Enseñamos un dibujo de un tren donde se dé la seriación.
- Damos la consigna de reproducir la figura.
- Progresivamente aumentamos los colores.
- Motive a que todos los niños lo realicen.

EVALUACION:

DESTREZA: Aprecia e identifica en objetos del medio y formas graficas la noción grande –pequeño.				
Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 6

YO PRIMERO TÚ DESPUÉS



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer el día y la noche jugando armar para que el niño pueda reconocer las nociones temporales básicas

DESTREZA: Se ubica en el tiempo.

MATERIALES:

1. Pinzas
2. arañitas o tapas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Dividimos al grupo en dos.
- Seleccionamos los materiales.
- Realizamos actividades del día y la noche
- Damos la consigna de armar el sol y la luna.
- Reflexionamos sobre el juego.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Se ubica en el tiempo.

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 7

EL PISA-PISA.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Discriminar la noción grueso-delgado a través del juego de armar para que el niño identifique nociones básicas.

DESTREZA: Compara e identifica en cualquier objeto la noción grueso – delgado.

MATERIALES:

1.- Rollos de papel higiénico de diferente color y grosor

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Dividimos el grupo en dos.
- Entregamos el material a cada grupo.
- La maestra da la consigna de armar una colita lo más larga que les sea posible o (gruesa -delgada).
- Una vez realizadas las colas deben identificar cual es la más larga o corta (delgada-gruesa).
- Colocamos la cola ganadora en la cintura de un niño.
- La docente indica a que cola hay que pisar.
- El niño con la cola debe comenzar a correr por toda el aula para no permitir que pisen su cola.
- Motive a que todos los niños lo realicen.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Compara e identifica en cualquier objeto la noción grueso – delgado.				
Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 8

EL CONSTRUCTOR.



Fuente : Escuela Cacique Pintag

Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Identificar las nociones (delante-atrás) por medio del juego de construcción para que los niños aprendan a resolver problemas espaciales.

DESTREZA: Se ubica en el espacio.

MATERIALES:

1. Rollos de papel higiénico de diferente color y tamaño.
2. Pinzas de madera.
3. Tapas de botella.
4. Latas de atún

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Motivamos a los niños a jugar.
- Seleccionamos los materiales.
- La maestra da la consigna de armar una torre
- Indicamos a los niños ubicarse según la orden (delante-atrás).
- Progresivamente aumentamos la rapidez en la orden.
- Gana el niño que tiene más aciertos y que no ha dañado su torre.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Se ubica en el espacio				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 9

TOCA-TOCA.



Fuente :Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Identificar texturas a través del juego de armar y discriminar para que el niño desarrolle sus senso-percepciones.

DESTREZA: Percibe e identifica diferentes texturas en varios materiales.

MATERIALES:

1. Rollos de papel higiénico de diferente color.
2. latas de atún.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Dividimos al grupo en dos.
- Seleccionamos los materiales.
- Un representante de cada grupo será vendado los ojos.
- El grupo debe dirigir al participante (derecha-izquierda, arriba -abajo) que debe encontrar de un montón de rollos de papel o latas las diferentes texturas que encontrará en estos.
- Finalmente debe construir un torre con el material encontrado escuchando la dirección de sus compañeros
- Motive a que todos los niños animen a su compañero.

Nota: este juego permite el desarrollo auditivo espacial y a la vez direccionalidad.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Percibe e identifica diferentes texturas en varios materiales				
Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 10

A JUGAR CON LA NUMERACIÓN.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Relacionar la cantidad con el numeral a través del juego de armar para que el niño relacione los números y cantidades en su medio.

DESTREZA: Identifica y compara el número y el numeral hasta el 5.

MATERIALES:

1. Pinzas de madera.
2. Tapas de botella.
3. Pinzas de cabello

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Seleccionamos los materiales.
- Contamos.
- Identificamos el numeral.
- La maestra da la consigna de reproducir el numeral con el material entregado.
- Motive a que todos los niños lo realicen.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Identifica y compara el número y el numeral hasta el 5				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

UNIDAD II

JUEGOS DE MESA



2.- JUEGOS DE MESA.

