



# GUÍA LÚDICA

## MATEMÁTICA DIVERTIDA



**Autora: Carmen Valeria Paredes S.**

**Coautor: Msc. Carlos Aimacaña**

**Chambo - 2015**

**Niños de 3 a 4 años**



## PRESENTACIÓN

La Guía Lúdica “**Matemática Divertida**” tiene el propósito que los niños y las niñas del CIBV (Centro Infantil del Buen Vivir” “Maripositas” del cantón Chambo, desarrollen su memoria en el área Lógico Matemática, a través del juego, ya que la mejor manera de aprender es jugando pretendiendo que la presente guía sea de ayuda para los docentes de trabajan con niños y niñas de 3 a 4 años, quienes están dispuestos para aprender todo cuanto se les cruce en su camino hacia el desarrollo. Es importante que en el quehacer educativo el docente conozca como iniciar en el mundo de los números, tratando de que la Matemática sea divertida y no como se le ha catalogado por décadas, haciendo que los niños desde pequeños empiecen a odiar y temer a los números

La Guía Lúdica “**Matemática Divertida**”, pretende ayudar para que los niños disfruten de los números y tengan una divertida forma de aprender.





## OBJETIVOS

### Objetivo General

Aplicar la Guía Lúdica “Matemática Divertida”, que facilita el trabajo para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas del CIBV “Maripositas” del cantón Chambo.

### Objetivos específicos

- Fortalecer el proceso de aprendizajes en el área de relaciones lógico matemático de los niños y niñas del CIBV “Maripositas”.
- Socializar con los niños y niñas la Guía Lúdica “Matemática Divertida”, mediante la aplicación de las actividades propuestas que ayudarán a desarrollo la memoria de los niños y niñas del CIBV “Maripositas”.
- Diagnosticar el nivel de desempeño antes y después de aplicar la guía lúdica en relación a sus conocimientos de los niños y niñas del CIBV “Maripositas”



## TABLA DE CONTENIDOS

PRESENTACIÓN.....	2
OBJETIVOS .....	3
Objetivo General .....	3
Objetivos específicos .....	3
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
EL JUEGO .....	6
JUEGOS LÚDICOS.....	6
JUEGOS RECREATIVOS .....	6
JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN .....	7
BLOQUE 1: JUEGOS LÚDICOS .....	9
PARES PAREJOS .....	9
DADO LOCO .....	12
SERIES ANIMADAS .....	15
ENCAJANDO FIGURAS ME DIVIERTO.....	18
¿DÓNDE ESTOY? .....	21
EL FISGÓN .....	24
¿SOY IGUAL?.....	27
TODO EN ORDEN.....	30
LA PESCA DIVERTIDA .....	33
CÍRCULOS DE COLORES .....	36
HUEVITOS A SU LUGAR .....	39
BLOQUE 2: JUEGOS RECREATIVOS .....	43



YO CONOZCO LAS FIGURAS .....	43
EL TERREMOTO .....	45
UNO, DOS Y TRES .....	48
RAYUELA DE LOS NÚMEROS .....	50
CUADRADOS DE COLORES .....	53
TORRES DE MANOS.....	55
BLOQUE 3: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN .....	58
MONTAJE DE TORRES .....	58
ROMPECABEZAS.....	61
TORRES DE CILINDROS.....	64
EDIFICIOS DE CARTÓN.....	67
TORRES DE VASOS .....	69
EDIFICIOS DE FRASCOS .....	71
JUGUEMOS CON LEGOS .....	73
BIBLIOGRAFÍA: .....	75
Bibliografía .....	75
WEBGRAFÍA.....	75



## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **EL JUEGO**

Al observar las actividades que realizan los niños nos damos cuenta de la importancia del juego en ellas, considerándose una actividad muy importante durante un período de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, ya que a través del juego los niños aprenden con mayor facilidad.

