Universidad Nacional de Chimborazo

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

MENCIÓN JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE

GUÍA DE EJERCICIOS DE SENSOPERCEPCIONES

"MIS SENTIDOS"

José Mendoza

Universidad Nacional de Chimborazo

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

MENCIÓN JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE

GUÍA DE EJERCICIOS DE SENSOPERCEPCIONES

"MIS SENTIDOS"

José Mendoza

Autor:

Lic. José Mendoza

Coautor:

Titulo original:

Guía de Ejercicios de Sensopercepciónes “Mis Sentidos”

Diseño de Portada

José Mendoza

Deposito Legal

Editorial

Didhago Producciones

Didhagopro@yahoo.com Telef. 032 - 612 636.

Comité Editorial

PRIMERA EDICIÓN (Septiembre 2014)

ISBN

Queda prohibido sin autorización

Índice

Índice	5
1 Presentación	6
2 Fundamentación	7
3 Objetivos	
4. Metodología	10
5. Evaluación	13
6. Contenidos	14
4.1. JUEGOS PERCEPTIVOS	**15**
Los Colores	16
Reconocimiento de Texturas	17
Nociones (arriba - abajo; delante - detrás; izquierda, derecha)	18
Peso para emparejar figuras geométricas	19
Caja de reconocimiento de formas	20
Fichas para reconocer figuras geométricas	21
Juegos de memoria con tarrinas	22
Reconocimiento de sonidos encontrar parejas de números	23
Reconocimiento de números con lija	24
Plantillas de números y formas geométricas	25
4.2 SECUENCIAS DE FIGURAS	**26**
Secuencias de Tamaño Casitas	27
Cilindros de diferente Tamaño	28
Secuencias de tamaño con elementos del entorno	29
Secuencias para contar	30
Secuencias temporales	31
Secuencia Numérica de Carritos	32
Cajas de colores y Números	33
Secuencias de Manzanas de colores	34
Domino de formas Geométricas	35
Secuencias temporales con rompecabezas	36
4.3 EJERCICIOS DE RAZONAMIENTO.	**37**
Caja de reconocimiento de formas	38
Vasos para contar con palitos	39
La Balanza	40
Cuadros de doble entrada Decroly	41
Tarjetas de Mayor que, Menor que e igual que	42
Que dibujo con color, forma y porte	43
Medida con clip´s	44
Completa los pétalos de la flor	45
Los 6 pollitos	46
Memoria de las flores	47
BIBLIOGRAFÍA.	**44**

1 Presentación

La enseñanza aprendizaje de las matemáticas ha sido durante mucho tiempo uno de los principales problemas en la educación formal en el Ecuador, sobre todo en los sectores rurales, donde la estimulación que reciben los niños y niñas en el desarrollo cognitivo es escasa. Para ello la educación parvularia juega un papel fundamental, ya que es en esta etapa en la cual se debe fortalecer el vínculo entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto.

El modelo curricular vigente manifiesta la importancia de este proceso, sin embargo no pasa de sugerir acciones didácticas sin considera aspectos relevantes, tales como el entorno en el que se desarrolla el estudiante y las motivaciones con las que llega a las aulas, de ahí que la utilización de herramientas adecuadas de aprendizaje sea muy importante para lograr alcanzar este objetivo.

En la presente guía de ejercicios de sensopercepción "Mis Sentidos" se presentan algunas actividades encaminadas a desarrollar la inteligencia lógico matemática, relacionándola con la parte sensorial, y tomando en cuenta la relación de los niños y niñas con su ambiente, para tratar de fortalecer el proceso se ha dividido al documento en tres partes específicas que potencializan aspectos diferentes en la primera parte se proponen ejercicios relacionadas específicamente a juegos perceptivos en los que intervienen directamente los sentidos, en la segunda parte se proponen actividades a actividades que involucran secuencias lógicas y de ordenamiento y finalmente en la tercera parte que plantea ejercicios de razonamiento relacionados con la utilización de los sentidos.

Sabiendo que el documento que se desarrolla a continuación es un interesante aporte a la enseñanza de las nociones básicas de la matemática, está a disposición de Padres y docentes para mejorar la calidad de aprendizaje de los niños y niñas de este nivel.

El Autor

2 Fundamentación

2.1. Fundamentación Filosófica

Considerando que la filosofía es un instrumento para entender y transformar la sociedad objetivamente en cualquier proceso del desarrollo humano, su espacio de acción es la reflexión sobre la naturaleza, la sociedad y el pensamiento, desde esta relación cambiante del hombre con su entorno, el materialismo dialectico representa la propuesta filosófica más adecuada para entender el hecho educativo, al respecto

> *"...el estudiante es un ente activo y que la relación profesor/maestro- estudiante está mediatizada por el acto educativo con un carácter dialéctico y donde la retroalimentación por parte del profesor le da la posibilidad de reconsiderar los problemas que se presentan durante dichas relaciones. Las mismas están sujetas al cumplimiento de determinadas normas que están en relación directa con las normas educativas y morales establecidas por la propia sociedad."* (Lenin, 1986)

La Filosofía del materialismo dialecto como fundamento universal de la actividad humana, orienta la educación como proceso de enseñanza - aprendizaje para la transmisión de conocimientos, formar hábitos, habilidades, valores y actitudes necesarios para que el estudiante pueda solucionar problemas y pueda insertarse activa y eficientemente en la sociedad.

El objeto del presente trabajo de investigación visto desde el punto de vista filosófico posee una peculiar trascendencia al ofrecernos la relación de la Filosofía con la enseñanza de la matemática en educación inicial como un conjunto de instrumentos teóricos-prácticos que permiten a través de la inteligencia lógico matemática alcanzar los objetivos propuestos de forma eficiente. experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

2.2 Fundamentación Epistemológica

La Educación se relaciona directamente con la epistemología permitiendo una experiencia de conocimiento a través de la práctica educativa, en este sentido la presente investigación está fundamentada por los preceptos del materialismo dialéctico considerando que el aprendizaje es un hecho social y su finalidad última es la de conjugar la teoría con la práctica. (Lenin, 1986)

La epistemología del materialismo dialectico apunta a la aplicación de nuevos enfoques donde el interés de la educación se enfoca no tanto en los contenidos sino en la obtención del conocimiento y en la movilidad social. Por lo que la estructura de los contenidos de la investigación tienen como objetivo desarrollar habilidades y destrezas lógico matemáticas en los niños y niñas de primer año, mas alla de los contenidos que se han utilizado.

2.3 Fundamentación Psicológica.

> *Vygotsky señalaba que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera la herramienta fundamental. Estas herramientas amplían las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. De esta manera, la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería interiorizada en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, fuente de la formación conceptual. La carencia de dichas herramientas influye directamente en el nivel de pensamiento abstracto que el niño pueda alcanzar.* (Vigotsky, 1988)

De acuerdo al criterio de Vygotsky el aprendizaje está fundamentado en las situaciones que el niño o niña encuentran en el ambiente, es por esta razón que el trabajo de investigación está fundamentado en la teoría del desarrollo próximo de este autor y la herramienta didáctica que se ha estructurado se relaciona directamente con las vivencias del niño y sus entorno.

2.4 Fundamentación Pedagógica

El fundamentos pedagógicos sobre los cuales se sustenta la educación inicial y que sirve como contexto para esta investigación tienen que ver con la concepción sistemática y relaciones de interacción en las que el estudiante construye su propio conocimiento a través de la relación con sus pares, con los adultos y con el entorno de su comunidad por otro lado la concepción de la pedagogía basada en el desarrollo integral de los niños y niñas sus intereses y necesidades para fomentar la comunicación y el desarrollo moral en la formación integral del niño.

