



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

**MAESTRÍA EN:
DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACIÓN**

**Guía de estrategias
metodológicas**

AYSHA



REINA DE LA LUNA

para aulas virtuales

**Autora: Olga María Hernández Pontón
Coautor: Dr. Marco Vinicio Paredes Mgs.**

Guía de Estrategias Metodológicas

AYSHA

Para Aulas Virtuales

TITULO ORIGINAL

Guía de Estrategias Metodológicas

AYSHA (Reina de la Luna)

Para Aulas Virtuales

Autora

Olga María Hernández Pontón

Email: olmara-71@hotmail.com

0987653187

Coautor

Dr. Marco Vinicio Paredes Mgs.

Email: mvinicioparedesr@hotmail.com

0992574659

Deposito Legal 200

Comité Editorial

Dra. Angelica Urquizo Alcibar. Mgs.

Dr. Eduardo Montalvo Larriva. Mgs.

Dra. Irma Granizo Luna Mgs.

Dra. Mary Alvear Haro Mgs.

Diseño de Portada

Didhagopro

didhagopro@yahoo.com

PRIMERA EDICIÓN: Abril / Mayo del 2015

ISBN

Queda prohibida , sin autorización escrita de los editores la reproducción parcial o total de esta obra para cualquier medio

IMPRESO EN ECUADOR. / PRINTED IN EQUATOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

**MAESTRÍA EN:
DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACIÓN**

**Guía de estrategias
metodológicas**

AYSHA

REINA DE LA LUNA

para aulas virtuales

**Autora: Olga María Hernández Pontón
Coautor: Dr. Marco Vinicio Paredes Mgs.**

ÍNDICE

ÍNDICE	5
PRESENTACIÓN	7
OBJETIVOS	9
FUNDAMENTACIÓN	10
REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	12
Requisitos mínimos del sistema	13
Modo de entrar	13
Menú Inicio	14
Los enlaces	15
ACTIVIDADES	16
BOOHBA	17
TECLAS - RATÓN – CLIC	18
Sapito	19
Mono	20
Calcos	21
ORDENAR HISTORIAS	22
Emparejar	23
Busca el intruso	24
Arrastra la figura a su sitio	25
FANTASMIN	26
Globos	27
Murciélago	27
Tren	29
PLANET NEMO	30
La Vaca	31
Cachipun	32
FUMGOOMS	33
Engranajes	34
En la Bañera	35

Tortugas y mariquitas de los números	36
MATEMÁTICAS	37
Colores	38
Formas Geométricas	39
Los Números	40
CINCOPATAS	41
Atrapa Números	42
Mosaico de Botones	43
Construcciones	44
MATEA CALCULATOR	45
Numeración	46
Numeración 2	47
Operaciones	48
MUNDO	49
Contar frutas	50
Dibujar Números	51
Dibujar uniendo números	52
ENLACES	53
BIBLIOGRAFÍA	54

PRESENTACIÓN

El Desarrollo de las Nuevas tecnologías para la información y la comunicación (TIC), ha cambiado radicalmente la forma de ver la educación, los libros y los cuadernos se han trasladado a procesos virtuales, a los cuales los estudiantes desde muy temprana edad tienen acceso, sin embargo las capacidades de los docentes son limitadas para hacer uso eficiente de las ventajas que las aulas virtuales le ofrecen.

La educación inicial no escapa de este fenómeno informático, más aún es en este periodo en el que se debe introducir a los estudiantes al uso de las nuevas tecnologías de forma positiva, para lograrlo es importante que las instituciones educativas desarrollen y mantengan aulas virtuales, dotadas de los elementos necesarios para hacer posible este objetivo.

¿Pero como hacerlo, en educación inicial, si los pequeños estudiantes no dominan las habilidades de lectura y escritura? La repuesta a esta interrogante no es difícil de contestar, en las redes de internet existen una enorme cantidad de recursos diseñados con este propósito, lastimosamente la mayoría de ellos en idioma inglés.

El diseño del Aula Virtual AYSHA, está orientada al desarrollo de la inteligencia lógico matemática, por lo que de esta gran cantidad de actividades en la red, se han escogido aquellas que en su totalidad o en parte se orientan a esta inteligencia, es importante indicar que los sitios encontrados no solamente manejan las matemáticas, sino también otras áreas y que los ejercicios propuestos no son todos para la edad, objeto de esta guía, por lo que se ha hecho una rigurosa selección de estos ejercicios.

La Aula Virtual AYSHA se ha estructurado a manera de un navegador portátil a la que los docentes pueden ingresar en cualquier momento y contexto educativo, siempre y cuando se cuente con una conexión a internet.

El Aula Virtual Contiene además actividades para el desarrollo de las habilidades motrices en el manejo de los periféricos de la computadora, especialmente el mouse y el teclado, consta de 2 actividades inter-

nas, 8 enlaces a páginas web de actividades para niños en educación inicial y una página con 22 enlaces sin explicación.

Como autora de este trabajo, considero que es un instrumento de gran valor para los docentes de educación inicial que de una u otra manera buscan integrarse al uso de las nuevas tecnologías para mejorar las capacidades y habilidades de los estudiantes.

LA AUTORA

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar la inteligencia lógico matemática de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica, a través de la aplicación de actividades de Aula Virtual relacionados con el pensamiento numérico, las relaciones matemáticas y la resolución de problemas.

Objetivos específicos.

Promover los aprendizajes de las capacidades numéricas en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica a través de la comprensión del concepto de número, el conteo y los sistemas numéricos, utilizando actividades de Aula Virtual.

Generar capacidades para el desarrollo del pensamiento crítico, inferencial y lateral utilizando actividades de Aula Virtual, en los estudiantes de primer año de Educación Básica.

Desarrollar las capacidades para la resolución de problemas, utilizando actividades de aula virtual considerando los pasos del análisis problemático de acuerdo a la edad de los estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

El Uso de aulas Virtuales, se relaciona directamente con las actividades que el estudiante pueda hacer conectándose al internet, esta metodología de enseñanza, incorporada a los procesos educativos colateralmente con el apareamiento de la informática en la educación se ha desarrollado increíblemente, al punto de que la dificultad actual para los docentes, no está en los contenidos, ni tampoco en los recursos, sino más bien en el acogotamiento de esos medios.

En este sentido se plantea la estructuración del Aula Virtual Aysha que tiene como propósito entregar al docente una herramienta informática diseñada para un fácil manejo y que se adapte a las diferentes necesidades para el aprendizaje de la lógica matemática en el Primer Año de Educación, persiguiendo este objetivo se buscaron los fundamentos para la integración eficiente de las Aulas virtuales en el centro educativo "Mi Planeta Azul" , encontrándose que los paradigmas tradicionales de corte constructivista no concordaban con los elementos del aprendizaje virtual, ya que consideran el hecho educativo desde una perspectiva individual, en la que el estudiante es quien construye su propio aprendizaje, a diferencia de la concepción actual que supone que los aprendizajes deben desarrollarse en forma colectiva, tal y como funcionan las redes informáticas, en las que la persona es un nodo en el complejo sistema de redes.

Esta forma de concebir la comunicación y a través de ella a la educación como proceso eminentemente social, se puede encontrar en el nuevo paradigma conectivista propuesto por Siemens (2004),

George Siemens, junto con Stephen Downes, ha desarrollado en estos últimos años, de manera singular, una nueva teoría que ha venido a denominarse Conectivismo.

El Conectivismo reúne aspectos de neurociencia, ciencia cognitiva,

teoría de redes y sus análisis, teoría del caos, sistemas adaptativos complejos y disciplinas afines. En cuanto a las teorías de aprendizaje (de carácter psicológico) se ha imbuido del instructivismo y constructivismo para posteriormente diferenciarlos. Hay otra serie de movimientos y teorías no tan conocidos que también tienen su propio criterio conectivista.

Al agrupar los contenidos teórico y los lineamientos del instructivismo (Cognitivismo) y del constructivismo, así como de otras propuestas educativas, y sumándolas al aprendizaje en las redes Siemens lleva el proceso de enseñanza aprendizaje a otro nivel, en el que los contenidos son irrelevantes y lo fundamental es el desarrollo de las capacidades para enfrentar las situaciones futuras, en sus propias palabras dice: “Lo más importante en el aprendizaje de hoy es lograr las destrezas necesarias para acceder al aprendizaje del mañana” (Siemens & Fonseca, 2004)

Requisitos del sistema



Requisitos mínimos del sistema

Ordenar PC o Laptop core i 1 o superior
 1 Gb de memoria RAM o superior
 Tarjeta gráfica
 Tarjeta de sonido
 Lector DVD Rom
 Sistema Operativo Windows 7 o superior
 Teclado
 Mouse
 Parlantes
 Conexión a Internet

Modo de entrar

Coloque el DVD Ron del **Aula Virtual Aysha** en la bandeja de su lector de discos después de hacerlo pueden ocurrir dos cosas:

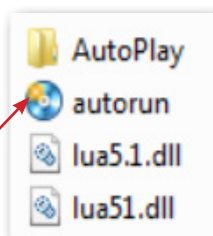
El DVD se auto ejecuta y aparece automáticamente en interface de inicio o

Abra manualmente el programa, para ello siga los siguientes pasos:

Haga doble Clic en el icono AYSHA y luego doble clic en autorun



Doble clic
en el icono
para ejecutar



Doble clic
para ejecutar



Fuente: Autora

Un clic para
Ignorar

Inmediatamente aparecerá la presentación del Aula Virtual de un clic para ignorara e inmediatamente aparecerá la interface del MENÚ INICIO

Menú Inicio

La Aula Virtual “AYSHA” es muy fácil de manejar, su entorno es muy amigable e intuitivo, diseñada para se manipulada por los más pequeños.