El juego es la actividad más productiva y divertida que emprenden los niños. El juego es tanto universal como adaptable. Aunque los niños a veces juegan cuando están solos o con adultos, juegan mejor con otros niños. Los pares no sólo constituyen los compañeros de juego preferidos sino también proporcionan práctica en regulación emocional, empatía y entendimiento social de todo tipo. (STASSEN, 2006)

### **JUEGOS LÚDICOS**

Estos juegos están diseñados especialmente con el propósito principal de integrarlos a la escuela como juegos educativos en los cuales el maestro se puede apoyar e su labor docente.

La importancia del juego en el aprendizaje no había tenido gran repercusión sino hasta 1900 cuando algunos maestros y pedagogos le restituyeron su valor. (TREJO, TECUATL, & JIMENEZ, 2004)

### **JUEGOS RECREATIVOS**

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según



el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes.

## **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN**

Es una tarea que exige una coordinación fina de los movimientos de la mano y donde los factores intelectuales y espaciales están prácticamente ausentes. NO se toma en cuenta el tiempo, lo que mejora las condiciones afectivas durante la aplicación. (CONDEMARIN, CHADWICK, & MILICIC, 2006)

Esta actividad se puede realizar con un sinnúmero de material, por ejemplo vasos, cajas, cubos, tillos, pinzas; es decir con cualquier objeto que pueda ser apilable, a fin de ayudar en el desarrollo del equilibrio en los niños.

Los bloques son muy importantes porque ellos motivan el desarrollo social y cognitivo, mientras que a la vez trabajan las destrezas motoras gruesas y finas, y la coordinación del niño. Los niños aprenden a usar su imaginación y a desarrollar sus destrezas creativas mientras trabajan con otros niños. Ellos aprenden a compartir el espacio y los materiales, a colaborar y a negociar. Cuando los niños juegan con bloques, ellos practican su habilidad de clasificar objetos basados en sus atributos de color, forma, y tamaño.



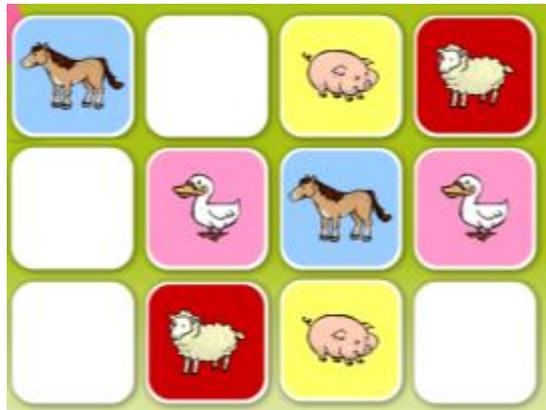
# Bloque 1

# Juegos

# Lúdicos

## BLOQUE 1: JUEGOS LÚDICOS

### PARES PAREJOS



[http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-ID50YhKUy7E/UBnJYMswbiI/AAAAAAAAAAs/Pemnv_bhTvQ/s320/memorama2.png)

[ID50YhKUy7E/UBnJYMswbiI/AAAAAAAAAAs/Pemnv\\_bhTvQ/s320/memorama2.png](http://2.bp.blogspot.com/-ID50YhKUy7E/UBnJYMswbiI/AAAAAAAAAAs/Pemnv_bhTvQ/s320/memorama2.png)

#### Objetivos:

- Encontrar tarjetas pares de la misma figura
- Lograr que los niños retengan en su memoria las diferentes figuras
- Respetar normas y reglas, trabajando en equipo
- Desarrollar la agilidad mental

#### Material:

- Tarjetas de cartón
- Marcadores
- Colores
- Papel contact

#### Elaboración del Material:

1. Elaborar tarjetas de 8 cm x 10 cm.
2. Dibujar y pintar dos tarjetas con un mismo dibujo, en este caso animales, ya que a los niños les atraen mucho éstos.



### Proceso Metodológico:

1. Colocar a los niños en grupos de dos
2. Sobre la mesa de trabajo ubicar las tarjetas boca abajo inicialmente seis con tres tipos de figuras diferentes y dos de cada una
3. Aplicar turnos para que el primer niño levante dos tarjetas y las deje en el mismo lugar si salieren los mis dibujos, el niño gana esas tarjetas y si no, el segundo niño participante hará lo mismo, hasta que logren encontrar los pares.
4. Posteriormente se irá incrementando el número de tarjetas a fin de que los niños memoricen más objetos.