Beltran (1996) caracteriza el aprendizaje significativo como aquel que: "… es un aprendizaje cognitivo, que es un aprendizaje socialmente mediado y que es un aprendizaje activo"

2.5 Fundamentación Legal.

La fundamentación legal que sustenta esta investigación es la Constitución de la República del Ecuador en los artículos siguientes:

Art. 26. Reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27. Establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intelectual, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los

derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

En el Código de la Niñez y Adolescencia

EN EL LIBRO I, Del Capítulo II: Derechos de Supervivencia.
Art. 27, literal 8:

Que todos los niños/as, adolecentes tienen derecho a una salud mental, bajo la afectividad y el ambiente adecuado, donde se podrán desarrollar como verdaderos seres humanos.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI
Capítulo I
Del ámbito, principios y fines

Art. 1 Ámbito. La presente Ley garantizará el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orienta la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como la reacciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la república la Ley y los actos de la autoridad competente.

Art. 2 Principios. La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo, expresados en los literales del a) al z). de la citada ley.

3 Objetivos

Objetivo General

Desarrollar La Inteligencia Lógico Matemática a través de la aplicación de ejercicios sensoperceptivos

Objetivos Específicos

- Desarrollar aprendizajes de la inteligencia lógico matemática través de la utilización de juegos sensoriales
- Desarrolla aprendizajes de la inteligencia lógica matemática utilizando juegos de secuencias lógicas y numéricas
- Desarrollar aprendizajes de la inteligencia lógico matemática utilizando juegos de razonamiento.

4 Metodología

Para la aplicación de esta guía se utilizaron los preceptos del constructivismo.

El desarrollo de cada una de las actividades se la realizo en tres momentos

En el primer momento se evaluaron los conocimientos previos de los estudiantes con respecto a los objetivos y el alcance que tenía cada una de ellas.

Una vez establecido el nivel de conocimiento de los estudiantes, se propiciaron las actividades entregándoles las herramientas y los materiales para que realicen sus propios descubrimientos, en esta etapa el docente se convirtió en un facilitador, satisfaciendo las inquietudes y preguntas de los niños y niñas.

En el proceso de aprendizaje los estudiantes fueron desarrollando las actividades de acuerdo a sus capacidades y potencialidades, reforzando los procesos en la coparticipación y el trabajo en equipo.

En el tercer momento los estudiantes realizan una autoevalución de las actividades que realizan de forma individual y grupal, para el efecto se les pide que analicen lo que hicierón y después todo el grupo opina sobre el trabajo de los demás. En este momento los estudiantes realizan las correcciones pertinentes.

Para hacer del aprendizaje significativo el docente hace ver los errores a los estudiantes y profundiza en los temas.

5 Evaluación

Las actividades se evaluaron de acuerdo al desarrollo alcanzado por los estudiantes, para registrar lo aprendido se utilizaron listas de cotejo en la que se establecen las categorías y los indicadores para cada una de las actividades realizadas, se utilizó lis índices de Iniciando, cuando los estudiantes no tienen conocimientos previos sobre el tema, en proceso cuando los estudiantes han alcanzado un nivel medio de conocimientos y adquirido, cuando los estudiantes han alcanzado los logros esperados de forma completa.

Por otra parte los estudiantes realizaron una auto evaluación, individual y grupal, que fue utilizada como parte del proceso de aprendizaje significativo.

6 Contenidos

Los contenidos de esta guía están estructurados en tres bloques, cada bloque en actividades, en cada actividad se han considerado los siguientes elementos: Titulo de la actividad, Materiales a Utilizar, Objetivo Propuesto, número de participantes, descripción de la actividad, la pizarra de logros en la que describen las actividades de forma gráfica con esquemas de los materiales utilizados y fotografías de los estudiantes trabajando en las actividades.

Para el primer bloque denominado Juegos Perceptivos, se propusieron 10 actividades encaminadas a desarrollar la inteligencia lógico matemática a través de las sensaciones, tocar, oler, gustar, observar y escuchar.

En el segundo bloque denominado secuencias de figuras, se plantean diez actividades para desarrollar la capacidad lógica de los estudiantes utilizando juegos de seriación, clasificación , conteo, colores y formas.

En el tercer bloque de actividades se avanza hacia los ejercicios de razonamiento, en los que se proponen 10 actividades encaminadas a desarrollar el pensamiento inferencial y el pensamiento lateral como parte de la lógica matemática en esta parte las actividades tienen como objetivo despertar las inquietudes de los estudiantes para resolver problemas.

UNIDAD I

JUEGOS PERCEPTIVOS

GUSTO

OIDO

VISTA

TACTO

OLFATO

Fuente:

LOS COLORES

Materiales:

20 tapas de Tarrinas pintadas con 10 colores

Objetivo:

Conocer los colores

Participantes

De 2 a 4

Evaluación:

Se evalúa la capacidad para reconocer los colores básicos, como parte de la integración al conocimiento prematemático.

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Sobre tapas de tarrinas recicladas no transparentes se pintan con diez colores como se puede ver en la foto.

Se coloca sobre una mesa las tapas boca abajo para que no se vea el color y se van destapando para hacer parejas, gana el juego el niño

Fotos del Juego

Fuente: Unidad EducativaDaniel Evas Guaraca

RECONOCIMIENTO DE TEXTURAS

Materiales:

Un Cartón con cuatro texturas circulares pegadas en tapas pequeñas de tarrina

Objetivo:

Reconocer texturas

Participantes

1 Estudiante a la vez

Evaluación:

Evaluar la capacidad del estudiante para diferenciar texturas a través del tacto

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para la elaboración del tablero de texturas se corta una cartulina cuadrada de 20 cm. X 20 cm. En cuatro tapas de tarrinas recicladas se colocan las texturas, como el ejemplo: Papel brillante (liso) , Fomix escarchado (rugoso), Lana peludo y plastilina (Suave).

Para desarrollar la actividad se vendara los ojos al estudiante seleccionada, Comenzara a tocar las texturas y describirá lo que siente.

Fotos del Juego

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

NOCIONES (ARRIBA - ABAJO, DELANTE - DETRAS, IZQUIERDA, DERECHA)

Materiales:

Cilindros de madera y regletas Cuisenaire

Objetivo:

Desarrollar las nociones básicas

Participantes

De 2 a 5 estudiantes.

Evaluación:

Evaluar el aprendizaje de las nociones básicas de:

Arriba - abajo

Delante - detrás

Izquierda y derecha.

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para la realización de esta actividad se ha utilizado material que ya existía en la clase, cilindros de madera de colores y fichas Cuisenaire apilables de plástico de 2 cm.

El desarrollo de la actividad empieza al poner las fichas sobre la mesa, como los estudiantes ya reconocen los colores la tarea se vuelve más sencilla.

Se dirigirá a los estudiantes dándoles ordenes para la ubicación de los cilindros considerando la posición de las fichas, Izquierda o derecha; arriba o abajo, delante o detrás y los colores, así por ejemplo: colocar el cilindro amarillo delante del blanco, o poner

Fotos del Juego

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

PESO PARA EMPAREJAR FIGURAS GEOMETRICAS

Materiales:

8 Embaces desechables del mismo tamaño

Objetivo:

Reconocer diferencias de pesos

Participantes

1 Estudiante a la vez

Evaluación:

Evaluar la capacidad del estudiante para diferenciar pesos a través del sentido del tacto.

