



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

CALCULADORA MÁGICA

DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA
LÓGICO MATEMÁTICA PARA TERCER
GRADO

AUTORA: LIC. MÓNICA PATRICIA TUBÓN LEÓN

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS CALCULADORA MÁGICA



2. PRESENTACIÓN

La Lúdica siempre debe estar presente en nuestras actividades escolares, que no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario desarrollar actividades muy profundas de aprehensión dentro del proceso de aprendizaje, lo que se busca en los estudiantes es que se apropien de los temas impartidos a través del juego.

En esta guía se desarrollará la Inteligencia Lógico Matemática a través de estrategias lúdicas que promoverán la imaginación y posteriormente juegos competitivos, todas ellas acompañadas de secuencias fotográficas, ilustraciones y explicaciones simples y claras.

Los docentes sabemos que una persona con una inteligencia bien desarrollada son capaces de utilizar el pensamiento abstracto utilizando la lógica y los números para establecer relaciones para finalmente llegar a la resolución de problemas cotidianos por medio de cálculos matemáticos complejos y de razonamiento lógico.

Las actividades de esta guía son variadas, reunidas a través del tiempo en la práctica pedagógica de algunos maestros.

Cada estrategia se plantea un juego creativo para estimular el autoestima y encontrara soluciones novedosas.

La presente guía está conformada por cuatro bloques lógicos o estrategias; cada bloque lógico integrado por capítulos que contienen actividades de razonamiento que va de lo simple a lo complejo, sin olvidarnos del acompañamiento de la lúdica.

Cada capítulo sugiere actividades sencillas y divertidas con la finalidad de crear en el niño y niña el espíritu de aventura para convertirlo en un explorador de nuevas soluciones.

Compañeros docentes esta guía constituirá indudablemente una fuente de alternativas en su labor pedagógica, con este documento y su creatividad logrará aprendizajes significativos; así habrá logrado resultados gratificantes en el ámbito educativo. En sus manos está el saber utilizarlo.

3. JUSTIFICACIÓN

Es importante la realización de la presente investigación dado que la matemática es una materia de suma relevancia en el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes, por tanto es necesario comprender las diversas dificultades que ellos y ellas presentan en torno al aprendizaje de esta materia y las consecuencias que se derivan de este, en el desempeño académico y en la interacción social de la vida cotidiana.

Es fundamental este trabajo investigativo dado que en la labor docente se ha observado algunas dificultades en el aprendizaje de la secuencia lógica; por lo que se decidió abordar la problemática con el fin de crear estrategias que contribuyan a una mejor resolución de problemas en la asignatura.

Es pertinente, pues permitirá estudiar las características y el aporte de la guía de estrategias lúdicas en el aprendizaje de las operaciones elementales, lo cual permitirá contar con la suficiente información para proponer alternativas de solución a dicho problema en los estudiantes.

Es original dado que este tipo de estrategia metodológica no ha sido estudiada en la institución.

Es de interés tanto para el personal docente, estudiantes y padres de familia de la escuela *Nidia Jaramillo* dado que pretende mejorar el aprendizaje de los estudiantes, los mismos que se encuentran dispuestos a prestar todas las facilidades para la ejecución de dicho trabajo.

La novedad científica de la presente investigación es el desarrollo de esta propuesta la cual contiene estrategias metodológicas que permitan mejorar el aprendizaje de las operaciones elementales en los estudiantes de cuarto año básico, escuela *Nidia Jaramillo* de la ciudad de Riobamba.

La factibilidad de este trabajo investigativo estuvo, que se cuenta con la predisposición de las autoridades y maestros/as de la escuela *Nidia Jaramillo*, para prestar las facilidades en la consecución del objetivo, también se disponen de los recursos, humanos, tecnológicos, bibliográficos, y los recursos económicos que serán aportados por mi parte.

Por lo expuesto se justifica la ejecución de este trabajo investigativo.

4. OBJETIVOS

4.2 Objetivo general

Desarrollar la inteligencia lógico matemática, con la aplicación de la Guía Calculadora Mágica para la adquisición del razonamiento lógico y cálculos mentales.

4.3 Objetivos específicos

- Ayudar al desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemático a través de la resolución de actividades de secuencia lógica de objetos y números.
- Utilizar el cálculo mental como; conmutatividad, conteo ascendente y dieces para ayudar a la agilidad de la inteligencia lógico matemática.
- Mejorar la Inteligencia Lógica Matemática a través de aplicación y análisis de seriaciones como; sucesiones aritméticas, sucesiones geométricas y números triangulares.

FUNDAMENTACIÓN

La inteligencia lógico-matemático es una actividad mental que pone en juego todas sus capacidades dinámicas, por medio de actividades motrices, permite a los niños y niñas la manipulación de objetos para descubrir y apreciar semejanzas y diferencias.

La educación exige que sea el propio estudiante quien construya las estructuras del objeto manipulado, la lógica-temática, permite viabilizar la

construcción para analizar las características de los elementos, luego asociarlas con los saberes previos y la matemática informal, esto conlleva a la elaboración de sus propias concepciones de esta manera el docente se convierte en el mediador para la asimilación del lenguaje matemático formal.

El aula se convierte en un ambiente especial, de enseñanza multidireccional en el área de matemática, dónde el número, el símbolo y el problema se comunican, los estudiantes trabajan en equipos para obtener logros y crear un contexto comunicacional.

La enseñanza de la matemática se basa en el cálculo estructural formal como ciencia, la lógica dirige y controla el pensamiento del niño, creando andamiaje y construyendo columnas de soporte para la lógica- matemática que permite desarrollar sus capacidades y fortalecer su autonomía, en un ambiente armónico, respetuoso de sus individualidades y colmado de afectividad.

La guía de Estrategias Lúdicas *Calculadora Mágica*, contiene un conjunto de numerosas estrategias que profundizan la creatividad, potencializan secuencias lógicas de objetos y números. Compila técnicas recogidas e innovadas a través de la práctica pedagógica.

Cada ejercicio está planteado lúdicamente para estimular el pensamiento y razonamiento lógico de los niños y niñas de tercer grado en búsqueda de soluciones, favorece la autoestima, fortalece aspectos lingüísticos y la comprensión de conceptos.

5.1 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Para que la investigación se constituya en un apoyo, este trabajo basa en constantes reflexiones, comparaciones lógicas que la investigadora realiza sobre las teorías del juego propuesta por la maestra María Montessori; así también sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, particularmente la inteligencia lógica matemática.

El conocimiento como señala Edgar Morín debe estar basado en acciones que pasen por la descripción, la relación cognoscitiva entre el hombre (sujeto) y los fenómenos (procesos y hechos) sociales.

5.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

Al enfocar el juego como herramienta pedagógica nos afirmamos en los trabajos psicológicos y pedagógicos realizados por Sigmund Freud, Jerome Brunner, John Dewey, María Montessori, Jean Piaget, Lev Vigotski. Todos estos esfuerzos conjugan en la pedagogía activa, en las teorías de que el niño es el centro del aprendizaje, que si es posible inculcar a que realice su propio aprendizaje.

5.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

El mundo del niño no puede ser violentado sino penetrado y comprendido, fueron los sueños de Paulo Freire que decía:

"Perdidos están los que no sueñan apasionadamente, que no son románticos, sueño con una sociedad reinventándose donde todos tengan derecho a opinar y no apenas el deber de escuchar". Tomado de la Revista Pensamiento Educativo, Educación de Valores. 1996.

El amor a la verdad, a la justicia, equidad y al buen vivir deben reflejar todas acciones educativas; en nuestro trabajo se plasman todos estos valores que hoy no se vienen aplicando como debe ser. Albert Bandura dio gran importancia a los procesos mentales para la interacción del individuo en su entorno social, desechando el conductismo a través del respeto a la dignidad humana y acercarse al cognitivismo valiéndose de la observación, medición y manipulación; en la guía de estrategias lúdicas calculadora mágica para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática se determinan eficientemente.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA

PRIMER BLOQUE LÓGICO

ESTRATEGIAS DE SECUENCIA LÓGICA DE OBJETOS Y NÚMEROS

El primer bloque se halla integrado por 6 capítulos:

RECONOZCO OBJETOS QUE NO CORRESPONDEN A ESTE LUGAR

- De reconocimiento de objetos

ENCUENTRO EL CAMINO MÁS CORTO PARA LLEGAR A MI OBJETIVO

- Laberintos

IDENTIFICO EN LA SOPA DE LETRAS ASPECTOS DE MI BARRIO LA LIBERTAD

- Sopa de letra

PUEDO COMPLETAR CRUCIGRAMAS

- Crucigramas

¿EN QUÉ MOMENTO HAGO MIS ACTIVIDADES?

- Secuencias temporales

MMM... ¿EN QUÉ SE PARECEN Y EN QUE NO?

- Diferencias y semejanzas

SEGUNDO BLOQUE LÓGICO

***ESTRATEGIAS DE TÉCNICAS DE CÁLCULO MENTAL COMO:
CONMUTATIVIDAD, CONTEO ASCENDENTE Y DIECES***

Este segundo bloque está conformado por 3 capítulos:

NO NECESITO LA CALCULADORA PARA RESOLVER PROBLEMAS

- *A jugar en el tablero.*

¡YA PUEDO CONTAR EN FORMA ASCENDENTE!

- *El lugar exacto de los números.*

¡ME GUSTA CONTAR NÚMEROS EN FORMA DESCENDENTE!

- *Conteo de números para atrás.*

TERCER BLOQUE LÓGICO

ESTRATEGIAS DE SERIACIONES COMO: SUCESSIONES ARITMÉTICAS, SUCESSIONES GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS TRIANGULARES

El tercer bloque lo integran 4 capítulos:

DEBO ENCONTRAR NÚMEROS PARES

- *Números pares*

¡QUÉ FÁCIL ES FORMAR SECUENCIAS ASCENDENTES DE CENTENAS!

- *Secuencias ascendentes de centenas*

ENCONTRÉ CUERPOS GEOMÉTRICOS Y LOS VOY A ORDENAR

- *Clasificación de cuerpos geométricos*

AHORA TRABAJO CON NÚMEROS TRIANGULARES

- *Los números triangulares.*

CUARTO BLOQUE LÓGICO

ESTRATEGIAS DE INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA

Al cuarto bloque se lo dedican 7 capítulos por contener actividades un poco complejas:

CON MIS AMIGOS RESUELVO PROBLEMAS

- *Resoluciones de problemas de adición y sustracción*

¡YA SÉ MULTIPLICAR!

- *Operador multiplicativo*

COMPARO MI ESPACIO

- *Cálculos con medidas no convencionales*

DEBO PENSAR PARA HACER LAS COSAS QUE ME ENCANTAN

- *La lógica en clases*

MMM... ¿EN QUÉ SE PARECEN Y EN QUÉ NO?

- *Diferencias y semejanzas*

¡CUÁNTOS TRIÁNGULOS! ...LOS VOY A ORDENAR

- *Rompecabezas de triángulos*

ARMÉ EL TAMGRAM YO SOLITO

- *El tangram*

PRIMER BLOQUE LÓGICO



FUENTE: Niño de tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" trabajando en secuencias lógicas.

ESTRATEGIA DE SECUENCIA LÓGICA DE OBJETOS Y NÚMEROS



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo".

RECONOZCO OBJETOS QUE NO CORRESPONDEN A ESTE LUGAR

Ejercicio 1.- PERCECIÓN LÓGICA INFANTIL.



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" trabajando en Percepción Lógica.

OBJETIVOS:

- Ejercitar la interpretación de imágenes, con la técnica de la observación, para encontrar absurdos.
- Promover la expresión de experiencias comunicativas a través del diálogo para crear un ambiente agradable.

METAS: Que los niños y niñas sean capaces de comprender y expresar mensajes escritos por medio del conteo de absurdos y ordenamiento de objetos.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía de Estrategias Lúdicas.

- .- Observa detenidamente la lámina.
- .- Pregunta a tu maestro ¿Qué es absurdo?

- Encierra los absurdos que encuentres.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Escuchar la música (El pollito pío)
- Entender la letra
- Imitar los sonidos y movimientos de los animales que indica la canción
- Crear absurdos con los sonidos de los animales
- Presentación y observación del material.



FUENTE: <http://fichasparaninos.blogspot.com/2009/09/ejercicios-de-percepcion-y-logica-para.html>

- Descripción del material
- Encontrar los absurdos de la lámina
- Dedución del significado de absurdo
- Relacionarlo con la actividad anterior.
- Evocación de experiencias previas.
- Animar a la participación.
- Destacar características relevantes.
- Entrega del material individual para que señalen los absurdos.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Láminas
- Marcadores
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Grabadora
- Cd. con la canción

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Interpreta imágenes, con la técnica de la observación, para encontrar absurdos.			
Expresa experiencias comunicativas a través del diálogo para crear un ambiente agradable.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 1

Busca y recorta los objetos y ubícalos en el lugar que corresponden.



FUENTE: <https://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.elcisneazul.com%2Fav>

Lea y aprenda la canción del POLLITO PÍO

En la radio hay un pollito
En la radio hay un pollito
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay una gallina
En la radio hay una gallina
Y la gallina COO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay también un gallo
En la radio hay también un gallo
Y el gallo COCOROCÓ
Y la gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay un pavo
En la radio hay un pavo
Y el pavo GLÚ GLÚ GLÚ
Y el gallo COCOROCÓ
Y la gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay una paloma
En la radio hay una paloma
Y la paloma RUU
El pavo GLÚ GLÚ GLÚ
El gallo COCOROCÓ
La gallina COO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay también un gato

FUENTE: <http://www.dicelacancion.com/letra-el-pollito-pio-pulcino-pio>

En la radio hay también un gato
Y el gato MIAO
La paloma RUU
El pavo GLÚ GLÚ GLÚ
El gallo COCOROCÓ
La gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay también un perro
En la radio hay también un perro
Y el perro GUAU GUAU
El gato MIAO
La paloma RUU
El pavo GLÚ GLÚ GLÚ
El gallo COCOROCÓ
La gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay una cabra
En la radio hay una cabra
Y la cabra MEEE
El perro GUAU GUAU
El gato MIAO
La paloma RUU
El pavo GLÚ GLÚ GLÚ
El gallo COCOROCÓ
La gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay un cordero
En la radio hay un cordero
Y el cordero BEEE
Y la cabra MEEE
El perro GUAU GUAU
El gato MIAO
La paloma RUU
El pavo GLÚ GLÚ GLÚ
El gallo COCOROCÓ

La gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

El pollito PÍO

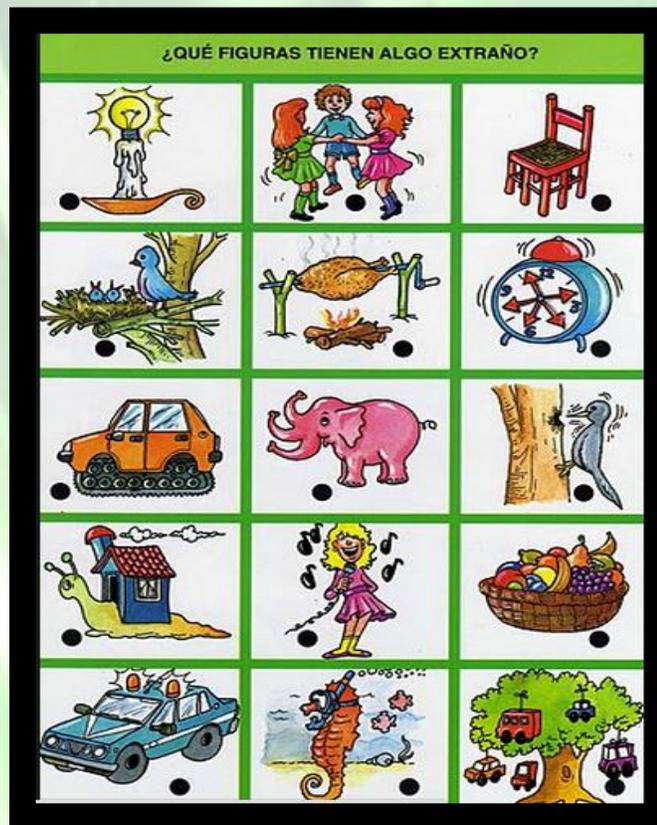
En la radio hay una vaca
En la radio hay una vaca
Y la vaca MOO
Y el cordero BEEE
Y la cabra MEEE
El perro GUAU GUAU
El gato MIAO
La paloma RUU
El pavo GLÚ GLÚ GLÚ
El gallo COCOROCÓ
La gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay también un toro
En la radio hay también un toro
Y el toro MUU
Y la vaca MOO
Y el cordero BEEE
Y la cabra MEEE
El perro GUAU GUAU
El gato MIAO
La paloma RUU
El pavo GLÚ GLÚ GLÚ
El gallo COCOROCÓ
La gallina COO
Y el pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO
El pollito PÍO

En la radio hay un tractor
En la radio hay un tractor
Y el tractor BRUUM
Y el tractor BRUUM
Y el tractor BRUUM
Y el pollito...

Oh oh

Ejercicio 2.- ABSURDOS EN IMÁGENES Y FRASES



FUENTE: <https://www.google.com.ec/imgres?imgur>

OBJETIVOS:

- Diferenciar la verdad de la mentira, a través de la observación, para determinar relaciones.
- Comprender el término validez y no validez, con la lectura de oraciones, para mejorar su intelecto.

METAS: Que el alumno/a comprenda el absurdo en la frase, teniendo en cuenta que según lo piense puede haber más de uno y posteriormente enunciar la frase correcta.

ACTIVIDADES:

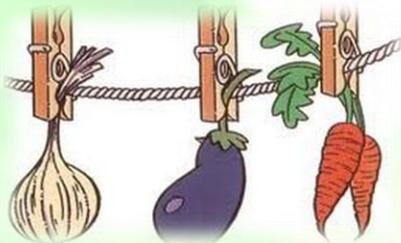
.- Lee cuidadosamente cada frase.

Juego al fútbol con una raqueta.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía de Estrategias Lúdicas.

Escribo en mi cuaderno con una tijera.



FUENTE: <http://mimundodept.blogspot.com/2013/11/absurdos-verbales-y-visuales.html>

Cuelgo las hortalizas en el cordel

.- Determina si cada frase es válido o no es válido y escríbalos al frente.

Juego al fútbol con una raqueta.

No es válido

Escribo en mi cuaderno con una tijeral.

Cuelgo las hortalizas en el cordel. -



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" ", trabajando con la Guía de Estrategias Lúdicas.

.- Encierra la palabra que no es válida.

Juego al fútbol con una raqueta.

Escribo en mi cuaderno con una tijeral.

Cuelgo las hortalizas en el cordel.

.- Enuncia y escriba la frase correctamente.

Juego al fútbol con una pelota

Válido

PROCESO DIDÁCTICO:



FUENTE: <http://www.bigstockphoto.es/image-25805015/stock-vector-frutas-y-vegetales-caracteres>

.- Escuchar un diálogo entre las frutas (manzana, plátano, papaya), el yogur, la sopa y un filete sobre cómo las personas hablan absurdos.

.- Opinión sobre lo escuchado.

.- Observación de todos los integrantes en el diálogo.

.- Descripción de sus características y utilidad.

.- Presentación y lectura de frases absurdas.

- Identificación de los absurdos.
- Razonamiento de frases análogas como

SI EL PLATO ES AZUL ENTONCES LA MANZANA ES AZUL



FUENTE : Programa PAINT

- Determinación de la importancia de la palabra VALIDEZ e INVALIDEZ en las frases absurdas.
- Reconstrucción de las frases que no tienen validez por las que tienen validez.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Cartel didáctico
- Frutas (manzana, plátano, papaya)
- Yogur
- Hojas de trabajo
- Lápices
- Marcador de tiza líquida.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Diferencia la verdad de la mentira, a través de la observación.			
Comprende el término validez y no validez, con la lectura de oraciones.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 3

- Lea cuidadosamente cada frase y determina si la frase es válida o no es válida.
- Encierre la palabra que no es válida.

Me como un yogur con el **tenedor**. Me como un
yogur con la **cuchara**.

No válido

Válido

Me como un filete con el **tenedor**. Me como un con
con el **vaso**

La manzana es azul.

_____.

La manzana es -

El gato ladra.

_____.

El gato

El ratón pone huevos.

El ratón

El sol es verde.

_____.

El sol es

La vaca da vino.

_____.

La vaca da

_____.

Ejercicio 3.- EL LUGAR EXACTO DE LOS NÚMEROS



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo".

OBJETIVO:

- Confeccionar con los niños y niñas la tabla numérica, con la utilización de material reciclado, para tener material individual de trabajo.
- Interpretar el valor posicional de los números, con la manipulación de la tabla numérica, para afianzar el conocimiento.
- Comparar y ordenar los números por el valor posicional y en la recta numérica, utilizando la tabla numérica, para reforzar el contenido.

METAS: Que el alumno utilice en contextos cotidianos la lectura y escritura de números hasta 3 cifras, utilizando el razonamiento.

ACTIVIDADES:

.- Utilice una pieza de cartón de 30cm de ancho por 90 cm. de largo.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", construyendo la tabla numérica.

.- Trace de acuerdo a las medidas especificadas.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", construyendo la tabla numérica.

.- Hacer agujeros.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", construyendo la tabla numérica.

.- Pintar.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", jugando con la tabla numérica.

.- Jugar con las canicas formando cantidades de hasta 4 cifras.



FUENTE: Docente utilizando la tabla numérica para jugar con los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo".

.- Descubrir el valor posicional de los números a través de tabla numérica.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", jugando con la tabla numérica.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Descripción de materiales.
- .- Manipulación y operar los recursos didácticos.
- .- Confrontación y cotejo de los elementos a utilizarse.
- .- Indicaciones de los pasos para elaborar nuestra tabla.
- .- Elaboración del objeto propuesto.
- .- Demostración de la funcionalidad del material realizado.
- .- Utilización del material en la formación de cantidades numéricas.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- .- La cara de un cartón mediano.
- .- Regla.
- .- Lápiz.
- .- pintura
- .- Pincel
- .- Tijera
- .- Canicas o bolas

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Confecciona la tabla numérica, con la utilización de material reciclado.			
Interpreta el valor posicional de los números, con la manipulación de la tabla numérica.			
Compara y ordena los números por el valor posicional y en la recta numérica utilizando la tabla numérica.			
TOTAL			

 **LOGRADO**

 **CASI LOGRADO**

 **NO LOGRADO**

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 4

- Descubra las cantidades, léalos y escriba en letras la cifra.



FUENTE: Material didáctico elaborado por los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", para ubicar cantidades.

- Descomponga las cantidades y colóquelos en la tabla numérica de acuerdo a su valor.
- 175
- 258
- 372
- 400
- 509
- 741
- 855
- 1249
- 3081

ENCUENTRO EL CAMINO MÁS CORTO PARA LLEGAR A MI OBJETIVO

Ejercicio 1. - LABERINTOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVOS

- Desarrollar la observación, a través de la estimulación visual, para mejorar la atención.
- Distinguir de entre varias posibilidades el correcto, utilizando juegos de laberintos, para lograr la atención de los niños y niñas.
- Demostrar lo asimilado, con la práctica individual, para definir el camino correcto ante sus compañeros.

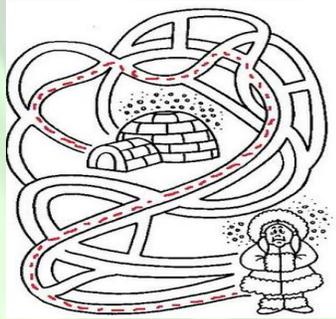
METAS: Lograr que los niños descubran la solución y lleguen hasta el final.

ACTIVIDADES:

.- Observa detenidamente el gráfico y ayúdale al esquimal a encontrar el camino correcto a su casa.

.- Pinta con tu color favorito el camino para que no se pierda

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE:

http://foro.axeso5.com/axeso5_audition/torneos_y_eventos/eventos_sitios_fans/eventos_multimedia/evento_multimedia_laberintos_veraniegos_133784/

.- Narración del cuento de MARJORIE LA CAPERUCITA ROJA versión acomodada.



FUENTE:

- .- Provocar expectativas para crear opiniones.
- .- Observación del cartel.
- .- Relacionar el cartel con el cuento y la vida real.
- .- Análisis de posibles soluciones.
- .- Establecer la validez de la solución.
- .- Comprobación de lo aprendido.
- .- Finalizar con el canto CAPERUCITA.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Láminas
- Marcadores
- Cartel demostrativo
- Colores
- Grabadora
- lápiz
- Cuento
- Cd. con la canción

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla la observación, a través de la estimulación visual.			
Distingue de entre varias posibilidades el correcto utilizando juegos de laberintos.			
Demuestra lo asimilado, con la práctica individual.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

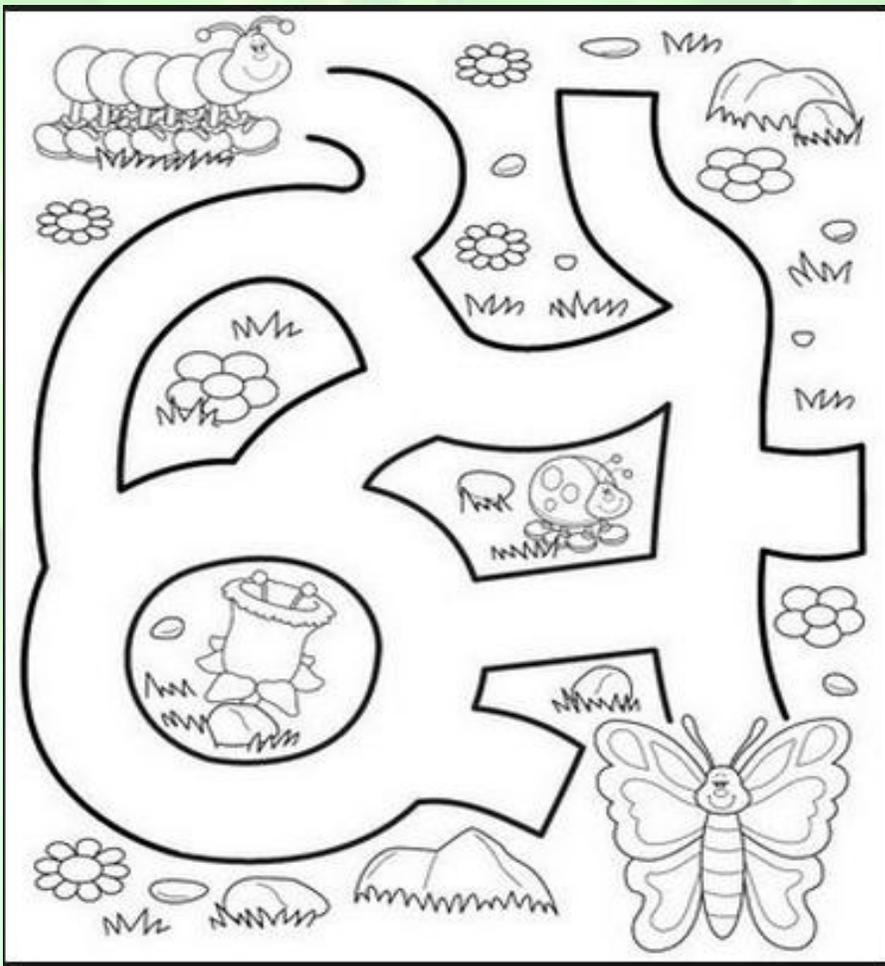
ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 5

.- Observa detenidamente el gráfico y ayúdale al nadador a encontrar sus gafas.

.- Pinta con tu color favorito el camino para que no se pierda.

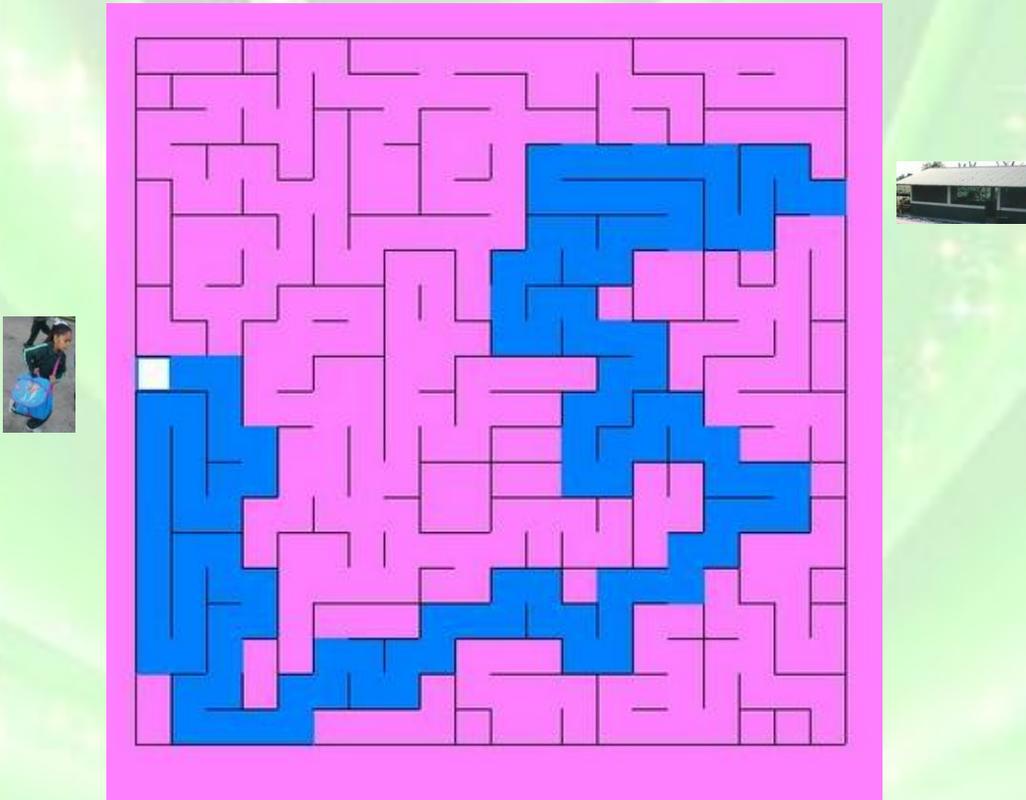
.- Colorea la imagen.



FUENTE: <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl>

Ejercicio 2. - LLEGUEMOS A LA ESCUELA ¡SIN DEMORA!

50% de dificultad.



FUENTE:http://foro.axeso5.com/axeso5_audition/multimedia/eventos_multimedia/evento_multimedia_aul_laberintos_de_yaz_74166/

OBJETIVOS

- Deducir posibles soluciones, a través de la observación, para lograr la rapidez en los estudiantes.
- Desarrollar la memoria y atención, con la solución de laberintos, para encontrar el camino exacto con rapidez.

METAS: Lograr que los niños y niñas, desarrollen las destrezas de: Observar, Deducir y Memorizar.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

- Observa el gráfico durante un minuto.
- Encuentra el camino correcto.
- Colorea el camino correcto.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Recorrido por el entorno inmediato de la escuela.
- Delimitación del lugar y puntos estratégicos.
- Distinguir caminos correctos a la escuela.
- Observación del cartel didáctico.
- Relacionarlo con la actividad anterior.
- Identificación de la solución.
- Señalización del camino correcto.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Hojas de trabajo.
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Entorno Inmediato
- Marcadores borrables

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Deduce posibles soluciones, , a través de la observación.			
Desarrolla la memoria y atención, con la solución de laberintos.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 6

- Observa el gráfico durante un minuto.
- Encuentra el camino correcto.
- Colorea el camino correcto



FUENTE : <http://manualidades.innatia.com/c-dibujos-para-colorear/a-10-laberintos-para-imprimir-colorear-y-jugar.html>

Ejercicio 3. - DESENREDOS PARA DESARROLLAR LA AGILIDAD MENTAL



FUENTE: http://es.123rf.com/photo_603874_un-juguete-de-madera-para-los-ninos-con-un-laberinto.html

OBJETIVO:

Ejercitar la observación en las imágenes, con la ayuda de carteles o videos, para mejorar la concentración en algo específico.

META: Lograr que los niños y niñas descubran con rapidez la solución.