En el Interface del Menú Inicio es un Navegador con botones que le posibilitan al estudiante conectarse con las paginas web de las aplicaciones seleccionadas.

Los elementos que lo conforman son los siguientes:

Botones de navegación

Botón para salir de la aplicación

Otros enlaces



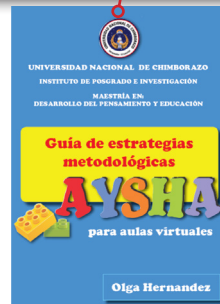
Presentación

Créditos

Clic para ir a la siguiente página

Clic para visualizar esta Guía

Fuente: Autora



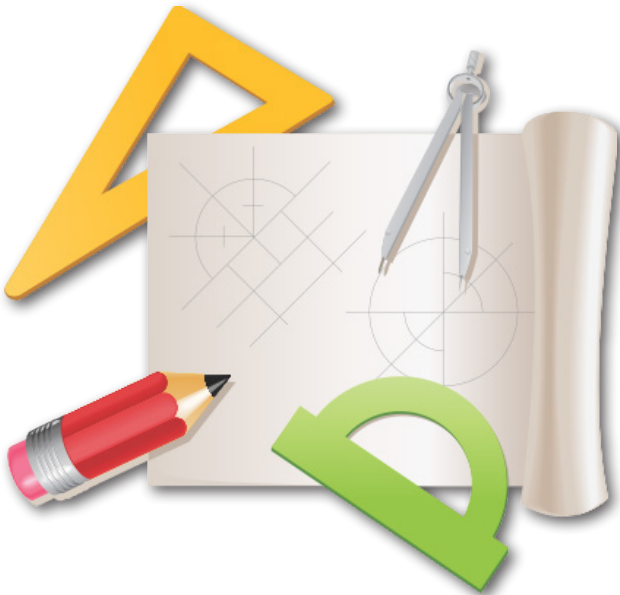
Los Enlaces

Constituyen la parte medular del Aula Virtual desde el menú se despliegan las aplicaciones interactivas para que los estudiantes desarrollen sus capacidades y aprendan



Fuente: Autora

Actividades



BOOHBA

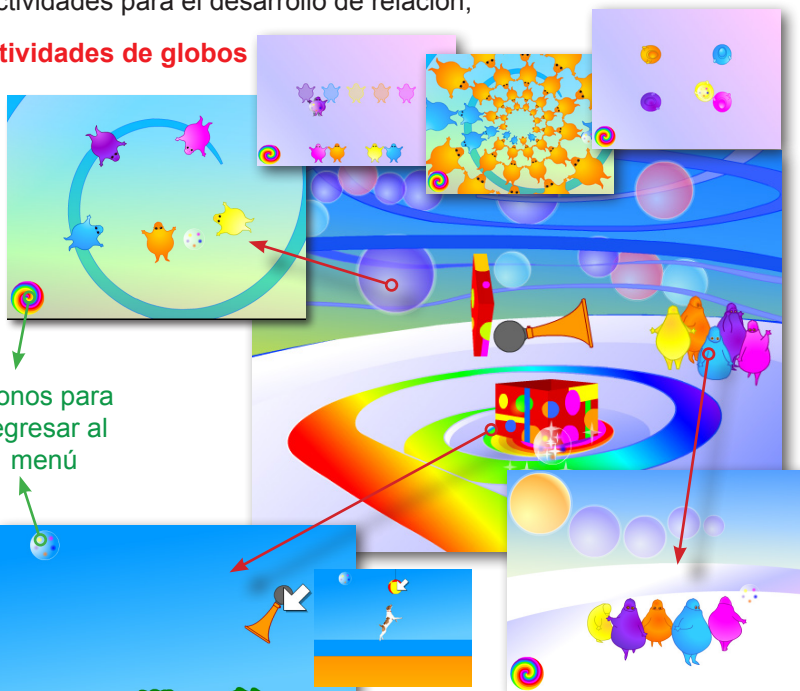
Objetivo: Desarrollar las habilidades motrices necesarias para el manejo de los periféricos del computador mouse y teclado

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Es una aplicación que no requiere conexión a internet, se recomienda que esto sea lo primero que realicen los niños ya que permitirá el desarrollo de las capacidades para manejar el mouse y el teclado, la interface tiene tres tipos de actividades los globos, los boohba y la caja de regalos.

En los Globos se desarrollan actividades para mover el mouse, los boohba bailan cambiando de música y en lo regalos se presentan actividades para el desarrollo de relación,

Actividades de globos



Iconos para regresar al menú



Actividad del regalo

Actividad de Boohbas

Evaluación:

Habilidad para el manejo de ratón.		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: BOOHBA. (2010)

TECLAS - RATÓN - CLIC

Objetivo: Mejorar la capacidad para el manejo de teclas, del ratón y hacer clic.

Aprender a conectarse a Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Para ingresar a esta aplicación los estudiantes hacen un clic sobre la imagen del interface, al despegarse la pagina, se encontraran 36 actividades divididas en tres bloques de 12 actividades cada una, el primer bloque esta constituido de actividades para desarrollar la capacidad de pulsar las teclas, el segundo bloque motiva la utilización del ratón pero solamente con movimiento y el tercer bloque para hacer clic con el mouse, Para ingresar a un actividad solo se da clic en la imagen que se elija. A continuación se describirán algunas actividades de esta aplicación que contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático

Clic sobre la imagen para ingresar en la actividad



Fuente: EL BUHO BOO. (2013)

SAPITO

Objetivo: Desarrollar del pensamiento lateral discriminando a través de la observación, comparación, diferenciación, relación

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Se abre la página web del BÚHO, en el bloque de actividades “presionando teclas”, hacer que el estudiante haga clic en el sapito y se abrirá la interface. Pulsar el botón jugar, para que las actividades se vayan desarrollando progresivamente el estudiante pulsara las teclas y los sapitos irán apareciendo en diferentes formas y posiciones.

En este momento es importante pedirles a los estudiantes que observen y comparen las



Pulsar jugar
Presiona cualquier tecla para jugar



Fuente: EL BUHO BOO. (2013)

Preciona el botón volver para retornar al menú del Buho

Fuente: EL BUHO BOO. (2013)

situaciones para que las vayan describiendo, se presentan en la actividad nociones básicas de cerca lejos, izquierda y derecha, grande pequeño, arriba y abajo, etc.

Evaluación:

Nivel de pensamiento lateral		
Bueno	Regular	Malo

MONO

Objetivo: Desarrollar el concepto de número a través de la abstracción, contando los bananos que atrapa el mono
Aprender a mover el mouse de izquierda a derecha.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar al bloque de actividades del BÚHO relacionadas con el movimiento del ratón, escoger la actividad del mono y hacer clic, el estudiante ira recogiendo los bananos que el mono subido en el árbol lance, el estudiante contara los que ha logrado atrapar o los que no ha atrapado. Con esta actividad se desarrolla el concepto de numero abstrayendo las cantidades.



Atrapa los bananos moviendo el ratón

mover el mouse de izquierda a derecha para atrapar los bananos

Fuente: EL BUHO BOO. (2013)



Fuente: EL BUHO BOO. (2013)



Presione el botón volver para retornar al menú del Buho

Evaluación:

Maneja el concepto de número		
Bueno	Regular	Malo

CALCOS

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lateral a través de el ordenamiento, clasificación y la jerarquización. Aprender hacer clic izquierdo en el mouse

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar al bloque de actividades del BÚHO relacionadas con “hacer clic”, escoger la actividad del calco y hacer clic, inmediatamente se desplegara una nueva interface donde el estudiante puede escoger entre cuatro opciones para hacer los calcos, hacer clic sobre una de ellas, al desplegarse la escena se encuentran en el lado derecho los animales y objetos para completarla, el niño podrá arrastrar cuentas veces quiera un objeto, para formar la escena indirectamente el niño ira ordenado clasificando y jerarquizando, una vez que el estudiante considere que la escena esta completa se puede imprimir.