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para la elaboración del Material se necesitan 8 embaces de plástico, en parejas y con una balanza se les coloca semillas con el mismo peso, para colocarles una pegatina de precios a la que previamente se le ha dibujado una figura geométrica, es decir que dos vasos tendrán el mismo peso y la misma figura geométrica.

Para la actividad se venda los ojos del estudiantes y se le pide que vaya cogiendo los embaces y calculando los pesos, y que los vaya emparejado

Luego de hacer el ejercicio el estudiante se saca la venda y verifica cuantos aciertos ha tenido.

Pesado (cuadrado)

Liviano (Rectángulo)

Fotos del Juego

Mediano 1 (círculo)

Mediano 2 (Triángulo)

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

CAJA DE RECONOCIMIENTO DE FORMAS.

Materiales:

1 caja de zapatos forrada de colores con dos orificios a los que se le a pegado mangas

Objetivo: Reconocer objetos por el tacto

Participación: 1 estudiante por vez

Evaluación:

Evaluar la capacidad sensorial táctil de los estudiantes para reconocer objetos por su forma y tamaño

Adquirido	En Proceso	Iniciando

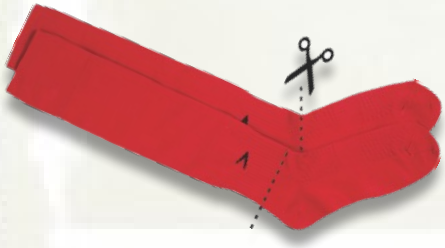
Descripción:

Para la realización de esta actividad es necesario construir una caja táctil, para el efecto es necesaria una caja de cartón de tamaño mediano, a la que se le perforan dos orificios por uno de los frentes, a dos polines se les corta la parte del pie para utilizar las piernas como mangas que se pegan en los orificios. Como se ve en la foto.

Llenamos la caja de objetos diversos, cerramos la caja .

Se le invita al niño a introducir los brazos por las mangas, y que toque los objetos que están en su interior, debe describir la textura, la forma y decir de que objeto se trata.

Caja con orificios



Recortar polines

Fotos del Juego

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

FICHAS PARA RECONOCER FIGURAS GEOMETRICAS

Materiales:

20 tarjetas de 15 x 15 cm. Pegadas con lija

Objetivo: Reconocer las figuras geométricas y los números del 1 al 5

Participantes

5 Estudiante

Evaluación:

Evaluar la capacidad para reconocer figuras geométricas

Contar del 1 al 5

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

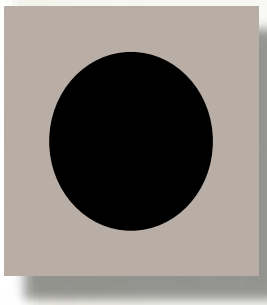
¨Las fichas de figuras geométricas se realizan en piezas de cartón de 15 cm. X 15 cm. A los que se colocan figuras geométricas previamente recortadas de lija,

En cada cartón se pega del a al cinco como se observa en la fotografía.

Para jugar se disponen de las figuras geométricas sobre la mesa.

Se vendan los ojos de los niños y se les pide que reconozcan por ejemplo la tarjeta que tiene un circulo. Entonces los niños por tanteo reconocen la tarjeta que se les ha solicitado.

15 cm.



15 cm.

Fichas del 1 al 5
Círculo
Triángulo
Rectángulo
Cuadrado

Fotos del Juego

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

JUEGO DE MENORIA CON TARRINAS

Materiales:

10 tarrinas opacas con sus tapas

Diversos objetos relacionados (Candado - Llaves; Destornillador - Tornillo, un numero - tarjeta con el mismo numero de figuras, etc)

Objetivo: Relacionar las parejas

Participantes 5 Estudiante

Evaluación:

Evaluar el numero de aciertos que consiguen los estudiantes

Nivel de memoria

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para la elaboración de la actividad se consiguen 10 tarrinas de 1 litro opacas con sus tapas, dentro de ellas se ponen objetos relacionados, como por ejemplo una llave con un candado, un destornillador con un tornillo un numero con una ficha con imágenes en igual numero, un lápiz con un sacapuntas, etc.

El juego consiste en que los estudiantes van destapando las tarrinas para conseguir las parejas, si consigue las parejas saca los objetos y se los lleva, se vuelven a tapar las tarrinas y se cambian de posición.

Gana el juego quien mayor número de parejas haya logrado.

Fotos del Juego

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

RECONOCIMIENTO DE SONIDOS ENCONTRAR PAREJAS DE NUMEROS

Materiales:

10 frascos idénticos de plástico

Semillas, cascabeles, tachuelas, canicas, piedritas y pegatinas

Objetivo: Relacionar sonido con los números

Participantes: 5 Estudiante

Evaluación:

Evaluar la capacidad de reconocimiento

Contar del 1 al 5

Adquirido	En Proceso	Iniciando

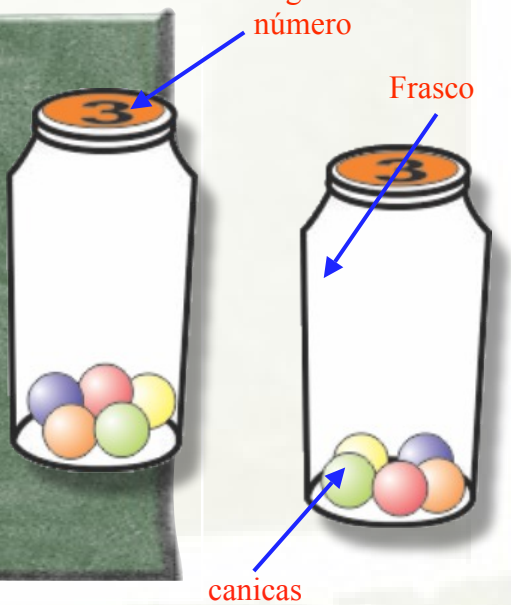
Descripción:

¨Para el desarrollo del juego rellenamos parejas de botellas con los mismos materiales, que sean pocos para que suenen.

Sobre las tapas colocar las pegatinas escritos los números del uno al cinco.

Vendar los ojos de los niños y pedirles que hagan sonar los frascos hasta encontrar las parejas, sacarles las vendas y preguntarles si la parejas están adecuadamente formadas, en el caso de que no sea así hacer que el niño o niña con los ojos destapados aparejé los fallos.

Fotos del Juego



Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

ECONOCIMIENTO DE NUMEROS CON LIJA

Materiales:

Tarjetas de números realizados con lija del 0 al 9

Objetivo: Relacionar el concepto de número con la sensibilidad táctil

Participantes: 1 Estudiante a la vez

Evaluación:

Evaluar la capacidad de relacionar textura con número

Contar del 0 al 9

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para la realización de este material se pega en una cartulina la lija, se dibuja los números y se recorta

Para el desarrollo de esta actividad los niños ya debe conocer los números del 0 al 9.

Se vendan los ojos de los niños y se les hace sentir la forma

Deben reconocer los números, de esta manera el aprendizaje se hace más significativo

Fotos del Juego

Fuente: Unidad Educativa DAniel Evas Guaraca

PLANTILLAS DE NUMEROS Y FORMAS GEOMETRICAS

Materiales:

Plantilla's de figuras Geométricas elaboradas de cartón o Reglas Stencil de plástico

Objetivo: Relacionar la idea de número y Figura geométrica con el trazado

Participantes: 1 Estudiante con una plantilla

Evaluación:

Evaluar las destrezas para reconocer y trazar números y figuras geométricas

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

En esta actividad se trata de realizar las plantillas en cartón para el efecto el cartón prensado o el de cajas de galletas o cereal es el adecuado, ya que las plantillas deben ser resistentes pero no demasiado rígidas.