ACTIVIDADES:

- .- Mira detenidamente el gráfico.
- .- Fíjate en los enredos existentes.
- .- Llega al final desenredándote.
- .-Colorea el camino que seguiste.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

- .- Jugar en el patio con un ovillo de hilo, sin soltar la punta lanzar a los compañeros en cualquier dirección, (pero que sea fácil de atrapar), cada compañero(a) se queda con el espacio que le tocó y vuelve a lanzar la bola de hilo; luego ovillar el hilo respetando el camino que siguió.
- .- Observación del cartel didáctico.
- .- Relacionarlo con la actividad anterior.
- .- Distinción de aspectos importantes del gráfico.
- .- Opiniones sobre nociones de enredo y desenredo.
- .- Utilización de la hoja de trabajo.
- .- Selección de pistas por la técnica de eliminación.
- .- Encuentro del punto final por desenredo en el menor tiempo posible.
- .- Argumentación de su trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Hojas de trabajo
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Ovillo de hilo grueso

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Ejercita la observación en las imágenes, con la ayuda de carteles o videos.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



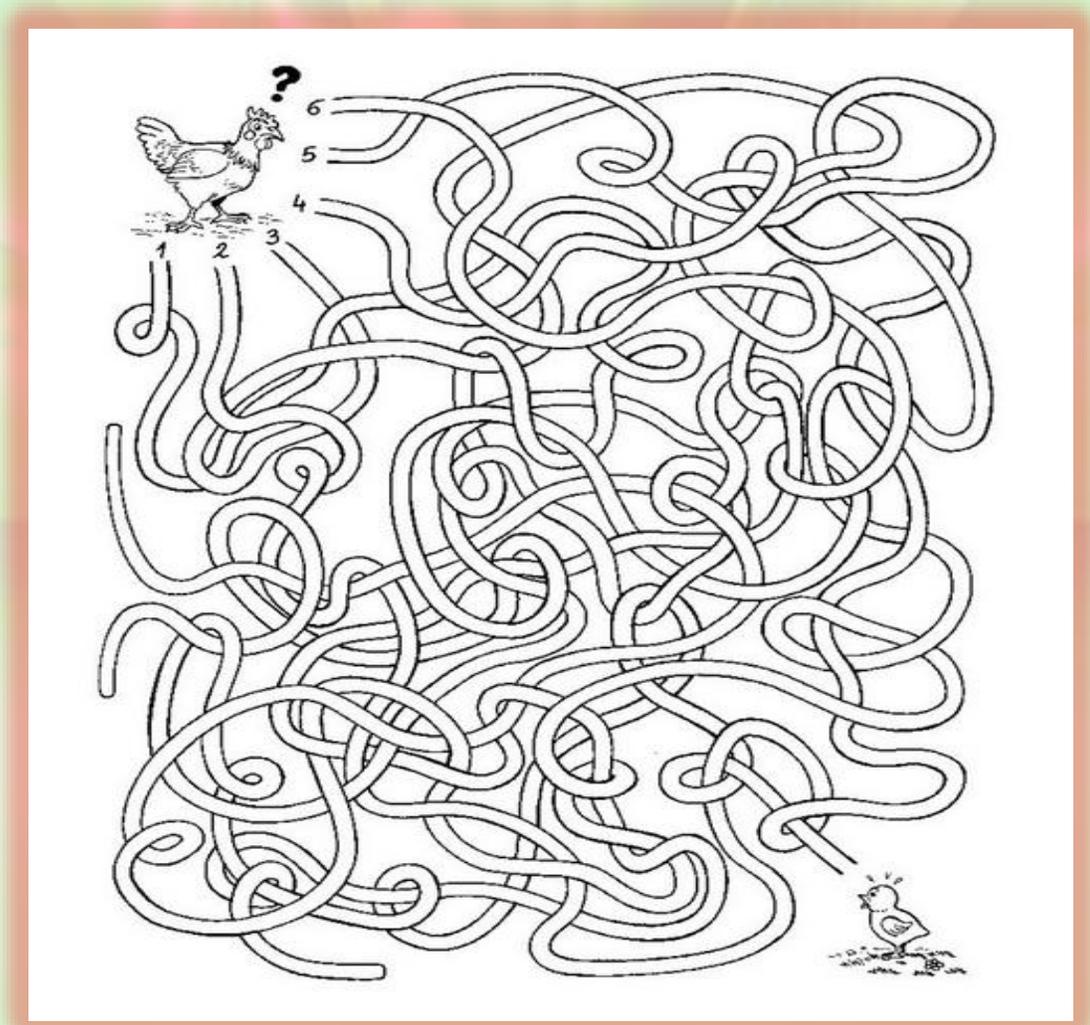
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 7

- .- Mira detenidamente el gráfico.
- .- Fíjate en los enredos existentes.
- .- Ayúdale a la gallina a llegar donde su pollito.
- .-Colorea el camino que seguiste.



FUENTE: <http://www.colorearcolorear.net/dibujo-colorear-descargar-imprimir.php?id=294&categoria=52>

IDENTIFICO EN LA SOPA DE LETRAS ASPECTOS DE MI BARRIO LA LIBERTAD

Ejercicio 1. - ME EJERCITO ANTES DE LLENAR LA SOPA DE LETRAS



FUENTE: <http://www.abuelandia.es/category/pasatiempos/page/4/>



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

Palabras a buscar: POLLO, PATAS, PEPE, MAMA, PICO

OBJETIVOS

- Despertar el interés por encontrar lo que está oculto, con la sopa de letras, para mejorar la lectura.
- Comprender el significado de las palabras, con la lectura de las mismas, para lograr su entendimiento.

METAS: Lograr que los niños y niñas resuelvan la sopa de letras utilizando la reflexión.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", recorriendo el barrio la Libertad.

- Busca y pinta en la sopa de letras los lugares del barrio La Libertad.
- Comenta sobre la particularidad de estos lugares.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Participación de un viaje imaginario por los lugares del barrio.
- Delimitación de los lugares que corresponde al barrio
- Análisis de la utilidad de los lugares para la gente del barrio.
- Observación del cartel didáctico.
- Lectura de las palabras que se van a buscar.
- Guiar la búsqueda con recomendaciones y reglas.
- Identificarlas dentro del cuadro.
- Coloración de las palabras encontradas.
- Aplicación en otra actividad.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Plano del barrio
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Hojas de trabajo

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Despierta el interés por encontrar lo que está oculto, con la sopa de letras.			
Comprende el significado de las palabras, con la lectura de las mismas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 8

- Busca y pinta en la sopa de letras los lugares del barrio La Libertad.
- Comenta sobre la particularidad de estos lugares.



FUENTE: http://www.cuadernosdigitalesvindel.com/libres/f_sopa_de_letras.php

Palabras a buscar: Nidia Jaramillo Innfa Iglesia Cancha Guardería
Inicial Escuela San Luis.

Ejercicio 2. - UNA SOPITA DE LETRAS CON UN POQUITO DE DIFICULTAD.



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

<http://www.abuelandia.es/category/pasatiempos/page/4/>

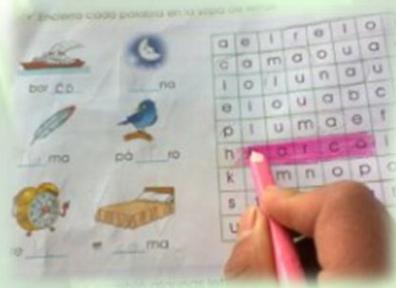
Palabras a buscar ALUMNOS ESTANTERIAS ESTUCHES LIBROS MESAS
ORDENADOR PIZARRA PROFESOR SILLAS TIZAS TRABAJO.

OBJETIVO:

Identificar las palabras ocultas con precisión, en el menor tiempo posible, para despertar su confianza y un espíritu competitivo.

METAS: Lograr que los niños y niñas identifiquen palabras ocultas en la sopa de letras con precisión manteniendo la confianza y el espíritu competitivo.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niñas y niños del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Observa y encuentra las palabras en la sopa de letras.
- .- Píntalas de colores las palabras descubiertas
- .- Contesta las siguientes preguntas.
¿En dónde se encuentran esos objetos?
¿Para qué utiliza esos objetos el profesor?
¿Cómo cuidas los materiales del aula?

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Jugar a enlistar todos los elementos posibles que existen en el aula de clases durante 30 segundos. El niño que se demore imitará con gestos y sonidos un animal de su elección.
- .- Observación detenida del cartel didáctico.
- .- Orientación de lo observado a medios existentes.
- .- Distinguir las palabras ocultas y colorearlos.
- .- Descubrimientos de todos elementos conocidos
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Elementos del aula
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Hojas de trabajo
- Marcadores borrables

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Identifica las palabras ocultas con precisión en el menor tiempo posible.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 9

- Observa y encuentra las Provincias de la sierra en la siguiente sopa de letras.
- Píntalas de colores las palabras descubiertas

Provincias de la Sierra



FUENTE: http://www.cuadernosdigitalesvindel.com/libres/f_sopa_de_letras.php

ELABORADO POR: Lic. Mónica P. Tubón L.

Palabras a buscar: Carchi Imbabura Pichincha Cotopaxi Tungurahua
Chimborazo Bolívar Cañar Azuay Loja.

. - Contesta las siguientes preguntas.

¿En qué provincia vives?

¿Qué provincia de la sierra te gustaría conocer y por qué?

Ejercicio 3. - COMPLETO LAS PALABRAS Y BUSCO EN LA SOPA DE LETRAS

S	S	Ç	Ñ	Q	M	B	S	B	X	O	A
K	C	V	Ñ	Ñ	S	Z	Y	O	U	O	J
Ñ	B	F	C	O	O	Ç	K	R	D	T	E
G	L	R	A	D	O	V	Ç	R	T	G	V
N	N	Q	B	R	J	R	A	E	I	S	O
B	C	B	A	E	E	V	G	P	A	F	J
C	B	G	L	C	N	W	A	D	R	A	M
G	U	A	L	U	O	G	L	W	B	C	T
H	R	T	O	T	C	Y	L	U	A	A	H
C	R	O	A	T	N	F	I	M	C	V	Q
H	O	P	T	J	F	H	N	K	J	E	R
J	Z	X	T	H	C	U	A	A	M	G	N

FUENTE: http://www.cuadernosdigitalesvindel.com/libres/f_sopa_de_letras.php

Palabras Incompletas:

.- PE_RO

.- G_TO

.- CO_EJO

.- C_BALLO

.- _ERDO

.- CA_RA

.- VAC_

.- GAL_INA

.- P_TO

.- OVE_A

.- _URRO

OBJETIVO:

Identificar las sílabas faltantes de las palabras, a través de la construcción de las palabras, para descubrirla en la sopa de letras y emitir juicios de valor.

METAS: Lograr que los niños y niñas emitan juicios de valor al completar las palabras y buscarlas en la sopa de letras.

ACTIVIDADES:

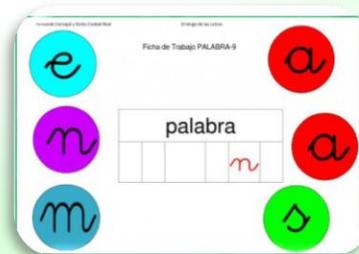


FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Completa la sílaba que falta en cada palabra.
- Encierra cada palabra en la sopa de letras.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Jugar al Bingo Lector: Entregar a cada niño o niña la tabla que contiene oraciones, en la tómbola se hallan las bolas enumeradas, en una caja se encuentran tarjetas con palabras y un número, el juego inicia cuando un niño saca una bola que contiene un número, el número indica la tarjeta que saldrá para completar las frases.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", realizando tarjetas.
Material didáctico ediciones Santillana.

- .- Orientar el juego a comprender oraciones y el número de palabras que forma en una oración.
- .- Opiniones sobre el sentido de las oraciones.
- .- Observación del cartel didáctico.
- .- Identificaciones de sílabas para formar la palabra.
- .- Buscar la palabra en la sopa de letras.
- .- Demostración de la rapidez mental.
- .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Tómbola
- Marcadores
- Cartel demostrativo
- Colores
- Lápiz
- Tarjetas a colores
- Bolas enumeradas

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Identifica las sílabas faltantes de las palabras, a través de la construcción de las palabras.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

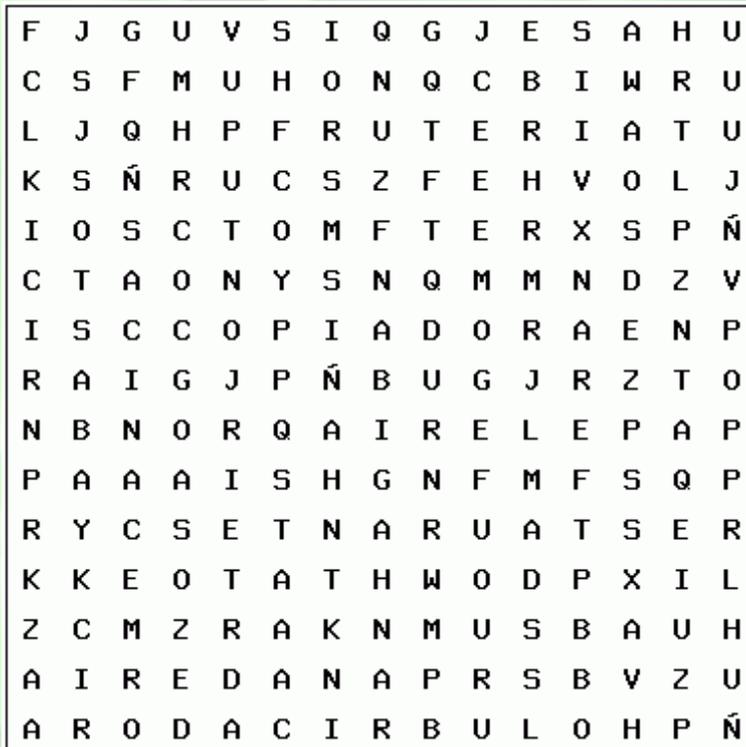
FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 10

.- Completa la sílaba que falta en cada palabra.

.- Encierra cada palabra en la sopa de letras



FUENTE: sopadeletras.kokolikoko.com

A_ BASTOS

-LUB_ICADORA

CAR_INTERIA

-PANADERÍA

COPIADOR_

-PASTELERÍA

FRUT_RÍA

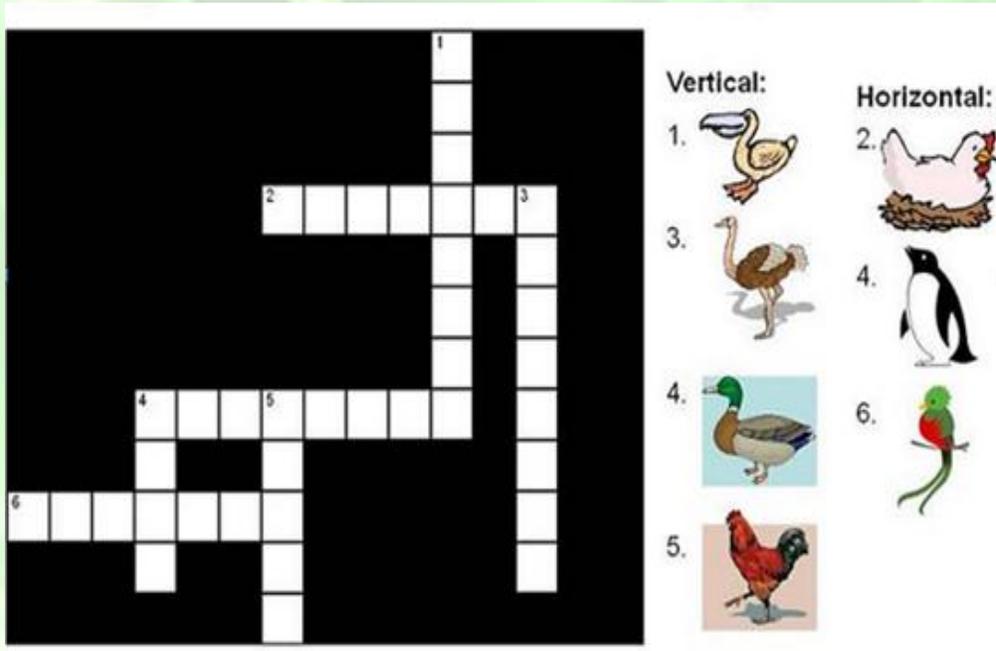
-RESTAURANT

_NTERNET

-MECÁNICA

PUEDO COMPLETAR CRUCIGRAMAS

Ejercicio 1. - Reconozco el nombre de estas aves y las completo en el crucigrama.



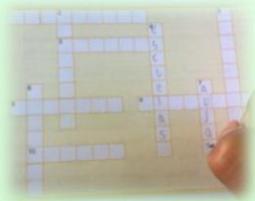
FUENTE: <http://www.depadresahijos.org/sopasycrucigramas.html>

OBJETIVO:

Identificar los nombres de las aves, con la observación de imágenes, para escribir sus nombres de acuerdo a las indicaciones del juego.

METAS: Que los niños y niñas complete con éxito el crucigrama reconociendo los nombres de las aves.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Reconoce los nombres de estas aves.
- Completa todos los cajones con los nombres de las aves.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Observación del video QUIEN SE HA LLEVADO MI QUESO.



FUENTE: <http://blog.gusanito.com/2012/07/23/quien-se-ha-llevado-mi-queso-por-spencer-johnson/>

- Diálogo y análisis sobre el video.
- Observación del cartel didáctico.

- Organización de las ideas para completar el crucigrama.
- Formación de grupos de trabajo.
- Elaboración del equipo de trabajo.
- Determinación del funcionamiento del equipo.
- Entrega del trabajo en el tiempo convenido.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Proyector
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Computadora
- Hojas de trabajo.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Identifica los nombres de las aves, con la observación de imágenes.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



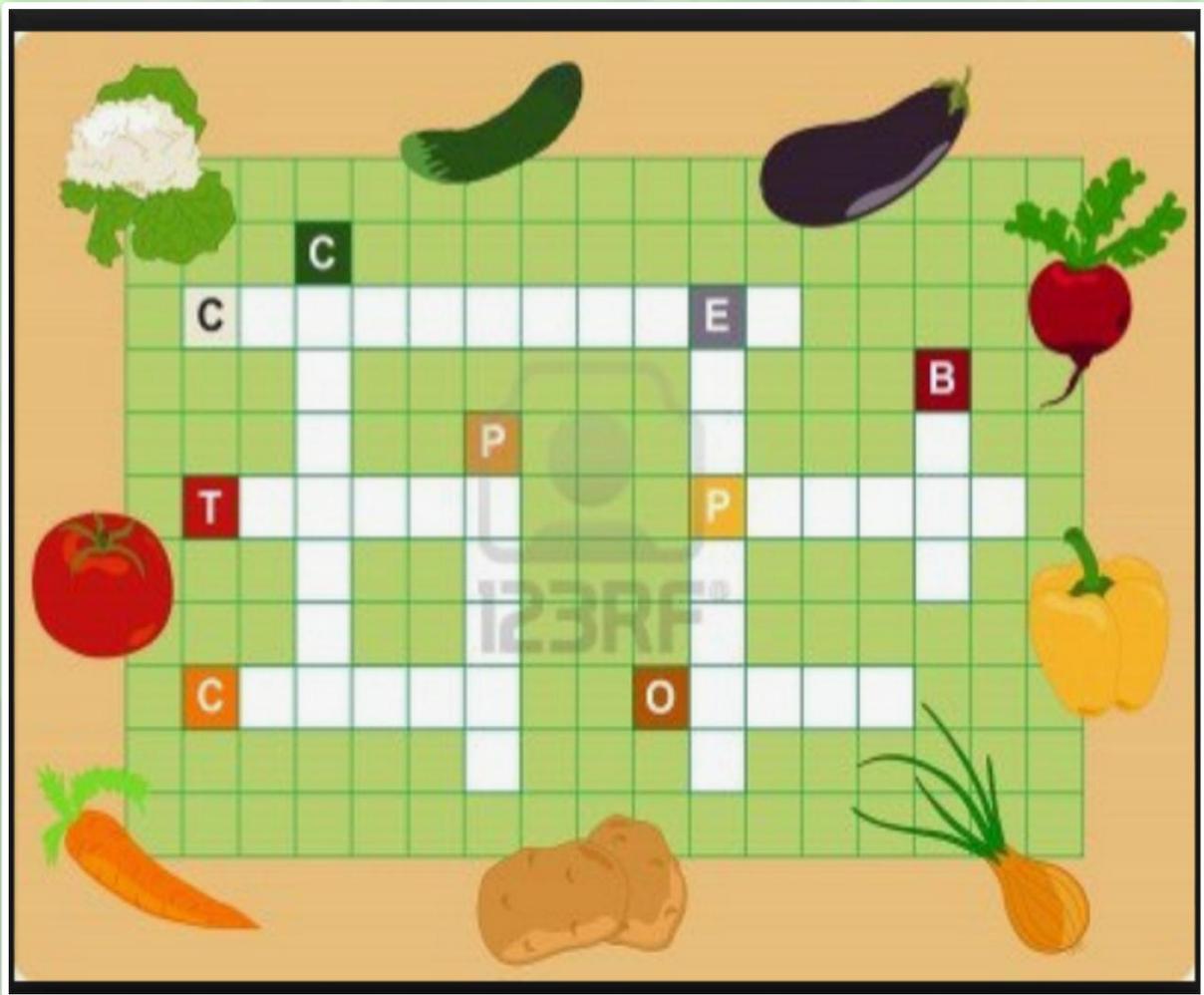
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 11

- Reconoce los nombres de estas verduras.
- Completa todos los cajones con los nombres correctos.



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

Ejercicio 2. - COMPLETO EL CRUCIGRAMA RECONOCIENDO A MIS MAESTRO

Y MAESTRAS DE LA ESCUELA "NIDIA JARAMILLO".



FUENTE: Personal Docente de la escuela "Nidia Jaramillo"

OBJETIVO:

Identificar a los maestros que laboran en la institución, a través de sus características físicas, para demostrar respeto y estima.

METAS: Que los niños y niñas cultiven valores éticos y morales de convivencia social.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

- .- Observa atentamente la fotografía.
- .- Conversa con tus compañeros de las personas que posan en la fotografía
- .- Recuerda los nombres de los maestros de tu escuela.
- .- Completa el crucigrama con los nombres correctos de tus maestros.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Visita a todos los maestros de la escuela en las aulas respectivas.
- .- Diálogo abierto de la visita efectuada.
- .- Evocación de experiencias vividas.
- .- Observación de un cartel didáctico.
- .- Relacionar la imagen con las actividades de los maestros.
- .- Determinar las funciones de cada docente.
- .- Valorar el desempeño de los maestros.
- .- Identificación de cada maestro de acuerdo a las características personales.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

Personal Docente
Cartel didáctico.
Hojas de trabajo.
Lápiz.
Manual de valores.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Identifica a los maestros que laboran en la institución, a través de sus características físicas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



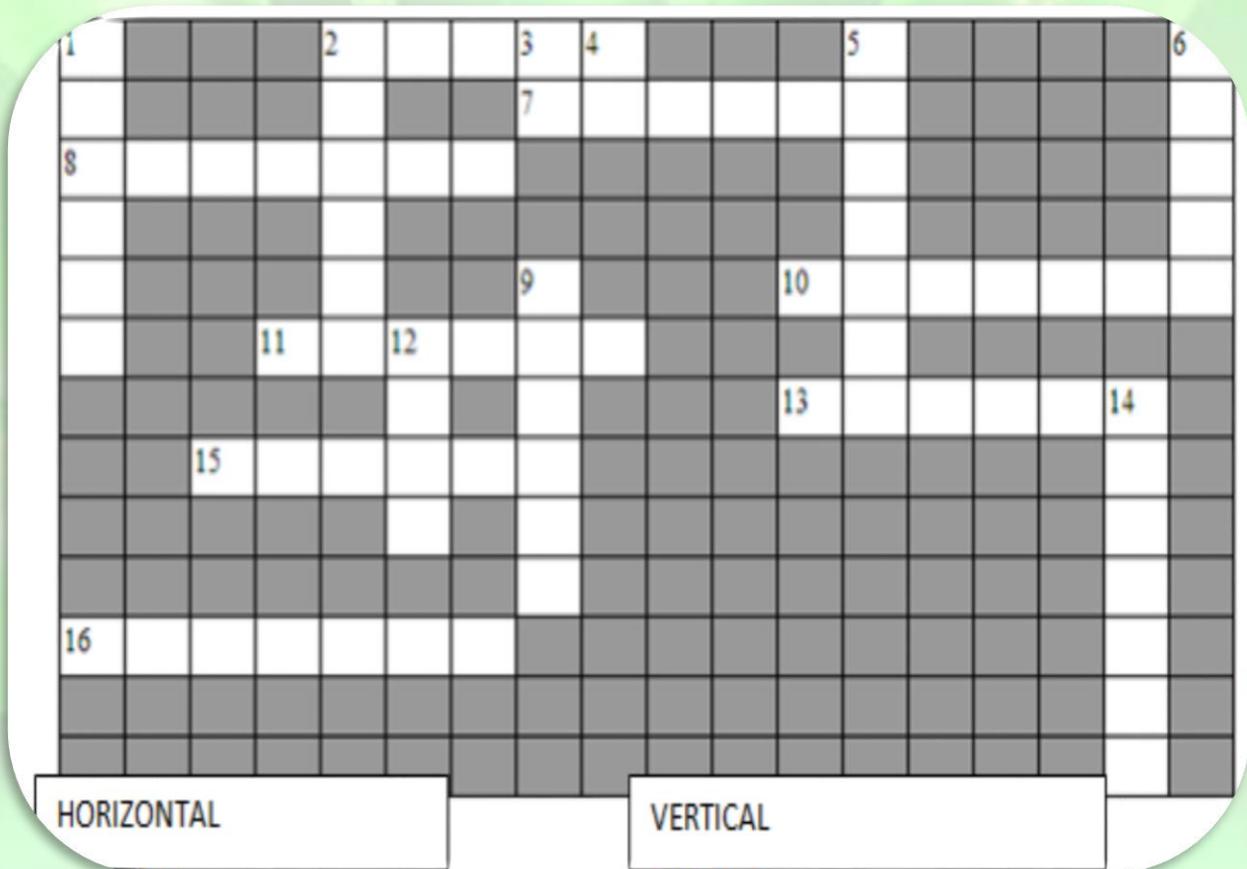
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 12

- Observa atentamente la fotografía.
- Recuerda los nombres de los maestros de tu escuela y completa el crucigrama



FUENTE: <http://entrepadres.imujer.com/2011-07-08/3387/crucigramas>

2. Profesora de séptimo grado

7. Profesora de segundo grado "B"

8. Director de la escuela

10. Computadoras

11. Profesora de cuarto grado

13. Profesor de música

15. Profesora de sexto grado

16. Profesora de Estudios Sociales.

1. Profesora de 2do "A"

2. Profesora de tercer grado

5. Profesora de quinto grado

6. Profesora de lengua

9. Profesor de matemática

12. Profesora de sexto grado

14. Profesora de ciencias N.

*Ejercicio 3. - IDENTIFICO LOS NOMBRES DE MIS AMIGOS
PARA COMPLETAR EL CRUCIGRAMA.*



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

OBJETIVO:

Recordar los nombres de todos los compañeros, con el diálogo, para ubicarlo en el crucigrama.

METAS: Que el niño y la niña demuestren su capacidad lógica en descifrar enigmas en otros ejemplos parecidos.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", cantando y bailando.

- .- Observa en la fotografía a tus compañeros.
- .- Ubica sus nombres en el crucigrama.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Canción Millón: de amigos.
- .- Evocación de experiencias vividas.
- .- Expresión con claridad de los sentimientos hacia sus amigos.
- .- Distinguir las características físicas de sus amigos.
- .- Observar el cartel didáctico.
- .- Inferir sobre los nombres de posibles amigos que consten en el crucigrama.
- .- Realización de la hoja de trabajo.
- .- Valorización de la amistad.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

Grabadora

Cd.

Compañeros de clase

Hoja de trabajo

Cartel didáctico

Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Recuerda los nombres de todos los compañeros, , con el diálogo.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



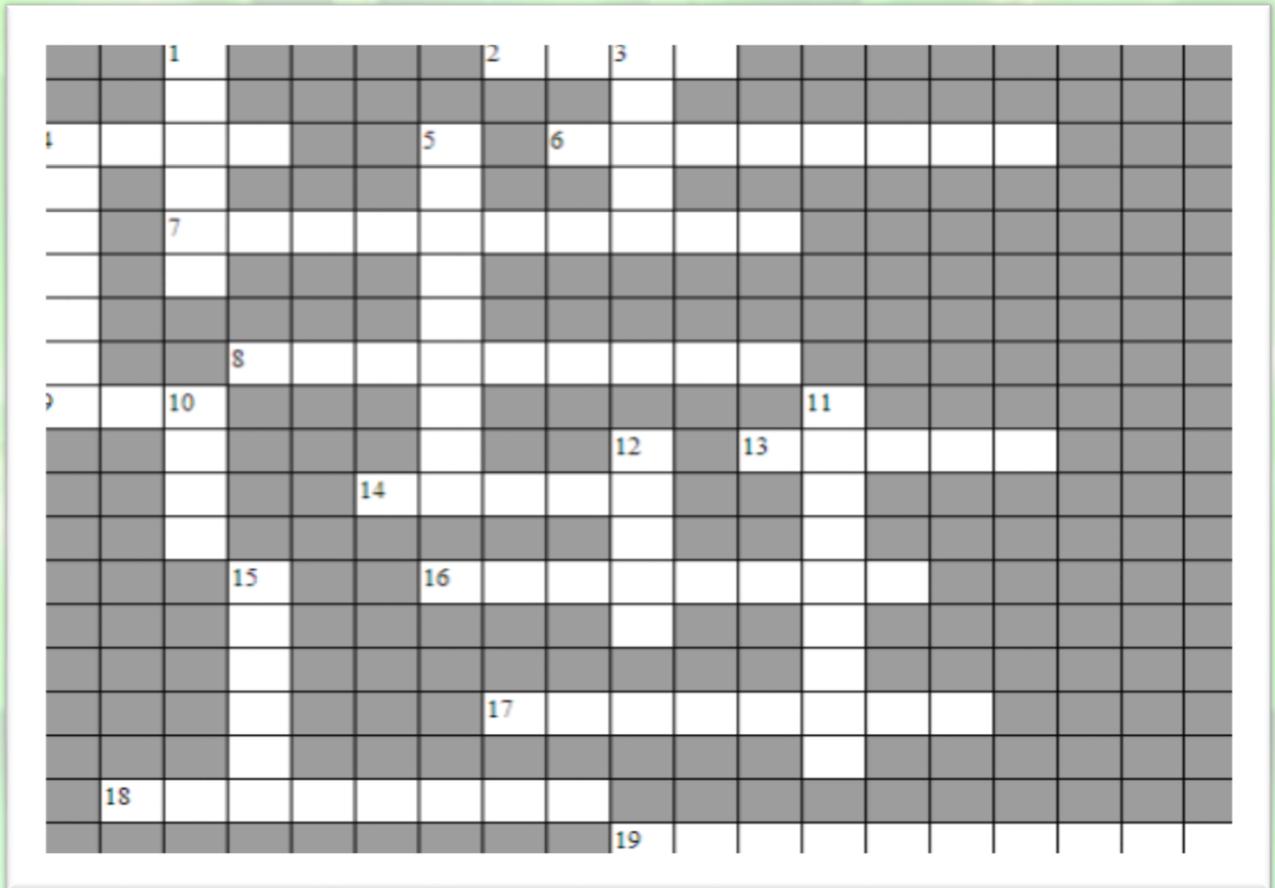
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 13

- Observa en la fotografía a tus compañeros.
- Ubica sus nombres en el crucigrama.



FUENTE: <http://www.crosswordpuzzlegames.com/cgi-crosswordpuzzlegames/create>

HORIZONTAL

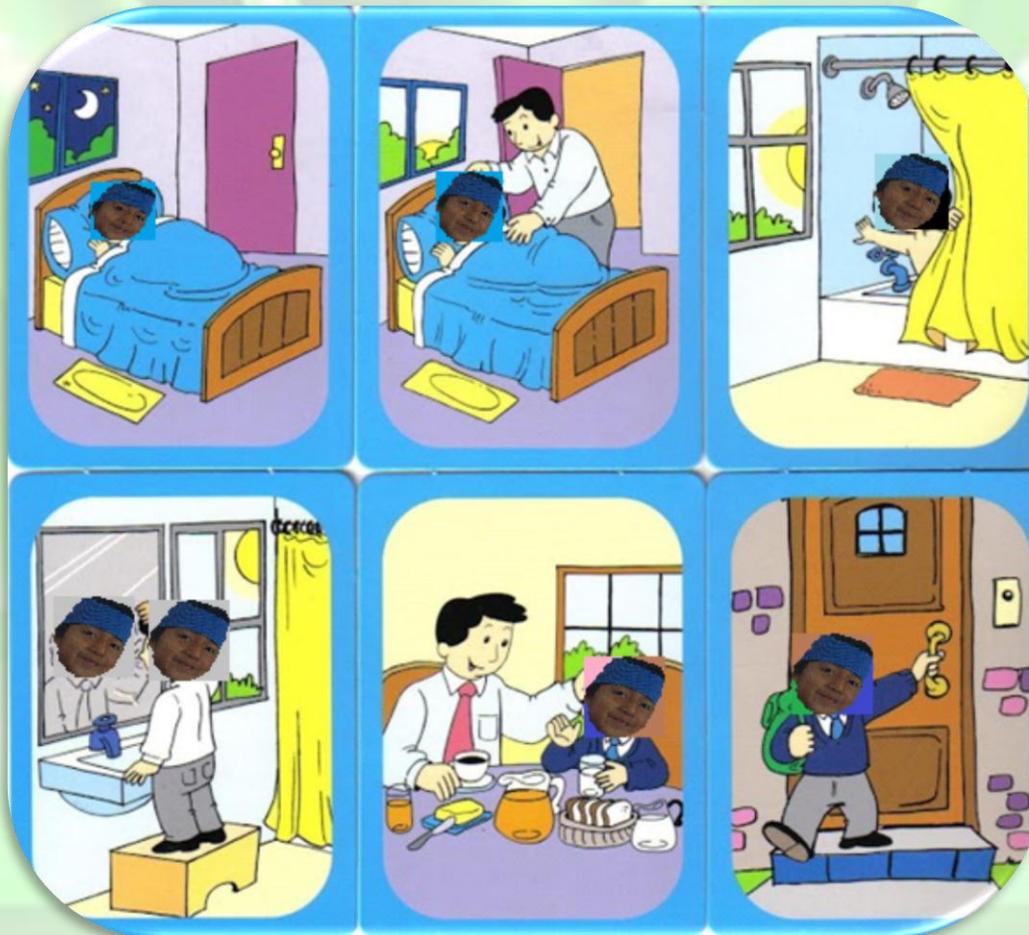
- 2. Delgadita
- 4. Gordito y morenito
- 6. Pequeño
- 7. callada
- 8. Mocososo
- 9. Detallista
- 13. Colaboradora
- 14. Dedicada
- 16. Alegre
- 17. Preguntona
- 18. Sonriente
- 19. Activo

VERTICAL

- 1. Cabezón
- 3. Juguetón
- 4. Presidenta
- 5. Crítico
- 10. Chino
- 11. Coqueta
- 12. Jefe
- 15. Cachitos

¿EN QUÉ MOMENTO HAGO MIS ACTIVIDADES?

Ejercicio 1. - Secuencias temporales



FUENTE: <http://entrepadres.imujer.com/2011-07-08/3387/crucigramas-para-niños-para-imprimir>

OBJETIVO:

Mejorar la articulación de las palabras y narración oral de los estudiantes, a través de la imaginación, para potencializar la estructura de la frase.

METAS: Que el niño y la niña sean capaces de responder preguntas concretas y específicas sobre una acción y al mismo tiempo sean capaces de realizar preguntas al docente.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

Ordena las secuencias temporales.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

° Juego de los títeres: Un día en la vida de Joselito.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", jugando con los títeres.