### FOTOS



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Encuentra pares			
Retiene en su mente más figuras			
Desarrolla la agilidad mental			



## DADO LOCO



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento lógico Matemático y la agilidad mental
- Reforzar el conocimiento de los números
- Ayudar a que los niños aprendan a contar
- Fortalecer el trabajo en equipo

### Materiales:

- Cartulina de diferentes colores
- Cartón cartulina
- Imágenes pequeñas
- Marcadores
- Pinturas
- Papel contact

### Elaboración del Material Didáctico.

- En la cartulina de colores cortar seis cuadrados del mismo tamaño y diferentes colores
- Con éstos elaborar un dado grande y en lugar de puntos escribir el número al que corresponde cada lado

- 
- Elaborar tarjetas de diferentes figuras con un elemento, 2 elementos, 3 elementos hasta 6 elementos como lados tiene el dado.
  - Cubrir cada una de las fichas con papel contact para evitar que se deterioren pronto.

### **Proceso Metodológico:**

- Colocar a los niños en el suelo en grupos de tres, formando un círculo.
- Entregar a los niños 12 tarjetas, 2 de cada numeral y un dado grande a cada grupo.
- Indicarle en qué conste el juego: los niños deben lanzar el dado y de acuerdo al número del dado que quede en la parte superior, el niño que más rápido lance la tarjeta con el número de imagen o imágenes que indica ganará el turno y podrá lanzar el dado otra vez.

### **FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Encuentran pares			
Retienen en su mente más figuras			
Desarrolla la agilidad mental			





## SERIES ANIMADAS



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar la agilidad mental
- Lograr que los niños asocien los elementos de acuerdo a su categoría
- Fortalecer el trabajo en equipo

### Materiales:

- Cartulina blanca
- Cartón cartulina
- Imágenes pequeñas
- Marcadores
- Papel contact

### Elaboración del Material Didáctico.

- Cortar la cartulina blanca en forma de fichas
- Pegar en las fichas elemento de una misma categoría, por ejemplo alimentos, medios de transporte, útiles escolares.
- Proteger con papel contact cada una de las fichas para evitar que se deterioren.



**Proceso Metodológico:**

- Ubicar a los niños tres niños, alrededor de una mesa
- Colocar sobre la mesa las fichas mezcladas de las categorías elaboradas
- Indicarles que cada niño debe escoger las fichas de la misma categoría, por ejemplo un niño escogerá solo fichas de medios de transporte, y los ubicará frente a él, de la misma manera deberán hacer los demás niños.

**FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”



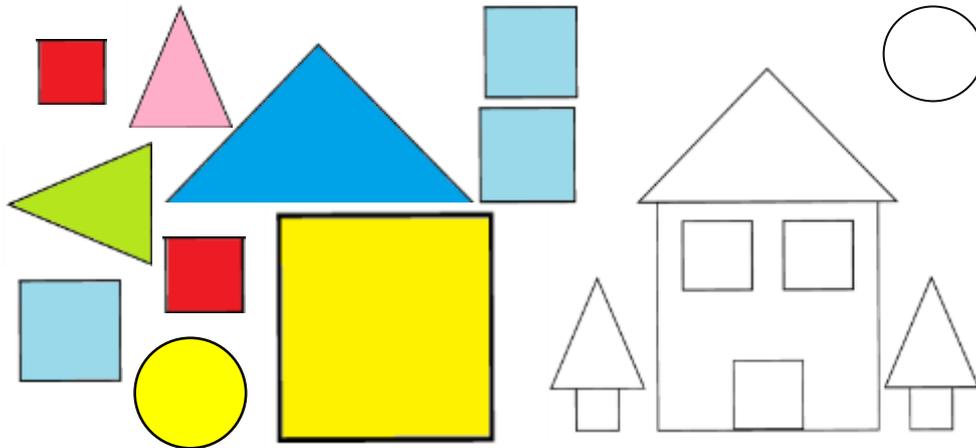
Fuente: CIBV “Maripositas”

### EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Asocia los elementos			
Reconoce fácilmente una serie			
Desarrolla la agilidad mental			



## ENCAJANDO FIGURAS ME DIVIERTO



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Lograr que los niños reconozcan las figuras geométricas
- Desarrollar la agilidad mental
- Fortalecer el trabajo en equipo

### Materiales:

- Foami de diferentes colores
- Cartón cartulina
- Cinta scotch

### Elaboración del Material Didáctico.

- Dibujar un paisaje haciendo uso de figuras las geométricas básicas, tales como triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo.
- Cortar las figuras geométricas en el foami de colores, exactamente igual al tamaño del paisaje, para que sea encajado.
- Colocar detrás de cada figura geométrica cinta scotch para que se vuelva adhesivo



**Proceso Metodológico:**

- Entregar a cada niño sobre su mesita de trabajo un paisaje delineado, junto con las figuras geométricas que deberán ser encajadas dentro de cada figura dibujada
- Recomendar al niño que coloque cada figura geométrica sobre la que encaje de acuerdo a su tamaño y forma.

**FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”



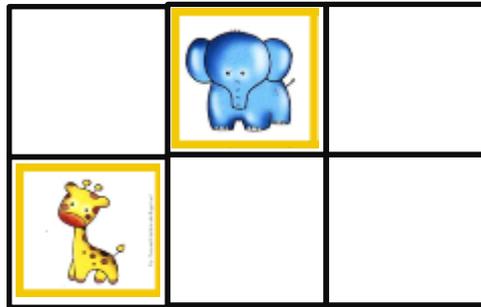
Fuente: CIBV “Maripositas”

### EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce las figuras geométricas			
Trabaja en equipo			



¿DÓNDE ESTOY?



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar la atención y el pensamiento lógico
- Encontrar sentido a la actividad
- Lograr la concentración del niño/a

### Materiales:

- Hojas de Papel bond
- Fichas con imágenes sencillas.

### Elaboración del Material Didáctico.

- Trazar con marcador punta gruesa en las hojas de papel de bond 6 celdas de 8 cm. X 9 cm.
- Elaborar fichas de 6 cm. X 7 cm. Colocando imágenes sencillas para que el niño pueda recordarlas.



### **Proceso Metodológico:**

Colocar sobre la mesa de trabajo de cada niño una hoja con las celdas trazadas.

Colocar dentro de cualquiera de las seis celdas dos imágenes.

Indicar a los niños que se fijen muy bien en donde han sido colocadas y luego retirar las imágenes

Pedir al niño que vuelva a ubicar las fichas en donde fueron ubicadas inicialmente.

Intercalar las ubicaciones y figuras sobre las celdas para lograr mayor concentración en el niño/a.

### **FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



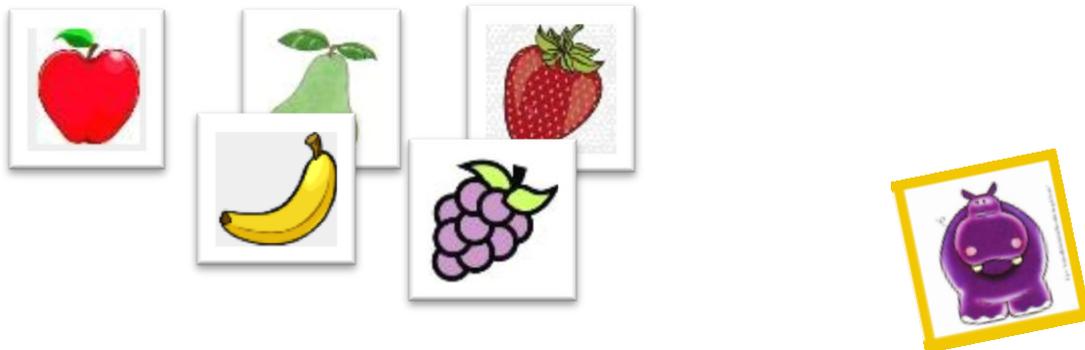
Fuente: CIBV “Maripositas”

### EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Presta atención en la actividad			
Retiene la ubicación de objetos			



## EL FIGÓN



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Lograr la concentración del niño/a
- Desarrollar la agilidad mental y razonamiento lógico
- Alcanzar la coordinación visomotora.