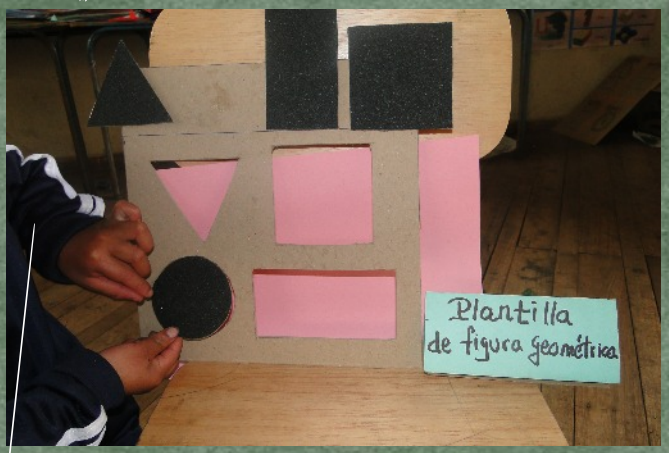
La Segunda posibilidad es utilizar plantillas de reglas que en el mercado se conocen como stencil

Lo importante de la actividad es establecer el sentido en el que los estudiantes realiza el trazo, como actividad de pre-escritura y al mismo tiempo la exteriorización del dibujo de las figuras geométricas y los simbólicos numéricos

Reglas stencil

Fotos del Juego

Plantillas de cartón



Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

UNIDAD II

SECUENCIAS DE FIGURAS

SECUENCIAS DE TAMAÑO CASITAS

Materiales:

6 casas de diferentes tamaños

Objetivo: Establecer la relaciones de tamaño

Participantes: 1 Estudiante

Evaluación:

Evaluar las nociones de tamaño:

pequeño mediano y grande, mayor que menor que

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Recortar las siluetas de las casas y colocarlas sobre una base

Pedir a los estudiantes que orden las casas de acuerdo a la secuencia de mas grande a mas pequeña o de pequeño a grande

Hacer que armen secuencias utilizando las nociones de mayor que y menor que.

Comparar entre dos, tres, cuatro casas, utilizando las nociones de lateralidad; por ejemplo:

Fuente: Unidad Educativa Daniell Evas Guaraca

Fotos del Juego

La casa de la izquierda es más grande que la de la derecha

Secuencia de tamaño

La casa de adelante es más pequeña que la casa de atrás

CILINDROS DE DIFERENTES TAMAÑOS

Materiales:

8 Cilindros de madera de varios colores y tamaños

Objetivo: Establecer la relaciones de tamaño considerando el color y nociones básicas

Participantes: 1 Estudiante

Evaluación:

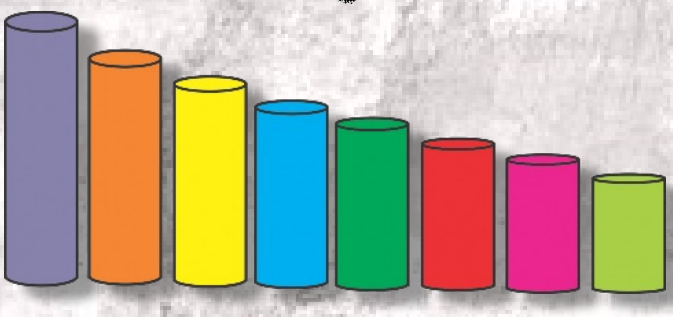
Evaluar la relación de tamaño con el color considerando nociones básicas de arriba abajo, izquerda derecha

Adquirido	En Proceso	Iniciando

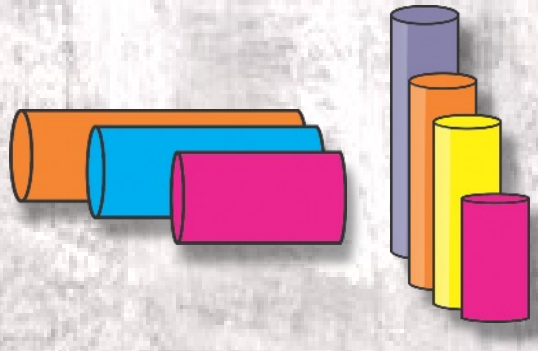
Descripción:

Entregar al estudiante los cilindros, y pedirle que realice algunas acciones que incluyen tamaño, color, posición, lateralidad, etc

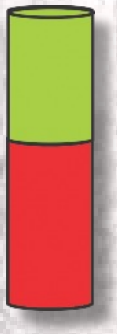
Fotos del Juego



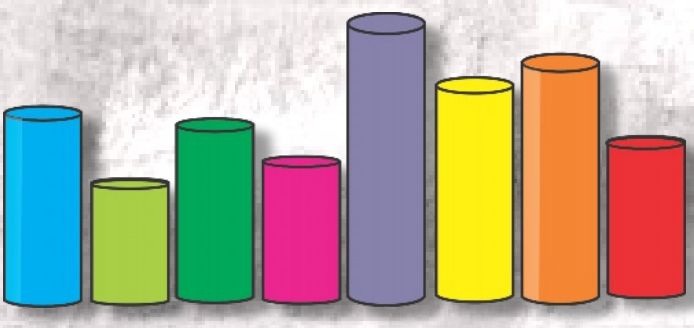
Secuencia de mayor a menor



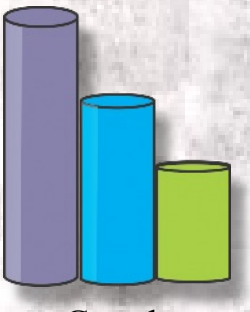
Secuencia de grande a pequeño de atrás adelante



Pequeño arriba grande abajo



Secuencia Grande - Pequeño - Grande - pequeño



Grande
Mediano
Pequeño

SECUENCIAS DE TAMAÑOS CON MATERIALES DEL ENTORNO

Materiales;

Hojas, piedras, pedazos de troncos, etc

Objetivo: Determinar secuencias de tamaño y forma utilizando materiales del entorno

Participantes: 1 Estudiante

Evaluación:

Evaluar las habilidades de noción de forma y tamaño de objetos del entorno

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

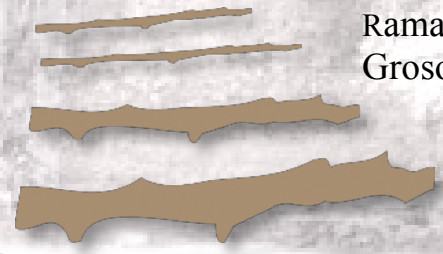
Realizar un paseo por el campo

Pedirles a los niños que recojan hojas, piedras, palitos, etc que encuentren mientras caminan.

Al ingresar a clases pedirles a los niños que los clasifiquen por forma y tamaño

Hacer que los niños y niñas armen secuencias utilizando los criterios de la actividad de los cilindros.

Fotos del Juego



Ramas de diferente Grosor y tamaño

Hojas de diferente grosor

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

SECUENCIAS PARA CONTAR

Materiales:

Las mesas de trabajo, cinta masking, granos

Objetivo: Desarrollar habilidades para la realización de secuencias numéricas

Participantes: de 4 a 5 estudiante

Evaluación:

Evaluar la capacidad para estructurar secuencias númericas seriadas

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para realizar esta actividad es necesario dividir proporcionalmente a la mesa de trabajo en tantos rectángulos como sean necesarios, de acuerdo a la fotografía.