¿Qué son?

Los juegos de mesa son una actividad lúdica donde se pone a los niños en una situación conflictiva donde él tendrá que buscar la manera de resolverlos, son juegos tranquilos y se aplican según la madurez del niño.

Por regla general son juegos al azar, pero también las hay de estrategia, razonamiento o rapidez. (Juego y deporte, 2011) Entre los juegos de reglas fijas se incluyen los Juegos de Mesa, como las damas, el ajedrez, el parchís, la oca, el dominó, las cartas, el ping-pong, etc.; y los juegos reglados motores, entre los que se incluyen los juegos deportivos.

Los juegos de mesa requieren una mesa para desarrollarse y que es realizado generalmente por un grupo de personas alrededor de ella.

Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y Razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece.

- Por su naturaleza, en general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, en este caso estos serían juegos de mesa pero no limitados a la misma, en la actualidad ya existen juegos de mesa que se realizan fuera de ella.

CATEGORIA:

Existen varias aquí algunos ejemplos:

1. Juegos de Dados
2. Juegos de fichas.
3. Juegos de cartas.
4. Juegos de tableros.

¿Para qué sirven?

Para activar la mente y aumente la capacidad de aprender de ahí la necesidad de incluir en los juegos de Inicial este tipo de entretenimientos.

JUEGO N°1

¡PRESTA ATENCIÓN!



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Discriminar las figuras iguales a través de los juegos de naipes para que el niño adquiera la noción de igualdad y pueda aplicarlo en su diario vivir.

DESTREZA.-Identifica los objetos iguales dentro y fuera del aula.

MATERIALES:

1. Juego de naipes con pictogramas de las figuras Geométricas.
2. Dado grande de cartón con las figuras geométricas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Distribuimos 6 cartillas al azar a cada niño.
- Lanzamos el dado.
- La maestra motiva a discriminar la figura.
- Comparamos y separamos la carta igual a un extremo de la mesa.
- El ganador será aquel que tiene más cartas.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: .-Identifica los objetos iguales dentro y fuera del aula.

Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°2

BINGO LOCO.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer las figuras geométricas por medio del juego de mesa y los relaciona con su entorno.

DESTREZA: Reconoce las figuras Geométricas básicas dentro y fuera de su medio.

MATERIALES:

1. Cartillas con las figuras geométricas
2. Dado (en sus caras la figuras geométricas)

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Entregamos a cada niño 1 cartillas
- Lanzamos el dado 6 veces.
- Indicamos poner una semilla en la cartilla de cada figura que ha salido en el dado.
- El niño que llene la cartilla primero gana.
- Motive a que todos los niños jueguen.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Reconoce las figuras Geométricas básicas dentro y fuera de su medio				
Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°3

REPITIENDO- REPITIENDO.



Fuente : Escuela Cacique Pintag

Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Aprender a formar series por medio del juego de naipes para desarrollar su pensamiento Lógico.

DESTREZA: Reproduce series de hasta 1, 2,3 características con diferentes materiales.

MATERIALES:

1. Un juego de cartillas grande
2. Juego de cartillas pequeñas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Motivamos a los niños a jugar.
- Entregamos 6 cartillas a cada jugador posteriormente los incrementamos.
- La maestra exhibe su primera cartilla y lo coloca en un lugar visible.
- Exhibe la segunda cartilla y repite la primera cartilla comienza a formar la serie la misma que puede ir en aumentando.
- Motive a que todos los niños realicen la actividad.

JUEGO N°4

AHORA ME TOCA A MI.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer el día y la noche a través de los juegos de dados para ubicar al niño en su tiempo y espacio.

DESTREZA: Se ubica en el tiempo.