- Comentar el juego
- observación las imágenes del cartel didáctico
- Discriminación del contenido
- Inferir de lo que se trata
- Creación de preguntas y respuestas sobre las acciones
- Manipulación de las imágenes y ordenación de la secuencia.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Hojas de trabajo
- Marcadores
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Títeres
- Grabadora
- Cd. con la canción

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Mejora la articulación de las palabras través de la imaginación.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 14

Ordena las secuencias temporales del niño colocando el número respectivo en cada acción.



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=secuencias+temporales&hl=isch&tb>

Ejercicio 2. - RECORTAMOS LAS IMÁGENES Y ORDENAMOS LAS SECUENCIAS TEMPORALES.

LO QUE SE EMPIEZA SE TERMINA.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", dramatizando acciones de un día normal.

OBJETIVO:

Conseguir que los niños reconozcan el escenario y las acciones, utilizando material concreto para reforzar lo aprendido en equipo de trabajo.

METAS: Que el niño y la niña supere las dificultades de aprendizaje con actividades lógicas.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

Recortar y ordenar según la secuencia temporal que sigue.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Elaboración de la hoja de trabajo.
- Dramatización: Un día en mi vida. (Creación)
- Comentar el juego
- Observación las imágenes del cartel didáctico
- Discriminación del contenido
- Inferir de lo que se trata
- Creación de preguntas y respuestas sobre las acciones
- Manipulación de las imágenes y ordenación de la secuencia.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- Hojas de trabajo
- Cartel demostrativo
- Colores
- lápiz
- Tijera
- Goma

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Consigue que los niños reconozcan el escenario y las acciones, utilizando material concreto.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 15

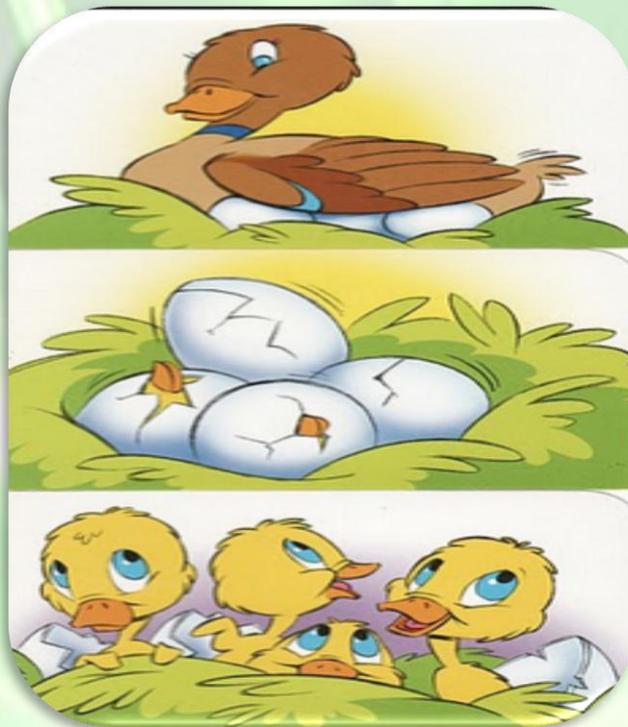
Recorta y ordena según la secuencia temporal que sigue en los recuadros.



FUENTE: <http://www.tattoopins.com/400/pin-colorear-oficios-profesiones-herramientas-dibujos-para-de-pelauts/ORD3d3LmFjd6lsdWRpcy5jb20vd3A+Y29udGVudC91cGxvYWZRzLzIwMTevMDMvU2VjdWVvY2lhcY1UZW1wb3J>

Ejercicio 3.- EL NACIMIENTO DE LOS ANIMALITOS.

Ejercicio 3. - APRENDO EN ORDEN LÓGICO EL NACIMIENTO DEL PATO.



FUENTE: <http://alberto-al.blogspot.com/2011/01/secuencias-temporales.html>

OBJETIVO:

Conocer el orden lógico del nacimiento de las aves, con la observación de imágenes, para que estructure un esquema temporal de acciones.

METAS: Que los niños y niñas aprendan a ordenar sus pensamientos de manera consiente y lógica.

ACTIVIDADES:

Observa detenidamente al patito y al cartel didáctico.



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", jugando con su patito.

Ordena y colorea el nacimiento de las aves.

Recorta y pégalas de acuerdo a su orden.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", jugando a los patitos.

- .- Jugar en el patio a la ronda de los Patitos y Pollitos.
Canciones: Los pollitos dicen, Todos los patitos.
Imitación de sonidos y posturas.
- .- Comentar sobre el juego.
- .- Establecimiento de relaciones del juego con la vida real.
- .- Observación del cartel didáctico.
- .- Análisis y discusión de lo observado.
- .- Guiar los comentarios.
- .- Demostración del nacimiento de las aves conocidas.
- .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

Grabadora Cd.
Cartel didáctico Colores
Tijera Goma
Hoja de trabajo.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Conoce el orden lógico del nacimiento de las aves, , con la observación de imágenes			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

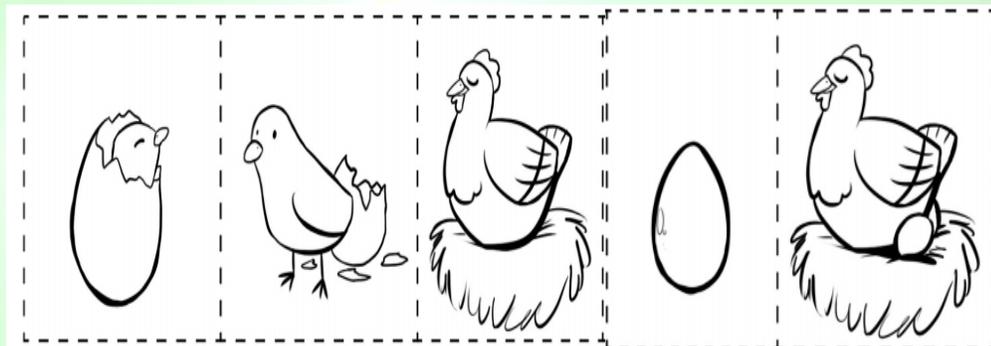
HOJA DE TRABAJO N° 16

Observa detenidamente las imágenes.

Ordena y colorea el nacimiento de este pollito.

Recorta y pégalas de acuerdo a su orden.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



FUENTE: <http://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/actividades-escolares/actividades-tipo/los-animales/del-huevo-al-pollito.html>

MMM...¿EN QUÉ SE PARECEN Y EN QUE NO?

ENCONTRÉ DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS

Ejercicio 1. - DISCRIMINACIÓN VISUAL.



FUENTE:http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/07/texto_primer_ano_EGB.pdf

OBJETIVO:

Reconocer las imágenes y el escenario a través de juegos de observación, para identificar semejanzas y diferencias.

METAS: Que los niños y las niñas aprendan a discernir para que incrementen su aprendizaje significativo.

ACTIVIDADES:

- Observa la lámina detenidamente.
- Encierra en un círculo las diferencias que encuentres.



FUENTE: http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/07/texto_primer_ano_EGB.pdf

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Mirar el cuento de Alicia en el país de las maravillas.
Imitación de sus personajes.
- Comentario y opiniones del cuento.
- Observación del cartel didáctico.
- Guiar la observación.
- Análisis de la situación de acuerdo a nociones de semejanzas y diferencias.
- Distinguir elementos diferentes.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTIVOS:

- proyector o tv
- Cd o cuento
- Cartel didáctico
- Hoja de trabajo
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Reconoce las imágenes y el escenario, a través de juegos de observación.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 17

- Observa la lámina detenidamente.
- Encierra en un círculo las diferencias que encuentres.



FUENTE: http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2012/07/texto_primer_ano_EGB.pdf

Ejercicio 2.- Continúo con el juego de buscar diferencias y semejanzas.



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias con animales domésticos del entorno.

OBJETIVO:

Determinar semejanzas y diferencias, asociando características de cada imagen, para activar conocimientos previos.

METAS: Que los niños y niñas, a través de los estímulos visuales logren asociar palabras con sentido lógico.

ACTIVIDADES:

.- Observa detenidamente las imágenes.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Encuentra las semejanzas de lo observado y escríbelas en las líneas.
- Enlista las diferencias que encuentres y escríbelas en las líneas.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", recorriendo el entorno inmediato.

- Recorrido del entorno inmediato a la escuela.
- Orientación del recorrido mediante referencias.
- Distinción de los objetos a estudio (vaca-perro)
- Señalización de características del par de animales.
- Clasificarlos en semejanzas y diferencias.
- Retorno al aula de clases.
- Establecimiento del propósito de la salida.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Entorno inmediato
- Cartel Didáctico
- Hojas de trabajo
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Determina semejanzas y diferencias, asociando características de cada imagen.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 18

- Observa detenidamente las imágenes.
- Encuentra las semejanzas de lo observado y escríbelas en las líneas.
- Enlista las diferencias que encuentres y escríbelas en las líneas.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias con animales domésticos del entorno.

SEMEJANZAS

DIFERENCIAS

Ejercicio 3.- SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DE DOS OBJETOS QUE ESTÁN EN EL AULA.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" trabajando en experiencias lúdicas.

OBJETIVO:

.- Identificar semejanzas y diferencias de objetos del aula, con la descripción de características, para determinar su utilidad.

METAS: Que los niños y niñas aprendan a identificar semejanzas y diferencias al observar dos objetos del aula.

ACTIVIDADES:

- .- Elija dos objetos del aula de clases.
- .- Observe y compare los objetos elegidos.
- .- Dibújelos y escriba las semejanzas y diferencias

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Jugar a las adivinanzas. (Relacionado al tema)
- .- Comentario sobre el juego.
- .- Elegir dos objetos del aula.

- Distinguir formas, tamaños, colores, utilidad, etc.
- Señalar características esenciales de cada elemento.
- Clasificación en semejanzas y diferencias.
- Anotación de las ideas en el pizarrón.
- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Objetos del aula
- Hojas de trabajo
- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Identifica semejanzas y diferencias de objetos del aula, con la descripción de características.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 19

- Elije dos objetos del aula de clases.
- Observa y compara los objetos elegidos.
- Dibújalos y escribe las semejanzas y diferencias

--	--

SEMEJANZAS

DIFERENCIAS

SEGUNDO BLOQUE LÓGICO

ESTRATEGIAS DE TÉCNICAS DE CÁLCULO MENTAL COMO:
CONMUTATIVIDAD, CONTEO ASCENDENTE Y DIECES



NO NECESITO LA CALCULADORA PARA RESOLVER PROBLEMAS

Ejercicio 1.- A JUGAR EN EL TABLERO.



FUENTE: Docente, niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

OBJETIVO:

Desarrollar la agilidad mental a través de la solución de ejercicios sencillos Matemáticos, para despertar el razonamiento lógico.

METAS: Que el niño y la niña, desarrolle la agilidad mental y rapidez en sus movimientos para lograr encerrar al gatito.

ACTIVIDADES:

- .- Lee las instrucciones para que logres encerrar al gatito.
- .- Encierra al gatito para que no logre escapar.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

- .- Jugar al gato y al ratón.
- .- Comentario sobre el juego.
- .- Selección y presentación de materiales.
- .- Observar los materiales
- .- Lectura de las instrucciones.
- .- Explicación del juego.
- .- Formación de parejas para jugar.
- .- Elaboración de sus materiales. (Tablero y el dibujo de un gato)
- .- Motivarlos a participar.
- .- Estimular a los ganadores con aplausos.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Patio de la escuela.
- .- Tabla triple de 40 cm x 40 cm
- .- pinturas de color blanco y negro.
- .- Regla y lápiz.
- .- Papel, colores.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla la agilidad mental, a través de la solución de ejercicios sencillos Matemáticos.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 20

.- Lee las instrucciones para que logres encerrar al gatito.

INSTRUCCIONES:

Juego para dos personas.

Recorta el gatito que está afuera

El gatito saldrá del lado derecho del tablero cajón blanco.

4 fichas estarán dispuestas al lado izquierdo.

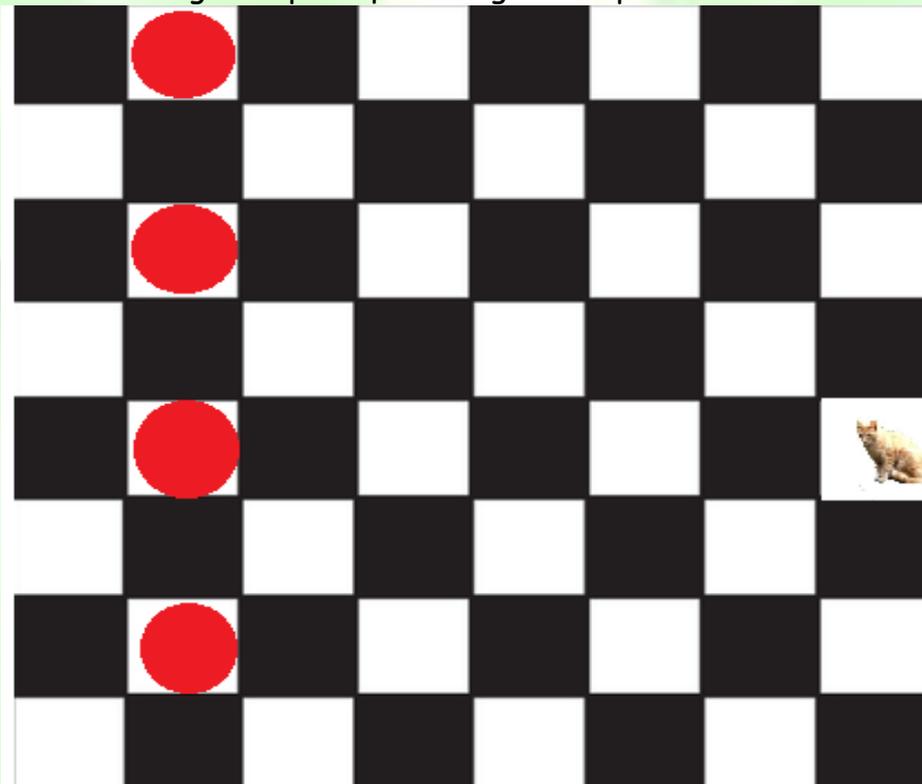
El gatito saltará un solo cajón en cualquier dirección.

Las fichas se mueven un solo cajón hacia el frente.

Gana el niño de las fichas cuando logre encerrar al gato.

O gana el niño que juega de gatito cuando llega al lado izquierdo.

.- Encierra al gatito para que no logre escapar.



FUENTE: Paint- Photoshop

Ejercicio 2. - APRENDO A JUGAR AL SUDOKU

7	4	1	6	9	8	3	2	5
5	3	8	2	4	1	6	7	9
9	2	6	3	7	5	4	1	8
4	1	3	8	2	6	9	5	7
2	6	7	5	3	9	8	4	1
8	5	9	4	1	7	2	3	6
1	9	2	7	8	3	5	6	4
3	7	5	9	6	4	1	8	2
6	8	4	1	5	2	7	9	3



FUENTE: http://www.publipain.com/sudoku/como_se_juega_sudoku.html

FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Fortalecer la cognición, al rellenar la cuadrícula correctamente, para demostrar eficiencia en los trabajos en equipos.

METAS: Que los niños y niñas desarrollen las funciones de la percepción de imágenes, coordinación y memoria de trabajo; llenando las cuadrículas.

ACTIVIDADES:

.- Rellena las sub cuadrículas y cuadrícula con números utilizando los números tanto en forma horizontal como vertical sin repetirlos.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

.- Cantar: Yo tenía diez perritos.

.- Comentario sobre la canción.

- Presentación del cartel didáctico.
- Observación de la cuadrícula.
- Identificación de datos relevantes y conocidos.
- Proposición de posibles soluciones y examinarlos.
- Validación del proceso.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Grabadora
- Cd. o cancionero
- Cartel didáctico
- Marcadores borrables
- Hojas de trabajo
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Fortalece la cognición. al rellenar la cuadrícula correctamente.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 21

- Rellena las sub cuadrículas y cuadrícula con números utilizando los números tanto en forma horizontal como vertical sin repetirlos.

			1
	3	2	
3			
2	1	4	3

FUENTE: <http://www.sudoku10.net/sudokus-sudoku-ninos.html>

Ejercicio 3. - AJEDREZ HUMANO, JUEGO DE CÁLCULO MENTAL



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

ELABORADO POR: Lic. Mónica P. Tubón L.

OBJETIVO:

Desarrollar el aprendizaje intelectual y la personalidad, promoviendo el razonamiento abstracto, la memoria y la imaginación creativa, para utilizar vocabulario matemático.

METAS: Que los niños y niñas enriquezcan el pensamiento lateral, memoria visual, la deducción y el pensamiento analógico para resolver problemas.

ACTIVIDADES:

- Escucha con atención las instrucciones del juego.
- Jueguen con entusiasmo.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Relato sobre los castillos y su defensa.
- Comentar sobre el relato.
- Creación de personajes parecidos a los de la lectura.
- Observación de disfraces sencillos y elementos.
- Iniciación de una aventura de ataque y de defensa
- Invitación a participar en el juego a los niños.
- Interiorización del personaje.
- Escuchar atentamente las instrucciones del juego
- Jugar activamente.
- Corrección oportuna de errores

RECURSOS DIDÁCTICOS:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

- Caballito realizado con material reciclado.
- Mandiles de colores
- Cartel didáctico

- Coronas de papel
- Tizas de colores
- Ajedrez de mesa

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla el aprendizaje intelectual y la personalidad, , promoviendo el razonamiento abstracto, la memoria y la imaginación creativa.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 22

.- Escucha con atención las instrucciones del juego.

INSTRUCCIONES:

- 1.- Se necesitan 12 personas por cada bando: un rey y una reina, 2 caballos, dos torres y 6 peones.
 - 2.- Delimitar los casilleros parecidos al ajedrez de mesa.
 - 3.- Los reyes avanzan un solo casillero en cualquier dirección.
 - 4.- Las reinas avanzan de largo en cualquier dirección hasta que se tope con algún obstáculo y si es posible puede quitar a cualquier pieza de su camino.
 - 5.- las torres avanzan solamente de forma horizontal o vertical hasta que encuentre algún obstáculo y si es posible puede quitar a cualquier pieza de su camino.
 - 6.- Los 6 niños restante son peones defensores que solo avanzan un casillero hacia adelante.
 - 7.- Los caballos saltan en L, es decir 3 casilleros rectos y uno a la derecha o izquierda.
 - 8.- Los dos bandos se forman frente a frente unos en los casilleros de líneas blancas y otros en los casilleros de líneas negras.
 - 9.- Inicia el juego una pieza del bando blanco.
 - 10.- Avanzan hasta encontrarse frente a frente pero de uno en uno.
 - 11.- El niño(a) que le toque saltar hasta el casillero del bando contrario, comenzará una Lucha por querer retirar del casillero al niño (a) que estaba ahí.
 - 12.- El habitante de ese casillero luchará por no retirarse de allí y al contrario tratará de Retirar al intruso.
 - 13.- En este juego gana el equipo que hayan quedado más niños en el patio.
- .- Jueguen con entusiasmo.

¿YA PUEDO CONTAR EN FORMA ASCENDENTE!

Ejercicio 1. - EL LUGAR EXACTO DE LOS NÚMEROS



FUENTE: Docente trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemático.

OBJETIVO:

Ordenar correctamente los números en forma ascendente, a través de la colocación de cantidades en tarjetas numéricas, para conocer el valor posicional.

METAS: Que los niños y niñas establezcan relaciones a través del cálculo utilizando formas numéricas que le permitan apropiarse y desarrollar sus conocimientos.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

ELABORADO POR: Lic. Mónica P. Tubón L.

- .- Completa los números que faltan en la cuadrícula.
- .- Usando una cinta métrica mide a 10 compañeros y ponlos en forma ascendente de altura.



FUENTE: Docente trabajando en experiencias lúdicas con los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Jugar al Rey manda: En el patio al caminar los niños, el maestro da la orden de agruparse de 2, luego de 3 niños y así sucesivamente, el niño que no haga grupo pagará una prenda.
- .- Ingresar al aula.
- .- Comentario y análisis del juego.
- .- Observación del cartel didáctico.
- .- Descripción de lo observado.
- .- Manipulación y operación de materiales concretos: piedras, semillas, paletas etc.
- .- Formación de cantidades.
- .- Confrontación de resultados.
- .- Simbolización de las relaciones numéricas.
- .- Formulación de juicios de valor.
- .- Demostración de sus aprendizajes.
- .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Cartel didáctico
- .- Tarjetas numéricas
- .- Paletas, piedras, semillas, etc.
- .- Hojas de trabajo
- .- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Ordena correctamente los números en forma ascendente, a través de la colocación de cantidades en tarjetas numéricas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 23

.- Completa los números que faltan en la cuadrícula.

1	2	3		5				9	10
11			14		16	17	18	19	
21	22				26	27	28	29	30
	32	33							40
					46	47		49	
51	52		54	55		57		59	60
61		63	64						70
		73		75		77	78		
81			84		86		88		
91		93		95		97			100

FUENTE: http://demaestroamaestro.blogspot.com/2010_12_01_archive.html

.- Usando una cinta métrica mide a 10 compañeros y ponlos en forma ascendente de altura.

.- Escribe sus nombres y el valor de su medida.

Ejercicio 2. - JUEGO EN EL ÁBACO PARA APRENDER UN NÚMERO NUEVO



FUENTE: Docente trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

ELABORADO POR: Lic. Mónica P. Tubón L.

OBJETIVO:

Conocer las centenas y formar cantidades, a través de la manipulación del ábaco para formar cantidades grandes.

METAS: Que los niños y las niñas comparen, ordenen, igualen, sumen y establezcan relaciones entre cantidades a través del cálculo mental con cantidades puras.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Docente trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática

- .- Lee las cantidades que están en el ábaco y escribe la cantidad.
- .- Recorta las fichas y colócalos en el ábaco de acuerdo a la cantidad que se indica.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", utilizando la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

.- Canción de los números.

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, achis.

El dos es un patito, nadando en una charca, persigue a su mamá pata que se le escapa.

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

El cuatro es una silla que han puesto boca abajo, si tú quieres sentarte, te va costar

Trabajo.

El cinco un policía poquito barrigón, lleva puesta una gorra para evitar el sol.

El seis es una guinda vestidita de rojo, con el rabito largo por donde yo la cojo.

El siete es un camino que no tiene salida, el carro gira y gira y se aburre enseguida.

El ocho son las gafas de la abuela Lulú se las dejó olvidadas, devolverásle tú

El nueve es un globito que se ha comprado Juan, y como lo ha perdido llora y llama

A mamá.



FUENTE: Material Didáctico del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

.- Observación del material.

.- Descripción del material.

.- Manipulación y operación del ábaco.

.- Formulación y organización de cantidades.

.- Relacionar cantidades.

.- Simbolizar las relaciones.

- .- Elaboración y resolución de problemas sencillos.
- .- Resoluciones de problemas nuevos.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Ábaco
- .- Tarjetas numéricas
- .- Hoja de trabajo.
- .- Tijeras
- .- Goma.
- .- Cancionero

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Conoce las centenas y formar cantidades, a través de la manipulación del ábaco.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



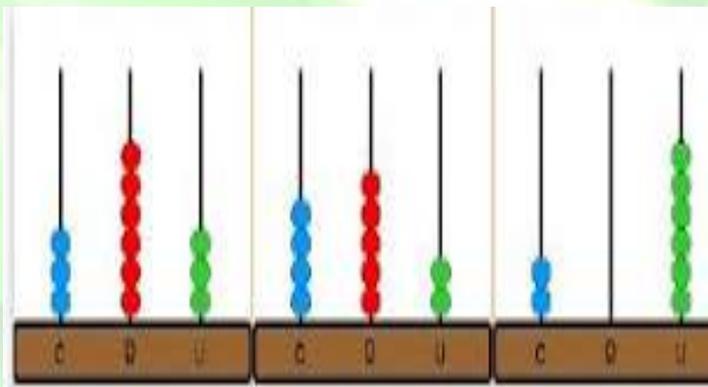
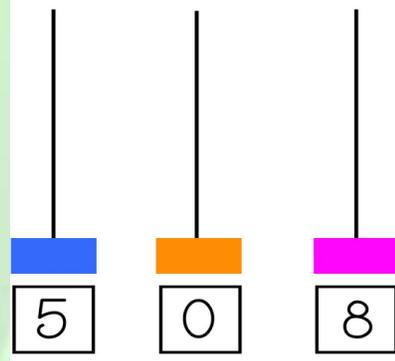
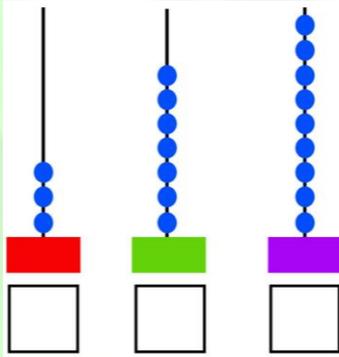
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

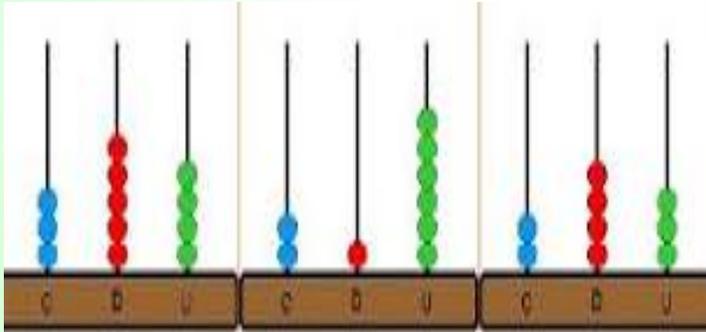
ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 24

- Lee las cantidades que están en el ábaco y escribe la cantidad.



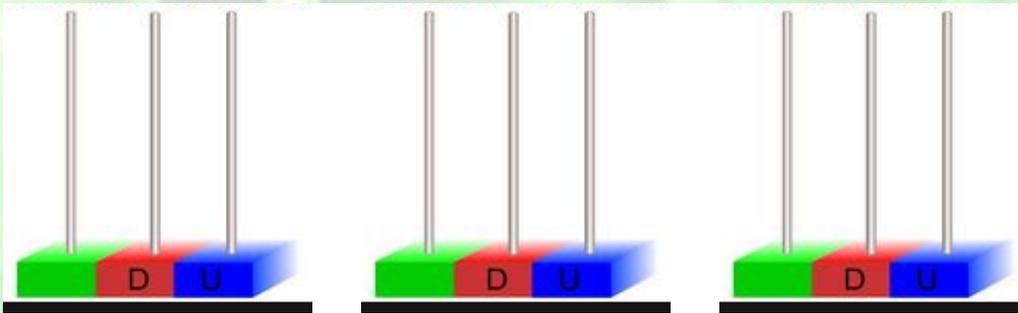
--	--	--



--	--	--

FUENTE: Programa PAINT.

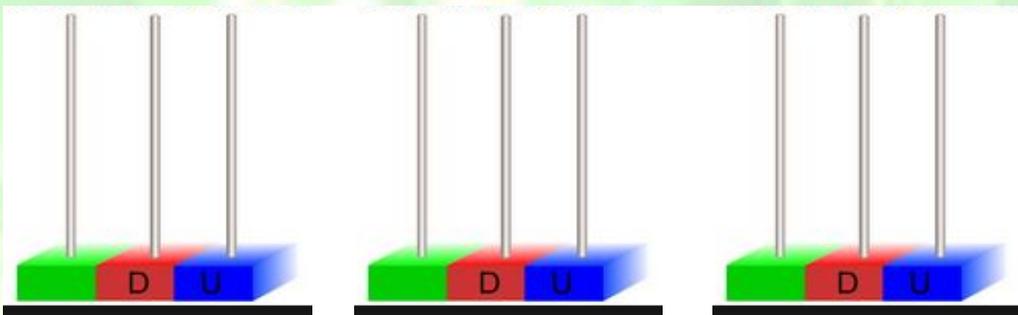
.- Recorta las fichas y colócalas en el ábaco de acuerdo a la cantidad que se indica.



34

75

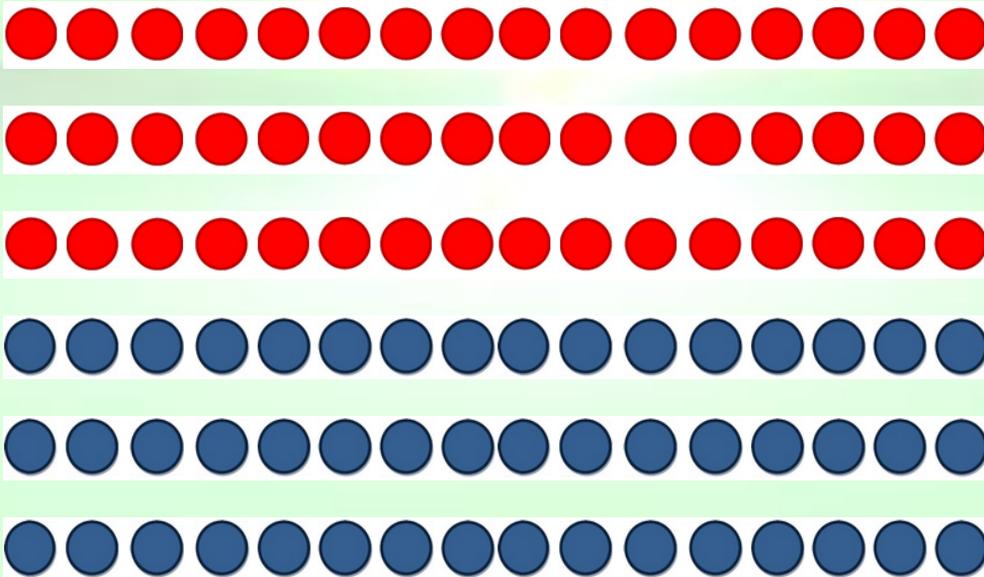
80



7

52

96



FUENTE: www.homeschoolmath.net/ejercicios/tablas-listas-numeros.php

Ejercicio 3. - JUEGO CON EL ÁBACO PARA ARMAR ROMPECABEZAS.



FUENTE: Docente, niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

ELABORADO POR: Lic. Mónica P. Tubón L.

OBJETIVO:

Establecer relaciones entre las cantidades y el cálculo, a través de la atención y la memoria, para utilizar los números en situaciones de la vida real.

METAS: Que los niños y las niñas apliquen los conocimientos adquiridos en juegos activos para crear aprendizajes significativos

ACTIVIDADES:

- Lee y escribe las cantidades que se hallan en el ábaco.
- Encuentra el resultado en la hoja de trabajo
- Recorta y pega hasta armar el rompecabezas.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Armar rompecabezas sencillos
- Dialogar sobre la actividad realizada.
- Invitación para continuar jugando al rompecabezas.
- Observación del cartel didáctico.
- Planteo de interrogantes ¿Por qué tienen números las imágenes?
- Relacionar el contenido con la actividad anterior.
- Proposición de actividades para resolver el rompecabezas.