Fuente: EL BUHO BOO. (2013)

Escoger una escena



Objetos al lado derecho



Fuente: EL BUHO BOO. (2013)

Desplazar con el mouse los objetos a la escena



Imprimir

Evaluación:

Nivel de pensamiento lateral		
Bueno	Regular	Malo

ORDENAR HISTORIAS

Objetivo: Desarrollar las capacidades de relaciones matemáticas, y resolución de problemas

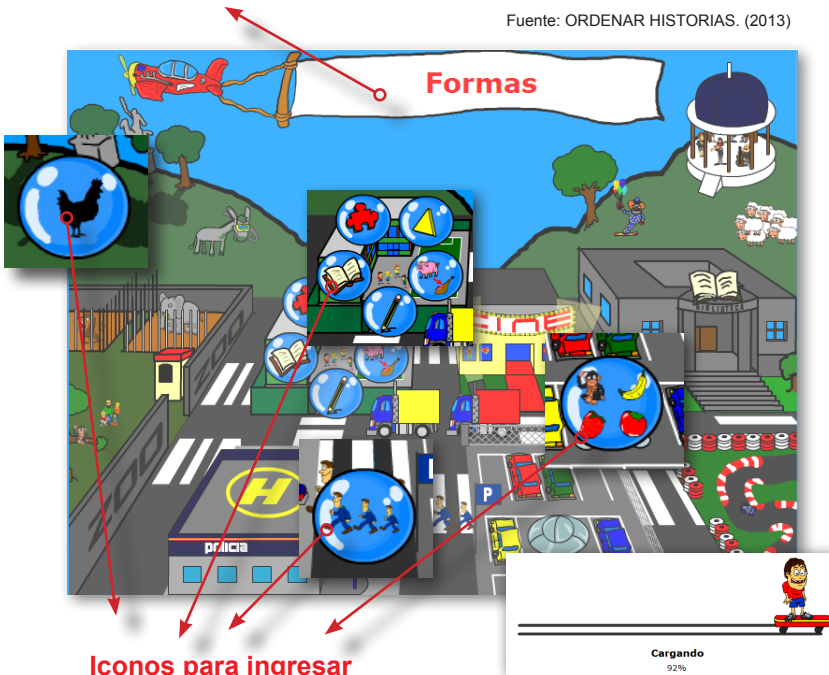
Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Para ingresar a esta aplicación los estudiantes hacen un clic sobre la imagen del interface, al despegarse la pagina, se encontraran 15 actividades, para descubrir las actividades los niños deben mover el mouse por la interface, cuando localizan una actividad, se desplegaran uno, dos o varios iconos, al mismo tiempo que en la parte superior aparecerá el nombre de la actividad, para ingresar a cualquiera de las actividades hacer clic en el icono esperar unos segundos y aparecerá el interface de juego.

Ordenar historias contiene actividades de diverso tipo, para el aula virtual Aysha se han escogido algunas de razonamiento lógico y matemático a continuación se podrá visualiza el inteface y se dan algunas explicaciones adicionales, en el desarrollo de las actividades.

Título de la actividad

Fuente: ORDENAR HISTORIAS. (2013)



Iconos para ingresar

Actividad cargandose

EMPAREJAR

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lateral a través de las comparaciones.

Aprender hacer clic izquierdo en el mouse

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar a las actividades de ordenar historias, colocar el mouse en el edificio de la escuela donde aparecerán 5 iconos de diferentes opciones se escogerá la que al marcar permita visualizar en el letrero superior “emparejar” y hacer clic inmediatamente se cargara el interface con la actividad, los estudiantes arrastran los objetos de marcando con clic el objeto de arriba y haciendo clic en el que corresponde de la línea de abajo, si acierta, el emoticón de la parte superior dirá “bien...” y se pondrá alegre, si no acierta el emoticón se pondrá furioso y exclamara ¡no..no...! al terminar, aparecerá una nueva secuencia de emparejamiento.

Diagram Labels:

- clic para empezar
- Anterior
- Siguiente
- Fallos
- Actividad
- Menú
- Otras ejercicios
- Empareja
- Fallos: 0

Evaluación:

Nivel de pensamiento lateral		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: ORDENAR HISTORIAS. (2013)

BUSCA EL INTRUSO

Objetivo: Desarrollar el pensamiento inferencial a través de el análisis, la demostración y la discrepación.
 Aprender hacer clic izquierdo en el mouse

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar a las actividades de ordenar historias, colocar el mouse en el parquedera y aparecera el icono de “Busca al Intruso”, hacer clic para cargar la actividad, una voz dirá “señala la figura que nada tiene que ver con las otras”, si acierta, el emoticon de la parte superior dirá “bien....” y se pondrá alegre, si no acierta el emoticon se pondrá furioso y exclamara ¡no..no...! al terminar, aparecerá una nueva secuencia de emparejamiento.



Fuente: ORDENAR HISTORIAS. (2013)

Nivel de pensamiento lateral		
Bueno	Regular	Malo

Otras ejercicios

ARRASTRA LA FIGURA A SU SITIO

Objetivo: Desarrollar el pensamiento inferencial a través de la interpretación, y la demostración.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar a las actividades de ordenar historias, colocar el mouse en el icono de sombras y hacer clic inmediatamente se cargara el interface con la actividad, los estudiantes arrastran los objetos si acierta, el emoticón de la parte superior dirá "bien...." y se pondrá alegre, si no acierta el emoticón se pondrá furioso y exclamara ¡no..no...! al terminar, aparecerá una nueva secuencia de emparejamiento.



Fuente: ORDENAR HISTORIAS. (2013)

Evaluación: Actividad completa

Nivel de pensamiento lateral		
Bueno	Regular	Malo



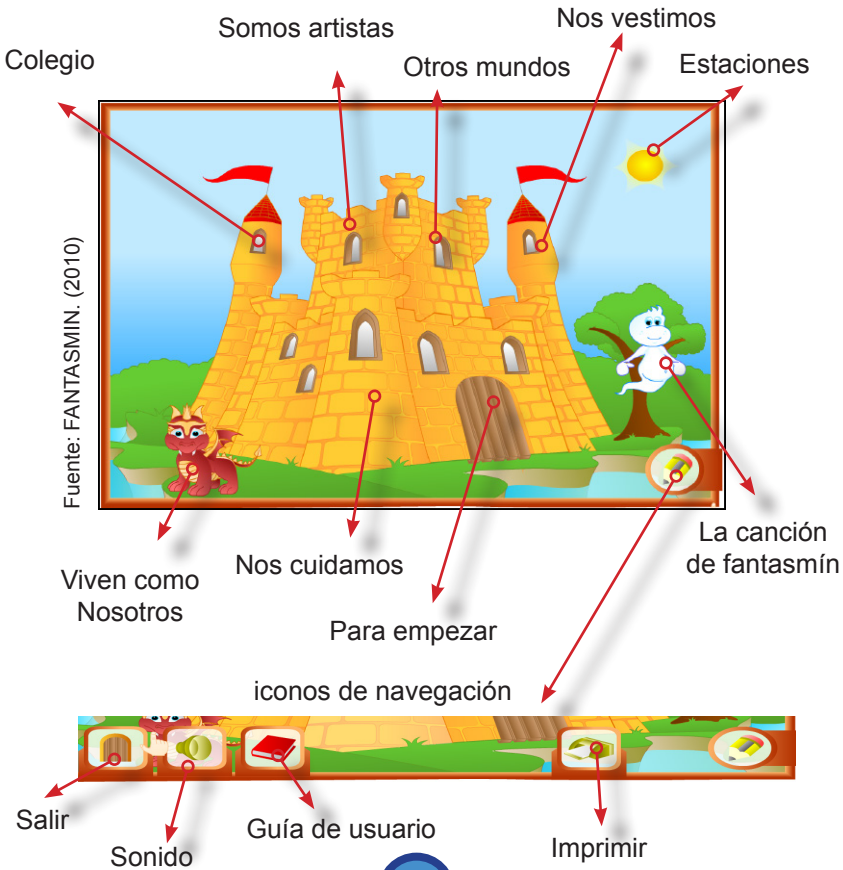
FANTASMIN

Objetivo: Desarrollar las capacidades de pensamiento numérico relaciones matemáticas, resolución de problemas

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Fantasmin es un aplicación con una diversidad de temas relacionados con todas las áreas del conocimiento, para efecto de esta aula virtual se han escogido tres actividades que tienen que ver con el desarrollo de la inteligencia lógico matemática.

Para jugar los niños pulsaran el castillo de fantasmin, el castillo esta dividido en varias secciones que se hacen opacas al pasar el mouse, al cliquiar en ellas se abrirá inmediatamente un interface en el que diversos iconos le indican al estudiante que actividad es, Las secciones del Juego de fantasmin son las siguientes:



GLOBOS

Objetivo: Desarrollar la comprensión del concepto de número
 Aprender hacer clic izquierdo en el mouse
 Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar a la aplicación en línea de fantasmín, aparecerá el castillo seleccionamos la opción “Para empezar”, se nos cargara el interface del interior del castillo para esta aplicación, dirigirse al icono de los globos dar clic, se cargara el interface de los globos, hacer clic en la bomba para inflar un globo, fantasmín cuenta con los niños y los globos inflados se ubican en la parte superior de la aplicación, en el lado derecho cada vez que se infla un globo aparece un número, se puede contar hasta 20.