La Primera actividad es la de formar secuencias simples de 1 - 2, luego de 1 - 2 - 3, 1 - 2 - 3 - 4 - 5, etc

Luego se pueden formar secuencias de series por ejemplo 2 - 4 - 6 - 8 - 10 y repetir 2 - 4 - 6 - 8 - 10, se puede trabajar con números impares 3 - 6 - 9 y repetir .

Esta actividad se puede utilizar para el aprendizaje significativo de las operaciones básicas

Fotos del Juego

Algunos procedimientos de contar en la mesa

SERIE 1 - 2	1	2	1	2	1
CONTAR 1 - 10	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
SERIE DE 3	0	3	6	9	12
CONTAR 5 - 1	5	4	3	2	1

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

SECUENCIAS TEMPORALES

Materiales:

Tarjetas de secuencias temporales

Objetivo: Determinar nociones de antes y después

Participantes: Una secuencia Temporal por estudiante

Evaluación:

Evaluar La habilidad para determinar antes y después

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Entregar a los niños las secuencias temporales

Pedir a los niños que organicen la secuencia temporal de acuerdo a las ilustraciones

Hacer que los estudiantes explique la secuencia temporal a sus compañeros

Pedirles que desordenen las secuencias y que inventen otra historia

Intercambiar tarjetas, armar nuevas historias y contar a los compañeros.

Fotos del Juego

EL NIÑO INFLANDO EL GLOBO

PLANTAS

GALLINA CON HUEVOS.

SECUENCIA NUMERICA DE CARRITOS

Materiales:

6 tarjetas de carros de carreras con número

Objetivo: Establecer secuencias numéricas

Participantes: Grupos de 5 estudiantes

Evaluación:

Evaluar destrezas para armar secuencias numéricas

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

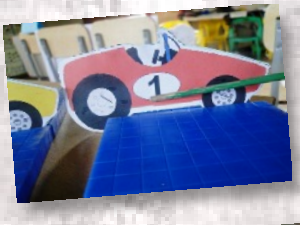
Imprimir, recortar y armar los autos, colocarlos sobre una base

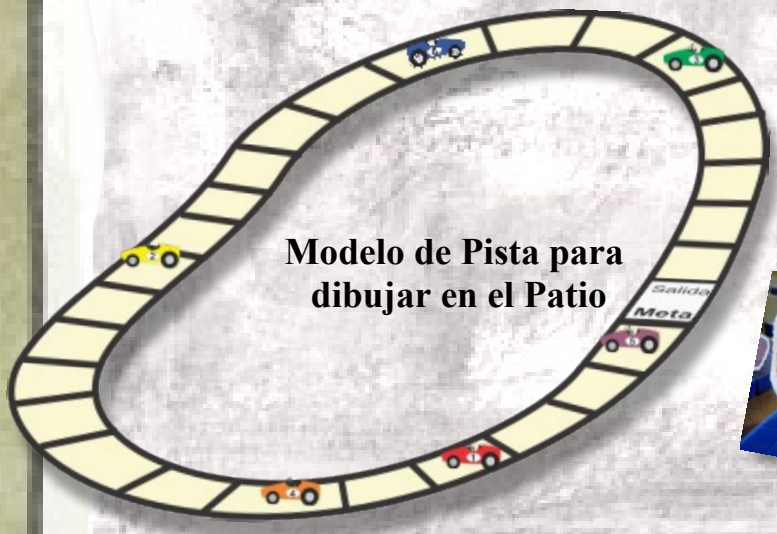
Entregar a los niños los autos y pedirles que orden numéricamente

Relacionar el color con el número.

Jugar en el patio a las carreras dibujando una pista dividida en cuadrículas y utilizando dados

Fotos del Juego





Modelo de Pista para dibujar en el Patio

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

CAJAS DE COLORES Y NUMEROS

Materiales:

30 cajas de fósforos forradas con papel brillante de colores, 30 tarjetas de números del 1 al 6

Objetivo: Relacionar el color con el número para preoperaciones de suma y resta.

Participantes: Grupos de 5 estudiantes

Evaluación:

Evaluar la capacidad de relacionar secuencias de colores con números en actividades preopeacionales

Adquirido	En Proceso	Iniciando

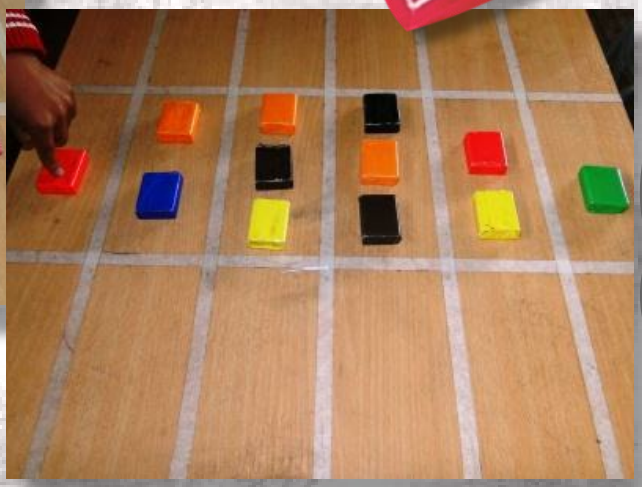
Descripción:

Utilizar la mesa dividida, para secuencias con semillas

Para la actividad se solicita a los niños que coloquen en el primer casillero una caja, en el segundo una caja más, en el tercero una caja más, es importante que se direccióne siempre con la palabra "más", para la operación de sustracción se procede de manera similar, sino que, sacando las cajas, direccionando siempre con la palabra "menos".

Fotos del Juego

PREOPERACIÓN DE LA SUMA



PREOPERACIÓN DE LA RESTA

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

SECUENCIAS DE MANZANAS DE COLORES

Materiales:

24 Tarjetas de manzanas de colores

Objetivo: establecer secuencias de colores de acuerdo a una secuencia numérica y color

Participantes: 5 estudiantes

Evaluación:

Evaluar la capacidad de los estudiantes para relacionar el color con el número

Adquirido	En Proceso	Iniciando

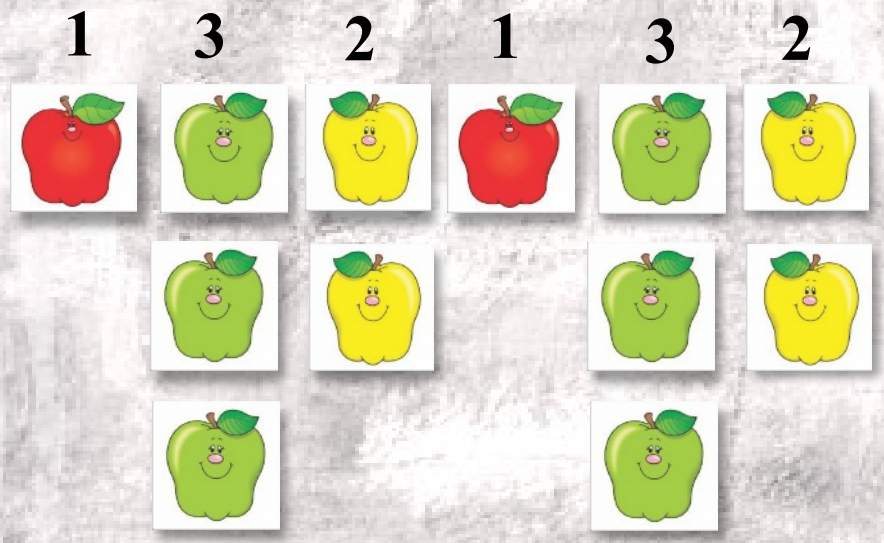
Descripción:

Entregar a los estudiantes de cada grupo las 24 tarjetas de manzanas en tres colores.