- Manipulación y operación del ábaco.
- comparación de resultados.
- Armar el rompecabezas
- Establecimiento del procedimiento general para resolver problemas.
- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Cartel didáctico (Rompecabezas)
- Rompecabezas individuales
- Ábaco
- Marcadores borrables
- Hoja de trabajo
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Establece relaciones entre las cantidades y el cálculo, a través de la manipulación del ábaco.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



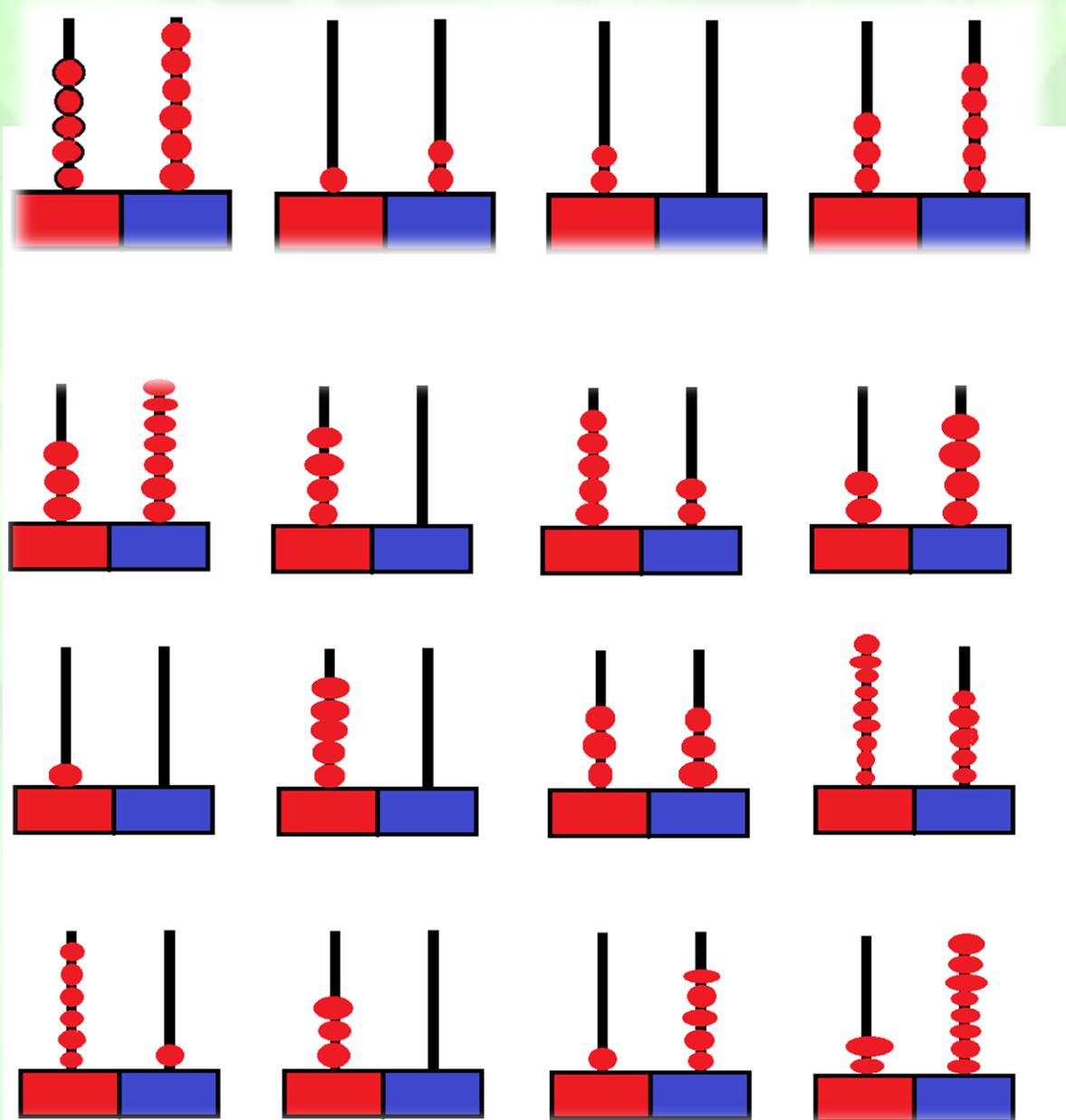
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 25

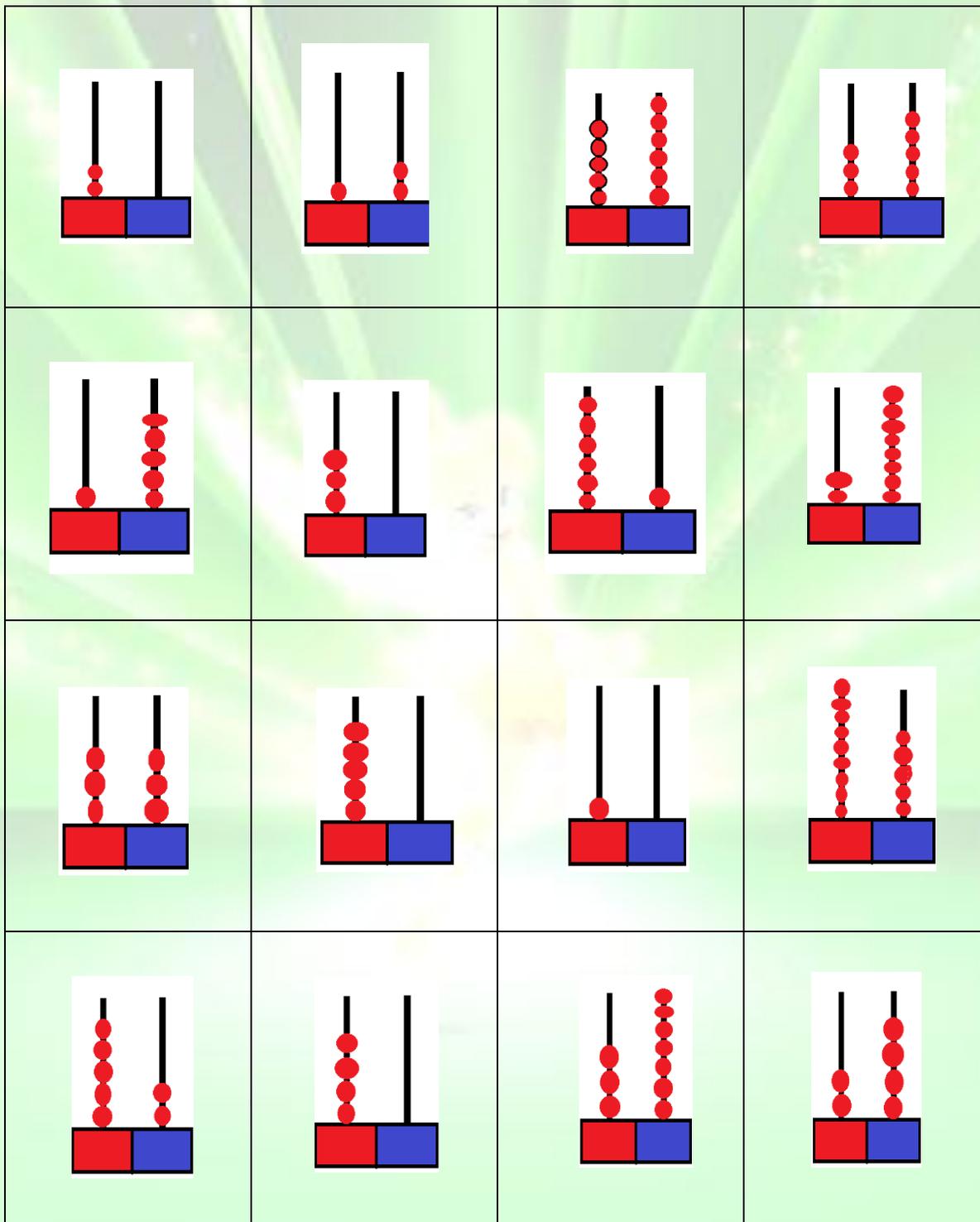
.- Lee y escribe las cantidades que se hallan en el ábaco.



FUENTE: Programa PAINT.

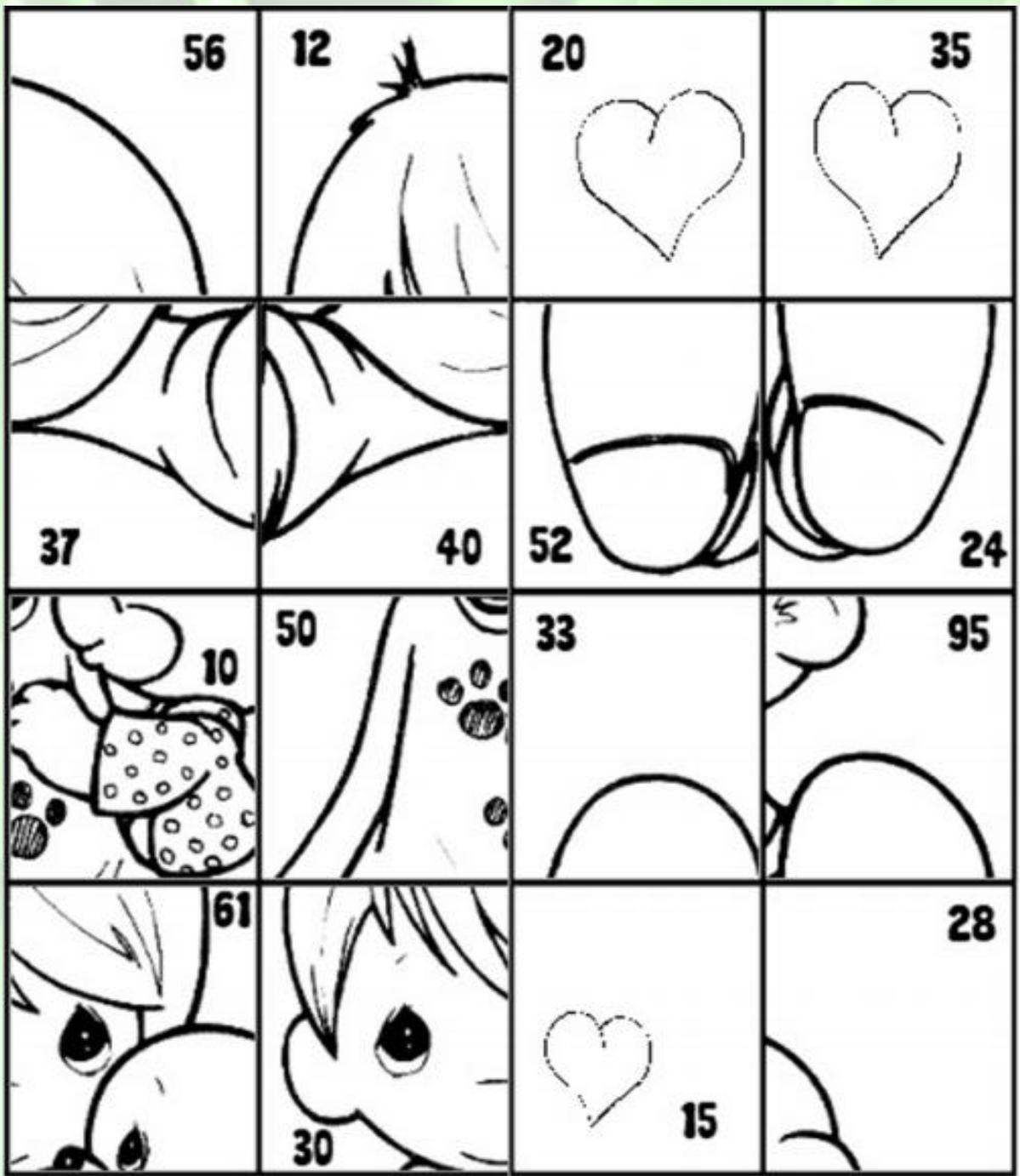
HOJA DE TRABAJO Nº 26

- Arma el rompecabezas y colorea las imágenes.



FUENTE: Programa PAINT.

- Recorta y pega en la hoja de trabajo N° 27 hasta armar el rompecabezas.



FUENTE: <http://www.actiludis.com/?p=2518>

¡ME GUSTA CONTAR NÚMEROS EN FORMA DESCENDENTE!

Ejercicio 1. - Conteo de números para atrás.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Ordenar los números de mayor a menor, completando números en series numéricas para desarrollar la lógica numérica.

METAS: Que los niños y las niñas desarrollen la lógica numérica para ordenar los números en forma descendente.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Completa la tabla numérica con los números que faltan.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Canción Los 10 perritos
- Tararear y cantar.
- Comentar y analizar la canción.
- Presentación de materiales (tarjetas recortables).
- Observación detenida de los objetos.
- Manipulación y operación de los materiales (lectura de números).
- Comparación de cantidades.
- Establecimiento de relaciones.
- Demostración en la colocación de cantidades.

Establecimiento del valor posicional de los números.

- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Grabadora o cancionero
- Tarjetas numéricas recortables
- Hoja de trabajo
- Carteles ilustrativos
- Cinta adhesiva, tijera.
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Ordena los números de mayor a menor, completando números en series numéricas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 26

Completa la tabla numérica con los números que faltan.

—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	87,	—	—	—	—	—	—
80,	—	78,	—	—	—	74,	—	—	—
—	—	—	—	—	—	64,	—	—	—
60,	59,	—	57,	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	43,	—	—
—	—	—	—	—	—	—	33,	32,	—
—	29,	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	16,	—	—	—	—	—
—	—	—	—	6,	5,	—	—	—	—

FUENTE: <http://prekinderlincolncollege.blogspot.com/2013/04/fichas-para-completar-secuencias.html>

Ejercicio 2.- CONTEO DESCENDENTE DENTRO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Ordenar los números de manera descendente, utilizando figuras geométricas para reconocer los valores de cantidad.

METAS: Que los niños y las niñas ordenen las cantidades de acuerdo a su valor utilizando la recta numérica.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

.- Escribe la serie numérica en forma descendente dentro de las figuras geométricas.

.- Colorea las figuras geométricas.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Jugar a la tiendita, poner los precios utilizando decenas y centenas.
- .- Comentario y análisis del juego.
- .- Presentación del material didáctico
- .- Manipulación y operación del material.
- .- Comparación de cantidades.
- .- Reconocer el valor posicional de las cantidades.
- .- Formulación de preguntas.
- .- Ordenar las cantidades de mayor a menor.
- .- Realización de la hoja de trabajo

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Juguetes
- .- útiles escolares.
- .- Láminas de cartulina
- .- Marcadores
- .- Cartel didáctico
- .- Figuras geométricas.
- .- Tijera, goma, hilo
- .- Hojas de trabajo

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Ordena los números de manera descendente, utilizando figuras geométricas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

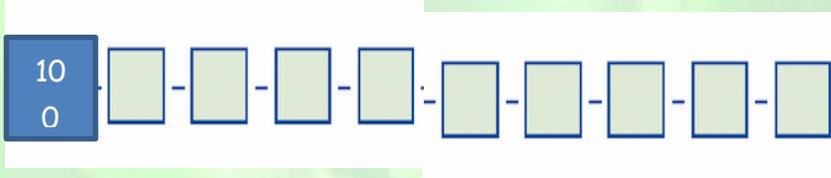
FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 27

- Escribe la serie numérica en forma descendente dentro de las figuras geométricas.
- Colorea las figuras geométricas.

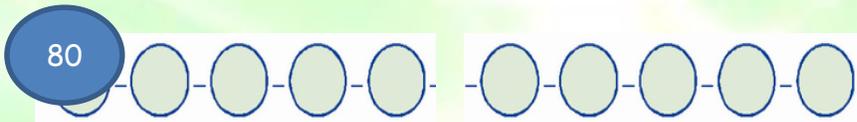
10
0



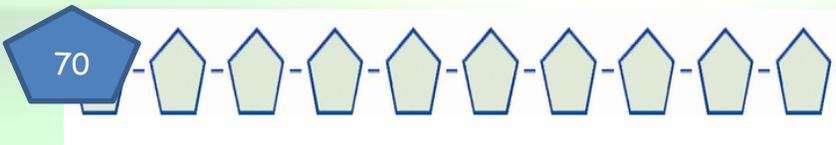
90



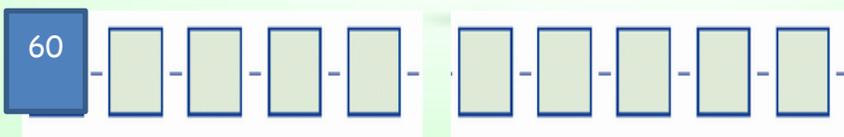
80



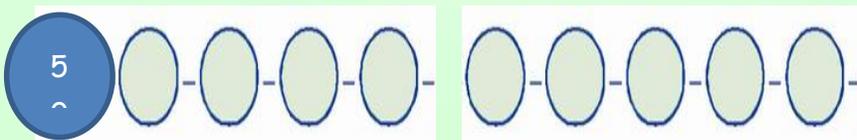
70



60



50



FUENTE: Microsoft Word- Paint

Ejercicio 3.- DESCENDEMOS DE DOS EN DOS



FUENTE: Niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Dominar la lectura y escritura de los números, utilizando términos matemáticos, para resolver problemas de la vida real.

METAS: Que los niños y niñas reconozcan una gran variedad de usos sociales con los números, los domine, amplíen y utilicen en su vida práctica.

ACTIVIDADES:

.- Formar conjuntos de 2 elementos.



FUENTE: Niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Jugar en el patio contando a sus compañeros en forma descendente.
- Formarse en orden de estatura de mayor a menor.
- Realización de ejercicios físicos solamente los niños que sean de número par.
- Encontrar tarjetas que contengan solamente números pares.
- Ordenar las cantidades de forma secuencial en forma descendente.
- Ingreso al aula.
- Comentar sobre el juego.
- Formulación de preguntas.
- Lluvia de respuestas de los niños.
- Formación de equipos de trabajo.
- Elaboración de la hoja de trabajo.
- Comparación y explicación de sus trabajos

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Tarjetas numéricas
- Espacio físico escolar
- Cartel didáctico
- Marcadores borrables
- Hoja de trabajo
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Domina la lectura y escritura de los números, utilizando términos matemáticos.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 28

Completa la serie numérica en forma descendente pero de 2 en 2

—	—	—	—	192,	—	—	—	—	182,
—	—	—	—	—	—	—	—	—	162,
—	—	—	—	—	150,	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	128,	—	—	122,
—	118,	—	—	—	—	—	—	—	—
—	98,	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	74,	—	—	—	—	64,	—
—	—	—	54,	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	16,	—	—	—	—	—	—	2

FUENTE: <http://prekinderlincolncollege.blogspot.com/2013/04/fichas-para-completar-secuencias.html>

TERCER BLOQUE LÓGICO

ESTRATEGIAS DE SERIACIONES COMO: SUCESIONES ARITMÉTICAS, SUCESIONES GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS TRIANGULARES.



FUENTE: Docente, niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

DEBO ENCONTRAR NÚMEROS PARES

Ejercicio 1. - Números pares



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

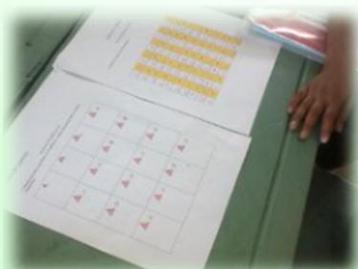
OBJETIVO:

Descubrir que los números pares son escalas para formar cantidades iguales de 2 en 2, 4 en 4, etc. completando seriaciones pares, para llegar a las sumas y restas sencillas.

METAS: Que los niños y niñas continúen la secuencia numérica de números pares para lograr repartir exactamente cantidades.

ACTIVIDADES:

.- Completa los números pares que faltan.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Jugar en el patio a Encontrar el par de mi zapato.
- .- Todos los niños se quitarán los zapatos y lanzarán al centro de la cancha.
- .- Revolverlos y enviar a buscar sus zapatos de en 2, de 4 en 4, etc.
- .- Parear otros objetos que están en la escuela.
- .- Regresar al aula de clases.
- .- Comentario y análisis de la actividad anterior
- .- Observación de un cartel didáctico.
- .- Indicación de tarjetas numéricas
- .- Manipulación y operación del material.
- .- Interiorización de conocimientos.
- .- Establecimiento de procesos para continuar la sucesión numérica de pares.
- .- Participaciones para formar cantidades pares.
- .- Demostraciones y participaciones.
- .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Espacio físico de la escuela.
- .- Entorno inmediato
- .- zapatos de los niños
- .- Cartel didáctico
- .- Tarjetas numéricas.
- .- Hojas de trabajo
- .- Lápiz.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Descubre que los números pares son escalas para formar cantidades iguales de 2 en 2, 4 en 4, etc. completando seriaciones pares.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 29

Completa los números pares que faltan.

	2					7		9	
			14		16				
						27	28		30
			34				38		
41					46				
	52				56				60
			64		66				
71									
		83		85	86				90
	92		94					99	

FUENTE: <http://www.gonzalezmari.es/Docencia%20Universitaria.html>

Ejercicio 2. - LAS SUCESIONES ARTMÉTICAS



FUENTE: Docente trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Describir y explicar todas las características de una sucesión aritmética, a través del cálculo del tercer término para lograr la seguridad en las sucesiones.

METAS: Que los niños y niñas descubran los elementos que deben ir en los espacios vacíos, tomando en cuenta las reglas o patrones existentes.

ACTIVIDADES:

.-Encuentra los elementos que deben ir en los espacios.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Elaboración de un collar con los siguientes elementos: fideos, sorbetes pedazos de fomix de colores, bolas de binchas, hilo nylon.
- .- Pasar el hilo por los agujeros de los elementos uno por uno sin repetir 2 elementos a la vez
- .- comentarios y análisis de lo realizado.
- .- Presentación y observación del material didáctico.
- .- Distinción de hechos relevantes.
- .- Trazar reglas o patrones.
- .- Formación de una hilera de elementos disponibles sin repetirlos.
- .- Formación de una segunda hilera de elementos como el anterior.
- .- Formación de una tercera hilera de los mismos elementos.
- .- Unión de las hileras.
- .- Deducción de sucesión aritmética.
- .- Utilización de términos matemáticos.
- .- Creación de sucesiones aritméticas con otros elementos.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Sorbetes, fideos, fomix, bolas de vinchas.
- .- Cartel didáctico
- .- Imágenes de elementos conocidos.
- .- Hoja de trabajo.
- .- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Describe y explica todas las características de una sucesión aritmética, a través del cálculo del tercer término.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

Ejercicio 3. - JUEGO CON SUCESIONES GEOMÉTRICAS.



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Identificar el patrón lógico para continuar la sucesión, a través de cálculos de cantidades para demostrar la lógica en los ejercicios.

METAS: Que los niños y niñas los patrones lógicos de sucesión.

ACTIVIDADES:

.- Continúa con la sucesión geométrica respetando las reglas y patrones.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

.- Jugar al gato y al ratón con 2 bufandas dentro del aula.

- El niño de la primera fila coge la bufanda se anuda y luego se suelta para pasar al siguiente niño que hace la misma actividad para luego pasar al tercer niño, que realiza lo mismo, pasa al cuarto niño y en seguida sale la segunda bufanda, el niño de la primera fila hará la misma actividad como la hizo en la primera bufanda. Las dos bufandas recorrerán por las manos de los niños hasta que la segunda bufanda alcance a la primera entonces el niño(a) que se quede con las dos bufandas pagará una penitencia.
- Comentarios y análisis del juego anterior.
- Presentación del material didáctico.
- Descripción de la situación.
- Manipular y operar los materiales.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Organizar los datos:

+1	+2	+3	+4				
2	3	5	8	_____	_____	_____	_____

- Invitación para resolver la sucesión.
- Descubrir los patrones.
- Reconocimiento de ejercicios de suma sencilla.
- Creación de más ejemplos parecidos.
- Realización de la hoja de trabajo

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- | | |
|--------------------|------------|
| - Aula de clases | - Bufandas |
| - Cartel didáctico | - Gráficos |
| - Hojas de trabajo | - Lápiz |

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Identifica el patrón lógico para continuar la sucesión, a través de cálculos de cantidades			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 31

Continúa con la sucesión geométrica respetando las reglas y patrones.



_____ / _____ / _____ / _____



_____ / _____ / _____ / _____



_____ / _____ / _____ / _____



_____ / _____ / _____ / _____



_____ / _____ / _____ / _____

1^{+2} 3^{+2} 5^{+2} _____, $+2$ _____, $+2$ _____, $+2$ _____

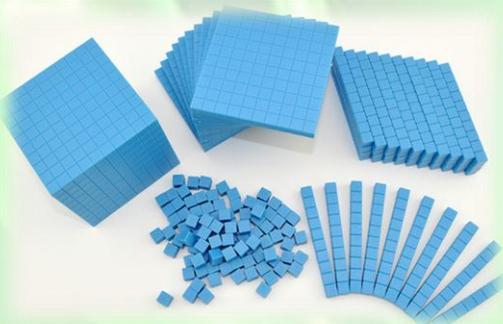
2^{+1} 3^{+2} 5^{+3} _____, $+4$ _____, $+5$ _____, $+6$ _____

30^{-3} 27^{-3} 24^{-3} _____, -3 _____, -3 _____, -3 _____

FUENTE: Microsoft Word

¡QUÉ FÁCIL ES FORMAR SECUENCIAS ASCENDENTES DE CENTENAS!

Ejercicio 1. - Las regletas



FUENTE: Las Regletas de Cuissenaire -

Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Conocer los números mayores que 99, a través de la lectura y escritura de números, para reconocer el valor posicional de los números.

METAS: Que los niños y las niñas formen cantidades de tres cifras para que realicen la sucesión de centenas.

ACTIVIDADES:

.-Une con líneas el gráfico con el número y su nombre.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

.- Juego de la lotería: Elaboración de fichas con números mayores y menores de 100; todos los niños cogerán una ficha; a los niños que les toquen los números menores que 100 cantarán una canción a su gusto; los niños que les toquen los números 100 y mayores a 100 bailan al son de la canción que canten los otros niños.

- Comentario y análisis de la actividad anterior.
- Presentación y observación del material.
- Manipulación y operación del material.
- Elaboración de cantidades; centenas puras.
- Escritura en letra de las cantidades.
- Relacionar las letras con los símbolos.
- Formación de grupos de trabajo.
- Manipulación de material individual.
- Construcción de base 10.
- Conteo de números utilizando las base 10.
- Ejecutar actividades de conteo similares a la anterior.
- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Recursos del medio.
- Cartel didáctico
- Fomix
- Tijera
- Regla
- Lápiz
- Hojas de trabajo.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Conoce los números mayores que 99, a través de cálculos de cantidades.			
TOTAL			

 **LOGRADO**
 **CASI LOGRADO**
 **NO LOGRADO**

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

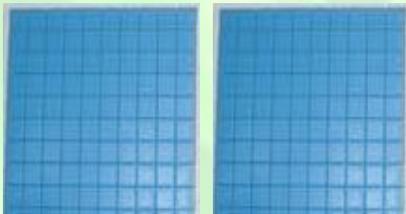
HOJA DE TRABAJO N° 32

Une con líneas el gráfico con el número y su nombre.



100

Cien



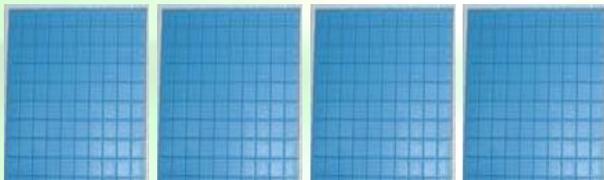
200

Doscientos



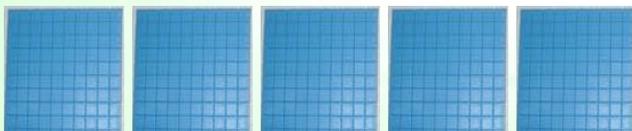
300

Quinientos



400

Trescientos



500

Cuatrocientos

FUENTE: <http://www.dkauffman.org/mx/photoshop/tutorial/2009/fondo-cuadrado/>

Ejercicio 2. - TRABAJO CON EL ÁBACO Y LA BASE 10.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Relacionar las cantidades del ábaco con la base 10, a través de la manipulación de material para reconocer el valor posicional de los números.

METAS: Que los niños y niñas reconozcan las centenas.

ACTIVIDADES:

.-Cuenta y une los ábacos con la base 10.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

.- Jugar en el patio a los saltos del conejo.

.- Los niños saltarán como al conejo, tras de ellos un niño hará de coyote,

.- Los conejos para salvarse llegarán al refugio; cada refugio tendrán una cantidad de tres cifras.

- .- Gana el coyote si atrapa al conejo en el filo del refugio e irá anotando todas las cantidades que estén anotadas.
- .- Ingreso al aula de clases.
- .- Comentario y análisis de la actividad anterior.
- .- Escritura de las cantidades anotadas durante el juego en el pizarrón.
- .- Presentación y observación del material didáctico.
- .- Relacionar el contenido con la actividad anterior.
- .- Formulación de preguntas.
- .- Representación de cantidades en el ábaco y base 10.
- .- Comprensión de simbologías.
- .- Participación activa con razonamientos.
- .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Espacio físico escolar
- .- Tarjetas numéricas.
- .- Lápiz
- .- Cartel didáctico
- .- Hojas de trabajo

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Relaciona las cantidades del ábaco con la base 10, a través de la manipulación de material.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



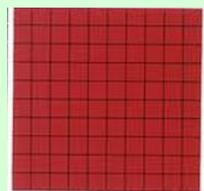
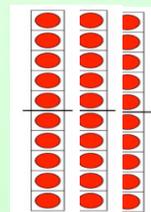
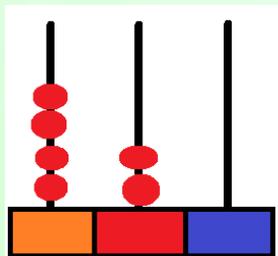
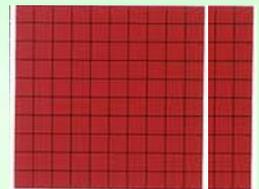
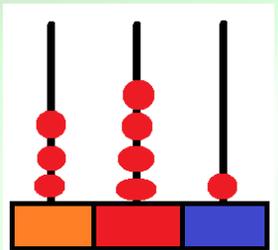
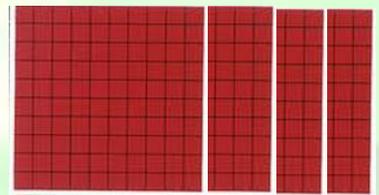
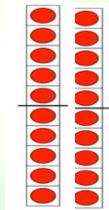
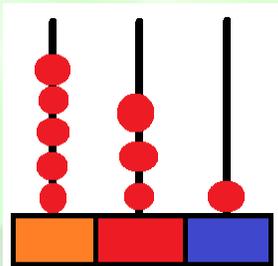
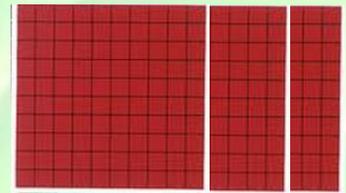
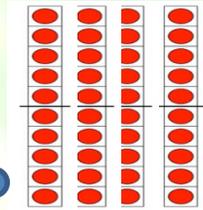
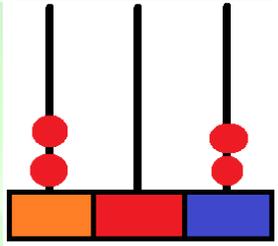
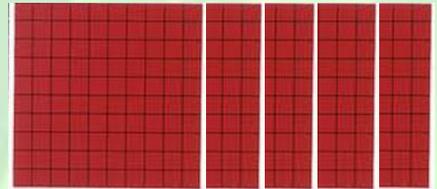
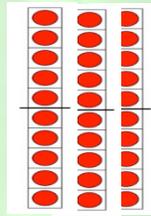
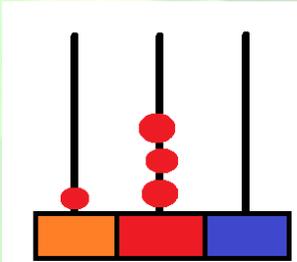
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 33

Cuenta y une los ábacos con la base 10



FUENTE: Programa Paint.

Ejercicio 3. - COMPLETO UNA SECUENCIA NUMÉRICA DE CENTENAS.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Producir más cantidades con centenas, a través de ejercicios de valores posicionales de las centenas, para interiorizar el proceso de completamiento de cantidades.

METAS: Que los niños y las niñas reconozcan la posición de las centenas dentro de una secuencia.

ACTIVIDADES:

.- completa las cantidades que faltan en la siguiente secuencia.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

.- Juego en equipos a buscar cantidades con centenas que se hallan escondidos dentro del aula, al encontrarlo sigo formando una sucesión, debe lograr completarlo comunicar a la maestra los otros equipos estimularán a sus compañeros con aplausos.

.- Comentario y análisis del juego.

.- Presentación de materiales didácticos (cartel, tarjetas)

- .- Observación detenida de los materiales.
- .- Identificación de datos y aspectos relevantes.
- .- Establecimientos de relaciones.
- .- Encontrar el problema.
- .- Establecimiento, proposición y formulación de posibles soluciones.(entregar a cada tarjetas vacías para que completen).
- .- Operacionalizar las soluciones con los niños.
- .- Lectura de resultados.
- .- Validar el proceso.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Tarjetas numéricas.
- .- Cartel didáctico.
- .-Tarjetas vacías.
- .- Marcadores borrables.
- .- Hojas de trabajo.
- .- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Produce más cantidades con centenas, a través de ejercicios de valores posicionales de las centenas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 34

.- Completa las cantidades que faltan en la siguiente secuencia.

	6		12				24		
								57	
						81			
			102	105	108		114		
123			132	135	138	141			
153	156		162	165	168				180
183			192	195	198				
243			252	255	258				

FUENTE: <http://www.gonzalezmari.es/Docencia%20Universitaria.html>

ENCONTRÉ CUERPOS GEOMÉTRICOS Y LOS VOY A ORDENAR

Ejercicio 1. - CLASIFICO LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS



FUENTE: http://cefire.edu.gva.es/pluginfile.php/203398/mod_imsdp/content/1/article_wiki.html

OBJETIVO:

Entender la clasificación y sus elementos a través de la construcción con material concreto, para discernir y reconocer sus características.

METAS: Que los niños y niñas diferencien y comprendan los cuerpos geométricos en una serie de figuras.

ACTIVIDADES:

- .- Observa las figuras que se encuentra en el cartel.
- .- Encierra en un círculo los cuerpos geométricos.
- .- Pinta los cuerpos geométricos.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Recortar figuras geométricas de todos los colores y de diferente dimensión.
- .- En una lámina de cartulina crear formas utilizando las figuras geométricas.
- .- Comentario y análisis de la actividad anterior.
- .- Presentación y observación de los materiales.
- .- Análisis de lo observado y selección de aspectos comunes.
- .- Manipulación y operación de los materiales.
- .- Explicación de cada elemento o figura.
- .- Relacionar el material didáctico con elementos del aula.
- .- Utilización y comprensión del término matemático cuerpo geométrico.
(Ocupar un lugar en el espacio)
- .- Identificación de características comunes en los cuerpos geométricos para clasificarlos. (Poliedros y cuerpos redondos)
- .- Asimilación de la clasificación de los cuerpos geométricos.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Cartel didáctico.
- Gráficos.
- Láminas de cartulina de colores.
- Tijeras
- Elementos del aula.
- Hojas de trabajo.
- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Entiende la clasificación y sus elementos a través de la construcción con material concreto,			
TOTAL			



LOGRADO



I LOGRADO



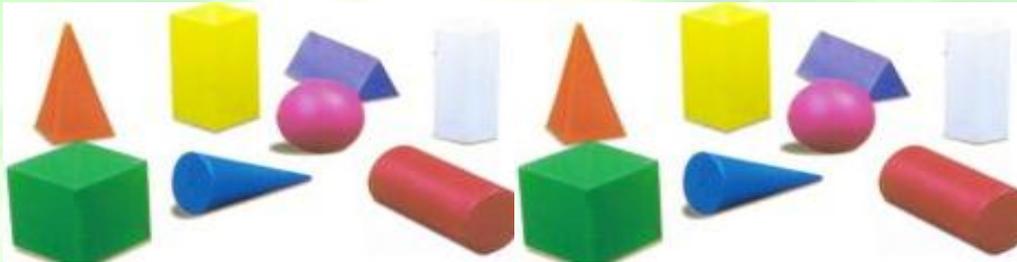
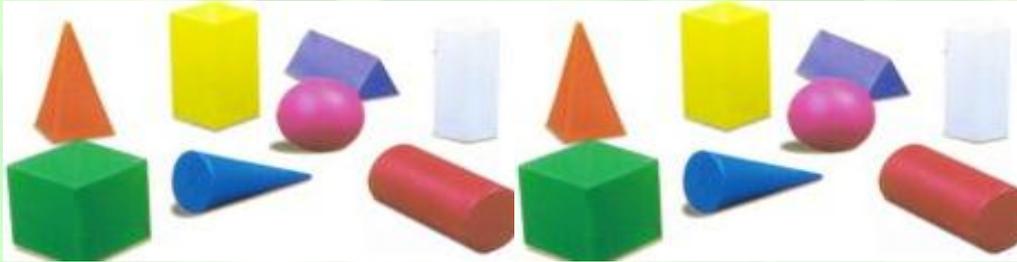
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

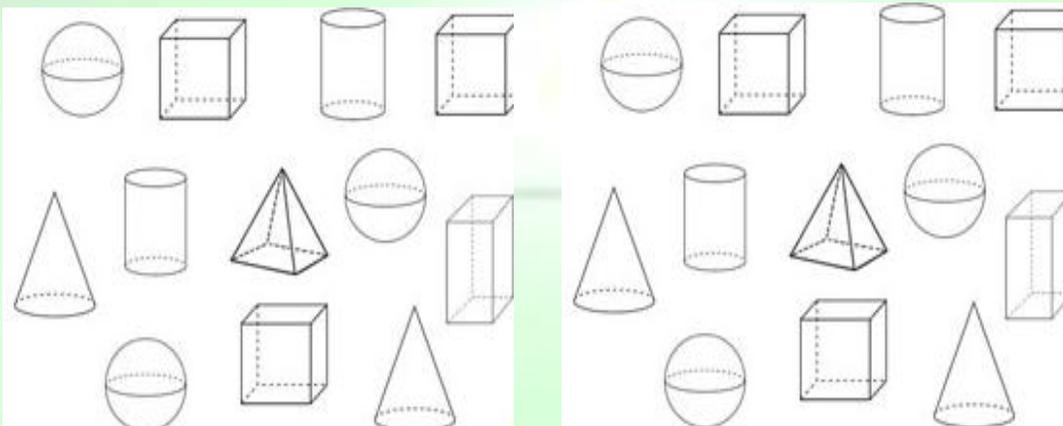
HOJA DE TRABAJO Nº 35

- Observa las figuras que se encuentra en el cartel.
- Encierra en un círculo los poliedros.