Selección de ícono

Ingreso

Inflar haciendo clic en la bomba

Número de globos

Navegador

Fuente: FANTASMIN. (2010)

Se puede alcanzar a contar hasta el 20

Evaluación:

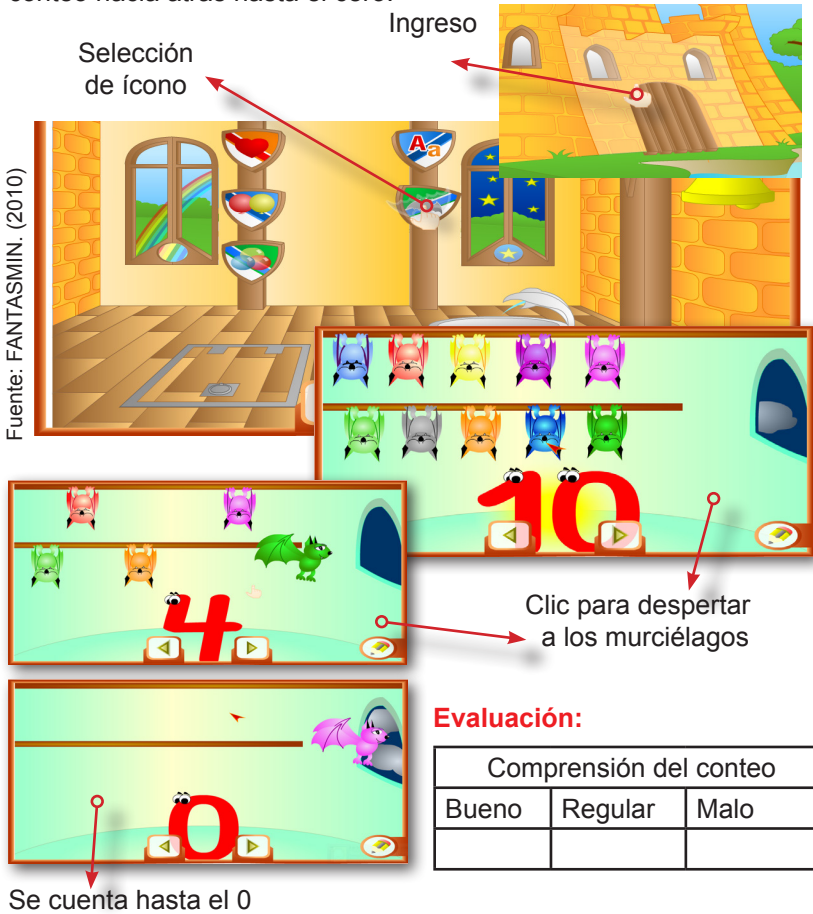
Maneja el concepto de número		
Bueno	Regular	Malo

MURCIÉLAGOS

Objetivo: Desarrollar la comprensión del conteo
 Aprender hacer clic izquierdo en el mouse
 Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar a la aplicación en línea de fantasmín, aparecerá el castillo seleccionamos la opción “Para empezar”, se nos cargara el interface del interior del castillo para esta aplicación, dirigirse al icono de los murciélagos dar clic, se cargara el interface de los, fantasmín dice has clic en los murciélagos para despertarlos, al hacer esto cada murciélago sale volando por la ventana y se comienza el conteo hacia atrás hasta el cero.



Fuente: FANTASMIN. (2010)

Evaluación:

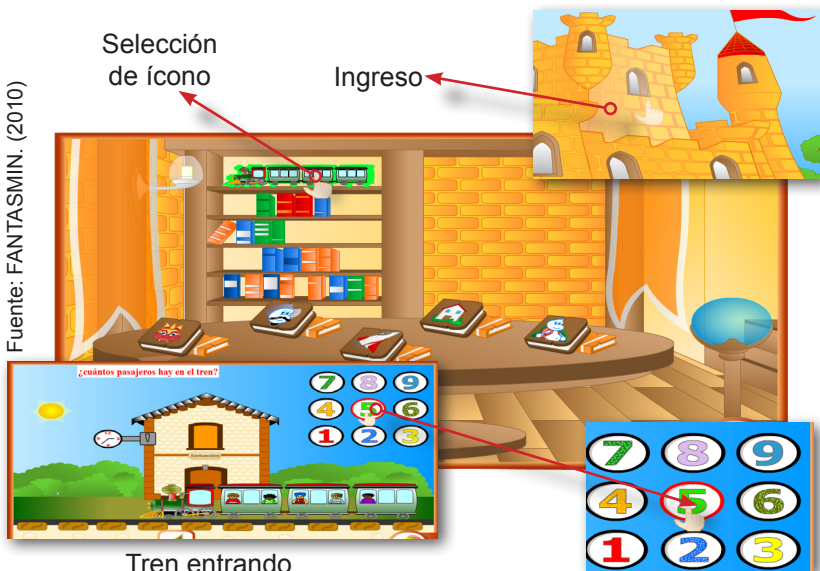
Comprensión del conteo		
Bueno	Regular	Malo

TREN

Objetivo: Desarrollar la comprensión de los sistemas numéricos
 Aprender hacer clic izquierdo en el mouse
 Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar a la aplicación en línea de fantasmín, aparecerá el castillo seleccionamos la opción “Otros mundos”, se nos cargara el interface del interior del castillo para esta aplicación, dirigirse al icono del tren en el estante de la estación del tren, en ella se encuentra en el lado derecho los números del 1 al 9, inmediatamente ingresa la locomotora arrastrando dos vagones con niños, los estudiantes cuentan los niños y dan clic en el número que corresponde, si acierta el tren sale, de lo contrario se escucha el número y una campanada para que lo intente nuevamente.



Fuente: FANTASMIN. (2010)

Tren entrando

Tren saliendo

Evaluación: Clic en el número

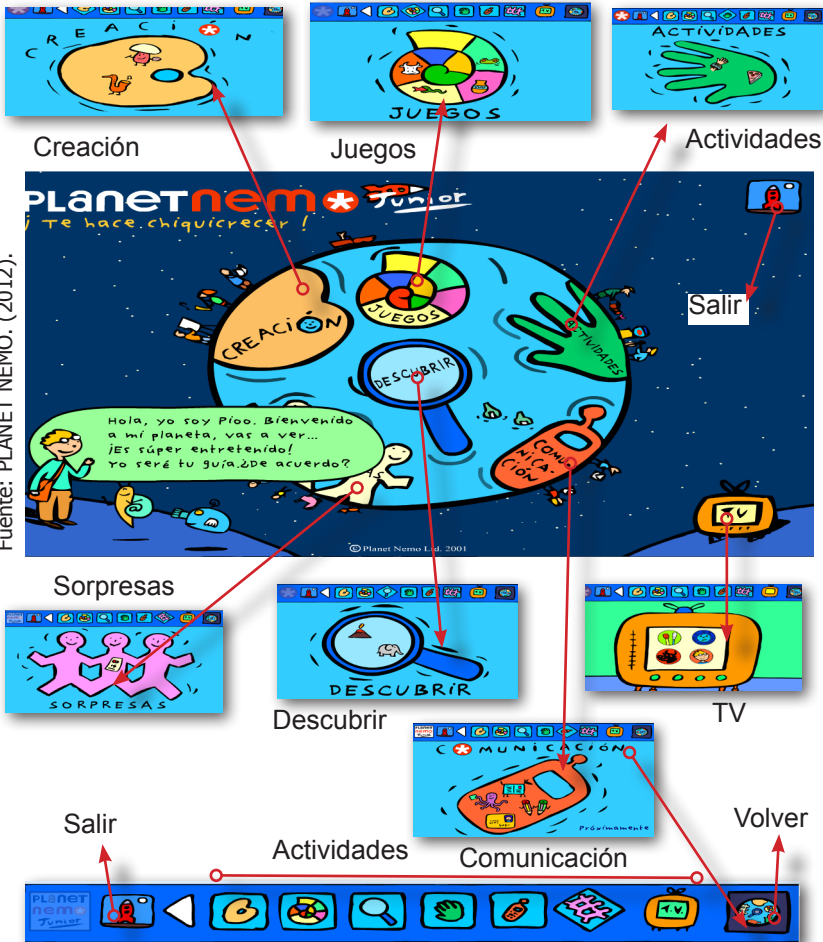
Comprensión del sistema numérico		
Bueno	Regular	Malo

PLANET NEMO

Objetivo: Desarrollar las capacidades de pensamiento numérico relaciones matemáticas, resolución de problemas

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Planet Nemo es una aplicación en línea que tiene una gran cantidad de actividades para el razonamiento lógico y resolución de problemas se viene estructurada con un interface bastante atractiva para los más pequeños, para ingresar hacer icono en el dibujo Nemo del Aula Virtual, inmediatamente se abrirá la interface en forma de planeta que esta compuesta de los siguientes elementos.



Fuente: PLANET NEMO. (2012).

LA VACA

Objetivo: Desarrollar la capacidad para la comprensión de problemas
Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar a la aplicación en línea de planeta Nemo, aparecerá el mundo, escoger la aplicación de juegos, hacer clic en la vaca, se habrá el interface ir colocando una vaca encima de la otra como dicen las instrucciones al terminar elegir “Basta” para dejar de jugar y regresar a juegos y “más” para seguir jugando.