Asignar a cada color de manzana un número determinado y anotar una secuencia en el pizarrón, por ejemplo a la secuencia 1 - 3 - 2 - 1 - 3 - 2. correspondería una manzana roja, tres verdes y dos amarillas.

Pedir a los estudiantes que realicen la secuencia como se ha

Fotos del Juego



SECUENCIAS NUMÉRICAS

FICHAS

Fuente: Unidad Educativa DAniel Evas Guaraca

DOMINO DE FORMAS GEOMETRICAS

Materiales:

36 Fichas de Dominó de figuras geométricas en gran formato

Objetivo: Relacionar las formas geométricas con el color

Participantes: de 4 a 8 estudiantes por juego.

Evaluación:

Evaluar el conocimiento de las formas geométricas básicas

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Esta actividad se basa en el clásico juego de Domino, sin embargo se ha considerado 36 fichas 8 más que en el domino tradicional.

La mecánica del juego es la misma, en lugar de puntos se emplean figuras geométricas, se juega en sentido de derecha a izquierda, los estudiantes pondrán las fichas sobre la mesa y las irán emparejado, en el caso de no tener la ficha correspondiente darán paso al siguiente jugador, es importante que los estudiantes digan el nombre de la figura geométrica y el color.

Fotos del Juego

FORMA DE JUEGO

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

SECUENCIAS TEMPORALES CON ROMPECABEZAS

Materiales:

12 rompecabezas de secuencias lógicas de 3 piezas

Objetivo: Establecer la noción de antes y después utilizando secuencias temporales autocorrectivas

Participantes: de 4 a 8 estudiantes por juego.

Evaluación:

Evaluar el conocimiento de nociones básicas de temporalidad.

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Formar 3 grupos de 4 estudiantes, entregar los rompecabezas al grupo pero con las fichas desordenadas.

Pedirles a los estudiantes que traten de armar los rompecabezas dejándose ayudar por sus compañeros.

Una vez armados los rompecabezas explicaran las secuencias, lo interesante de esta actividad es que la forma de las uniones le permiten una auto evaluación.

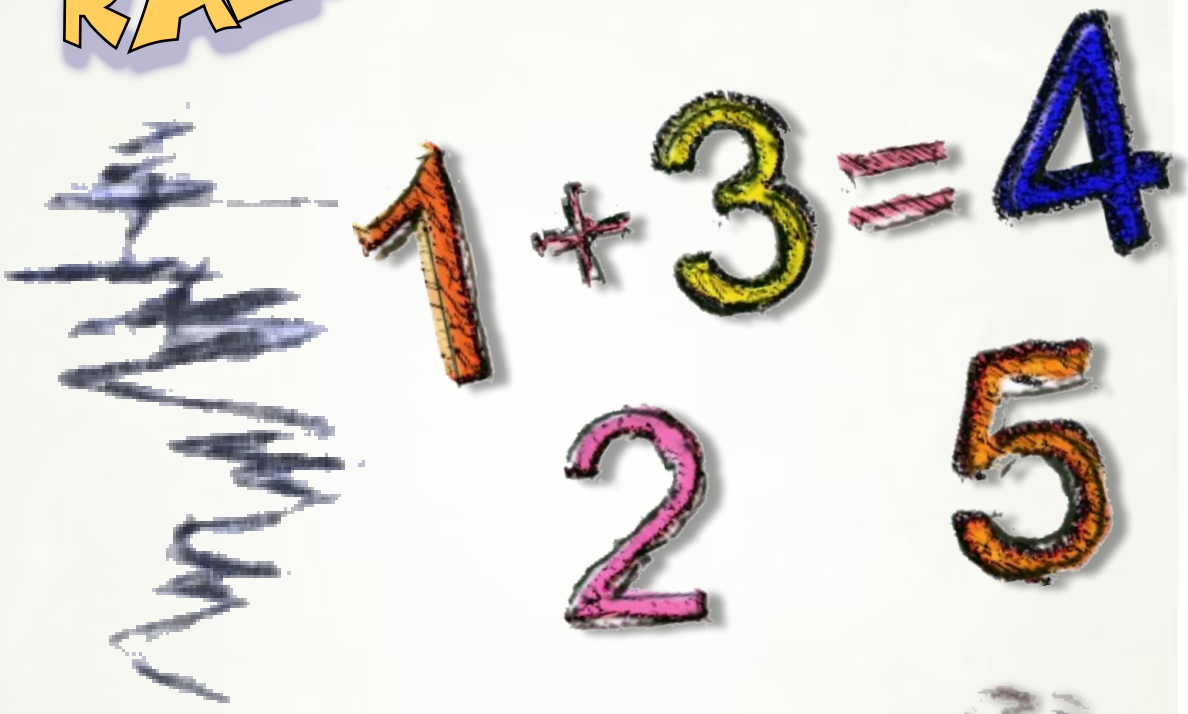
Fotos del Juego

12 ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS LÓGICAS

Germinación de la planta
De donde viene la leche
Como nace un árbol
El Canguil
Bañando al perro
La Miel de Abeja
De gusano a Mariposa
Chicle
Lavado del Carro
De Huevo a Gallina
De renacuajo a Rana
Cepillarse los Dientes

UNIDAD III

EJERCICIOS DE RAZONAMIENTO



CAJA DE RECONOCIMIENTO DE FORMAS.

Materiales:

1 caja de zapatos forrada de colores con 9 orificios en la tapa como alcancía, y **27** fichas de figuras geométricas de tres colores

Objetivo: Relacionar forma y color

Participación: 9 estudiantes

Evaluación:

Evaluar las destrezas de los estudiantes para resolver problemas relacionando las formas y los colores.

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para construir la caja de formas, se utiliza una caja de zapatos o similar, se divide a la tapa en 9 partes, y a cada parte se le forra con un color diferente. Se realiza un agujero como alcancía en cada división, se coloca una imagen de una figura geométrica en cada división

El objetivo del material es que los estudiantes coloquen las fichas que corresponden en cada división, relacionando el color y la forma, al inicio se puede realizar con los ojos abiertos, luego se podrá realizar con los ojos vendados siguiendo las indicaciones de los compañeros que irán guiando a través de nociones, como arriba, abajo izquierda o derecha, etc.

Fotos del Juego

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

VASOS PARA CONTAR CON PALITOS

Materiales:

9 vasos plásticos transparentes, 45 palos de helados y pegatinas

Objetivo: Interiorizar la noción de número y la preoperacionalización matemática

Participación: 4 estudiantes

Evaluación:

Evaluar la capacidad para resolver problemas de operaciones básicas de suma y resta

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Para la elaboración de este material se escribe en las pegatinas los números del cero al nueve y se las pega en los vasos transparentes.

Entregar a los estudiantes los vasos con el símbolo, los estudiantes colocaran el numero de palos de helado que corresponden a cada uno.