FUENTE: <http://ven-aprender-figuras.blogspot.com/p/blog-page.htm>

- 1.- Pinta los cuerpos redondos.



FUENTE: <http://www.skool.es/content/los/maths/solids/index.html>

Ejercicio 2. - TRABAJO CON LOS POLIEDROS.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

OBJETIVO:

Identificar y reconocer las características de los poliedros, a través del dibujo, trazo y construcción, para utilizarlos en creaciones artísticas.

METAS: Que los niños y las niñas comprendan, reconozcan y utilicen los poliedros.

ACTIVIDADES:

- Relaciona con líneas los poliedros con sus nombres correctos.
- Recorta y arma los poliedros que se encuentran en la hoja de trabajo.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Formar figuras con sorbetes en su mesa.
- Estimular las creaciones con aplausos.
- Motivaciones para conocer más cuerpos geométricos para hacer creaciones.
- Presentación y observación de material concreto.

- Destacar elementos relevantes
- Relacionar los gráficos con los objetos del aula y destacar su utilidad.
- Conocimiento y descubrimiento de los nombres de los poliedros.
- Señalización de las características de los poliedros.
- Formulación de preguntas y respuestas.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Cartel didáctico.
- Sorbetes
- Elementos del entorno.
- Hoja de trabajo.
- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Identifica y reconoce las características de los poliedros, a través del dibujo, trazo y construcción,			
TOTAL			

 **LOGRADO**
 **CASI LOGRADO**
 **NO LOGRADO**

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

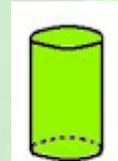
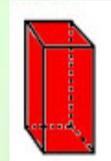
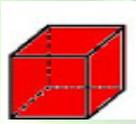
ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 36

.- Resuelve las adivinanzas que hacen los compañeros recortando la figura que se halla en esta hoja y pegándola en el lugar correspondiente.

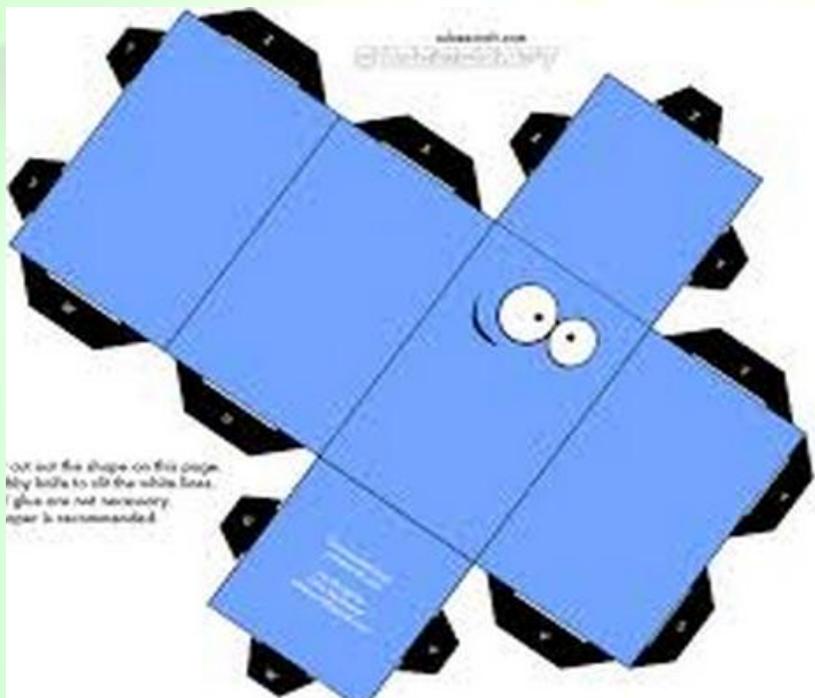
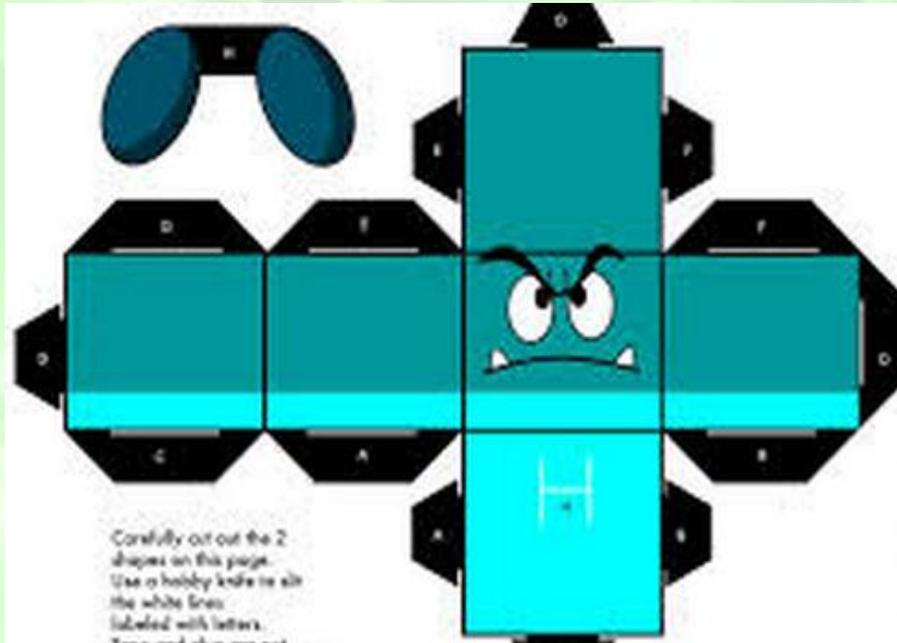
	<p>Puedo rodar, me parezco a un círculo, conmigo los niños se divierten mucho.</p> <p>¿Quién soy yo?</p>	
	<p>No puedo rodar porque todas mis caras son iguales.</p> <p>¿Quién soy yo?</p>	
	<p>Puede rodar, se parece a un tubo con tapas.</p> <p>¿Quién soy yo?</p>	
	<p>No puede rodar, parece un edificio con ventanas.</p> <p>¿Quién soy yo?</p>	
	<p>No puede rodar. Mis caras son triángulos.</p> <p>¿Quién soy yo?</p>	

FUENTE: Programa Word - Tablas



FUENTE: <http://ven-aprender-figuras.blogspot.com/p/blog-page.html>

.- Recorta y arma los poliedros que se encuentran en la hoja de trabajo.



FUENTE:
<http://ccamuni.blogspot.com/2012/04/taller-virtual-depapercraft-preguntas.html>

Ejercicio 3. - JUEGO CON LOS CUERPOS REDONDOS



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Ordenar elementos de acuerdo a su forma y características, a través de la construcción de cuerpos redondos de acuerdo a modelos matemáticos, para clasificarlos correctamente.

METAS:

Que los niños y las niñas desarrollen la lógica geométrica a partir del reconocimiento del espacio a través de ordenaciones para crear criterios simples.

ACTIVIDADES:

Relaciona el cuerpo geométrico con la imagen que se parece.

Recorta y armar cuerpos geométricos

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

.- Jugar con cuerpos redondos en el patio: competencias por grupos boteando o pateando la pelota hasta un cono; en fila atravesar el túnel tubo; en un declive hacer rodar cuerpos redondos para observar cual roda más rápido, para esta actividad los equipos escogerán los cuerpos.

.- Ingresar al aula.

- .- Comentarios y análisis de la actividad anterior.
- .- Evocación de experiencias previas.
- .- Presentación y observación del material.
- .- Destacar aspectos relevantes.
- .- Asociación de lo observado con la actividad anterior.
- .- Comparación de experiencias previas con el material-
- .- Descripción de las características de los cuerpos redondos.
- .- Análisis de la descripción de las características de cuerpos redondos.
- .- Introducción de términos matemáticos.
- .- Armar y desarmar cuerpos redondos armables.
- .- Validación del trabajo realizado.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Pelotas
- .- Tubos
- .- Elementos del aula
- .- Lápiz
- .- Conos
- .- Cartel didáctico
- .- Hojas de trabajo

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Ordena elementos de acuerdo a su forma y características, a través de la construcción de cuerpos redondos de acuerdo a modelos matemáticos			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



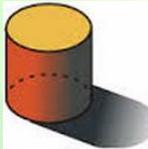
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 37

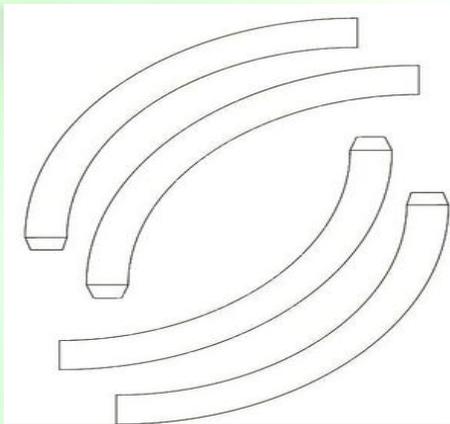
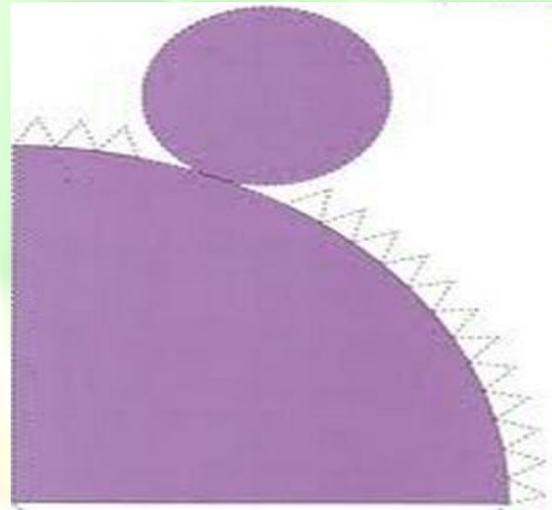
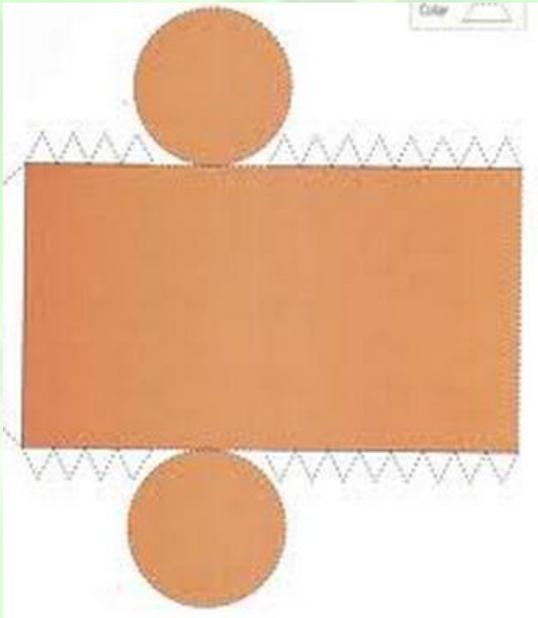
Relaciona el cuerpo geométrico con la imagen que se parece.

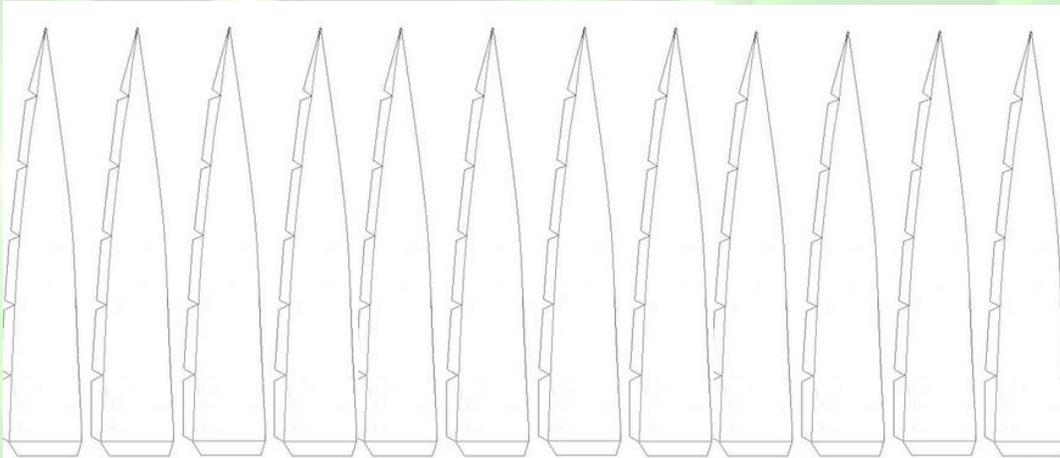


FUENTE:

https://www.google.com.ec/search?q=sudoku&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=DbonU8nJH4e2kAfs8IHoDg&sqi=2&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1366&bih=667#q=imagenes+de+cono&tbn=isch&imgdii=_

Recorta y armar cuerpos geométricos: Cilindro - Cono - Esfera

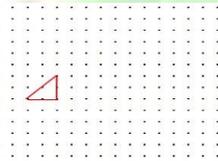




FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=conos&rlz>

AHORA TRABAJO CON NÚMEROS TRIANGULARES

Ejercicio 1. - ME ACUERDO DEL TRIÁNGULO



OBJETIVO:

Comprender la relación de los números triangulares con la figura geométrica, recordando sus características para producir y reproducir ejemplos de números triangulares.

METAS: Que los niños y las niñas generen ideas para producir más números triangulares a través de pautas.

ACTIVIDADES:

.- Completa los puntos que faltan en los gráficos y ordena la secuencia de los números triangulares.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

.- Jugar en el patio en equipos

.- Cada equipo tiene consigo un conjunto de elementos como: piedras, semillas o tapas coronas.

- Los equipos nombran un secretario o secretaria.
- Seguir las instrucciones de la maestra para sacar la respuesta.
 1. Coloquen un elemento en el suelo.
 2. Junto a este elemento formen un triángulo con tres elementos
 3. Los secretarios van anotando los números para formar la sucesión (1, 3).
 4. Agranden el triángulo aumentando abajo 3 piedritas más, cuenten..
 5. Los secretarios avisan como está la sucesión (1, 3, 6)
 6. La colocación de elementos debe quedar de tal forma que no se debe dañar el triángulo.
 7. Los elementos debe ser colocados justo en medio de los elementos anteriores.
 8. Agranden el triángulo colocando otra fila más de elementos.
 9. Comenzó la competencia.
 10. Los secretarios deben contar escribir el número en la secuencia y comunicar a la maestra (1, 3, 6, 10).
 11. Se continúa agrandando formando la secuencia .
 12. El equipo que termine recibirá el estímulo correspondiente por parte de los compañeros.
- Ingreso al aula.
- Comentarios y análisis del juego.
- Presentación y observación del material.
- Relacionar el material con la actividad anterior.
- Evocar experiencias previas.
- Establecer términos matemáticos.
- Determinación de la construcción de los números triangulares en base al triángulo equilátero.
- Demostración y conteo de puntos.
- Participación de todos los niños para formar números triangulares.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Espacio físico

- Piedras, tapas coronas, semillas.
- Cartel didáctico
- Hojas de trabajo
- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Comprende la relación de los números triangulares con la figura geométrica, recordando sus características			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



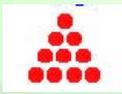
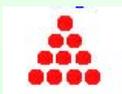
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 38

Completa los puntos que faltan en los gráficos y ordena la secuencia de los números triangulares.

 1	 3	 6	 ---
 ---	 ---	 ---	 ---
 ---	 ---	 ---	 ---
 ---	 ---	 ---	 ---

FUENTE: Programas Word y PAINT

Ejercicio 2. - TRABAJO CON LA TABLA PARA FORMAR NÚMEROS TRIANGULARES.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Elaborar la tabla para formar y contar números triangulares, con la utilización de la suma y multiplicación de cantidades sencillas, para construir un triángulo numérico.

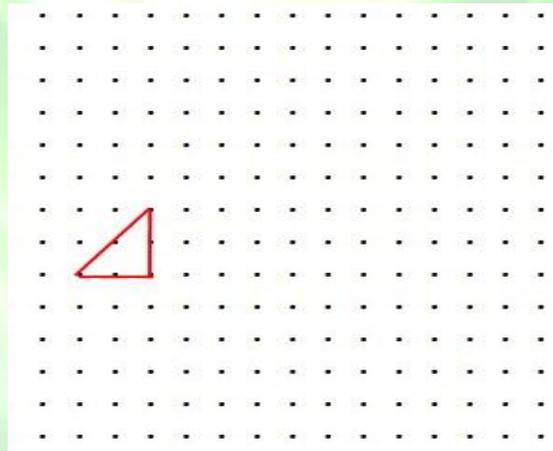
METAS: Que los niños y las niñas trabajen con números triangulares sin ningún problema.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Traer una tabla triples de 60 cm. X 60 cm.
- .- Mide con tu regla y marca un punto cada 2cm. Toda la tabla.



FUENTE: <http://aprenderjugar.com/2010/01/completar-dibujos-uniendo-puntos.html>

- .- Pide ayuda para clavar un clavito en cada punto que dejaste.
- .- Con elástico forma los triángulos.
- .- Cuenta los puntos que se necesitó para obtener el triángulo.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Observación de un video infantil sobre las figuras geométricas.
- .- Comentario y análisis del video.
- .- Presentación y observación de materiales.
- .- Descripción de los mismos.
- .- Manipulación y operar los recursos.

- .- Demostración del proceso de construcción de la tabla.
- .- Formación de equipos de trabajo.
- .- Recomendaciones generales.
- .- Elaboración del material.
- .- Confrontación y coteja de los resultados.
- .- Formación de triángulos en la tabla de mayor a menor.
- .- Orientar la elaboración.
- .- Conteo de puntos del triángulo.
- .- Simbolizar las sucesiones triangulares.
- .- Formulación de juicios de valor
- .- Realización de La hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Cartel didáctico.
- .- Tabla triple 60 cm. X 60 cm.
- .- Clavos y martillo
- .- Ligas
- .-Hoja de trabajo
- .- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Elabora la tabla para formar y contar números triangulares, con la utilización de la suma y multiplicación de cantidades sencillas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



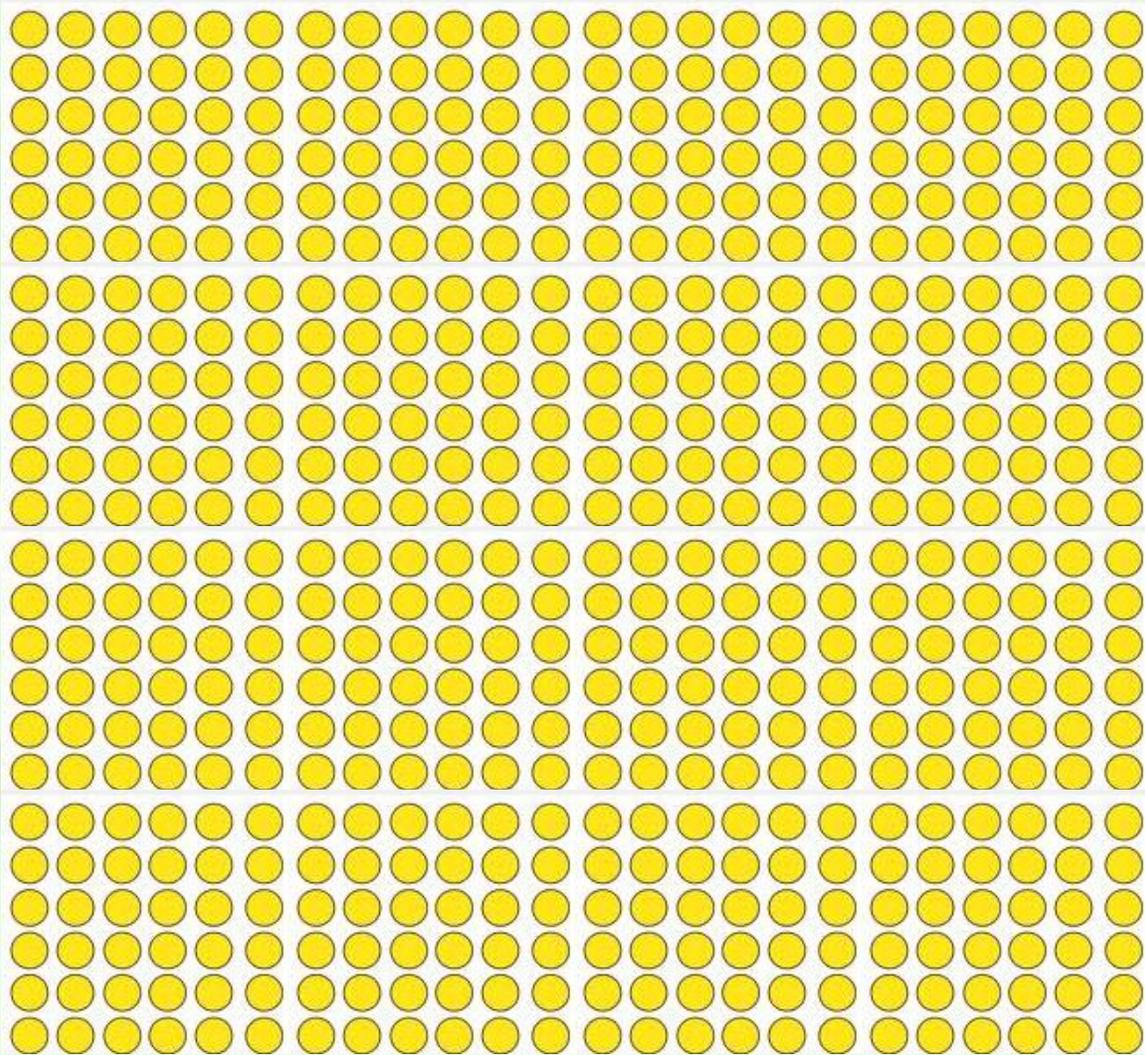
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 39

Traza triángulos, cuenta los puntos y forma la secuencia de números triangulares.



.- <http://www.estadisticaparatodos.es/taller/triangulo/triangulo.html>

Escribe la secuencia de números triangulares que formaste.

Ejercicio 3.- CON LOS NÚMEROS TRIANGULARES FORMO PIRÁMIDES.



FUENTE: Niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

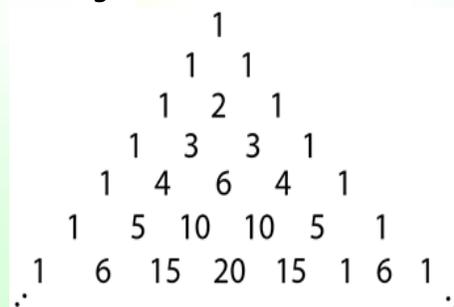
OBJETIVO:

Comprender que los triángulos están formados por números enteros infinitos así como que la fila inicia y termina con el número 1, a través de la suma o multiplicación de las siguientes filas del triángulo, para continuar la formación de la pirámide.

METAS: Que los niños y las niñas formen pirámides de suma utilizando los números triangulares.

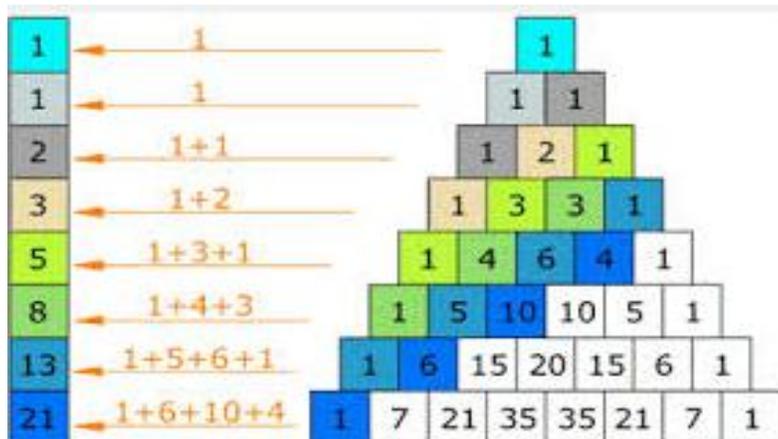
ACTIVIDADES:

.- Observa detenidamente la figura.



FUENTE: <http://www.dav.sceu.frba.utn.edu.ar/homovidens/joannas/PROYECTO%20FINAL/curiosidades.html>

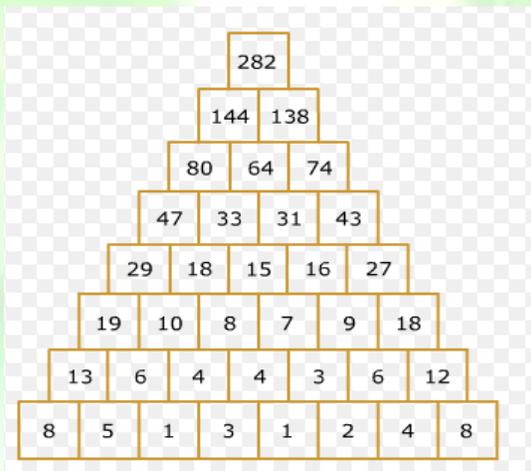
.-Fíjate en las sumas que están de color.



FUENTE: <http://www.dav.sceu.frba.utn.edu.ar/homovidens/joannas/PROYECTO%20FINAL/curiosidades.html>

.- Suma los números base y comprueba los resultados que están en la fila de arriba.

.- Continúa la suma de las filas y comprueba que las respuestas están en la fila que le sigue y así has llegar a la punta.



FUENTE: <http://www.dav.sceu.frba.utn.edu.ar/homovidens/joannas/PROYECTO%20FINAL/curiosidades.html>



FUENTE: Docente trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Repartir tarjetas de colores a los niños.
- .- Escribir en ellas números hasta el trescientos pero de todo el grado.
- .- Salir al patio y jugar con los números, formando secuencias o sumando etc.
- .- Ingreso al aula.
- .- Comentario y análisis de la actividad anterior.
- .- Evocación de experiencias previas.
- .- Presentación de material.
- .- Observación y descripción del material.
- .- Colocación de una fila de números, no necesariamente en secuencia.
- .- Resolver operaciones de suma de los números expuestos en el pizarrón.
- .- Combinar los números base para obtener resultados y formar la segunda fila que iba de abajo para arriba.
- .- Graficar la figura que se va formando.
- .- Organizar y resolver las siguientes operaciones hasta formar la pirámide.
- .- Análisis del procedimiento.
- .- Ejercitación con otros números bases.
- .- confrontación y cotejo de los resultados matemáticos.
- .- Completación de resultados de sumas para formar la pirámide.
- .- Simbolizar las relaciones.
- .- Formulación de juicios de valor.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Láminas de cartulina de colores.
- .- Tarjeta numérica
- .- Cartel didáctico
- .- Espacio físico
- .- Hoja de trabajo
- .- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Comprende que los triángulos están formados por números enteros infinitos así como que la fila inicia y termina con el número 1			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



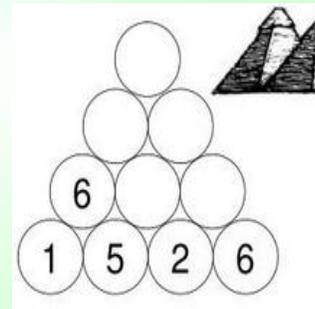
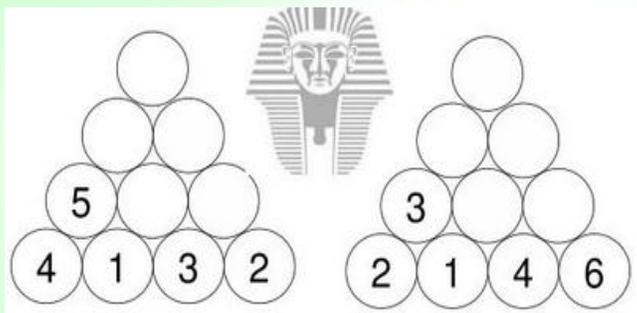
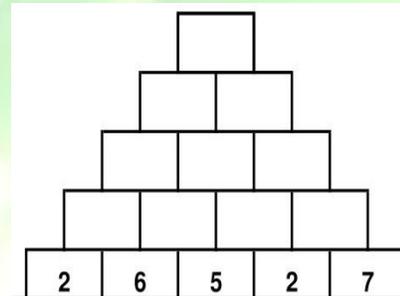
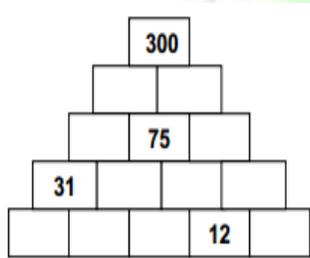
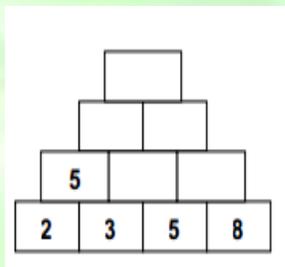
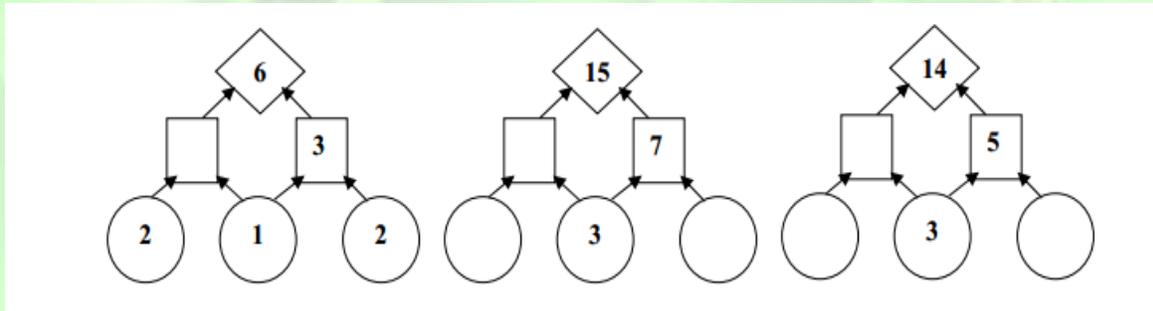
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 40

Completa la siguiente pirámide de números.



FUENTE: <http://www.estadisticaparatodos.es/taller/triangulo/triangulo.html>

CUARTO BLOQUE LÓGICO

ESTRATEGIAS DE INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA



FUENTE: Docente trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

CON MIS AMIGOS RESUELVO PROBLEMAS

Ejercicio 1- ME GUSTA MUCHO SUMAR Y PINTAR



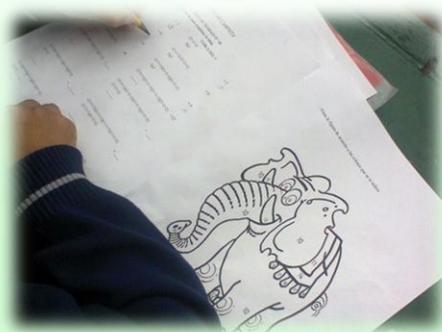
FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Pensar estrategias novedosas para resolver problemas, utilizando la suma como operación fundamental, para trabajar con optimismo al encontrar las respuestas.