Hacer clic en juegos

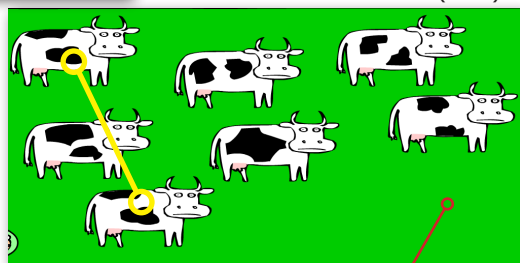
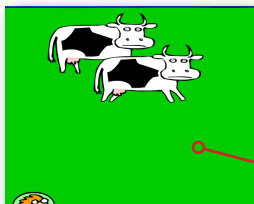


Escoger la vaca

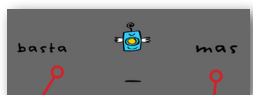


Seguir las instrucciones

Fuente: PLANET NEMO. (2012).



Encontrar las vacas con la misma figura



Para salir
Basta

Para continuar
Más

Evaluación:

Capacidad para resolver problemas		
Bueno	Regular	Malo

CACHIPUM

Objetivo: Desarrollar la capacidad para la comprensión de problemas
Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

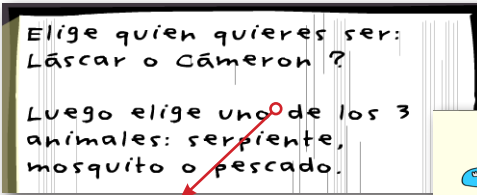
Funcionamiento: Ingresar a la aplicación en línea de planeta Nemo, aparecera el mundo, escoger la aplicación de juegos, hacer clic en la la serpiente, se habre el interface ir colocando, seguir las instruccio- nes del juego. para salir pulsar en “basta”, para continuar en “más”.



Hacer clic en juegos



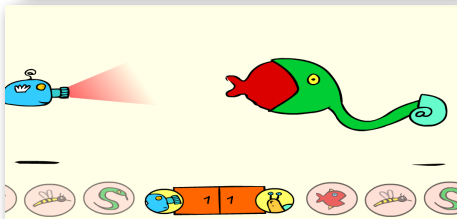
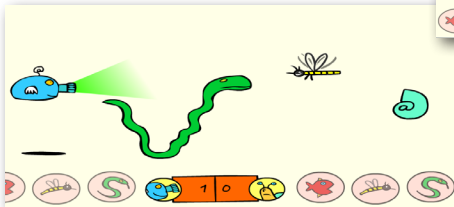
Escoger la serpiente



Seguir las instrucciones



Hacer clic en un bicho



Evaluación:

Capacidad para resolver problemas		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: PLANET NEMO. (2012).

FUMGOOMS

Objetivo: Desarrollar las capacidades de pensamiento numérico relaciones matemáticas, resolución de problemas

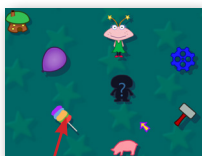
Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Fungooms es un aplicación en línea muy interesante y con un interface muy atractivo para los niños de 3 a 5 años, consta de siete bloques de actividades, en los que se encuentran aplicaciones que tienen que ver con el razonamiento, la resolución de problemas y el conocimiento numérico, en este caso se han escogido tres aplicaciones que están directamente relacionadas con los propósitos de aula virtual Aysha , que es desarrollar la inteligencia lógico matemática, se presenta a continuación el interface de fungooms, para conocer sus contenidos.

Para ingresar a esta aplicación hacer clic en el aula virtual e inmediatamente se conectara con la pagina web de fomgoos, que tiene los siguientes elementos:



Bodmin



Looe



Polperro

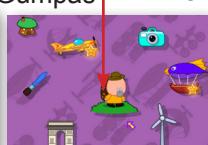
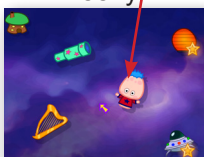
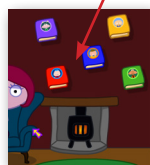


Mamá

Beeny

Gumpas

New



Para regresar al menú hacer clic en el hongo



Funete: FUNGOOMS. (2014).

ENGRANAJES

Objetivo: Desarrollar la capacidad para la comprensión de problemas Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar en la aplicación de fungooms, hacer clic en “LOOE”, escoger un engrane y hacer clic inmediatamente se desplegara el interface de un engrane, se trata de colocar las piezas en los espacios de las líneas punteadas correspondientes y luego hacerles mover con el mouse, es un juego muy interesante y para los estudiantes representa un reto interesante de razonamiento y lateralidad.

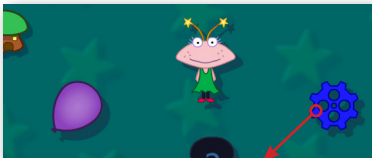
Funete: FUNGOOMS. (2014).



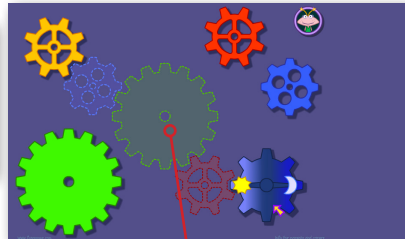
Abrir Fungooms



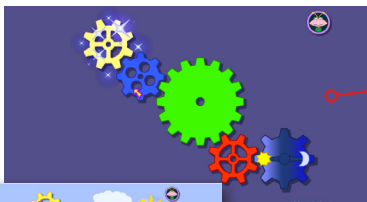
Hacer clic en Looe



Hacer clic en el engrane



Colocar las piezas en su sitio



Girar los engranes para ver el día y la noche

Evaluación:

Capacidad para resolver problemas		
Bueno	Regular	Malo

EN LA BAÑERA

Objetivo: Desarrollar la comprensión del conteo
Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar en la aplicación de fungooms, hacer clic en “BODMIN”, escoger el icono del patito de hule hacer clic, inmediatamente se desplegara el interface en el que aparece varias imágenes de burbujas con números y objetos dentro, con el mouse, hacer clic sobre él elemento que flota para hacerle saltar y reventar las burbujas, una voz ira diciendo los números que son liberados de las burbujas. Para retornar al menú hacer clic en la imagen de Bodmin.

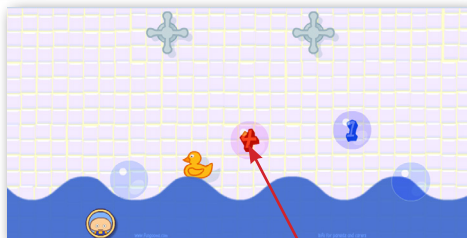


Abrir Fungooms

Hacer clic en Looe



Hacer clic en el patito



Reventar las burbujas haciendo clic



Evaluación:

Comprensión del conteo		
Bueno	Regular	Malo

Funete: FUNGOOMS. (2014).

TORTUGAS Y MARIQUITAS DE LOS NÚMEROS

Objetivo: Desarrollar la comprensión de los sistemas numéricos
Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

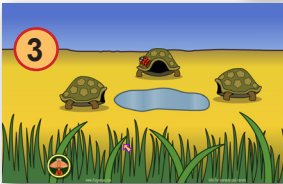
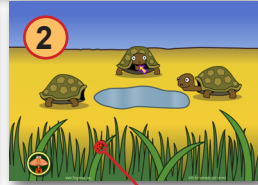
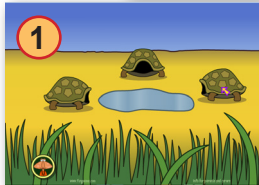
Funcionamiento: Ingresar en la aplicación de fungooms, hacer clic en "POLPERRO", escoger el icono de la Tortuga hacer clic, inmediatamente se desplegara el interface en el que aparece tres tortugas sobre las cuales es hay que hacer clic cuando sacan las cabezas en parejas o las tres aparece una mariquita entre la hierba, el estudiante debe hacer clic en la mariquita para que se transforme en un cuadro con los números en puntos, esto se debe hacer hasta completar cinco.



Hacer clic en Looe



Hacer clic en la tortuga



Hacer clic en mariquita



Clickear sobre las mariquitas hasta completar 5

Evaluación:

Comprensión del sistema numérico		
Bueno	Regular	Malo

Funete: FUNGOOMS. (2014).