La segunda parte es formar números en unidades, decenas y centenas

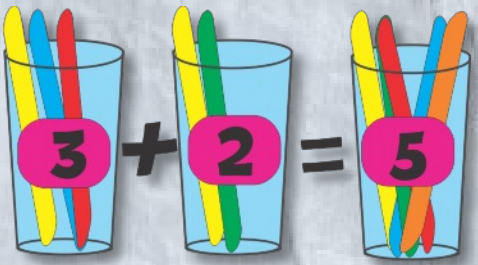
La tercera parte de la actividad es realizar operaciones básicas con unidades para la suma y la resta.

Fotos del Juego

U Cinco

D Catorce

C Trescientos veinte y seis



3 + 2 = 5

SUMA

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

LA BALANZA

Materiales:

1 balanza de construcción casera, semillas u otros objetos

Objetivo: Interiorizar la noción de peso y cantidad

Participación: 5 estudiantes

Evaluación:

Evaluar las destrezas para resolver problemas relacionando peso con cantidad

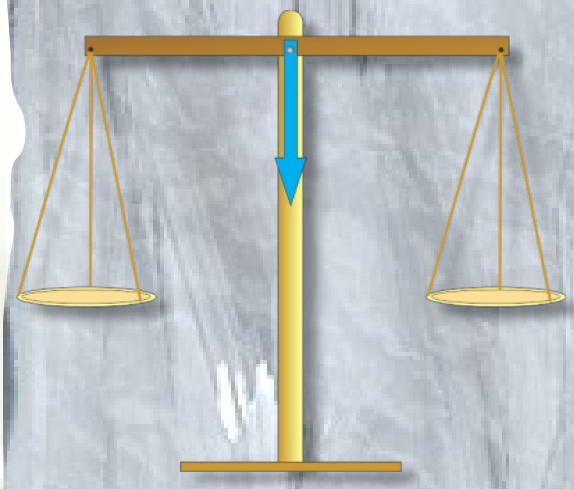
Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

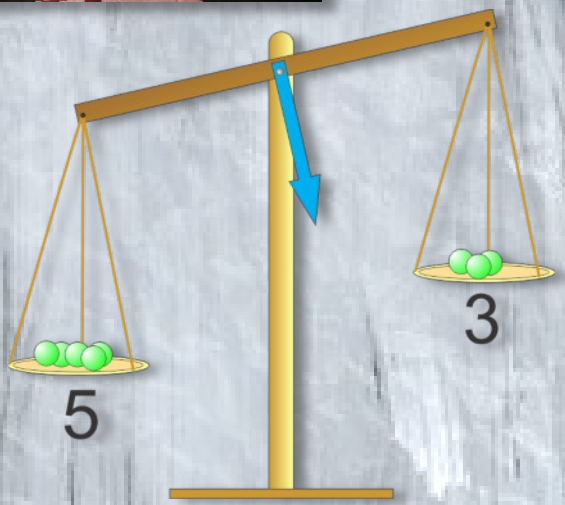
Para construir la balanza utilizamos un palo de escoba costado a 60 cm. una tira de madera de 60 cm, 2 cm de ancho x 0.6 cm de grosor, piola, dos platos desechables y un cartón en forma de flecha. Construir como en el dibujo

La actividad se realiza colocando en cada plato objetos similares como semillas para comparar los pesos la flecha señalara al lado con menor peso, se pueden trabajar las nociones de mayor que y menor que, así como actividades de preoperación matemática.

Fotos del Juego



CONSTRUCCIÓN DE BALANZA



BALANZA CON PESOS

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

CUADROS DE DOBLE ENTRADA DECROLY

Materiales:

Tableros de doble entrada, se pueden hacer en las mesas con cinta adhesiva, tarjetas de números del 1 al 9, figuras geométricas grandes, y figuras geométricas de papel brillante (las que se considere necesarias

Objetivo: Relacionar cantidades con formas geométricas

Participación: 5 estudiantes

Evaluación:

Evaluar la capacidad para resolver problemas relacionando formas geométricas y cantidades

Adquirido	En Proceso	Iniciando

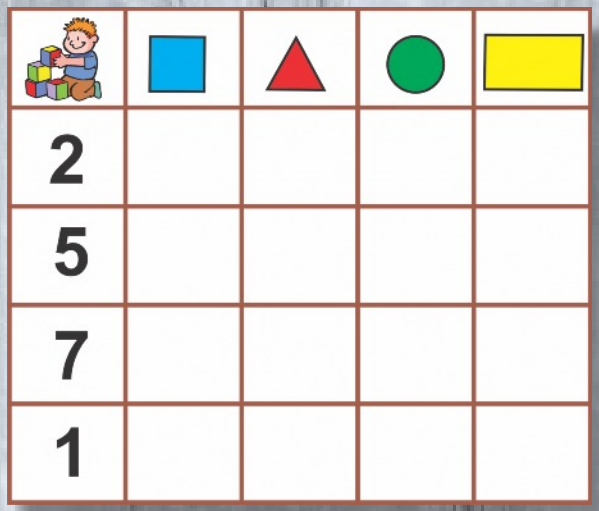
Descripción:

Para esta actividad se puede confeccionar tableros de doble entrada o hacerlos en las mesas con cinta adhesiva.

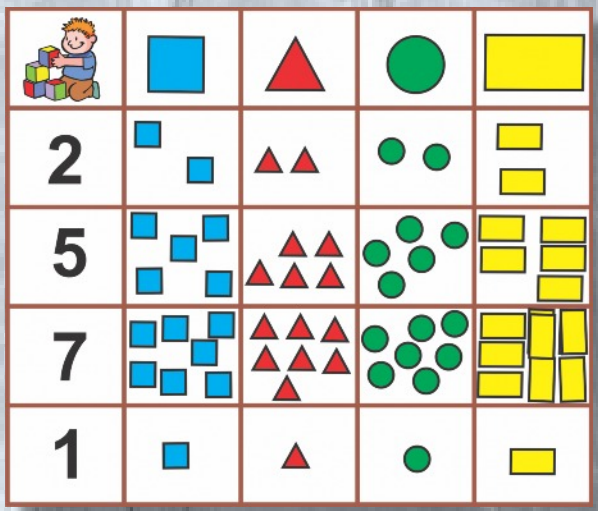
La actividad consiste en colocar al azar figuras geométricas en el eje horizontal y números en el eje vertical.

Los estudiante tendrán que colocar el número de figuras geométricas que corresponden a tantas se señalen en el número.

Fotos del Juego



TABLERO DE DOBLE ENTRADA



TABLERO COMPLETO

TARJETAS DE MAYOR QUE, MENOR QUE E IGUAL QUE

Materiales:

45 tarjetas de comparación, 15 tarjetas de símbolos

Objetivo: Conocer las nociones de mayor que, menor que e igual que

Participación: de acuerdo al criterio del docente.

Evaluación:

Evaluar la cpacidad para resolver problemas matemáticos simbólicos

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

El material de esta actividad tiene tres aspectos, quince fichas con puntos, 15 fichas con objetos y animales y quince fichas con números.

Se explica lo que significa la figura de mayor que, menor que e igual que

Se entrega las tarjetas a los estudiantes y se les pide que coloque la tarjeta del símbolo donde corresponda, trabajando siempre de izquierda a derecha, solamente las rajetas de puntos pueden ser volteadas.

Fotos del Juego

QUE DIBUJO CON COLOR FORMA Y PORTE

Materiales:

54 tarjetas con color, forma y tamaño

Objetivo: aplicar las nociones de color forma y tamaño

Participación: de acuerdo al criterio del docente.

Evaluación:

Evaluar la capacidad creativa y la resolución de problemas

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

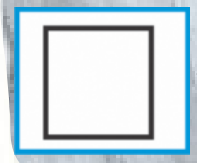
Se entregan a los estudiantes las tarjetas al azar.