MATERIALES:

1. Dado (con pictogramas de actividades del día y la noche)
2. Tapas de cola (fichas)

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Motivamos a los niños a jugar.
- Lanzamos el dado.
- Con la imagen que nos queda jugamos a imaginar historias con referencia al tema, por cada participación se llevara una ficha.
- Gana el jugador que tiene más fichas.
- Al principio ayudara al jugador a imaginar la historia en lo posterior el jugador lo hará solo.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Se ubica en el tiempo.				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°5

PELOTITAS MÁGICAS.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer la noción de antes-después por medio de jugos de tablero para que el niño se ubique en el tiempo y pueda aplicarlo en su diario vivir.

DESTREZA: Se ubica en el espacio sin dificultad.

MATERIALES:

1. Jaba de cola
2. 3 pelotas pequeñas pintadas de colores primarios.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Exhibimos las pelotas por su color o con pictogramas de acciones de antes –ahora y después.
- Ubicamos en el espacio que tiene la jaba.
- Leemos los colores o los pictogramas por varias veces.
- Viramos las bolitas pasa un jugador a colocarlos pictogramas en su ubicación correcta
- La maestra también puede ubicar la primera pelota (centro) pide a un jugador ubicar la que estaba antes o después.
- Gana el jugador que tiene más aciertos

EVALUACIÓN.

DESTREZA: Se ubica en el tiempo sin dificultad.

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°6

RAPIDO SOY YO.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Identificar direccionalidad mediante el juego de tablero lo que permita al niño proyectarse en su espacio.

DESTREZA: Conoce su direccionalidad y la de los objetos dentro y fuera del aula.

MATERIALES:

1. Una jaba de cola.
2. Una cubeta de huevos.
3. 10 pelota de espuma Flex pintadas de colores primarios.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Se entrega una cubeta de huevos (tablero) y 10 pelotas pequeñas a cada jugador.
- Identificamos el color de las pelotas.
- Pedimos ubicar las pelotas a los jugadores según la orden.
- Gana el que primero lo hace.
- Motive a que todos los niños participen.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Conoce su direccionalidad y la de los objetos dentro y fuera del aula.

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°7

¿QUIÉN SOY?



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Identificar el numeral a través del juego de mesa que permita al niño realizar un conteo simple en los objetos de su entorno.

DESTREZA: Reconoce número y numeral hasta el 5.

MATERIALES:

1. Cubeta de huevos.
2. 10 pelotitas pintadas y numeradas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Entregamos una cubeta de huevos a los jugadores.
- Repartimos 10 pelotas pequeñas a todos los jugadores.
- La maestra ira realizando el conteo mientras los jugadores identifican y ubican las pelotas en la cubeta al principio puede ser en orden luego en desorden para complicar el juego.
- Gana el que lo hace primero completando según la consigna la cubeta.

Variación del juego: Podemos realizar seriaciones.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Reconoce número y numeral hasta el 5

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°8

¿DONDE ESTA LA PELOTITA?



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Identificar su lateralidad a través del juego de tablero, para que el niño se ubique en el espacio.

DESTREZA: Identifica su lateralidad en objetos del medio.

MATERIALES:

1. 3 tubos de papel higiénico pintados (latas de atún)
2. 3 pelotas de espuma Flex pintadas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Todos los niños deben estar sentados en sus respectivas sillas.
- Enseñamos a los niños la pelota.
- Cubrimos las pelotas con los tubos de papel.
- Movemos los tubos sin dejar ver las pelotitas.
- Preguntamos a los jugadores done esta la pelota.
- El que acierta recibirá una ficha (tapas de botella)
- Ganará el niño que más fichas haya adquirido.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Identifica su lateralidad en objetos del medio.

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°9

1, 2, 3, A CONTAR ESTA VEZ.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer el número y el numeral a través del juego de tablero para que el niño pueda aplicarlo en operaciones sencillas.

DESTREZA: Reconoce número y numeral hasta el 5.