MATEMÁTICAS

Objetivo: Desarrollar las capacidades de pensamiento numérico relaciones matemáticas, resolución de problemas

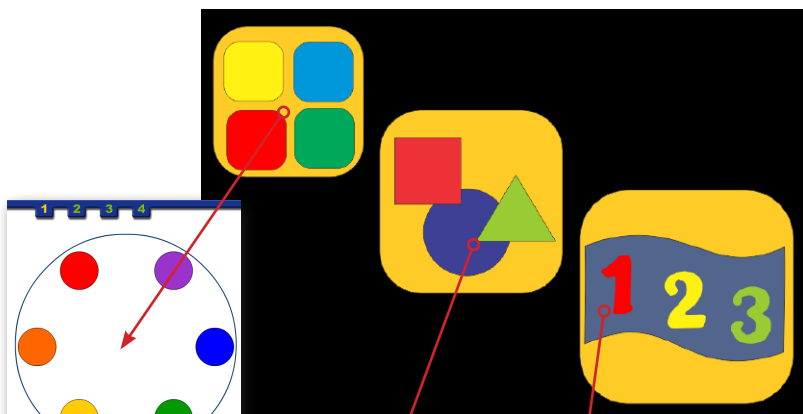
Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: en este interface de el Aula Virtual Aysha, se pueden observar tres iconos, que representan actividades separadas, en el primero conduce a una interface para el reconocimiento de los colores, la segunda lleva a ejercicios con las figuras geométricas y la tercera a ejercicios numéricos, cada uno de los interfaces tienen un número de actividades diferentes, la estructura del interface de matemáticas es el siguiente:

Para los colores Cuatro actividades

Para las figuras geométricas seis actividades

Para los números nueve actividades



Fuente: LITERACY CENTER. (2011)

Colores

Figuras geométricas

Números

COLORES

Objetivo: Desarrollar el pensamiento inferencial, utilizando juegos de colores
Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar en la interface de matemáticas, hacer clic en el icono con los cuatro cuadrado de colores, se desplegara un interfencia que contiene cuatro actividades que se proponen a continuación:

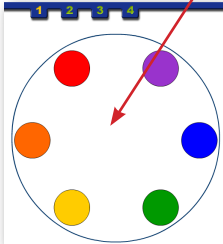
Fuente: LITERACY CENTER. (2011)



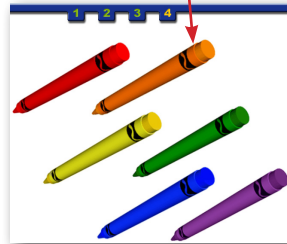
Encontrar el nombre del color



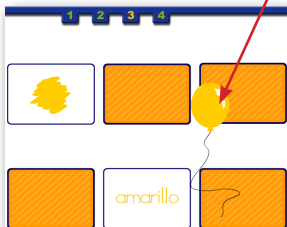
Clic en el icono de colores



Rueda de colores



Escribir los colores



Memoria

Evaluación:

Desarrollo del pensamiento inferencial		
Bueno	Regular	Malo

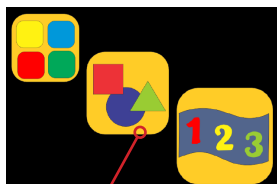
FORMAS GEOMÉTRICAS

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lateral, utilizando juegos de formas geométricas
Navegar en Internet.

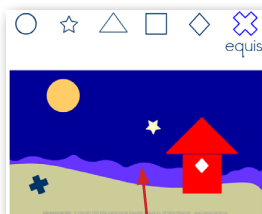
Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar en la interface de matemáticas, hacer clic en el icono con las formas geométricas, se desplegará un interfaz que contiene seis actividades que se proponen a continuación:

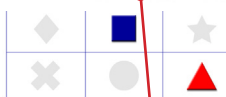
Fuente: LITERACY CENTER: (2011)



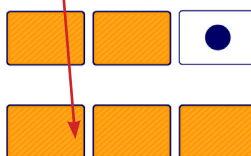
Clic en el icono de formas geométricas



Construyendo con las formas



Clasificando formas



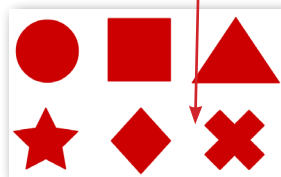
Memoria de formas



Los nombres de las formas



Forma - Nombre



Los nombres de las formas

Evaluación:

Desarrollo del pensamiento Lateral		
Bueno	Regular	Malo

LOS NÚMEROS

Objetivo: Desarrollar el pensamiento numérico, utilizando juegos de números

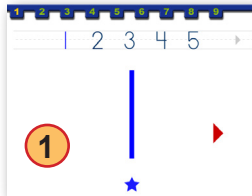
Navegar en Internet.

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar en la interface de los números, hacer clic en el icono con los números, se desplegará un interfaz que contiene nueve actividades que se proponen a continuación:



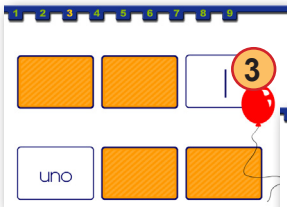
Clic en el icono de formas geométricas



Reconociendo números



Número - Estrellas



Memoria 1



Palabra - Estrellas



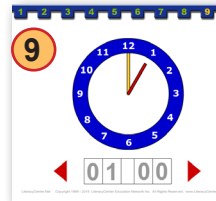
Memoria 2



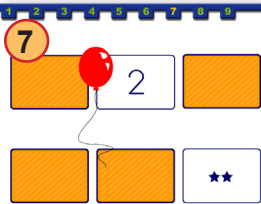
Número - Palabra



Contar



Reloj



Memoria 3

Evaluación:

Desarrollo del pensamiento Numérico		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: LITERACY CENTER. (2011)

CINCOPATAS

Objetivo: Desarrollar las capacidades de pensamiento numérico relaciones matemáticas, resolución de problemas

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Cinco Patas es una aplicación en línea en la que se pueden encontrar una gran cantidad de aplicaciones, así como ejercicios para el manejo del mouse tiene un esquema de siete visualizaciones, que permite ingresar a las actividades por varias formas, como por ejemplo haciendo clic en algunas pares del parque o a través del menú contextual que esta al lado izquierdo de la pantalla.

Como la pagina es gratuita tiene una gran cantidad de propagandas por lo que se recomienda a los usuarios agrandar el contenido aplastando la tecla control y moviendo del scroll del mouse, los niños harán clic recorriendo el parque y se encontraran con grandes sorpresas, a continuación se proponen las actividades de cincopatatas desde el menú contextual



Fuente: CINCOPATAS.COM. (2012).

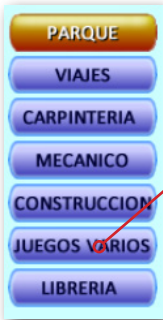
ATRAPA NÚMEROS

Objetivo: Desarrollar el pensamiento numérico, utilizando juegos de reflejos rápidos

Destreza con el mouse

Materiales: Computadora con internet

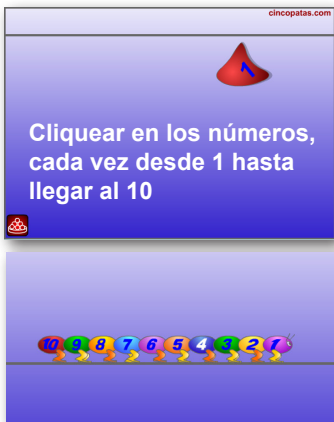
Funcionamiento: Ingresar en la interface de “Cinco Patas”, ayudar a los niños a escoger la actividad en el menú contextual, para ello nos vamos al botón “juegos varios”, y abrimos el interfaces clicamos en el icono que muestra los números y se abre una interface con una pantalla en la que los números flotan la idea es ir cliquiando sobre cada número paulatinamente van apareciendo más, y siempre se debe comenzar desde el inicio, un gusanito pasa por la parte superior de la pantalla indicando el número que toca, al llegar a diez el juego termina y el gusanito hace varios recorridos por la pantalla indicando los diez números.



Clic en juegos varios



Clic en 123



Gusanito se pasea



Evaluación:

Desarrollo del pensamiento Numérico		
Bueno	Regular	Malo

MOSAICOS DE BOTONES

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lateral utilizando actividades creativas

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Ingresar en la interface de “Cinco Patas”, ayudar a los niños a escoger la actividad en el menú contextual, para ello nos vamos al botón “juegos varios”, y abrimos el interfaces clicamos en el icono que muestra los mosaicos y se abre una interface con una pantalla en la que se encuentra un tablero con clavijas en la parte derecha los botones de colores y en el contorno los modelos. En este juego se puede hacer el mosaico que uno quiera con los botones de colores. También se pueden utilizar las plantillas (Con sorpresa). Además, hay 3 distintos niveles de dificultad.

Clic en juegos varios

Clic en mosaicos

Sorpresa

Niveles

Evaluación:

Desarrollo del pensamiento lateral		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: CINCOPATAS.COM. (2012).

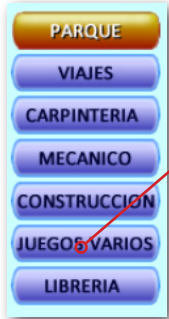
CONSTRUCCIONES

Objetivo: Solucionar problemas a través de actividades de construcción

Materiales: Computadora con internet

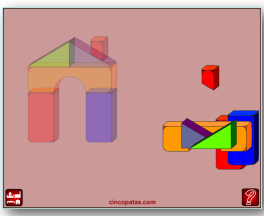
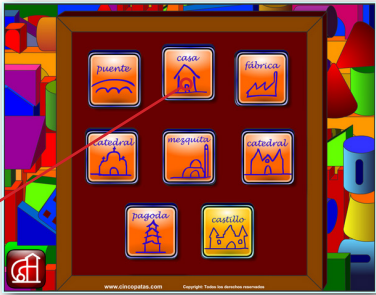
Funcionamiento: Ingresar en la interface de “Cinco Patas”, ayudar a los niños a escoger la actividad en el menú contextual, para ello nos vamos al botón “construcciones”, y abrimos el interfaces clicamos en el icono que muestra las construcciones y se abre una interface con una pantalla en la que se encuentran varias piezas de bloques para armar con la casa terminada en opaco, es importante seguir la secuencia, terminada la casa inmediatamente se abre un interface similar con una cabaña y seguir los mismos pasos.