METAS: Que los niños y niñas realicen operaciones de suma en el menor tiempo posible.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Resuelve las sumas utilizando la mente.
- Pinta la figura de acuerdo a los colores que se te indica.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Canción de El elefante y la tela de araña.
- Comentarios y análisis de la canción
- Presentación y observación del material didáctico (un elefante sin pintar).
- Interpretación del problema.
- Identificación de datos para resolver el problema (pintar el elefante).
- Proposición de posibles soluciones. (Realizar la suma)
- Análisis de las posibles soluciones.
- Relacionar el problema en casos de la vida real.
- Efectuar las operaciones.
- Interpretar los resultados.
- Rectificar procesos o soluciones erróneas.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Cartel didáctico.
- Colores.
- Cancionero
- Hoja de trabajo
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Piensa estrategias novedosas para resolver problemas, utilizando la suma como operación fundamental.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

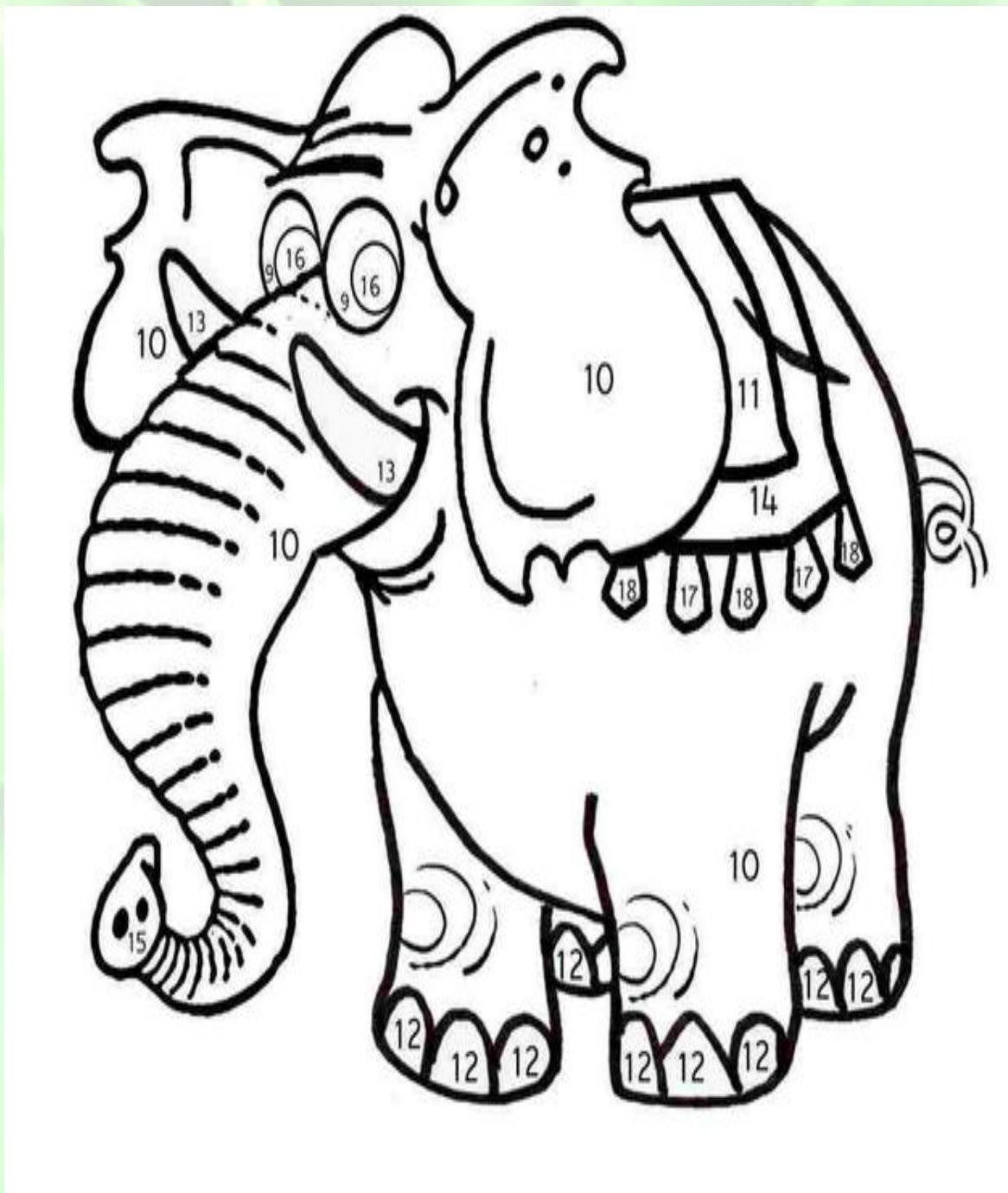
HOJA DE TRABAJO N° 41

.- Resuelve las sumas utilizando la mente.

 $2+8=$	 $6+8=$	 $3+9=$	 $8+8=$	 $8+3=$
Marrón	Azul marino	Naranja	Negro	Celeste
 $9+9=$	 $7+6=$	 $8+9=$	 $7+8=$	 $9+0=$
Rojo	Amarillo	Verde	Morado	Rosado

FUENTE: <http://lospequesdeljacaranda.blogspot.com/2014/02/practicando-sumas.html>

.- Pinta la figura de acuerdo a los colores que se te indica.



FUENTE: <http://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2008/08/02>

Ejercicio 2. - TAMBIÉN ME GUSTA MUCHO RESTAR Y PINTAR



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

OBJETIVO:

Integrar nuevas técnicas para resolver problemas, a través de la percepción y cálculo mental para resolver problemas cotidianos.

METAS: Que los niños y las niñas tenga la capacidad de contar y restar a través de la coordinación entre el objeto, el número y su valor.

ACTIVIDADES:

- .- Resuelve las restas.
- .- Con el resultado del ejercicio anterior busca, recorta y arma el rompecabezas.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Jugar a: A la diron, diron (usar nombre de animalitos y no de frutas).
- .- Comentarios y análisis de la canción
- .- Presentación y observación del material didáctico (un rompecabezas).
- .- Interpretación del problema.
- .- Identificación de datos para resolver el problema (armar el rompecabezas).
- .- Proposición de posibles soluciones. (realizar la resta)
- .- Análisis de las posibles soluciones.
- .- Relacionar el problema en casos de la vida real.
- .- Efectuar las operaciones.
- .- Interpretar los resultados.
- .- Rectificar procesos o soluciones erróneas.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- | | |
|--------------------|---------------------|
| .- Espacio físico | .- Cartel didáctico |
| .- Rompecabezas | .- Tijeras, goma |
| .- Hoja de trabajo | .- Lápiz |

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Integra nuevas técnicas para resolver problemas, a través de la percepción y cálculo mental.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 42

.- Resuelve las restas para poder armar el rompecabezas.

$\begin{array}{r} 486 \\ - 92 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 316 \\ - 94 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 418 \\ - 82 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 419 \\ - 73 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 417 \\ - 61 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 718 \\ - 322 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 637 \\ - 271 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 758 \\ - 384 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 578 \\ - 192 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 688 \\ - 295 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 708 \\ - 320 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 718 \\ - 294 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 715 \\ - 281 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 816 \\ - 372 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 715 \\ - 261 \\ \hline \end{array}$

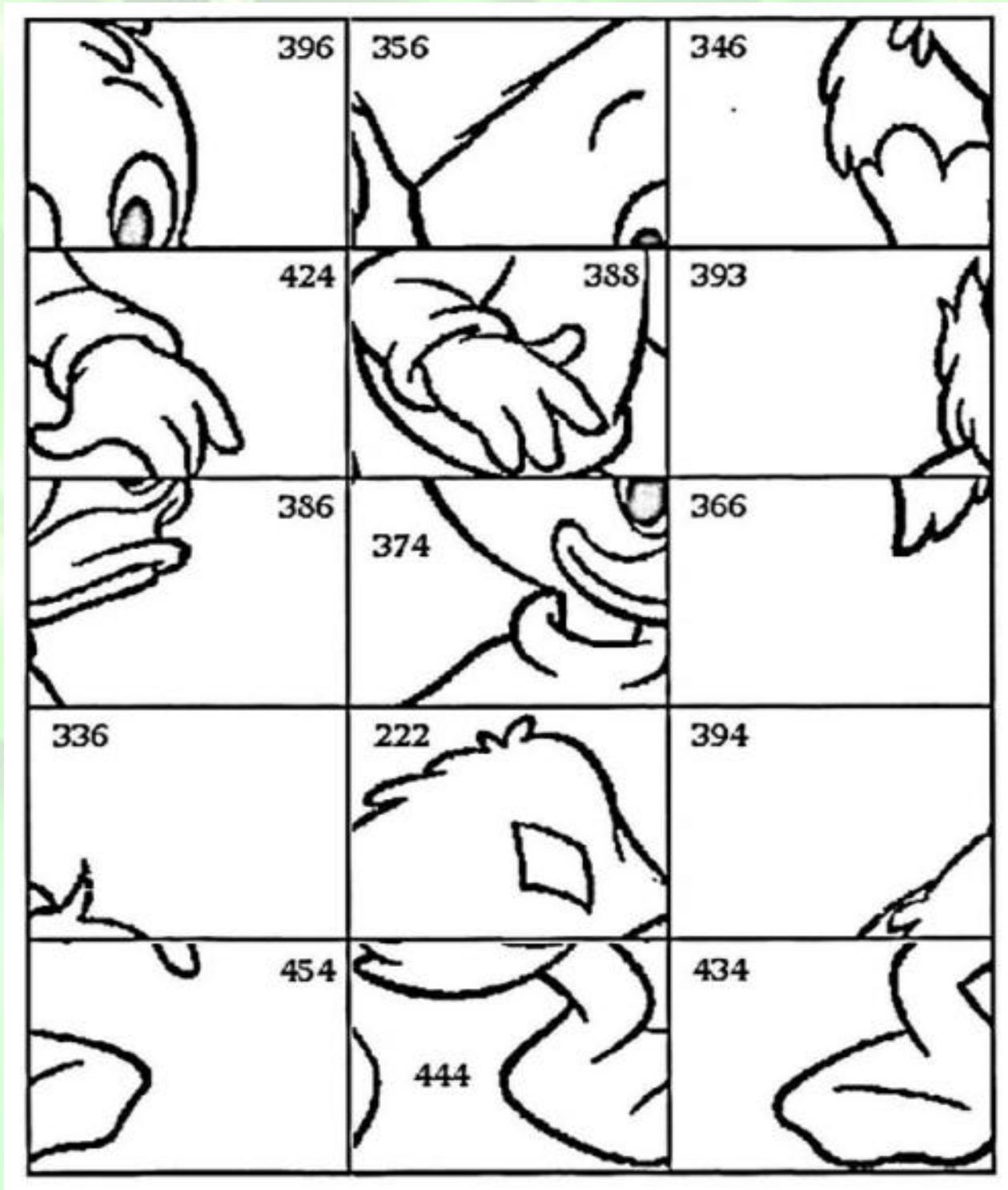
FUENTE: <http://lospequesdeljacaranda.blogspot.com/2014/02/practicando-sumas.html>

- Arma y pega el rompecabezas y descubre qué personaje es.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

- Con el resultado de las restas anteriores, busca, recorta y arma el rompecabezas.



FUENTE <http://uprofe.wordpress.com/1-matematica/>

Ejercicio 3. - RESUELVO PROBLEMAS SENCILLOS DE RESTAS.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVOS

Representar simbólicamente las acciones que suceden en situaciones problemáticas, a través de la práctica y demostraciones, para operar matemáticamente con cantidades sencillas.

METAS: Que el niño y la niña consiga buena coordinación entre lo que señala, el objeto y el número que pronuncia.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Lee el problema muy detenidamente.
- .- Resuelve los problemas de resta.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Dramatización: Un día de compras.
- Comentario y análisis de la actividad anterior.
- Presentación del problema.
- Lectura del problema.
- Identificación de datos e incógnitas.
- Establecimiento de relaciones entre los datos y la actividad anterior.
- Proposición de posibles soluciones.
- Análisis de las posibles soluciones.
- Utilización términos matemáticos en el problema.
- Desarrollo de la operación.
- Examinación e interpretación del resultado.
- Validación de procesos y resultados.
- Creación de nuevos problemas.
- Invitación a participar a los niños con entusiasmo.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Objetos varios de casa y de aula.
- Marcadores borrables.
- Hojas de trabajo
- Cartel didáctico
- Pizarra
- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Representa simbólicamente las acciones que suceden en situaciones problemáticas, a través de la práctica y demostraciones.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 43

- Lee el problema muy detenidamente.
- Resuelve los problemas de resta.



FUENTE: Trabajo manual de los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

a) De 56 gusanitos de trapo que hay en el 3° grado, 24 gusanitos ya se llevaron.

¿Cuántos gusanitos faltan por llevar?

DATOS

- ¿Cuántos gusanos de trapo teníamos?

- ¿Cuántos se llevaron?

A VER..... A VER..... Hagamos la operación.

OPERACIÓN

—

RESPUESTA: _____

.- Resuelve otro problema de resta.

- a) De 42 costuras que hay en el aula de 3° grado, solo 31 costuras están terminadas.

¿Cuántas costuras faltan por terminarse?



FUENTE: Trabajo manual de los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

DATOS

.- ¿Cuántas costuras están terminadas?

.- ¿Cuántas costuras faltan por terminarse?

A VER..... A VER..... Hagamos la operación.

—

—————

RESPUESTA: _____

¡YA SÉ MULTIPLICAR!

Ejercicio 1. - UTILIZO LAS REGLETAS



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

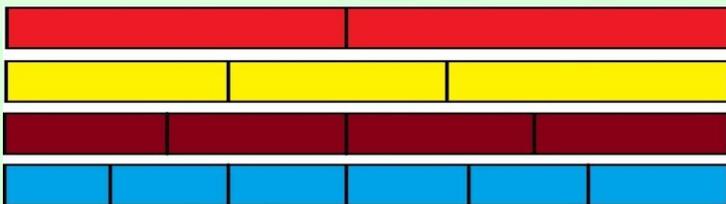
OBJETIVO:

Utilizar la palabra **VECES** correctamente asociando a situaciones del entorno, con el manejo de la regleta, para comprender que multiplicar es una suma abreviada.

METAS: Que los niños y las niñas asocien la palabra **VECES** con el signo **POR**.

ACTIVIDADES:

- .- Traza y recorta regletas de fomix.
- .- Divida a las regletas de la siguiente manera:
 - 4 regletas rojas en 2 partes.
 - 4 regletas amarillas en 3 partes.
 - 4 regletas cafés en 4 partes.
 - 4 regletas azules en 6 partes.



FUENTE: Programa PAINT

- Utilizando las regletas encuentre las respuestas a las siguientes preguntas.
- ¿Cuántas partes tienen 2 regletas de 2?
- ¿Cuántas partes tienen 4 regletas de 3?

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

- Jugar a la ronda El juez le dijo al cura.
- comentario y análisis del juego
- Ingresar al aula de clases.
- Presentación y observación del material.
- Planteamiento de interrogantes sobre lo observado.
- Solicitudes de respuestas.
- Relacionar los elementos con el juego anterior.
- Crear hipótesis.
- Formación de equipos de trabajo.
- elaboración del material individual.
- Manipular el material.
- Utilización del material para dar respuesta a las interrogantes.
- Orientación en las respuestas.
- Utilizar términos matemáticos.
- Comparación de respuestas de los equipos.
- Establecer el procedimiento general.
- Utilizar el procedimiento para otros ejercicios.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Cartel didáctico
- .- Espacio físico
- .- Fomix
- .- Tijera, goma
- .- Pizarra
- .- Marcadores borrables.
- .- Hojas de trabajo
- .-Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Utiliza la palabra VECES correctamente asociando a situaciones del entorno, con el manejo de la regleta.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 44

.- Utilizando las regletas encuentre las respuestas a las siguientes preguntas.

¿Cuántas partes tienen 2 regletas de 3?

¿Cuántas partes tienen 4 regletas de 2?

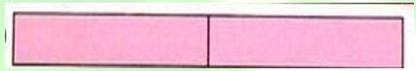


2 regletas de 3 es igual a 6 pedazos.



2 veces 3 es igual a 6 pedazos.

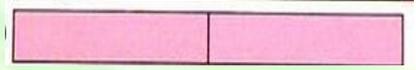
$$2 \times 3 = 6.$$

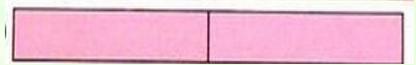


4 regletas de 2 es igual a _____



4 _____ es igual a _____





_____ regleta es igual a _____









FUENTE: Programa PAINT.

Ejercicio 2. - AHORA SOLO REPRESENTO EN REGLETAS LA OPERACIÓN



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica de estrategias lúdicas para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Asociar el signo POR para efectuar las operaciones matemáticas, con la utilización de las regletas, para distinguir la situación multiplicativa de la situación sumativa.

METAS: Que los niños y niñas representen situaciones multiplicativas en regletas y viceversa.

ACTIVIDADES:

- Representa en regletas expresiones matemáticas.
- Pinta las regletas de acuerdo a la expresión matemática dada.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas

- .- Jugar en el patio formando grupo de filas imitando a las regletas.
- .- A la orden de la maestra, los niños formarán las filas con un número determinado de compañeros; un niño rápidamente anunciará el número total de niños que se encuentran formados, que viene a dar el resultado de esa operación.
- .- Ingresar al aula.
- .- Comentarios y análisis de la actividad anterior.
- .- Evocación de experiencias previas.
- .- Presentar operaciones matemáticas en un cartel didáctico.
- .- Relacionar el material con la actividad anterior.
- .- Señalar características relevantes.
- .- Entrega del material individual.
- .- Manipular y operar el material.
- .- Proponer alternativas de solución.
- .- Comparar los resultados.
- .- Establecer procedimientos generales.
- .- Demostración en otros ejemplos similares.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Espacio físico
- .- Pizarra
- .- Marcadores borrables.
- .- Cartel didáctico
- .- Regletas.
- .- hoja de trabajo.
- .- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Asocia el signo POR para efectuar las operaciones matemáticas, con la utilización de las regletas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 45

.- Representa en regletas expresiones matemáticas.

$$2 \times 4 = 8$$



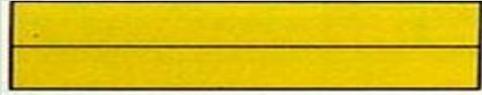
$$3 \times 3 = 9$$

$$7 \times 2 =$$

$$3 \times 5 =$$

.- Divide las regletas de acuerdo a la expresión matemática dada.

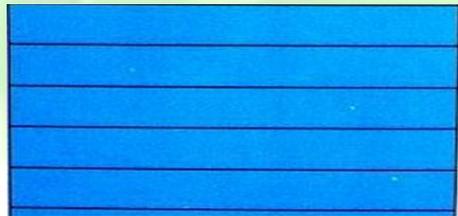
$2 \times 5 =$



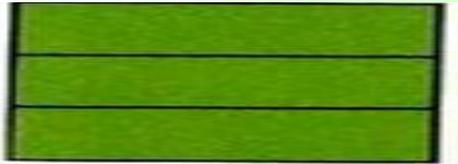
$4 \times 4 =$



$5 \times 3 =$



$3 \times 3 =$



$1 \times 6 =$



FUENTE: Programa Word y PAINT.

Ejercicio 3.- APRENDO A ORDENAR LA MULTIPLICACIÓN EN UNA TABLA.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas

OBJETIVO:

Construir la tabla de multiplicar, con la utilización de la memoria lógica, para comprender el orden específico.

METAS: Que los niños y las niñas logren dominar las tablas de multiplicar entendiendo el concepto y su estructura.

ACTIVIDADES:

- .- Realiza la suma según le indique el número para obtener el resultado.
- .- Complete la tabla de multiplicar del número 3.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

- .- Juego de la Oca en el patio (adaptado para aprender las multiplicaciones).
 - .- Se forma 10 equipos de 4 integrantes.
 - .- El primer jugador de cada equipo se ubicará al inicio del camino y lanzará el dado.
 - .- El dado indicará un número que trae consigo la orden para que sean cumplidas.
 - .- El equipo entrará al camino si responden bien las preguntas, de lo contrario permanecerá solo en el inicio.
 - .- Los equipos continuarán el camino saltando de acuerdo al número que salga en el dado y si es respondida la pregunta
 - .- El equipo ganará si el último participante llega al final.
 - .- Las órdenes para ser cumplidas deben estar diseñadas de acuerdo al criterio de la profesora para que aprendan las tablas.
- Ingreso al aula.
- Comentario y análisis de la actividad anterior.
 - .- Presentación y observación del material.
 - .- Descripción del material.
 - .- Manipulación y operar los materiales.
 - .- Graficación del problema. ($3 \times 1 =$ $3 \times 2 =$ $3 \times 3 =$ etc.)
 - .- Mantener los equipos de trabajo del juego.
 - .- Organización y resolución de las operaciones concretas por equipos.
- $(1+1+1) =$
 $3 \times 1 =$
 $(1+1+1) (1+1+1) =$
 $3 \times 2 =$
 $(1+1+1) (1+1+1) (1+1+1) =$
 $3 \times 3 =$
- .-Confrontar y cotejar resultados.
 - .- Identifico características esenciales y comunes.
 - .- Simbolizar las relaciones.
 - .- Formulación de juicios de valor.
 - .- Resolución de otros ejercicios sencillos.
 - .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Juego de la oca.
- Espacio físico
- Dado gigante
- Cartel didáctico
- Hoja de trabajo
- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Construye la tabla de multiplicar, con la utilización de la memoria lógica.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 46

- Realiza la suma correspondiente para completar la tabla.

TABLA DEL 2		TABLA DEL 3	
(1+1)	= 2	(1+1+1)	
= 3			
2 x 1		3x1	
(1+1) (1+1)	= 4	(1+1+1) (1+1+1)	= 6
2x2		3x2	
(1+1)(1+1)(1+1)	= 6	(1+1+1)(1+1+1)(1+1+1)	= 9
2x3		3x3	
(1+1)(1+1)(1+1)(1+1)	= 8	(1+1+1)(1+1+1)(1+1+1)(1+1+1)	= 12
_____		_____	
(1+1)(1+1)(1+1)(1+1)(1+1)	= _____	(1+1+1)(1+1+1)(1+1+1)(1+1+1)	
_____		(1+1+1)	= _____
(1+1)(1+1)(1+1)(1+1)(1+1)		_____	
(1+1)	= _____	(1+1+1)(1+1+1)	= _____
_____		_____	
(1+1)(1+1)(1+1)(1+1)(1+1)		(1+1+1)(1+1+1)(1+1+1)(1+1+1)	
(1+1)_____	= _____	(1+1+1)(1+1+1)_____	= _____
_____		_____	

FUENTE: Texto de Matemática de tercer grado del Ministerio de Educación.

- Multiplica y pinta de acuerdo a los resultados que se encuentran al pie del dibujo.



 = 6	 = 14	 = 20
 = 12	 = 18	 = 24

FUENTE: <http://www.cuentosparacolorear.com/colorear/numeros-letras-y-formas/dibujos-para-colorear-multiplicaciones.html>

COMPARO MI ESPACIO

Ejercicio 1. - MEDIDAS NO CONVENCIONALES DE LONGITUD

OBJETIVO:

Medir a los compañeros utilizando la medida no convencional, utilizando gran variedad de material para que puedan vivenciar lo que es medida.

METAS: Que los niños y niñas abstraigan el concepto de medición con la cantidad diferente por unidad.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Mida a sus compañeros utilizando las manos o cuartas.
- Mida el contorno de la mesa utilizando como medida su lápiz.
- Mida el pasillo de la escuela utilizando como medida sus pies.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- .- Formación de grupos de trabajo.
- .- Solicitar que mida con un pedazo de hilo (tamaño de la escoba), la cancha, la puerta de entrada de la escuela, la ventana del aula, la pared del baño, el largo del columpio, largo del sube y baja.
- .- Registrar en los cuadernos los resultados..
- .- Ingreso al aula.
- .- Presentación y observación del material.
- .- Descripción de los materiales.
- .- Evocación de experiencias previas.
- .- Manipulación y operación del material concreto.
- .- Establecer procedimientos para la utilización de las medidas no convencionales.
- .- Señalar características esenciales y comunes.
- .- Simbolizar las relaciones.
- .- Formulación de juicios de valor.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Entorno inmediato.
- .- Escoba, hilo, clips, cuadernos, regla, etc.
- .- Nuestro cuerpo.
- .- Hoja de trabajo.
- .- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Mide a los compañeros utilizando la medida no convencional, utilizando gran variedad de material			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 47



.- Mide a tus _____ utilizando _____ y regístralos.

Juan David mide _____

Ángel Misael mide _____

Marjorie mide _____

Angelito mide _____

Alexander mide _____

FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.



.- Mide el contorno de la _____ utilizando _____ .

La mesa mide _____

FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

ELABORADO POR: Lic. Mónica P. Tubón L.



.- Mide el _____ de la escuela utilizando los _____

El patio mide _____

FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.



.- Mide el largo del _____ utilizando su _____

El sube y baja mide _____

FUENTE: Patio de juegos de la escuela "Nidia Jaramillo",

Ejercicio 2. - MIDO PARA SABER CUANTO CONTIENE.



FUENTE <http://ecologiteca.com/por-que-es-indispensable-reciclar-los-envases-de-plastico/>

OBJETIVO:

Comparar capacidades con medidas no convencionales, utilizando recipientes de diferente forma y tamaño, para estimar resultados de capacidad.

METAS: Que los niños y las niñas maneje en su vida cotidiana diferentes medidas de capacidad sin conocer su equivalencia.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

.- Compare cantidades partiendo de tres envases: un vaso, 1 tetra pack de $\frac{1}{2}$ litro y 1 botella de 1 litro.

.- Llena una jarra, una taza, un balde.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

.- Observar una participación de títeres. El puesto de jugos.

.- Comentario y análisis de la actividad anterior.

.- Presentación y observación de los materiales.

.- Descripción de los materiales concretos.

.- Manipulación y operación de los materiales.

.- Inferir en su utilización.

.- Organizar y demostrar su procedimiento.

.- Formulación de hipótesis.

.- Comprobación de la hipótesis.

.- Establecimiento de procedimientos.

.- Encontrar características esenciales y comunes.

.- Validar el razonamiento y la demostración.

.- Aplicación de medidas no convencionales en otros ejercicios parecidos.

.- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

.- Balde, botella, jarra, taza, funda, etc.

.- Tarjetas numéricas.

.- Agua.

.- Hoja de trabajo.

.- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Compara capacidades con medidas no convencionales, utilizando recipientes de diferente forma y tamaño			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO FUENTE:

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 48

Una con líneas la capacidad con su medida no convencional.



FUENTE <http://ecologiteca.com/por-que-es-indispensable-reciclar-los-envases-de-plastico/>

Ejercicio 3. - NOS MEDIMOS

OBJETIVO:

Conocer otros tipos de medidas no convencionales de peso. pesando varios objetos del aula con balanzas conocidas y construidas con los estudiantes, para interiorizar la noción de proporcionalidad con los términos PESA MÁS QUE EL OTRO. .

METAS: Que los niños y niñas aprendan a razonar para resolver problemas, descubriendo medios para pesar.

ACTIVIDADES:

- .- Indicarle a los niños dos objetos: una maceta mediana y una pelota de básquet, preguntarles cuál pesa más, enseguida pesar en una balanza y verificamos si han adivinado.
- .- Indicarles varios objetos como: un texto, una mochila vacía, el recogedor; solicitarles que adivinen cuál pesa menos, pesar los objetos y verificar si han adivinado.
- .- Presentarles la báscula de baño pedirles que encuentren la diferencia y semejanza con la balanza.
- .- pedirles a los niños que escojan a cinco compañeros, luego que adivinen cuál pesa más y cuál pesa menos. Pesarles en la báscula y verificar si han adivinado.
- .- Solicitarles que adivinen su peso, luego pesarles para verificar su peso normal.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

- .- Jugar en el patio a la balanza humana, colocarse de espaldas entrelazarse los brazos y comenzar el pesaje uno por uno, pedirles que digan cuál pesa más.
- .- Ingreso al aula de clases.
- .- Comentarios y análisis del juego anterior.
- .- Relacionarlos con experiencias previas.
- .- Presentación y observación del material.



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Descripción de los materiales presentados.
- .- Indicación de características esenciales y comunes.
- .- Relacionarlo con la actividad en el patio.
- .- Elaboración de hipótesis sobre el uso de los materiales.
- .- Demostración de pesaje de varios objetos.
- .- Criterio y lluvia de impresiones sobre el peso con medidas no convencionales.
- .- Resolución de las hipótesis.
- .- Establecer el procedimiento para obtener el peso en volúmenes livianos, pesados y superpesados.
- .- Contrastar gráficamente los objetos pesados.
- .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Balanza tradicional.
- .- Báscula.
- .- Objetos varios para pesar.
- .- Entorno físico.
- .- Hojas de trabajo.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Conoce otros tipos de medidas no convencionales de peso. pesando varios objetos del aula con balanzas conocidas y construidas con los estudiantes			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 49

- 1.- Una con líneas los objetos con los platillos de balanza de acuerdo a su peso.
- 2.- Complete las frases con los pesos de los objetos.



Objeto liviano _____ Objeto pesado _____



Objeto pesado _____ Objeto liviano _____



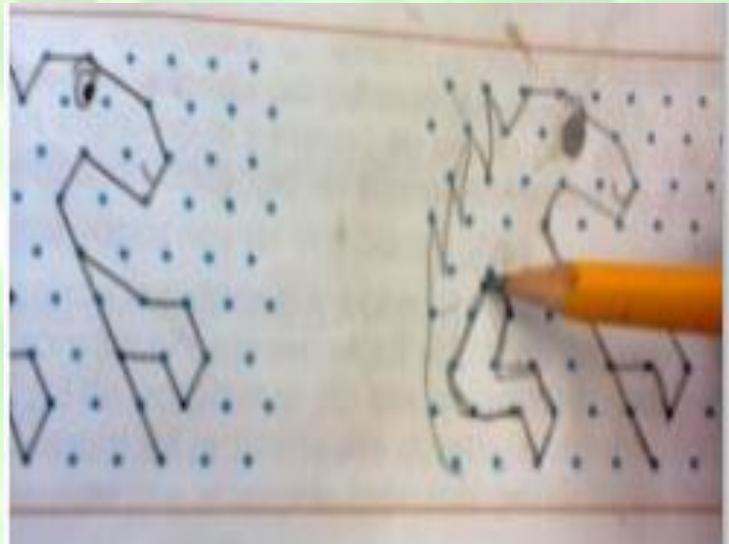
Pesan igual _____ y _____

FUENTE <http://ecologiteca.com/por-que-es-indispensable-reciclar-los-envases-de-plastico/>

MMM... ¿EN QUÉ SE PARECEN Y EN QUE NO?

DEBO PENSAR PARA HACER LAS COSAS QUE ME ENCANTAN

Ejercicio 1. - COMPLETO LA OTRA MITA DEL DIBUJO QUE ESTÁ EN LA CUADRÍCULA.



FUENTE: Texto de lengua y literatura 2 Pablito escribe.

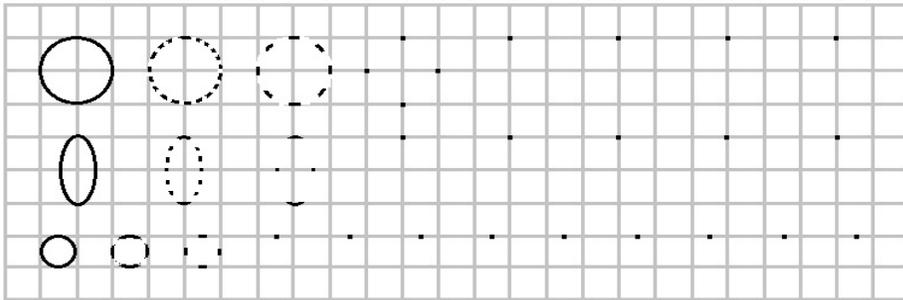
OBJETIVO:

Desarrollar la creatividad, imaginación y el arte en los niños, realizando trazos de acuerdo al tamaño, forma en un espacio en blanco o cuadrículado, para reproducirlos artísticamente.

METAS: Que los niños y niñas expresen su estado de ánimo y bienestar emocional a través del dibujo y la relación de su mundo externo con el mundo externo.

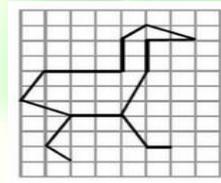
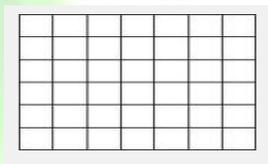
ACTIVIDADES:

.- Preparación motriz; se le entrega una hoja con un modelo sencillo para que lo imite.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

.- Entregarle dos hojas la una cuadrícula vacía y la otra con el dibujo.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

.- Fíjate en los cuadros que vas a utilizar para el dibujo.

.- Dibuja en los cuadros de la cuadrícula, que debe tener el mismo número de cuadros que tiene el dibujo.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Narración de un cuento. El pececito azul.
- Comentario y análisis del cuento.
- Identificación de personajes (pez y búho).
- Presentación y observación de materiales.
- Descripción y resaltación de las características de las imágenes.
- Dirigir su atención a la reproducción de la imagen.
- Análisis y fijación de detalles.
- Preparación motriz con ejercicios sencillos.
- Demostración en el proceso del trabajo.
- Constatación de resultados.
- Relacionar el trabajo con otros parecidos.
- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Cuento El pececito azul.
- Cartel didáctico
- Hojas de trabajo.
- Colores.
- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla la creatividad, imaginación y el arte en los niños, realizando trazos de acuerdo al tamaño, forma en un espacio en blanco o cuadriculado			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



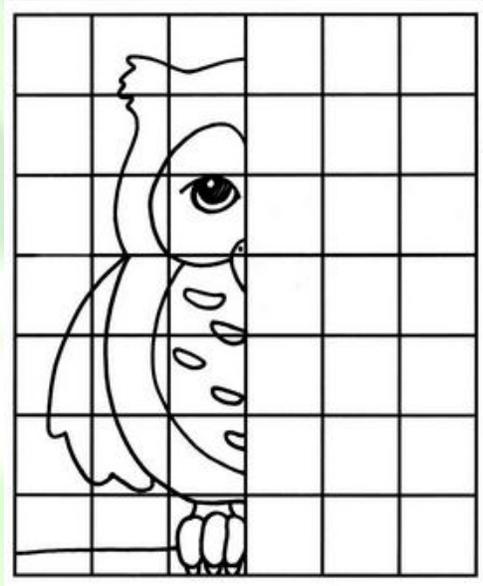
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

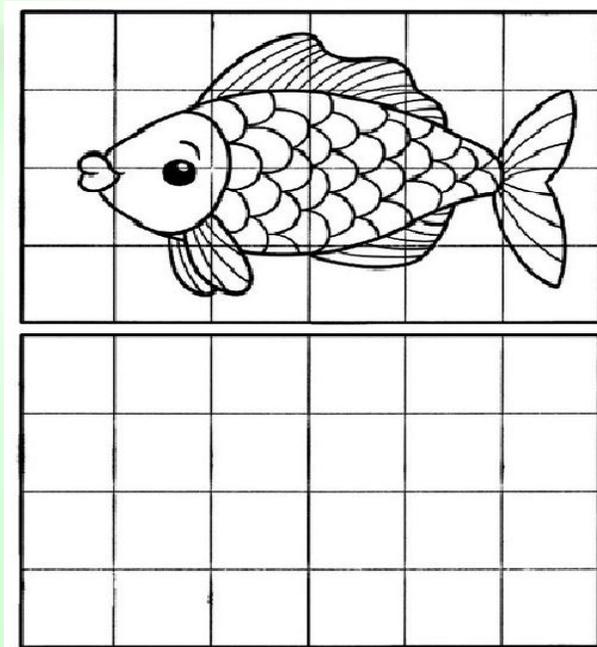
HOJA DE TRABAJO Nº 50

.- Observa detenidamente y completa el dibujo del amiguito del pez luego coloréalo.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

.-Reproduce con un dibujito al pecesito azul, luego coloréalo.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

Ejercicio 2.- CON LA AYUDA DE LA CUADRÍCULA LLEGO Y CUMPLO MI OBJETIVO.