MATERIALES:

1. Una cubeta de huevos pintada.
2. 10 fichas numeradas.
3. Dado de cartón con los numerales.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Todos los niños deben estar sentados en sus sillas.
- Se entrega la cubeta de huevos.
- Se entrega a cada niño 10 fichas (tapas de botellas).
- Lanzamos el dado.
- De acuerdo al número que salga ubicara en el espacio la cantidad requerida.
- Se realiza un mínimo de cinco tiros.
- Ganará el jugador que más puntos haya adquirido.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Identifica número y numeral				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°10

JUGANDO CON LOS COLORES.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer los colores primarios y secundarios a través de los juegos de tablero para que el niño interiorice este aprendizaje.

DESTREZA: Conoce colores primarios y secundarios dentro y fuera de su entorno.

MATERIALES:

1. Una jaba de cola.
2. Pelotas de espuma Flex pintadas de colores (que quiere enseñar)

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Los niños deben estar sentados al frente de la mesa
- La maestra pide una pelota de determinado color.
- Los niños que han identificado el color se paran toman la pelota y colocan en los espacios de la jaba.
- El jugador que coloco primero se lleva una ficha
- Gana el jugador que tiene más fichas
- Permita que todos los niños participen.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Conoce colores primarios y secundarios dentro y fuera de su entorno.
.

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

UNIDAD III

JUEGOS SIMBÓLICO



JUEGOS N°3



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

¿Qué es?

La experiencia de docente parvulario permite afirmar que el niño aprende e imita lo que ve. (Salas, T., 2014) Los niños a la edad de dos años repiten en forma automática gestos, movimientos, etc. El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginarios, esa es la capacidad del niño de poder imitar, este tipo de juego permite ubicarse en la línea entre lo real y lo imaginario. Para lo que necesita un escenario lúdico que le preste su coherencia y se pueda informar.

Importancia del Juego.

- Permite el desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Estimula el habla
- Permite observar temores.
- El juego es un ensayo de vida.
- Posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros y así saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia.

¿Para qué sirve?

-A sus capacidades Sociales, emocionales y de pensamiento

-Permite se fortalezca como ser social al interpretar diferentes roles, conviviendo y construyendo otros mundos reales y posibles, olvidándose de las reglas de los adultos para adentrarse a sus propias reglas.

Requerimientos:

1. Armamos una mini tienda.
2. Evitamos los cristales.
3. No se debe incluir los objetos demasiado pequeños.

JUEGO N°1

JUGANDO A LA TIENDITA



Fuente : Escuela Cacique Pintag

Elaborado :Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer las nociones básicas de mucho-poco, lleno-vacío por medio del juego simbólico y de esta manera poder identificar en el medio esta noción.

DESTREZA: Calcula e identifica en material concreto y gráfico la noción de mucho – poco, lleno-vacío

MATERIALES:

1. Cubeta de huevos
2. Frutas realizadas con papel mache.
3. Empaques de algunas golosinas.
4. Arroz
5. Frejol
6. Harina
7. Espuma flex
8. Fideos
9. Pintura.
10. Goma.
11. Canastas

12. Fundas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Motivamos a los niños a jugar.
- Damos reglas del juego.
- Identificamos a un vendedor, los demás serán los compradores.
- La maestra debe dar una breve explicación a lo que van a jugar al principio en lo posterior será libre el juego.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Calcula e identifica en material concreto y gráfico la noción de mucho –poco, lleno-vacío

Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°2

EL TRUEQUE



OBJETIVO: Aprender a realizar cambios o trueques por medio del juego simbólico de la tiendita para que los niños puedan intercambiar o cuantificar operaciones sencillas y aplicarlo en su diario vivir.

DESTREZA: Establecer relaciones de valor o comparaciones entre uno o varios objetos.

MATERIALES:

1. Artículos ,varios (semillas ,huevos, frutas)
2. canastas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- La docente dará una breve explicación de lo que se va a realizar al principio luego debemos promover que el niño juegue independientemente solo con la supervisión de la docente.
- Dividimos el grupo en 5 subgrupos los mismos que van a intercambiar con el expendedor por lo que ellos necesitan.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Establecer relaciones de valore o comparaciones entre uno o varios objetos.				
Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 3

¿CUANTO VALE?