Fuente: CINCO PATAS.COM. (2012).

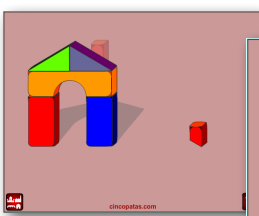


Clic en juegos varios

Clic en Casa



Pantalla inicial



Casa terminada



Pantalla inicial



Casa terminada

Evaluación:

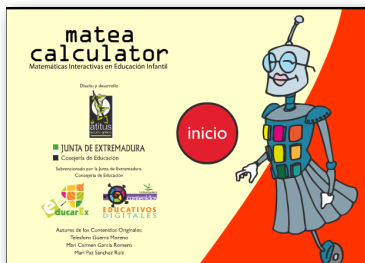
Capacidad para solucionar problemas		
Bueno	Regular	Malo

MATEA CALCULATOR

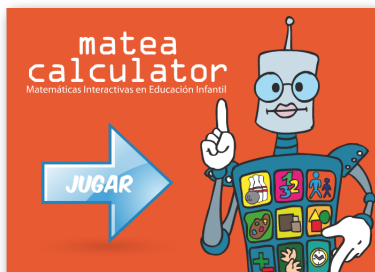
Objetivo: Desarrollar las capacidades de pensamiento numérico relaciones matemáticas, resolución de problemas

Materiales: Computadora con internet

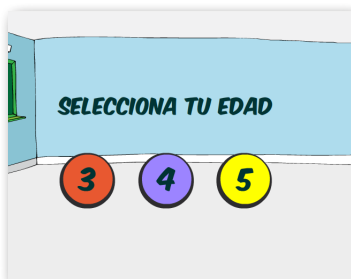
Funcionamiento: Matea Calculator es una aplicación que se ha escogido por sus actividades relacionadas con el desarrollo numérico y las capacidades básicas del pensamiento desde los tres años hasta los cinco años, tiene un interface muy fácil de usar y las actividades son divertidas, constan de tres niveles, además se conecta a Internet para descargar actividades en formato PDF. para trabajos individuales y grupales, su contenido es el siguiente.



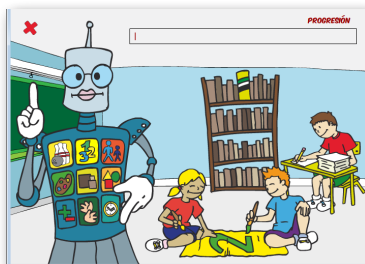
Dar clic en INICIO



Para ingresar a jugar pulsar la Flecha



Seccionar la edad



Para ingresar a las actividades pulsare los botones del cuerpo de Matea Calculator



Actividad

Fuente: MORENO Guerra,(2013)

NUMERACIÓN

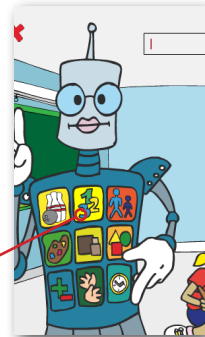
Objetivo: Aprender los números del 1 al 3 y clarificarlos

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Desde el Aula Virtual Aysha pulse el botón inicio, la flecha jugar y seleccione la edad, en este caso, 3 años, se despliega un interface en la que aparece matea calculator con los iconos para jugar en el cuerpo, al pasar el mouse por los iconos una voz dice de que se tratan, para esta actividad se pulsara “numeración”, hacer clic en el icono, aparece la pantalla de juego, que solicita, señalar los números 1, luego los dos, finalmente los 3, en la segunda parte de la actividad, se solicita arrastrar los números del 1 al 3 a unos casilleros en forma ordenada, a continuación se expone su contenido.



Pulsar inicia, jugar y escoger la edad



Pulsar en el botón de numeración



Señala los Nº 1



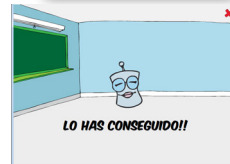
Señala los Nº 2



Señala los Nº 3



Arrastra el número



Lo haz conseguido

Evaluación:

Comprensión del concepto número		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: MORENO Guerra, (2013)

NUMERACIÓN 2

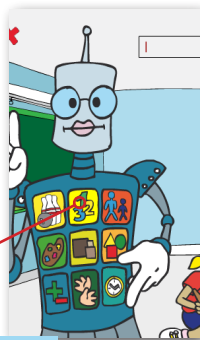
Objetivo: Clasificar los números del 1 al 6

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Desde el Aula Virtual Aysha pulse el botón inicio, la flecha jugar y seleccione la edad, en este caso, 4 años, se despliega un interface en la que aparece matea calculator con los iconos para jugar en el cuerpo, al pasar el mouse por los iconos una voz dice de que se tratan, para esta actividad se pulsara “numeración”, hacer clic en el icono, aparece la pantalla de juego, que solicita, arrastrar los números a la caja que corresponde, terminada esta tarea aparece un tren con seis vagones y la voz de matea solicita señalar el vagón primero, el sexto, el quinto, etc.



Pulsar inicia, jugar y escoger la edad



Pulsar en el botón de numeración



Arrastrar los números a las cajas



Señalar los vagones ordinalmente Lo haz conseguido

Evaluación:

Comprensión del conteo		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: MORENO Guerra,(2013)

OPERACIONES

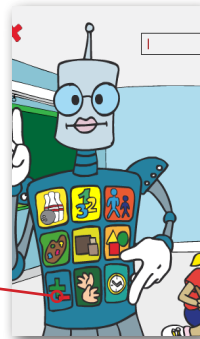
Objetivo: Realizar operaciones matemáticas de suma y resta

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Desde el Aula Virtula Aysha pulse el botón inicio, la flecha jugar y seleccione la edad, en este caso, 5 años, se despliega un interface en la que aparece matea calculator con los iconos para jugar en el cuerpo, al pasar el mouse por los iconos una voz dice de que se tratan, para esta actividad se pulsara “operaciones”, hacer clic en el icono, aparece la pantalla de juego, que solicita, contar las mariposas por color, poner el número en el casillero que corresponde y sumar, superada esta actividad aparece un interface que tiene al lado derecho un señor sosteniendo globos se pide que reviente un numero determinado, al hacerlo aparece un casillero donde se escribe cuantos quedan .

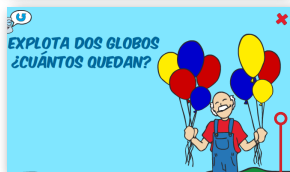
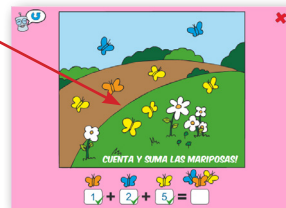


Pulsar inicia, jugar y escoger la edad



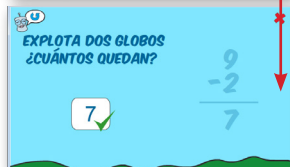
Pulsar en el botón de numeración

SUMAR



RESTAR

Evaluación:



Comprensión de los sistemas numéricos		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: MORENO Guerra,(2013)

MUNDO

Objetivo: Desarrollar las capacidades de pensamiento numérico relaciones matemáticas, resolución de problemas

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Mundo es una página web que contiene actividades orientadas a desarrollar las capacidades de los niños de una forma divertida sus contenidos son: Medio, Nosotros, Animales, Letras y Números, cada una de ellas incluye seis actividades, para el Aula Virtual Aysha se escogieron las actividades de los números, para ingresar pulsa la imagen de MUNDO en el aula virtual y se conectara con la pagina, para realizar las actividades pulsar en los iconos que amplían la escena y aparecen los botones de ingreso, el interface de esta página es el siguiente:



Fuente: PEQUETIC. (2012).

CONTAR FRUTAS

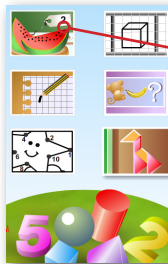
Objetivo: Relacionar números con objetos

Materiales: Computadora con internet

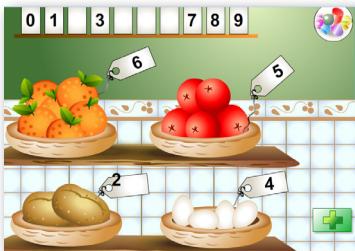
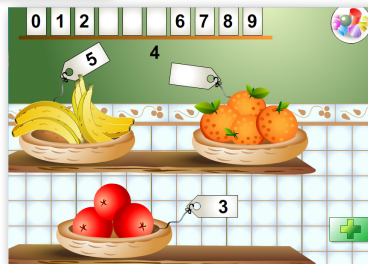
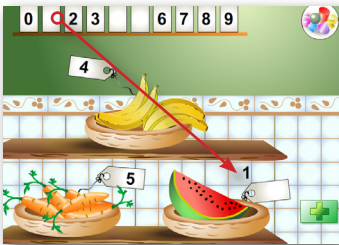
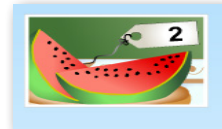
Funcionamiento: Para trabajar en esta actividad, se ingresa a la Web de mundos desde el Aula Virtual de Aysha, se da clic en Números para que se despliegue el menú, escoger el icono de las frutas e ingresar haciendo un clic, inmediatamente aparecerá una escena en la que se distribuyen tres o cuatro platos con frutas, en la parte superior se encuentran los números, se debe contar las frutas de cada canasta y arrastrar el número que le corresponde poniéndolo en la etiqueta, para otra actividad en la parte derecha se puede observar un icono en forma de más o si se quiere retornar al menú una flecha:



Ingresar a Mundo hacer clic en Números



Hacer clic en el icono de las frutas



Arrastrar los números de acuerdo al número de frutas que corresponda

Evaluación:

Comprensión de los sistemas numéricos		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: PEQUETIC. (2012).