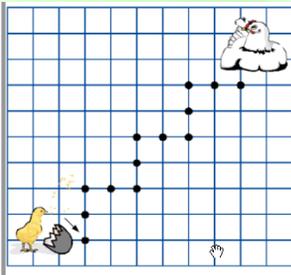
OBJETIVO:

Interaccionar el mundo material con el mundo natural y humano, a través del dominio del espacio físico de la hoja, para reconocer algunas posiciones de los objetos con respecto al suyo.

METAS: Que los niños y niñas dominen el concepto de espacio cotidiano anticipación y efectos a través de percepciones y representaciones.

ACTIVIDADES:

.- Entregar la hoja que contenga en la cuadrícula 2 imágenes; una de partida y la otra de llegada.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

.- Seguir con su dedito el recorrido efectuado para llegar al final.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Jugar en el patio a la gallinita ciega.
- .- Ingreso al aula.
- .- Comentarios y análisis de la actividad anterior.
- .- Presentación y observación del material.
- .- Distinguir elementos relevantes.
- .- Relacionar el material con la actividad anterior.
- .- Inferir sobre la actividad que se va a realizar.
- .- Señalar un camino para llegar al final.
- .- Establecimiento de posibles soluciones.
- .- Demostración del proceso para llegar al final respetando el espacio físico.
- .- Elección de la solución correcta
- .- Validación de la actividad.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Espacio físico
- .- Cartel didáctico.
- .- Marcadores borrables
- .- Hojas de trabajo
- .- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Interacciona el mundo material con el mundo natural y humano, a través del dominio del espacio físico de la hoja			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



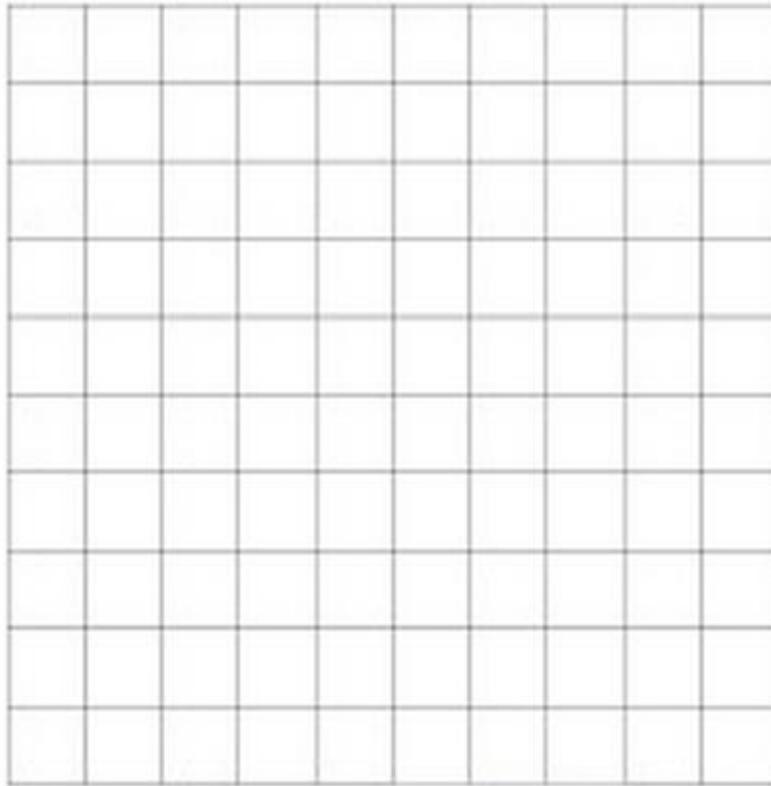
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

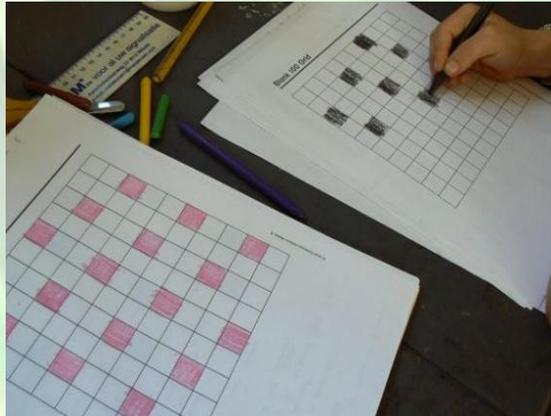
HOJA DE TRABAJO N° 51

- Señala un camino al conejito para que llegue a la zanahoria solo con puntos.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

Ejercicio 3. - FORMO FIGURAS RELLENANDO CUADRITOS.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

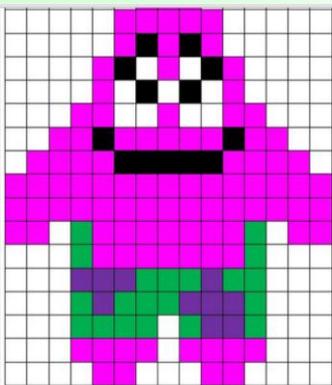
OBJETIVO:

Enriquecer la creatividad, con la utilización de múltiples posibilidades, a través de la imitación de modelos propuestos, para dominar el espacio y el pensamiento geométrico.

METAS: Que los niños y las niñas adquieran un dominio práctico del espacio que le rodea y la representación lógica de los objetos.

ACTIVIDADES:

.- Entregarles una hoja con el dibujo.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

- Contar la primera fila de cuadritos en blanco y rosado y pintar.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Continuar pintando fila por fila tanto los cuadros en blanco y de color para reproducirlos en la otra cuadrícula.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php> Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo," trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Cantar la canción de 2 programas de Tv. Bob esponja y Barney el dinosaurio.
- Comentario y análisis de la actividad anterior.
- Presentación del cartel didáctico
- Reconocer a los personajes.
- Proposición para reproducir el dibujo con diferente técnica.
- Evocación de experiencias anteriores.
- Solicitar y seleccionar posibles soluciones
- Establecimiento de mecanismos para realizar el trabajo.
- Realización de la hoja de trabajo la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Reproductor de video y música o grabadora.
- Cartel didáctico
- Hojas de trabajo
- Colores.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Enriquece la creatividad, con la utilización de múltiples posibilidades, a través de la imitación de modelos propuestos			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



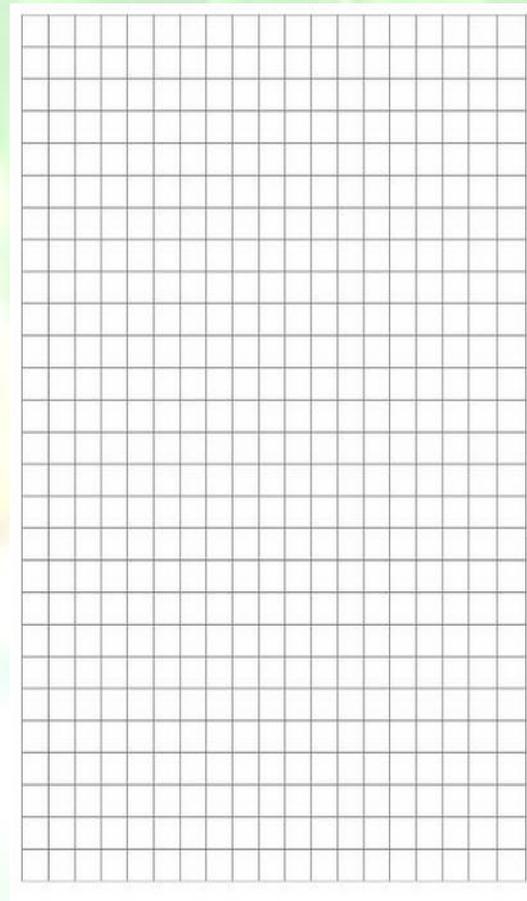
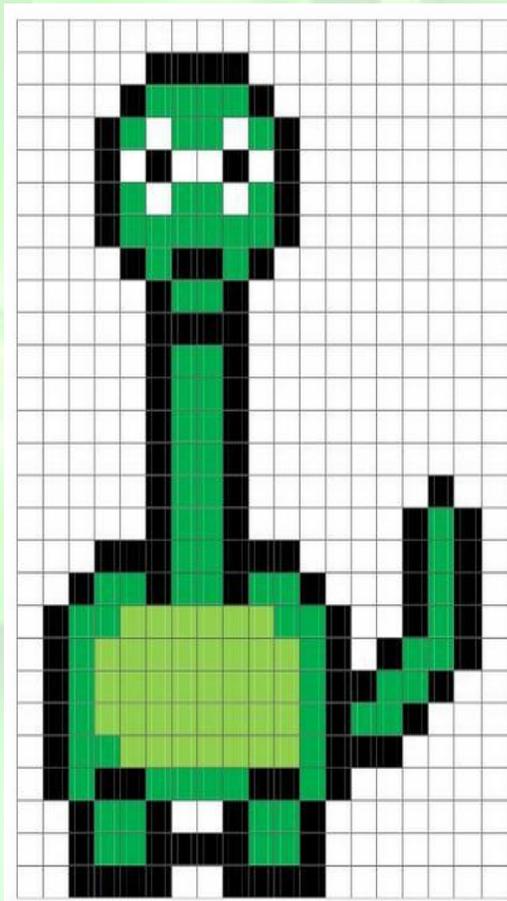
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 52

- .- Cuenta los cuadritos en blanco y verde empezando desde la primera fila.
- .- Pinta los cuadritos uno por uno de acuerdo al color que le corresponde.
- .- Reproduce el modelo.



FUENTE: <http://www.socpetit.cat/jocs.php>

ENCONTRÉ PATRONES DE DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS

Ejercicio 1. - COMPRENDO TÉRMINOS Y LOS UTILIZO PARA JUGAR.



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Desarrollar la aptitud de percibir rápida y correctamente semejanzas y diferencias, a través de dibujos y trazos elementales, para demostrar la creatividad con el seguimiento de instrucciones.

METAS: Que los niños y niñas actúen en forma libre siguiendo un patrón dado permitiéndoles desarrollar su creatividad a partir de limitaciones.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Los niños sostienen varios objetos.
- .- Otro niño sostiene el objeto modelo.

- El resto de los compañeros describen los objetos, buscan las diferencias y semejanzas y anota en sus cuadernos.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", recorriendo el barrio La Libertad.

- Caminata por los alrededores de la escuela.
- Encontrar objetos que se parezcan a las imágenes de las láminas: casa, planta de maíz, policía, agricultor, burro.
- Ingreso al aula.
- Comentarios y análisis de lo observado.
- Evocación de experiencias previas.
- Destacar el término patrón o modelo.
- Presentación y observación del material didáctico.
- Distinguir elementos relevantes.
- Relacionar el contenido del cartel con la actividad anterior.
- Señalar semejanzas y diferencias de objetos indicados de acuerdo al patrón.
- Participación activa y amena de los niños.
- Realización de la hoja de trabajo-

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Entorno inmediato
- Objetos varios.
- Cartel didáctico
- Hojas de trabajo.
- Lápiz.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla la aptitud de percibir rápida y correctamente semejanzas y diferencias, a través de dibujos y trazos elementales			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



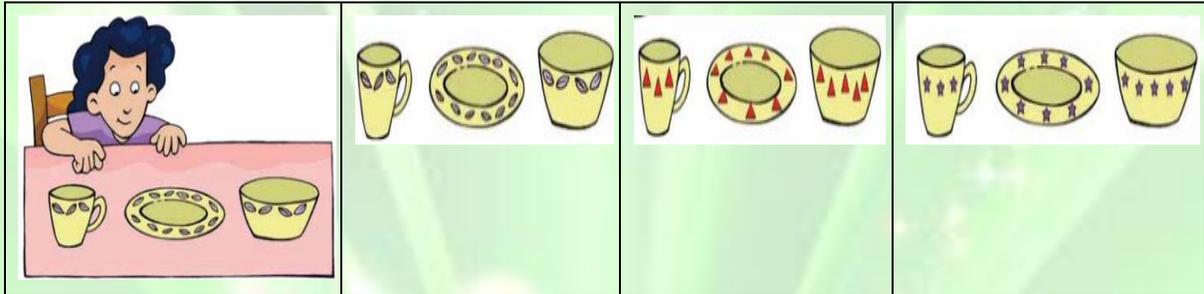
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 53

.- Observa y encierra los objetos que se parecen, de acuerdo de a la vajilla de la mamá.



FUENTE: <http://fichasinfantiles.blogspot.com/2012/01/secuencia-de-imagenes-de-huevo-pollo.html>

.- Relaciona los pasteles que tienen la misma forma y complétalos.



FUENTE: <http://fichasinfantiles.blogspot.com/2012/01/secuencia-de-imagenes-de-huevo-pollo.html>

Ejercicio 2. - CONTINUÓ SECUENCIAS



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVOS:

Desarrollar los procesos cognitivos en estrecha relación con los procesos afectivos al realizar objetos que les agrada, para reconocer características de los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, forma y textura.

METAS: Que los niños y niñas potencien el desarrollo de los procesos cognitivos como: atención, memoria, pensamiento y percepción mediante la utilización del juego creativo de manera sistemática.

ACTIVIDADES:



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Recorta muchos cuadritos de fomix de diferente color.
- Recortar pedazos pequeños de sorbetes.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

- Ten a la mano hilo y bolas pequeñas de binchas.



FUENTE: Materiales de bazar utilizados por los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

- Insertar en el hilo una bola roja, un cuadradito de fomix azul, un pedazo de sorbete, repetir la secuencia respetando el patrón iniciado.



FUENTE: <http://gruposdefatima.blogspot.com/2011/02/juegos-matematicos-para-ninos.html>

- Con el resultado obtenido puedes crear algún adorno.

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):

- Jugar en el patio al Pan quemado.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

- .- Comentario y análisis del juego.
- .- Resaltar la posición firme de los niños en el juego para no romper la secuencia.
- .- Evocación de experiencias previas.
- .- Presentación y observación de los materiales.
- .- Distinción de formas, tamaños, colores, etc.
- .- Señalar sus características y utilidad.
- .- Establecer relaciones causa - efecto.
- .- Formación de grupos de trabajo.
- .- Suministrar los materiales a los equipos.
- .- Distribución del trabajo.
- .- Manipulación y operación del material.
- .- Establecer el patrón de secuencias lógicas con el material.
- .- Análisis del nuevo conocimiento.
- .- Iniciación de la secuencia lógica con material tangible.
- .- Exponer los resultados de las secuencias terminadas.
- .- Discutir y complementar criterios.
- .- Graficación de la secuencia utilizando símbolos.
- .- Demostración de la secuencia graficada.
- .- Validar su procedimiento.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Cancha de la escuela.
- .- Bolas de colores,
- .- Retazos de formix cortados en cuadritos pequeños.
- .- sorbetes
- .- Hilo nylon
- .- Hoja de trabajo
- .- Colores

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla los procesos cognitivos en estrecha relación con los procesos afectivos al realizar objetos que les agrada.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 54

1.- Continúa la secuencia.

















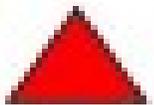
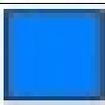






FUENTE: <http://fichasinfantiles.blogspot.com/2012/01/secuencia-de-imagenes-de-huevo-pollo.html>

2.- Completa los casilleros dibujando la secuencia respectiva

FUENTE: Programa Word

Ejercicio 3. - DESCUBRO EL PRÓXIMO ELEMENTO.



FUENTE: Niño del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVO:

Descubrir soluciones a los ejercicios progresivos de secuencias lógicas, con la practicar y afianzamiento de las habilidades desarrolladas anteriormente, para promover el razonamiento lógico mediante ejercicios.

METAS: Que los niños y niñas descubran cambios y establezcan sucesiones en base a relaciones específicas, reconociendo el próximo elemento.

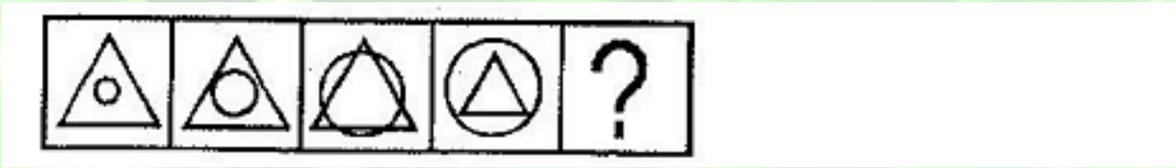
ACTIVIDADES: Bus

.- Entrega de la hoja con secuencias.



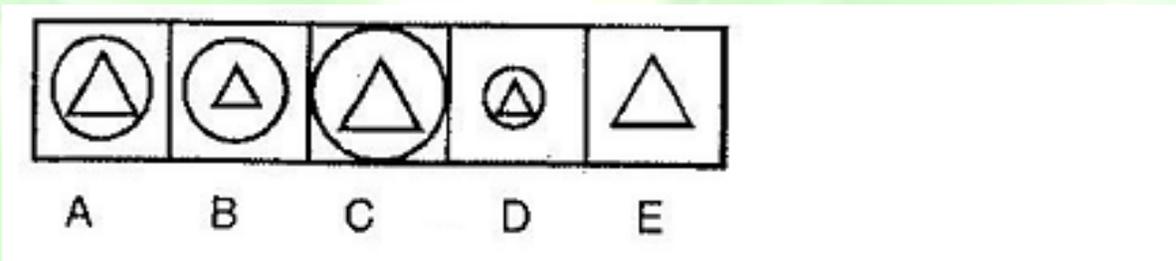
FUENTE Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- Observa detenidamente la figura del primer casillero.
- Observa analíticamente el segundo y tercer casillero.



FUENTE: <http://dibujotecni.com/geometria-plana/triangulos/>

- Contesta ¿Qué figuras están en los casilleros?
- ¿Qué les sucede a la una figura y que le sucede a la otra?
- Responder que el triángulo poco a poco se hace pequeño y el círculo grande.
- Para elegir correctamente la respuesta se deben fijar que el círculo debe alcanzar el tamaño del triángulo del primer casillero y el triángulo alcanzar igual tamaño del círculo del primer casillero.
- Existen 5 respuestas que lo van a distraer pero con el análisis anteriormente realizadas. Elegiré la correcta.



FUENTE: <http://dibujotecni.com/geometria-plana/triangulos/>

- Pinta el casillero correcto.
- Respuesta B

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

.- Jugar al Reloj en el patio; utilizamos el círculo pintado en la cancha. Con los niños formamos las rayas de las horas del reloj, un niño grande será el minuterero y un niño pequeño jugará de horero, todos los niños que juegan deben estar acostados con sus cabecitas hacia afuera del círculo y el horero con el minuterero acostados con los brazos extendidos sus pies colocadas en el centro. El resto de niños observarán desde el graderío para que puedan apreciar mejor.

La maestra dice me despierto a las 5 de la mañana y miro el reloj. Enseguida dos niños voluntarios del graderío mueven a sus compañeros de tal manera que señalen la hora indicada.

Otro niño dirá otra hora y los niños moverán a sus compañeros hasta que estén en la hora señalada. Así los niños seguirán dando la hora con su cuerpo.

Los niños del graderío observarán todos los detalles.

- .- Ingreso al aula.
- .- Comentario y análisis del juego.
- .- Preguntas sobre emociones presentadas.
- .- Evocar experiencias previas.
- .- Presentación y observación del material didáctico.
- .- Distinguir elementos relevantes.
- .- Relacionar el material con la actividad realizada.
- .- Señalar las características comunes.
- .- Comprensión de los movimientos de los tres primeros casilleros-
- .- Deducir el cuarto movimiento.
- .- Buscar posibles soluciones,
- .- Analizar las posibles soluciones.
- .- Criticar los procedimientos.
- .- Establecimiento del procedimiento general.
- .- Solucionar otras secuencias parecidas.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Cancha de la escuela
- .- Cartel didáctico
- .- Colores
- .- Hojas de trabajo

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Descubre soluciones a los ejercicios progresivos de secuencias lógicas, con la practicar y afianzamiento de las habilidades desarrolladas anteriormente.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



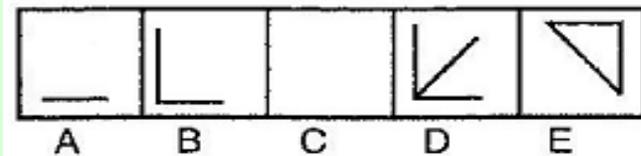
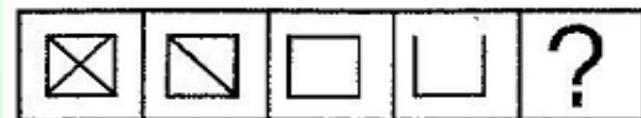
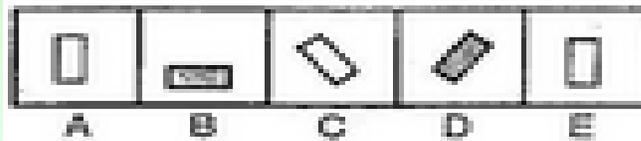
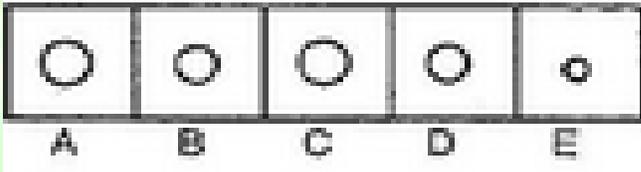
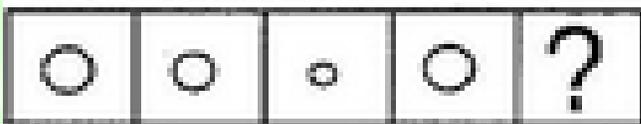
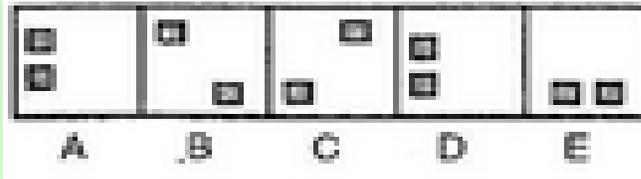
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 55

¿Qué figura continúa? Pinte el casillero correspondiente.



FUENTE: <http://profe-alexz.blogspot.com/2013/07/sucesiones-graficas-ejercicios.html>

¡CUÁNTOS TRIÁNGULOS!... LOS VOY A ORDENAR

Ejercicio 1. - ARMO EL ROMPECABEZAS DE TRIÁNGULOS



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVOS

Construir aprendizajes significativos que enriquezcan el conocimiento del mundo físico y social.

Lograr el dominio comprensivo de los contenidos y su funcionalidad.

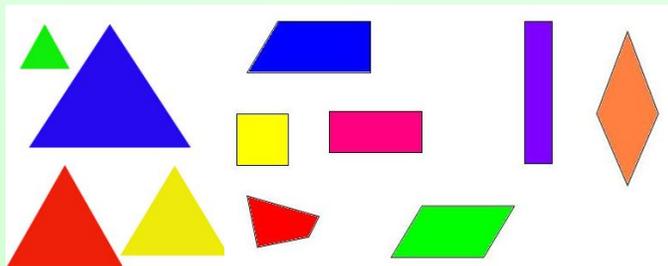
Desarrollar su capacidad de pensamiento crítico y reflexivo.

Participar activamente en las actividades propuestas.

ETAS: Que los niños y las niñas desarrollen funciones cognitivas, habilidades sicomotoras y socio afectivas que les permitan desenvolverse en diversas situaciones de la vida.

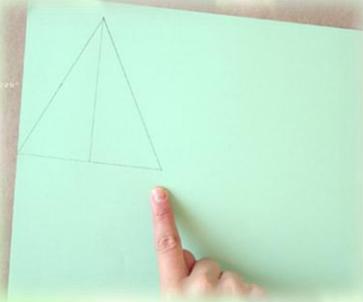
ACTIVIDADES:

.- Observa detenidamente los triángulos y cuadriláteros.



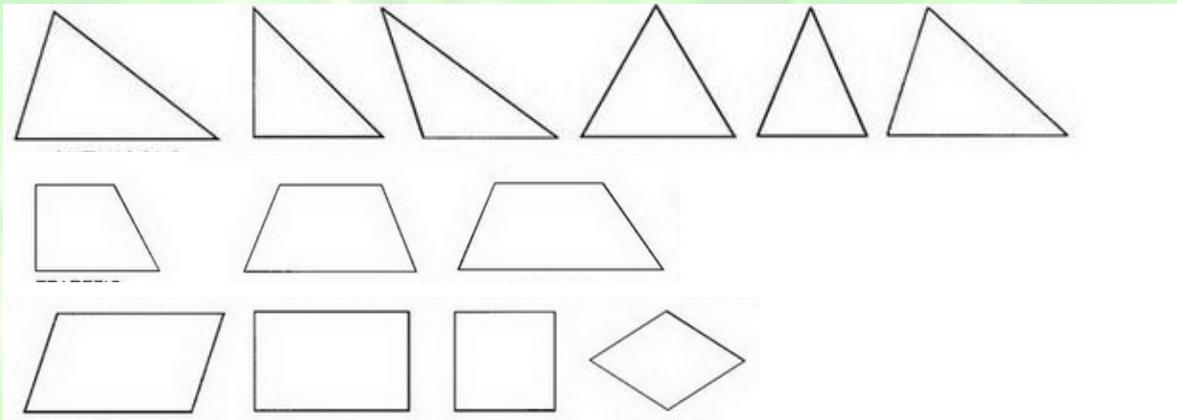
FUENTE: <http://nilsacousinhobo.blogspot.com/2011/08/figuras-geometricas.html>

.- Repasa el contorno de los triángulos y cuadriláteros



FUENTE: <http://nilsacousinhobo.blogspot.com/2011/08/figuras-geometricas.html>

.- Pinta de amarillo los triángulos y de anaranjado los cuadriláteros.



FUENTE: <http://nilsacousinhobo.blogspot.com/2011/08/figuras-geometricas.html>

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando en experiencias lúdicas.

- Salir al patio y buscar por toda la escuela objetos que tengan tres lados y cuatro lados.
- Comparar los resultados de su búsqueda.
- Ingreso al aula de clases.
- comentarios y análisis de la actividad anterior.
- Presentar y observar el material didáctico.
- Describir las características de los materiales.
- Relacionar los elementos con la actividad anterior y con las experiencias previas.
- Proporcionar materiales individuales.
- Aparear triángulos y cuadriláteros.
- Manipulación y operacional los materiales.
- Comparar los materiales.
- Proponer actividades y ordenarlas.
- Armar y desarmar para encontrar las respuestas.
- Solicitudes de creaciones y su demostración.
- Criticar su demostración.
- Establecer semejanzas y diferencias.
- Fijar un procedimiento general.
- Validar los procesos.
- Realización de la hoja de trabajo

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Entorno inmediato
- Tarjetas con figuras geométricas.
- Cartel didáctico
- Hojas de trabajo
- Tijera
- Goma
- Colores.

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Construye aprendizajes significativos que enriquezcan el conocimiento del mundo físico y social.			
Lograr el dominio comprensivo de los contenidos y su funcionalidad.			
Desarrolla su capacidad de pensamiento crítico y reflexivo.			
Participa activamente en las actividades propuestas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 56

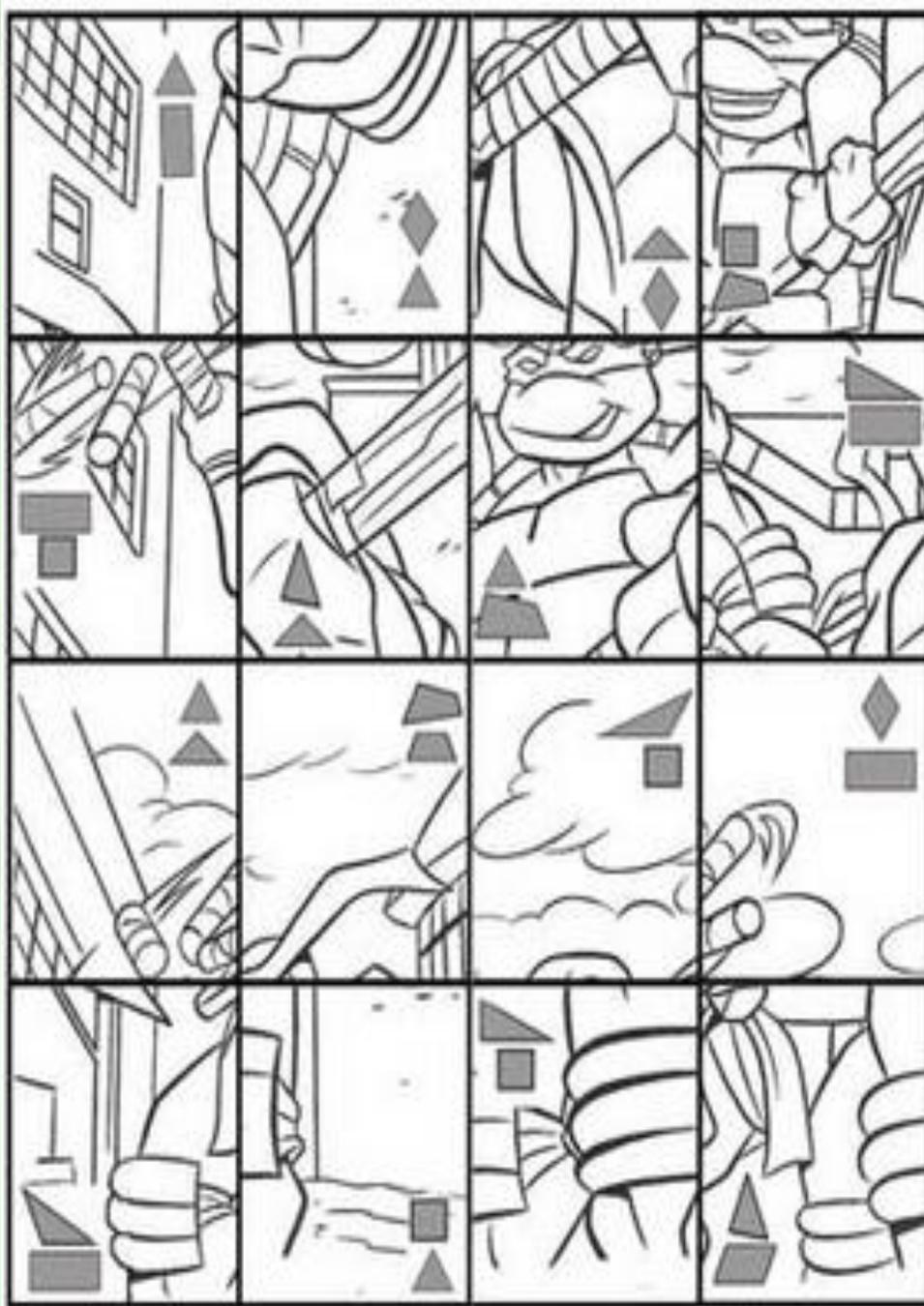
.- Lee los nombres de los triángulos y cuadriláteros y búscalos en la página posterior y péguelos en esta página.

Triángulo equilateralo y un Triángulo isósceles	Rombo y un rectángulo	Triángulo obtusángulo y un cuadrado	No Paralelogramo y un paralelogramo
rectángulo y un	Triángulo rectángulo y un rectángulo	Un triángulo equilateralo y un cuadrilátero	Triángulo acutángulo y un Triángulo isósceles
Triángulo equilateralo y un rectángulo	Un cuadrado y un no paralelogramo	Triángulo isósceles y un Rombo	Rombo y un Triángulo equilateralo
Triángulo escaleno y un rectángulo	Triángulo acutángulo y un paralelogramo	Triángulo rectángulo y un cuadrado	cuadrado y un Triángulo equilateralo

FUENTE: <http://www.imagui.com/a/rompecabezas-para-colorear-TgKbp8bEB>

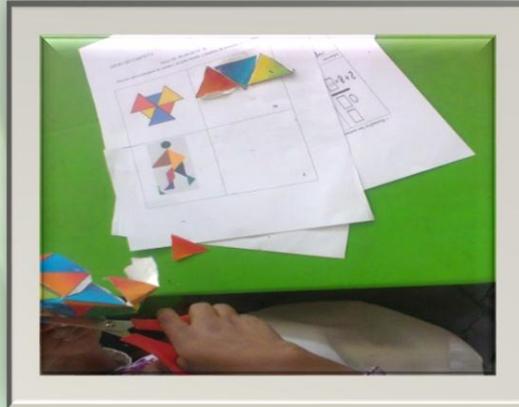
.- Observa detenidamente las figuras y busca sus nombres en la página anterior, recórtalos y apégalos en la página anterior.

.- colorea el dibujo.



FUENTE: <http://www.imagui.com/a/rompecabezas-para-colorear-TgKbp8bEB>

Ejercicio 2. - ELABORO UN ROMPECABEZAS CON FORMA DE TRIÁNGULOS



FUENTE: Niños y niñas de tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVOS

Profundizar conocimientos matemáticos.

Desarrollar el pensamiento visual analítico.