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado: Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Conocimiento de las monedas a través del juego simbólico de la tiendita para que los niños aprendan a reconocer ciertas monedas y aplicarlo en su vida diaria.

DESTREZA: Identifica el valor cuantitativo de las monedas de 1, 5 y 10 centavos

MATERIALES:

1. Monedas de 1, 5,10 centavos.
2. Artículos varios.
3. Canastas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Identificamos el niño(a) que será el vendedor, los demás serán los compradores.
- Enseñaremos primero una moneda que es lo que se utilizará en el juego en lo posterior se irán incrementando el resto de monedas.
- La docente dará una breve explicación de lo que se va a realizar al principio ,luego el niño juega libremente con la supervisión de la maestra

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Identifica el valor cuantitativo de las monedas de 1, 5 y 10 centavos				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°4

¡QUE PEQUEÑO!



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Diferenciar objetos por su volumen (grande -pequeño) por medio del juego simbólico de la tiendita y aplicarlo en su medio.

DESTREZA: Conoce y aplica la noción de grande-pequeño

MATERIALES:

1. Cubeta de huevos
2. Huevos grandes-pequeños
3. Botellas grandes y pequeñas
4. Frutas grandes y pequeñas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Identificamos cual es el vendedor
- Los compradores serán los demás.
- Los niños deben tener la oportunidad de identificar el tamaño de todos los productos que deseen.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Conoce y aplica la noción de grande-pequeño				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N°5

SOY LIVIANO



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Diferenciar la noción (pesado -liviano) jugando en la tiendita para que los niños adquieran la noción y lo apliquen en su convivir diario.

DESTREZA: Reconoce el peso de los objetos de su entorno.

MATERIALES:

1. Una balanza casera.
2. Artículos de la tienda
3. Dinero de papel

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Buscamos el expendedor
- Pesamos y compramos.
- Debemos buscar el orden en el juego.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: : Reconoce el peso de los objetos de su entorno

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 6

ENSALADA DE FRUTAS.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Realizar seriaciones de frutas por medio del juego simbólico para que el niño aprenda a realizar esta actividad y la aplique en su convivir.

DESTREZA: Realiza seriaciones con material concreto y gráfico.

MATERIALES:

1. Artículos varios.
2. Canastas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a ir de compras a nuestra tiendita.
- La maestra pedirá para realizar la ensalada de frutas varias de ellas con las que hará la ensalada (seriación)
- Motivamos a que todos los niños a jugar.

EVALUACION:

DESTREZA: Realiza seriaciones con material concreto y gráfico.				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 7

COMPRANDO LOS COLORES.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Interiorizar los colores básicos a través del juego simbólico de la tiendita para poder reconocerlos en todo lugar.

DESTREZA: Diferencia los colores básicos en objetos e imágenes del entorno.

MATERIALES:

1. Artículos varios (frutas, fideos, etc.)
2. Canastas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Buscamos al comprador.
- La maestra da la consigna de comprar solo artículos de un determinado color (amarillo, azul, etc.).

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Diferencia los colores básicos en objetos e imágenes del entorno				
N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N °8

JUGANDO CON LAS FORMAS Y COLORES.



Fuente : Escuela Cacique Pintag
Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Aprender a clasificar objetos por medio del juego simbólico de la tienda para su aplicación en su cotidianidad

DESTREZA: Ordena y clasifica diferentes objetos del medio.

MATERIALES:

1. Artículos varios
2. Canasta

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a ir de compras.
- Damos la consigna de comprar comida chatarra y productos sanos.
- La maestra dará una breve explicación de la actividad realizada.

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Ordena y clasifica diferentes objetos del medio.				
Nº	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

JUEGO N° 9

DE COMPRAS.



Fuente : Escuela Cacique Pintag

Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Reconocer el número y el numeral por medio del juego simbólico de la tiendita para que los niños relacionen este conocimiento con manejo de su dinero.