ESCRIBIR NÚMEROS

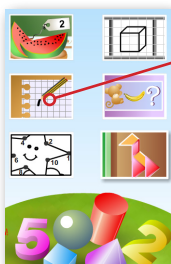
Objetivo: Desarrollar la comprensión del concepto de número

Materiales: Computadora con internet

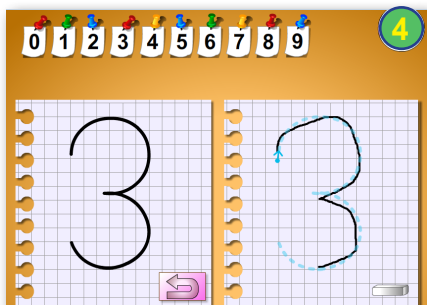
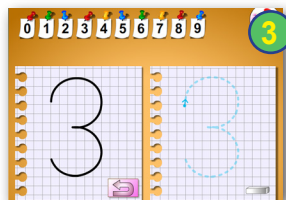
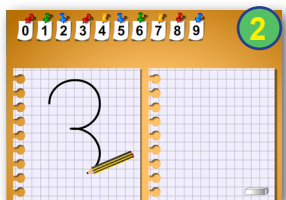
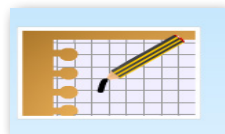
Funcionamiento: Para trabajar en esta actividad, se ingresa a la Web de mundos desde el Aula Virtual de Aysha, se da clic en Números para que se despliegue el menú, escoger el icono de Escribir Números e ingresar haciendo un clic, inmediatamente aparecerá una escena en la que se encuentran dos hojas cuadriculadas, en la parte superior los números del 0 al nueve, hacer clic en un numero que se dibuja automaticamente en la hoja izquierda, al terminar aparece en la hoja derecha un número punteado, para escribir de acuerdo a la trayectoria.



Ingresar a Mundo hacer clic en Números



Hacer clic en el icono de las frutas



1 hojas para escribir, 2 modelo de escritura, 3 linea punteada de trayectoria 4 escribir el número

Evaluación:

Comprensión de los sistemas numéricos		
Bueno	Regular	Malo

Fuente: PEQUETIC. (2012).

DIBUJAR UNIENDO NÚMEROS

Objetivo: Desarrollar la comprensión del conteo

Materiales: Computadora con internet

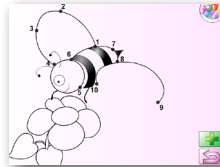
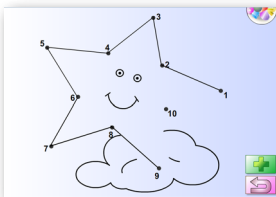
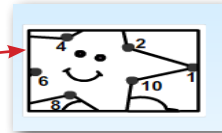
Funcionamiento: Para trabajar en esta actividad, se ingresa a la Web de mundos desde el Aula Virtual de Aysha, se da clic en Números para que se despliegue el menú, escoger el icono de “Dibujar uniendo números” e ingresar haciendo un clic, inmediatamente aparecerá un dibujo incompleto con puntos numerados para unir, se inicia por el numero uno y se hace clic en los puntos sucesivos, al final se obtiene una imagen que se hace de color.



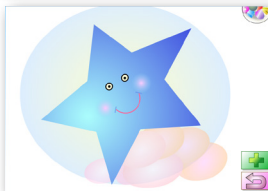
Ingresar a Mundo hacer clic en Números



Hacer clic en el icono de las frutas



Otros dibujos



Unir los puntos

Fuente: PEQUETIC. (2012).

Evaluación:

Comprensión del conteo		
Bueno	Regular	Malo

ENLACES

Objetivo: Potenciar las capacidades lógico matemáticas de los estudiantes de educación inicial

Materiales: Computadora con internet

Funcionamiento: Esta es la última Página de el Aula Virtual AYSHA, y propone 22 links, a los que se puede conectar para trabajar con los niños en línea, de esta manera se pretende potenciar el aula virtual, para abrir los links solamente clique sobre el que desee e inmediatamente tendrá usted su conexión con Internet.

ENLACES

<http://www.poissonrouge.com/>

<http://www.colorear-online.com/>

<http://www.dibujos.net/>

<http://www.thekidzpage.com/>

<http://www.disney.es/juegos-disney/a-z/>

<http://proyectos.cnice.mec.es/ales2/>

<http://ntic.educacion.es/w3/eos/>

<http://recursostic.educacion.es>

<http://conteni2.educarex.es/?e=3>

<http://www.anayainteractiva.com/infantil.html>

<http://www.juegosarcoiris.com/>

<http://childtopia.com/>

<http://www.ciudad17.com/peques>

<http://www.waece.org/>

<http://www.educa.jcyl.es/educacyl>

<http://www.educapeques.com>

<http://www.educa.jcyl.es>

<http://www.lavacaconnie.com>

<http://www.educapeques.com>

<https://dl.dropboxusercontent.com>

<http://www.mijardin.cl>

<http://www.vedoque.com/>

BIBLIOGRAFÍA

- BOOBHA. (2010). Boobha. Recuperado el 2015, de <http://www.boobbah.tv/zone.html>
- CINCOPATAS.COM. (2012). Cinco Patas. Recuperado el 2015, de <http://www.cincopatas.com/index.html>
- EL BUHO BOO. (2013). El buho Boo. Recuperado el 2015, de <http://www.elbuhoboo.com/juegos-educativos.php>
- FANTASMIN. (2010). Fantasmín. Recuperado el 2015, de http://recursostic.educacion.es/infantil/fantasmin/web/a/aa_02vf.htm
- FUNGOOMS. (2014). Fungooms on line. Recuperado el 2015, de <http://www.fungooms.com/>
- LITERACY CENTER. (2011). Matemáticas. Recuperado el 2015, de http://literacycenter.net/play_learn/colors_es/color_es.php
- MORENO Guerra, T., & García Romero, C. (2013). Matea Calculator. Recuperado el 2015, de <http://contenidos.edu carex.es/mci/2009/52/A-JUGAR.swf>
- ORDENAR HISTORIAS. (2013). Junta de Extremadura. Recuperado el 2015, de <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2008/04/11/0001/adjuntos/intro.html>
- PEQUETIC. (2012). Pequetic. Recuperado el 2015, de El Mundo: <http://www.pequetic.plasticaweb.com/>
- PLANET NEMO. (2012). Planet Nemo. Recuperado el 2015, de <http://www.planetnemo.fr/int/espagnol/home.htm>

REFERENCIAS POR ACTIVIDADES

	Pág.
Actividad 1 Boohba www.boohbah.tv/zone.html	17
Actividad 2 Teclas - Ratón - Clic	18
Actividad 3 Sapito	19
Actividad 4 Mono	20
Actividad 5 Calcos http://www.elbuhoboo.com/juegos-educativos.php	21
Actividad 6 Emparejar	23
Actividad 7 Busca el Intruso	24
Actividad 8 Arrastra la figura a su sitio http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2008/04/11/0001/adjuntos/intro.html	25
Actividad 9 Globos	27
Actividad 10 Murcielagos	28
Actividad 11 Tren http://recursostic.educacion.es/infantil/fantasmin/web/a/aa_02vf.htm	29
Actividad 12 La Vaca	31
Actividad 13 Cachipum http://www.planetnemo.fr/int/espagnol/home.htm	32
Actividad 14 Engranajes	34
Actividad 15 En la Bañera	35
Actividad 16 Tortugas y Mariquitas de los Números http://www.fungooms.com/	36
Actividad 17 Colores	38
Actividad 18 Formas Geométricas	39
Actividad 19 Los Números http://literacycenter.net/play_learn/colors_es/color_es.php	40

Actividad 20 Atrapa Números	42
Actividad 21 mosaicos de botones	43
Actividad 22 Construcciones	44
http://www.cincopatas.com/index.html	
Actividad 23 Numeración	46
Actividad 24 Numeración 2	47
Actividad 25 Operaciones	48
http://contenidos.edu_carex.es/mci/2009/52/A-JUGAR.swf	
Actividad 26 Contar frutas	50
Actividad 27 Escribir Números	51
Actividad 28 Dibujar Uniendo Números	52
http://contenidos.edu_carex.es/mci/2009/52/A-JUGAR.swf	