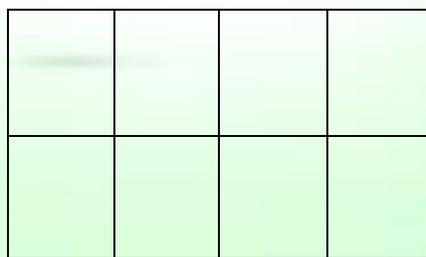
Construir figuras semejantes a la del modelo utilizando piezas triangulares.

Transmitir las experiencias obtenidas al utilizar el rompecabezas.

METAS: Que los niños y las niñas potencien sus habilidades y aptitudes, creando formas y figuras utilizando el rompecabezas triangular.

ACTIVIDADES:

.- Entregarles una lámina de cartulina trazado 8 cuadrados previamente.



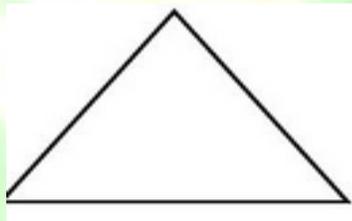
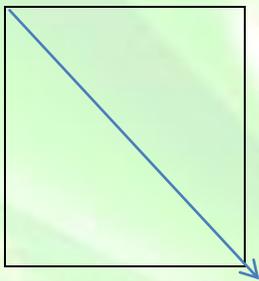
FUENTE: Programa Word - Tablas.

.- Recortar los cuadrados.



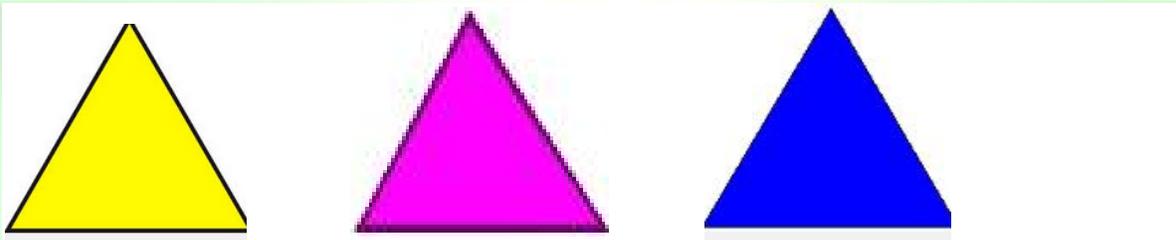
FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

.- Trazar una línea diagonal o inclinada en todos los cuadrados y recorta.



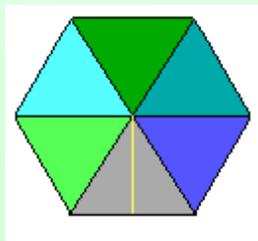
FUENTE: Programa Word - insertar.

.- Comparte triángulos de colores con nuestros compañeros para combinar nuestro trabajo.



FUENTE: Programa PAINT

.- Une los triángulos y forma esta figura.



FUENTE: <http://pgarquitectos.blogspot.com/2011/03/la-geometria-nos-persigue-ahora-con-la.html>

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" , trabajando en experiencias lúdicas.

- .- Canción en el bosque de la china con mucho entusiasmo.
- .- Comentarios y análisis de la canción.
- .- Evocación de experiencias previas.
- .- Presentación y observación del material.
- .- Descripción del material.
- .- Plantear interrogantes sobre su uso.
- .- Manipulación del material.
- .- Formación de equipos de trabajo.
- .- Escuchar procedimientos generales.
- .- Cortar, armar, desarmar, crear, pegar.
- .- Expresar matemáticamente procedimientos.
- .- Compara resultados.
- .- Criticar los procedimientos.
- .- Establecimiento de relaciones.
- .- Validar su creación.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Grabadora y Cd.
- .- Cartel didáctico
- .- láminas de cartulina de colores
- .- Tijera
- .- Regla
- .- Lápiz
- .- Goma
- .- Hoja de trabajo

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Profundiza conocimientos matemáticos.			
Desarrolla el pensamiento visual analítico.			
Construye figuras semejantes a la del modelo utilizando piezas triangulares.			
Transmite las experiencias obtenidas al utilizar el rompecabezas.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



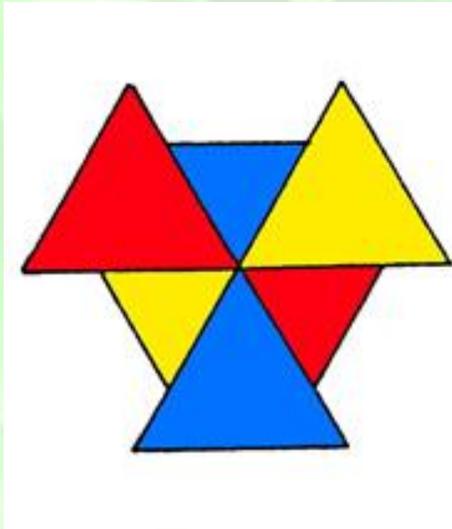
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 57

.- Recorta varios triángulos de colores y de todo tamaño y pégalos de acuerdo al modelo.



FUENTE: http://articulo.mercadolibre.com.ar/MLA-496225753-souvenirs-infantiles-tangram-imantado-juego-super-original-_JM

Ejercicio 3. - SOY EL CREADOR DE MUCHAS FIGURAS.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVOS

Desarrollar la observación, la concentración y la paciencia.

Encajar formas y volúmenes con piezas determinadas.

Crear composiciones nuevas relacionando las piezas.

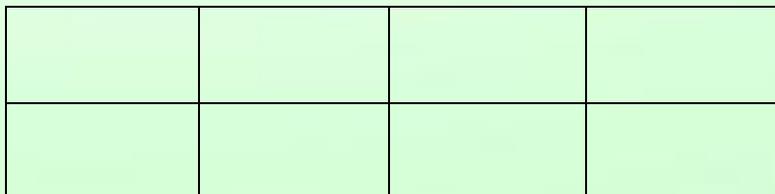
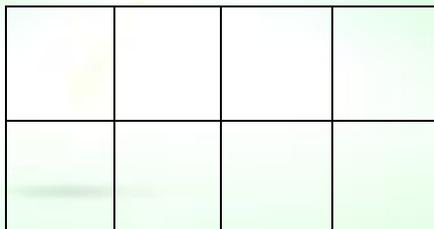
Aumentar el grado de dificultad de acuerdo a sus conocimientos.

METAS: Que los niños y niñas completen su aprendizaje creando composiciones originales cada vez distintos y posibles de hacerlo.

ACTIVIDADES:

.- Formarse equipos de trabajo.

.- Entregarles una lámina de cartulina con cuadrados y rectángulos trazados de diferente color y dimensión al equipo.



FUENTE: Programa Word - Tablas

.- Trazar una línea oblicua o diagonal en todos los cuadrados y rectángulos, luego recórtelos.



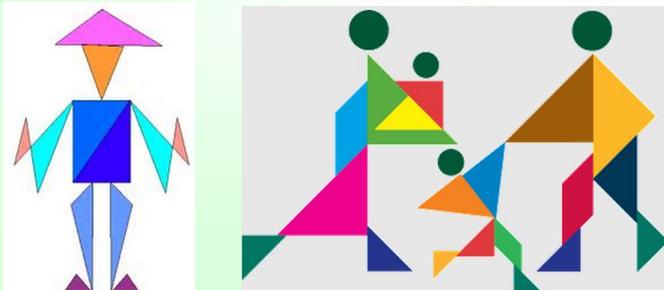
FUENTE: Programa Word - Tablas

.- Compartir varios triángulos con los otros equipos para combinar los trabajos.



FUENTE: <http://pormasjuegos.blogspot.com/2013/02/los-origenes-del-tangram.html>

.- Observa estos modelos para que te sirvan de guía en tus creaciones.



FUENTE: <http://www.imagui.com/a/figuras-con-triangulos-TjeaxdqXA#1719>

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

- .- Recorrer el entorno inmediato.
- .- Observar detenidamente todo el medio.
- .- Plantearse interrogantes.
- .- Entrar al aula-
- .- Relacionar todos los elementos observados.
- .- Evocar experiencias previas.
- .- Proponer actividades sobre lo observado-
- .- Formación de equipos de trabajo.
- .- Manipulación del material.
- .- Comparación de todos los elementos.
- .- Inferir en la actividad a realizar.
- .- Presentación del cartel didáctico,
- .- Señalar características esenciales.
- .- Relacionar el material con lo observado.
- .- Cortar, armar, desarmar, crear, pegar las piezas.
- .- Presentación de los resultados.
- .- Comparar y criticar los resultados.
- .- Validar sus procedimientos-
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Entorno inmediato.
- .- Objetos varios.
- .- Cartel didáctico.
- .- Láminas de cartulina de diferente color.
- .- Tijera
- .- Regla-
- .- Lápiz
- .- Goma
- .- Hoja de trabajo

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla la observación, la concentración y la paciencia.			
Encaja formas y volúmenes con piezas determinadas.			
Crear composiciones nuevas relacionando las piezas.			
Aumentar el grado de dificultad de acuerdo a sus conocimientos.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



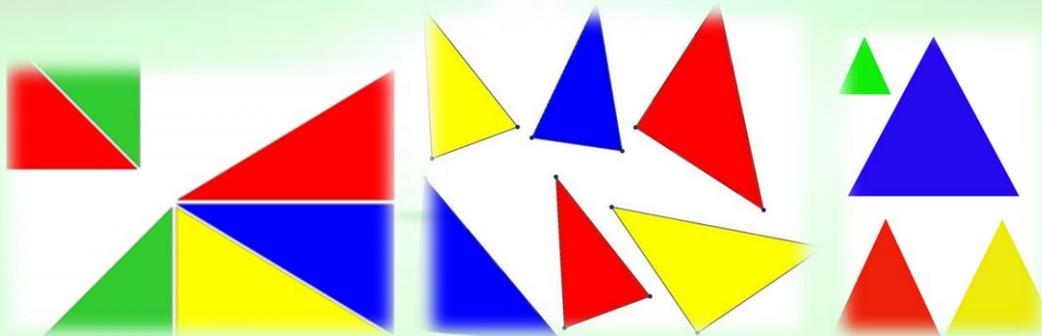
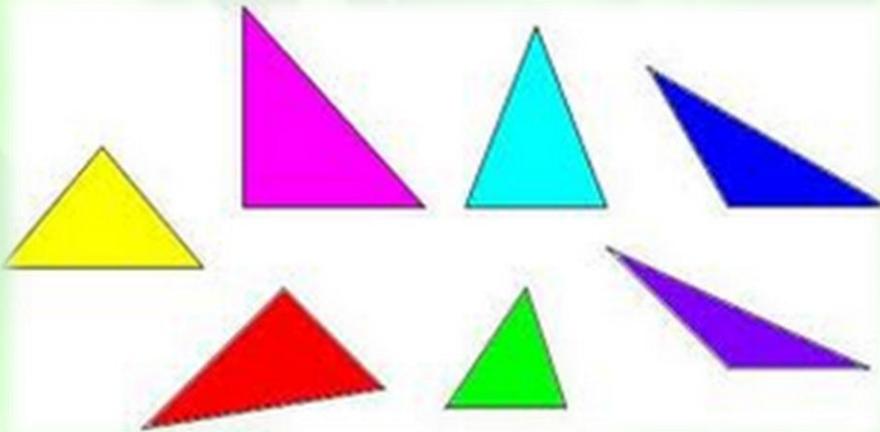
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO Nº 58

.- Recorta todas estas figuras y crea lo que tú quieras en la otra hoja.



FUENTE: http://articulo.mercadolibre.com.ar/MLA-496225753-souvenirs-infantiles-tangram-imantado-juego-super-original_JM

CONSTRUYO EL TAN GRAM YO SOLITO

Ejercicio 1.- ¿QUÉ ES EL TAN GRAM?

OBJETIVOS

Desarrollar el pensamiento metódico y crítico.

Construir su propio juego de Tan Gram.

Definir el término Tan Gram.

Identificar las distintas figuras geométricas que lo componen.

METAS: Que los niños y las niñas fortalezcan la percepción visual para desarrollar el sentido espacial, imaginación y fantasía.

ACTIVIDADES:

.- Entregarles una hoja con el tangram trazado y una lámina de fomix.



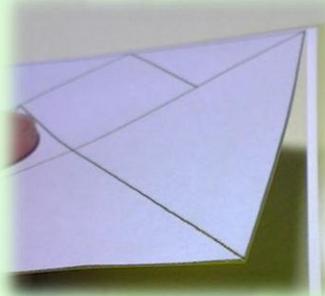
FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

.- Unir las dos hojas y sujetarlos con cinta adherible o goma blanca.



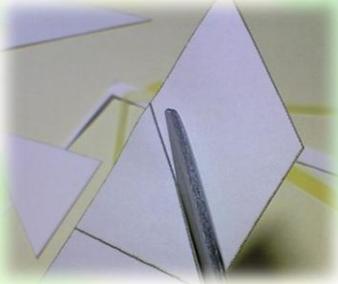
FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

.- Cortar el contorno del cuadrado.



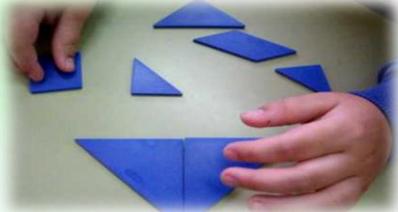
FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

.-Corta las piezas pequeñas por la línea, fíjate que no se mueva el fomix.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

.- Saca los papeles en blanco y ya tienes un rompecabezas para que lo vuelvas armar.



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>
PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógica Matemática.

- .- Bailar y cantar en la cancha.
- Aprender y cantar la canción El Rock de los chinitos.
- Bailar y moverse de acuerdo a lo que indica la canción.
- (La letra está incluida en la hoja de trabajo)
- .- Ingreso al aula.
- .- Comentarios y análisis de la actividad anterior.
- .- Evocación de actividades previas.
- .- Presentación y observación del material.
- .- Descripción del material.
- .- Formación de equipos de trabajo.
- .- Inferir en la actividad que se va a realizar.
- .- Entrega del material individual.
- .- Manipular el material.
- .- Interiorizar las recomendaciones generales.
- .- Laborar inmediatamente.
- .- Observación de resultados.
- .- Constatar que los resultados sean los correctos.
- .- Relacionar el proceso con otros parecidos.
- .- Elaboración de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Grabadora.
- .- Cd.
- .- Cancha de la escuela.
- .- Cartel didáctico
- .- Copias del tangram
- .- Fomix de diversos colores
- .- Tijeras
- .- Goma
- .- Colores

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Desarrolla el pensamiento metódico y crítico.			
Construye su propio juego de Tan Gram.			
Define el término Tan Gram.			
Identifica las distintas figuras geométricas que lo componen.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



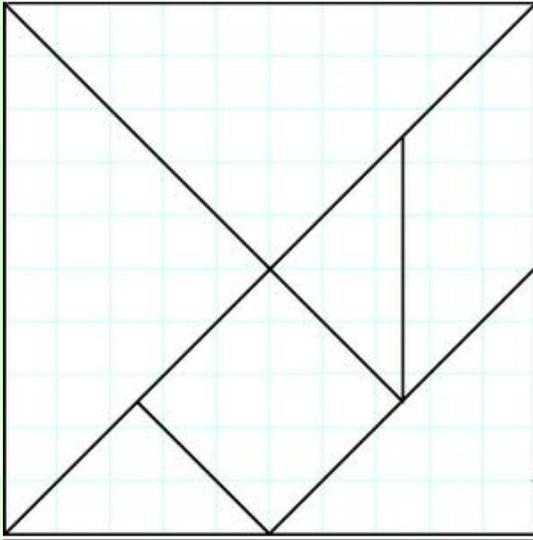
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

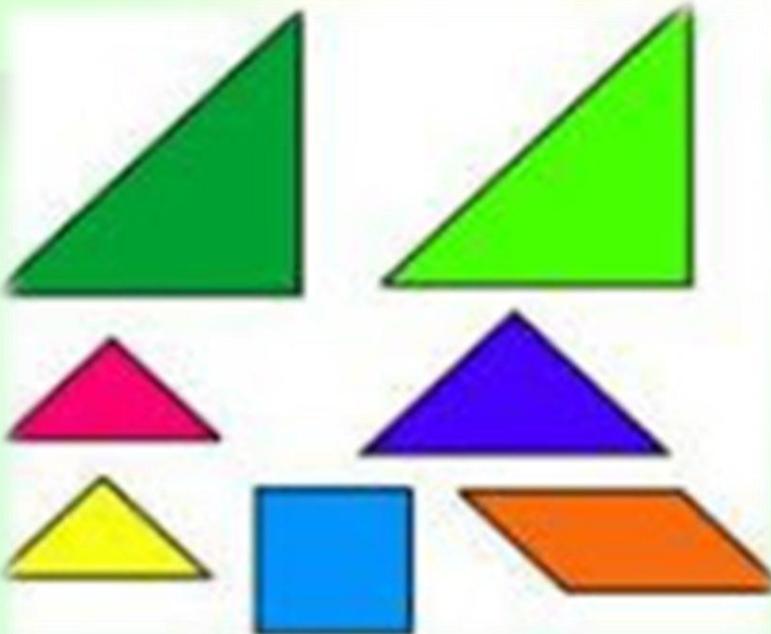
ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 59

Recorta y pega las piezas en el lugar correspondiente.

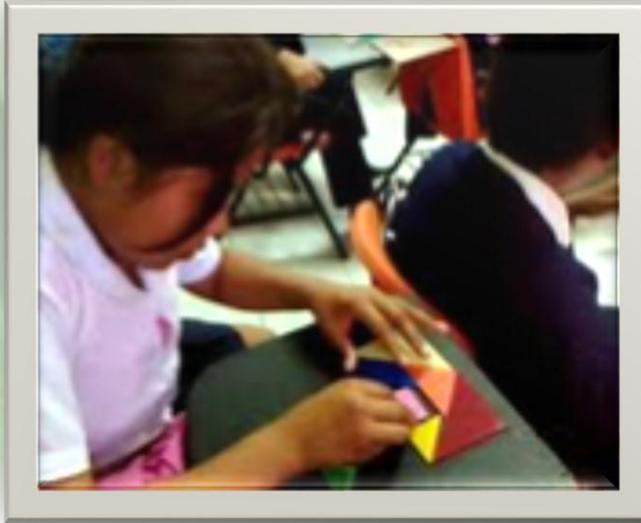


FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source> ----



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

Ejercicio 2. - FORMO FIGURAS CON EL TAN GRAM



FUENTE: Niña del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

OBJETIVOS:

Distinguir de figuras simples en unas más figuras complejas.

Diseñar de figuras simples a figuras más complejas.

Copiar contornos de figuras para rellenarlos con las piezas correctas del Tangram.

Formar figuras de acuerdo a modelos establecidos.

METAS: Que los niños y niñas desarrollen la concentración, la imaginación, el razonamiento lógico para encajar las piezas e imitar formas y figuras propuestas.

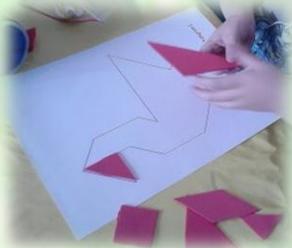
ACTIVIDADES:

.- Entregar 2 láminas de fomix con el Tangram ya trazado y recortarlos



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

.- Observa detenidamente el modelo y encaja las piezas correspondientes.



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

.- Observa otros modelos y reconstrúyelos.



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

- .- Recorrer el entorno inmediato.
- .- Observar detenidamente todo el medio.
- .- Plantearse interrogantes.
- .- Entrar al aula-
- .- Relacionar todos los elementos observados.
- .- Evocar experiencias previas.

- .- Proponer actividades sobre lo observado-
- .- Formación de equipos de trabajo.
- .- Manipulación del material.
- .- Comparación de todos los elementos.
- .- Inferir en la actividad a realizar.
- .- Presentación del cartel didáctico,
- .- Señalar características esenciales.
- .- Relacionar el material con lo observado.
- .- Cortar, armar, desarmar, crear, pegar las piezas.
- .- Presentación de los resultados.
- .- Comparar y criticar los resultados.
- .- Validar sus procedimientos-
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Entorno inmediato.
- .- Fomix
- .- Tijeras
- .- Hojas con modelos
- .- Cartel didáctico.
- .- Hoja de trabajo
- .- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Distingue de figuras simples en unas más figuras complejas.			
Diseña de figuras simples a figuras más complejas.			
Copia contornos de figuras para rellenarlos con las piezas correctas del Tangram.			
Forma figuras de acuerdo a modelos establecidos.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



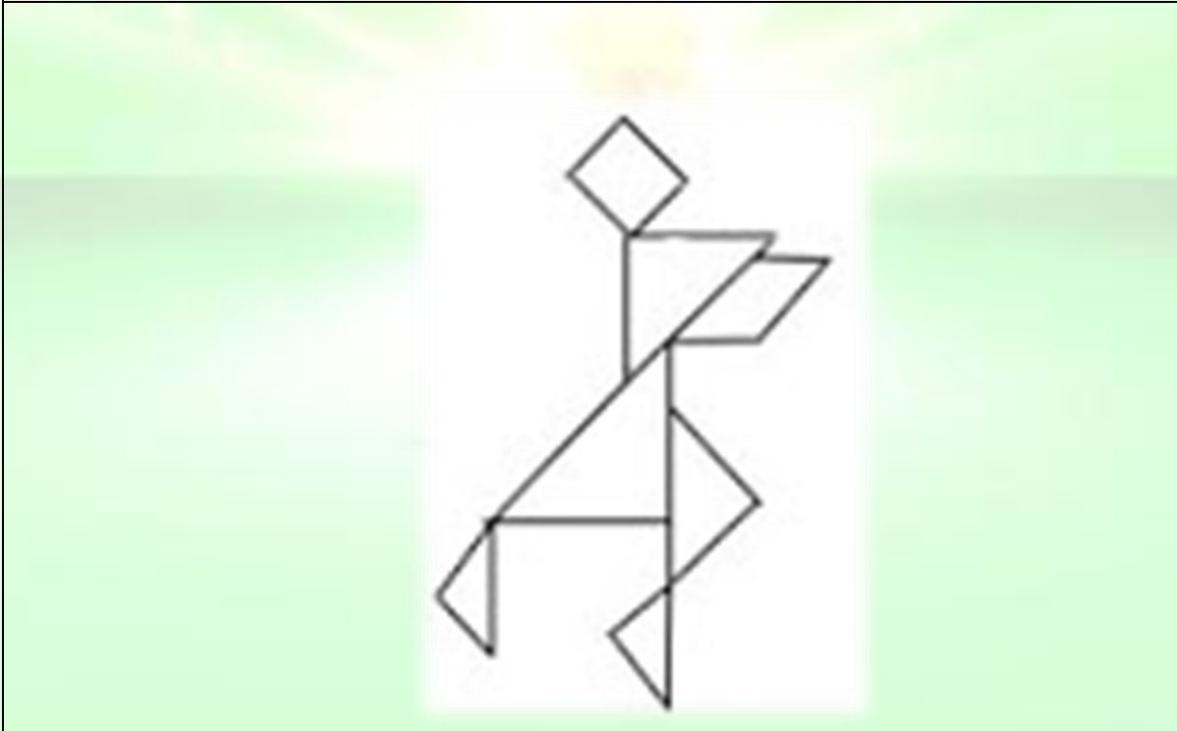
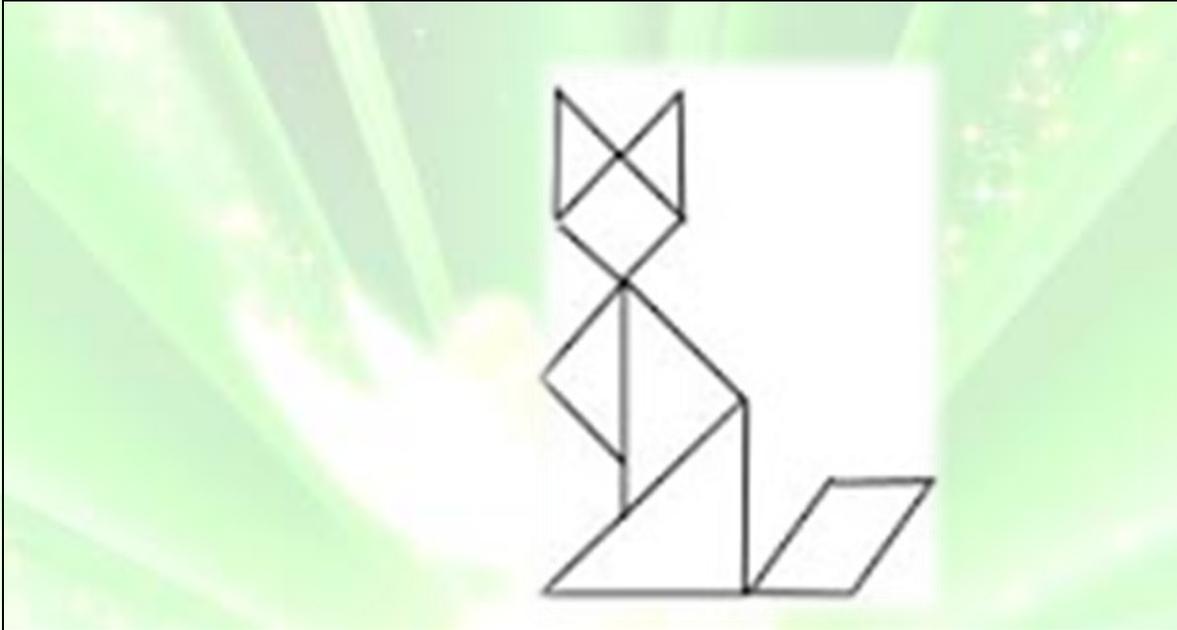
NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 60

Rellena estas figuras con las piezas del Tangram que se encuentran en la hoja que sigue



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

.- Recorta las piezas del tangram y colócalos en las figuras de la hoja anterior de manera correcta.



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

Ejercicio 3.- USO EL TANGRAM PARA LEER CUENTOS

Cuento:

En una bella  vivía un , con su , este niño era muy alegre y le gustaba mucho , pero cierto día su perro se perdió, y el niño estaba muy triste . Hizo dibujos de su perro y se los enseñó a todos sus conocidos , alguien le dijo  que había visto a su  cerca del muelle, el muchacho corrió hasta el muelle , el  al ver a su dueño corrió hacia él , y los dos felices decidieron realizar una paseo en .

FUENTE: http://matcontos.blogspot.com/2012_05_01_archive.html

OBJETIVOS

Leer pictogramas utilizando el Tangram.

Aplicar el Tangram en otras áreas del conocimiento.

Permitir de manera lúdica la manipulación concreta de materiales.

Estimular la creatividad y el desempeño.

METAS: Que los niños y niñas aprovechen el uso del Tangram en las diferentes áreas del conocimiento y le facilite la introducción de conocimientos.

ACTIVIDADES:

.- Observa detenidamente el cartel.



FUENTE: Material Didáctico elaborado por la Docente para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

.- Lee los pictogramas.



FUENTE: Papelote elaborado por los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

.- Entregarles varios Tangram para que los recorten.



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo", trabajando con la Guía metodológica para desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.

.- Forma figuras con el Tangram de acuerdo a la secuencia del cuento y cámbialos por las que estuvieron allí.



FUENTE: hojas de trabajo de los niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

ELABORADO POR: Niños y niñas de tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo".

.- Forma tu equipo de trabajo y coloca figuras del Tangram y colócalos en tu cuento.



FUENTE: Papelote realizado por los equipos de trabajo de niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo"

PROCESO DIDÁCTICO (METODOLOGÍA):



FUENTE: Niños y niñas del tercer grado de la escuela "Nidia Jaramillo" trabajando en experiencias lúdicas.

- .- Narración del cuento La gatita presumida con títeres.
- .- Comentarios y análisis.
- .- Evocación de experiencias previas.
- .- Formación de equipos de trabajo.
- .- Presentación del material concreto.
- .- Descripción del material.
- .- Relacionar el material con la actividad anterior.
- .- Formulación de preguntas.
- .- Inferir la actividad futura.
- .- Entrega de material individual.
- .- manipulación de los mismos.
- .- Asociar la nueva actividad con las actividades anteriores-
- .- Recordar y reafirmar el término Pictograma.
- .- Cortar, armar, desarmar, pegar figuras en los espacios señalados.
- .- Demostración de procesos.
- .- Establecer el proceso general.
- .- Análisis de los logros del trabajo.
- .- Exposición de trabajos.
- .- Realización de la hoja de trabajo.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- .- Casa de títeres
- .- Títeres
- .- Carteles
- .- Papel brillante.
- .- Tijeras
- .- Goma
- .- Hoja de trabajo
- .- Lápiz

EVALUACIÓN: Lea el contenido de esta tabla y analice sus logros.

LOGROS			
Lee pictogramas utilizando el Tangram.			
Aplica el Tangram en otras áreas del conocimiento.			
Permite de manera lúdica la manipulación concreta de materiales.			
Estimula la creatividad y el desempeño.			
TOTAL			



LOGRADO



CASI LOGRADO



NO LOGRADO

FUENTE: Sistema operativo Android (Pou Zakeh)

ARMO MI CARPETA

HOJA DE TRABAJO N° 61

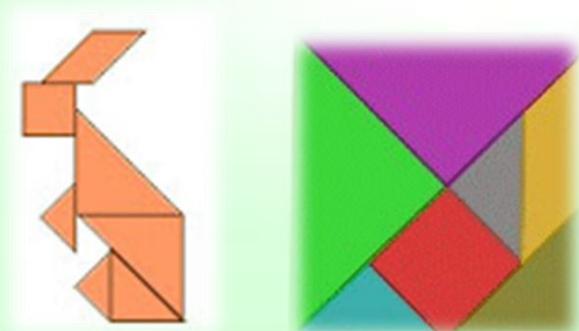
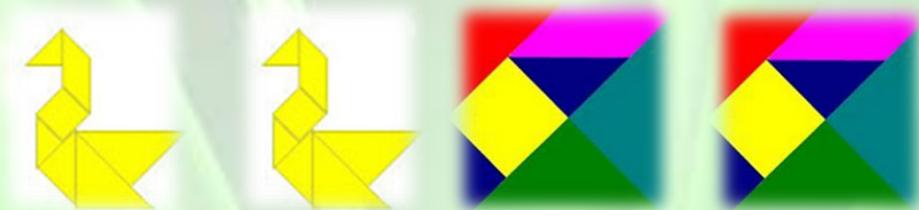
.- Arma figuras del Tangram que se encuentran en la hoja siguiente y completa las frases.

LOS _____ nadan en la laguna.

Mis _____ son lindos y bonitos.

El _____ salta y come su zanahoria.

.- Recorta las piezas del Tangram, ármalos de acuerdo al modelo y pégalos en la hoja anterior para que completes correctamente las frases.



FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=trazo+del+tangram+en+papel&source>

BIBLIOGRAFÍA

- MARTÍN SÁNCHEZ, M. (2009). Pensamiento lógico-matemático en educación infantil.
- BENJUMEA, M. (2005). Los sentido de motricidad en el escenario escolar. Medellín: Instituto Politécnico Colombiano.
- MARCUSE, H., & Popper, K. (1978). A la búsqueda del sentido. Salamanca.
- CARLETTI, E. J. (2009). Técnicas de estudio.
- Enciclopedia. (2003). Trastornos de la Atención. Madrid: Océano.
- MARPEZ, A. (2010). Técnicas efectivas del desarrollo mental.
- EGAN, G. (1994). El Orientador experto. México: Iberoamérica.

Contenido

ESTRUCTURA DE LA GUÍA	8
¡YA PUEDO CONTAR EN FORMA ASCENDENTE!.....	9
¡ME GUSTA CONTAR NÚMEROS EN FORMA DESCENDENTE!	9
PRIMER BLOQUE LÓGICO.....	12
ESTRATEGIA DE SECUENCIA LÓGICA DE OBJETOS Y NÚMEROS	12
RECONOZCO OBJETOS QUE NO CORRESPONDEN A ESTE LUGAR.....	13
ENCUENTRO EL CAMINO MÁS CORTO PARA LLEGAR A MI OBJETIVO.....	29
IDENTIFICO EN LA SOPA DE LETRAS ASPECTOS DE MI BARRIO LA LIBERTAD.....	40
PUEDO COMPLETAR CRUCIGRAMAS	52
¿EN QUÉ MOMENTO HAGO MIS ACTIVIDADES?	64
MMM...¿EN QUÉ SE PARECEN Y EN QUE NO?	76
SEGUNDO BLOQUE LÓGICO.....	87
ESTRATEGIAS DE TÉCNICAS DE CÁLCULO MENTAL COMO: CONMUTATIVIDAD, CONTEO ASCENDENTE Y DIECES	87
NO NECESITO LA CALCULADORA PARA RESOLVER PROBLEMAS	88
¡YA PUEDO CONTAR EN FORMA ASCENDENTE!.....	99
¡ME GUSTA CONTAR NÚMEROS EN FORMA DESCENDENTE!	113
TERCER BLOQUE LÓGICO	123
ESTRATEGIAS DE SERIACIONES COMO: SUCESIONES ARITMÉTICAS, SUCESIONES GEOMÉTRICAS Y NÚMEROS TRIANGULARES	123
DEBO ENCONTRAR NÚMEROS PARES.....	124
¡QUÉ FÁCIL ES FORMAR SECUENCIAS ASCENDENTES DE CENTENAS!	135
ENCONTRÉ CUERPOS GEOMÉTRICOS Y LOS VOY A ORDENAR	145
AHORA TRABAJO CON NÚMEROS TRIANGULARES.....	156
CUARTO BLOQUE LÓGICO	169
ESTRATEGIAS DE INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA	169
CON MIS AMIGOS RESUELVO PROBLEMAS.....	170
¡YA SÉ MULTIPLICAR!.....	184

COMPARO MI ESPACIO	196
MMM... ¿EN QUÉ SE PARECEN Y EN QUE NO?	209
¡CUÁNTOS TRIÁNGULOS!... LOS VOY A ORDENAR.....	234
CONSTRUYO EL TAN GRAM YO SOLITO	250