Se les pide que de acuerdo a las tarjetas dibujen escenas

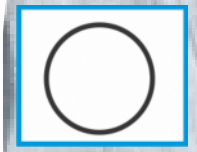
Los estudiantes pueden intercambiar las tarjetas con sus compañeros hasta tres veces para formar el dibujo

Una vez hecha la escena el estudiante cuantas fichas y de que tipo utilizo para su dibujo.

Fotos del Juego


3 cuadrados

1 triángulo

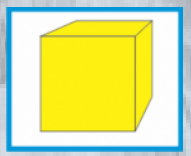

1 triángulo

2 amarillo

1 azul

2 rojos

2 pequeños


3 grandes

Para hacer la casa y el sol se emplearon: un cuadrado grande azul, un cuadrado pequeño rojo, un cuadrado pequeño amarillo, un triángulo rojo grande y un circulo amarillo grande.

MEDIDA CON CLIPS

Materiales:

Clip's y objetos para medir

Objetivo: desarrollar la destreza de medir e

Participación: Todo el grupo de estudiantes

Evaluación:

Evaluar la destreza de medir en los estudiantes

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

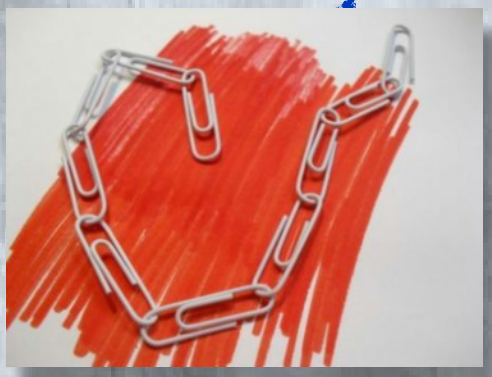
Para esta actividad se necesita únicamente clip's y objetos para medir.

Los estudiantes deben tener la destreza de contar del 1 al 10 y haber realizado preoperaciones matemáticas básicas.

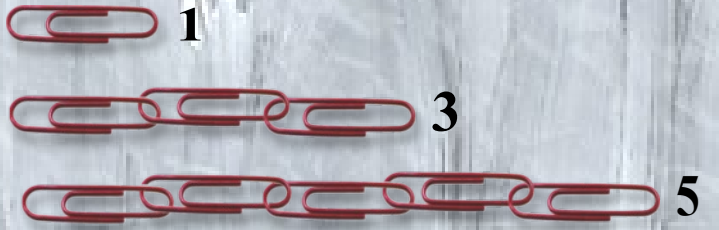
El objetivo es ir formando cadenas con los clip´s de esta manera se podrá contar, sumar, restar y trabajar unidades, decenas y centenas.

Lo fundamental es utilizar los clip´s como unidades de medida como de observara en el ejemplo propuesto.

Fotos del Juego



CADENAS DE CLIP´S



¿Cuantos clip´s mide cada lápiz?

COMPLETA LOS PETALOS DE LA FLOR

Materiales:

10 fichas de la flor

Objetivo: Posicionar objetos de acuerdo al color

Participación: Todo el grupo de estudiantes

Evaluación:

Evaluar la destreza para ubicar los objetos de acuerdo al color

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Sin embargo de que esta actividad es aparentemente simple, resulta bastante importante para desarrollar las destrezas para ubicar los objetos en el espacio de acuerdo a un patrón establecido.

La actividad consiste en entregar a los estudiantes copias de las trayectos de la flor en tamaño A4, los estudiantes tendrán que dibujar los pétalos y clarearlos de acuerdo a como se presentan.

Sin embargo la mejor alternativa es la de cortar los pétalos para que el estudiante los localice y los ordene de acuerdo a los colores

Fotos del Juego

PATRÓN

Fuente: Unidad Educativa Daniel Evas Guaraca

LOS 6 POLLITOS

Materiales:

6 rompecabezas del 1 al 6

Objetivo: Relacionar imagen con número, el todo y la parte

Participación: Un estudiante

Evaluación:

Evaluar la capacidad para relacionar el todo y la parte

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Entregar las 21 fichas al estudiante todas las fichas de los seis rompecabezas.

Pedirle que separe las fichas por tamaño.

Pedirle que arme los rompecabezas

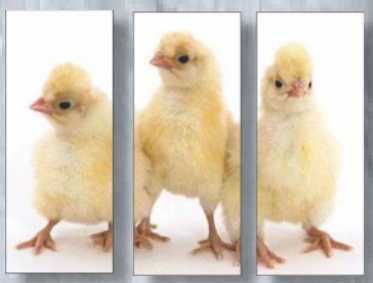
Una vez armados pedirle que cuente cuantos pollitos están en la imagen

Luego solicitare que cuente el numero de fichas de cada rompecabezas.

Fotos del Juego

1 PIEZA

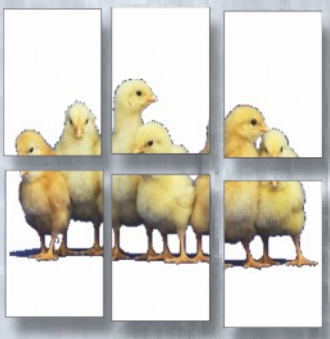
2 PIEZAS



3 PIEZAS

4 PIEZAS

5 PIEZAS



6 PIEZAS

MEMORIA DE LAS FLORES

Materiales:

20 Fichas del juego de memoria

Objetivo: Desarrollar la memoria y el razonamiento

Participación: 5 estudiantes

Evaluación:

Evaluar las destrezas de razonamiento y la memoria.

Adquirido	En Proceso	Iniciando

Descripción:

Entregar a cada grupo un juego de memoria de las plantas

Mezclar las figuras

Voltearlas y ordenar sobre la mesa

Levantar dos tarjetas por turno para hacer parejas

Gana el juego quien más parejas tenga.

Fotos del Juego

BIBLIOGRAFIA

Bermúdez, M. P., & Bermúdez , A. M. (2004). *Manual de Psicologia infantil.* Biblioteca Nueva.

Bigas Salvador, M. (2008). El lenguaje oral en la Escuela Infantil. *Glosas Didácticas*, 33 - 34.

Bruner, J., Palacios, J., & Igoa, J. M. (1988). *Desarrollo Cognitivo y educación.* Ediciones Moreta.

Casañas Díaz, M. (2011). Bases epistémiocas de la Educación. *Revista Integra educativa*, 219 - 249.

Fernádez Roiz, B. (2011). *Estimulación Cognitiva en niños de segundo ciclo de infantil.*

Gardner, H. (1983). *Estructuras de la mente, Teoría de las inteligencias Múltiples.* Bogota: Fondo de Cultura Económica. Ltda.

Motoche Medina, A. (2011). *Lectura Pictográfica en niños y niñas de educación inicial y su influencia en el desarrollo del lenguaje.* Cuenca: Universidad de Cuenca.

Orientaciones Andalujar. (2014). *Orientaciones andalujar*. Recuperado el 2014, de http://www.orientacionandujar.es/

Piaget, J. (1972). *Psicología y Pedagogía.* Barcelona: Ariel.

Rey, F. (2013). *La Teoría de las Inteligencias Multiples de Howard Gardner*. Obtenido de http://bibliotecasolidaria.blogspot.com/2014/03/la-teoria-de-las-inteligencias.html

Vigotsky, L. (1988). Interacciones entre enseñanza y desarrollo. *Selección de lecturas de Psicologia prdagógica y de las Eddades*, 3.