DESTREZA: Identifica el número y el numeral del 1 al 5-

MATERIALES:

1. Artículos varios
2. Canastas
3. Adhesivos
4. Dinero

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Motivamos a todos los niños a jugar.
- Rotulamos los productos con números del valor que cuesta.
- La maestra dará una breve explicación de lo que se va a realizar al principio la maestra ayudará a sus estudiantes a identificar los números y a cuantificar el dinero.

JUEGO N°10

¡A COMER!



Fuente : Escuela Cacique Pintag

Elaborado : Jacqueline Palomino

OBJETIVO: Incentivar al conteo simple por medio del juego simbólico de la tiendita para que los niños adquieran el deseo de contar en su vida diaria.

DESTREZA: Cuenta e identifica los números en forma gráfica y con material concreto

MATERIALES:

1. Cartilla grande de los números
2. Artículos de la tienda.
3. Canasta

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Invitamos a los niños a jugar.
- Motivamos a los niños a jugar , realizando un almuerzo
- Pedimos a los niños ir de compras en la tienda para lo cual de acuerdo a la cartilla que le enseñamos nos traerá cuenta y entregara a la maestra

EVALUACIÓN:

DESTREZA: Cuenta e identifica los números en forma gráfica y con material concreto

N°	NOMBRE	INICIADA (IN)	EN PROCESO (EP)	ADQUIRIDA (AD)

Bibliografía

- ❖ Dirección General de Cultura Educación. (2009). Ideas para el aula. Obtenido de servicios2: <http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/ideas/abrirlapuertaparairajugar.pdf>
- ❖ E. Maciques. (22 de Junio de 2014). Plasticidad Neuronal. Obtenido de sid.cu: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-equino/plasticidad_neuronal.pdf
- ❖ Ecuador, M. d. (2006-2015). Plan Decenal de Educación del Ecuador. Quito, Ecuador.
- ❖ John Dewey. (22 de Octubre de 1999). Jhon Dewey. Obtenido de ibe: <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/deweys.pdf>
- ❖ Juego y deporte. (13 de Marzo de 2011). El juego y el deporte para niños/as. Obtenido de JUEGOS: uegoydeporteei.blogspot.com/2001/03/juegos-de-mesa-parte-1-definicion.yhtml
- ❖ Lavega, P. &. (2003). 1000 Juegos de Deportes populares y tradicionales. Barcelona: Paidotribo.
- ❖ Montessori, M. (2014). María Montessori: El Método de la Pedagogía Científica. Curso de Pedagogía y Didáctica de Formación continua del Magisterio Fiscal. Ecuador.
- ❖ Penchansky, L. (2004). El Nivel Inicial, Estructuración, Orientación para la Práctica. Buenos Aires: Colihue.
- ❖ Piaget. (2004). constructivismo educativo. En H. Zubiria, El Constructivismo en el proceso de Enseñanza Aprendizaje en el siglo XXI (págs. 13-15). Mexico: Plaza y Valdes.
- ❖ Psicopedagogía. (02 de Abril de 2014). Vigotsky teorías del Aprendizaje. Obtenido de Psicopedagogía: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>
- ❖ República del Ecuador Constitución. (2008). Quito, Ecuador: s/e.
- ❖ Saínz, M. (s.f.). El Juego Pedagogía y Didáctica . Obtenido de ojo.es: [http://www.oje.es/Baul/JDeport/Crece%20jugando%20\(2\).pdf](http://www.oje.es/Baul/JDeport/Crece%20jugando%20(2).pdf)
- ❖ Salas, T. (2014). juego simbolico. Obtenido de repositorio: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/8408/1/T-ESPE-047937.pdf>

- ❖ Schuink, D. (1997). Teorias del Aprendizaje. Mexico: Reg.
- ❖ Schuink, D. (1997). Teorias del Aprendizaje. México: Reg.
- ❖ Westbrook, Robert. (1999). John Dewey. Obtenido de ibe:
<http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/deweys.pdf>
- ❖ Zubiria, H. (2004). El Constructivismo en los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje en el siglo XXI. México: Plaza y Valdes.