### Materiales:

- Cartulina
- Lápices de color
- Marcadores

### Elaboración del Material Didáctico.

- Cortar tarjetas de 6 cm. x 8 cm.
- Dibujar imágenes sencillas
- Bordes con marcador para resaltar la imagen
- Colorear



### Proceso Metodológico:

1. En la mesa de trabajo de cada niño colocar una secuencia de tres fichas primeramente.
2. Indicar al niño/a que mire fijamente y recuerde cuáles son las fichas que se le han presentado.
3. Luego retirar las fichas y añadir dos más para posteriormente volver a colocar ahora cinco fichas.
4. Solicitar al niño que retire las fichas que inicialmente no fueron colocadas en la serie.

### FOTOS



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Razona de manera lógica			
Logra una coordinación visomotora			
Alcanza la concentración			



**¿SOY IGUAL?**



Elaborado por: Valeria Paredes

**Objetivos:**

- Animar a que el niño encuentre 3 diferencias
- Desarrollar la agilidad mental
- Mantener la concentración

**Materiales:**

- Hojas de papel bond

**Elaboración del Material Didáctico.**

- Buscar en el internet imágenes llamativas para los niños
- Posteriormente, añadir o eliminar algunas partes de la imagen señalada, a fin de que el niño pueda darse cuenta sobre las diferencias de las dos imágenes.



**Proceso Metodológico:**

1. Entregar a los niños hojas con las 3 diferencias para que cada uno encuentre las mismas.
2. Indicar a los niños que deben encerrar en un círculo las diferencias.

**FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

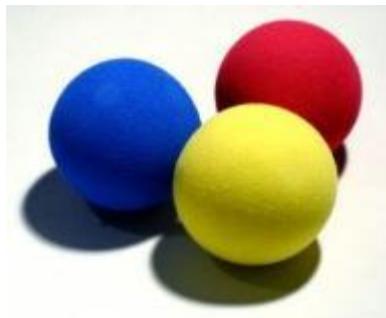
**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Encuentra las diferencias			
Alcanza la concentración			





## TODO EN ORDEN



[http://www.brincodidactica.pt/WebRoot/ce\\_pt/Shops/293144/4C51/B5FA/9BAC/57C5/41BB/3EC1/CD18/6B03/ESP\\_198.jpg](http://www.brincodidactica.pt/WebRoot/ce_pt/Shops/293144/4C51/B5FA/9BAC/57C5/41BB/3EC1/CD18/6B03/ESP_198.jpg)

### Objetivos:

- Desarrollar la memoria
- Mantener la concentración
- Desarrollar la coordinación viso-motora

### Materiales:

- Pelotas pequeñas de espuma flex
- Plancha de espuma flex
- Pinturas de agua
- Tijeras

### Elaboración del Material Didáctico.

- Pintar las pelotitas de espuma flex con los colores primarios, es decir, amarillo, azul y rojo
- Corta las hojas de foami por la mitad en forma horizontal
- En la primera tira de foami trazar tres círculos medianos y cortarlos.

- 
- 
- Pegar la tira con los círculos sobre la otra tira completa, a fin de que las bolitas de espuma flex queden dentro de cada hoyo.

### **Proceso Metodológico:**

1. Sobre la mesa de trabajo de cada niño colocamos el porta pelotas, luego le entrega tres pelotitas a cada niño.
2. Presentamos el orden de la pelota estas pueden variar según la consigna.
3. El niño debe recordar y colocar el orden en el que se presentó.
4. Primeramente trabajamos con dos pelotitas y a medida que el niño va mejorando el desarrollo del juego aumentamos una pelotita más.

### **FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



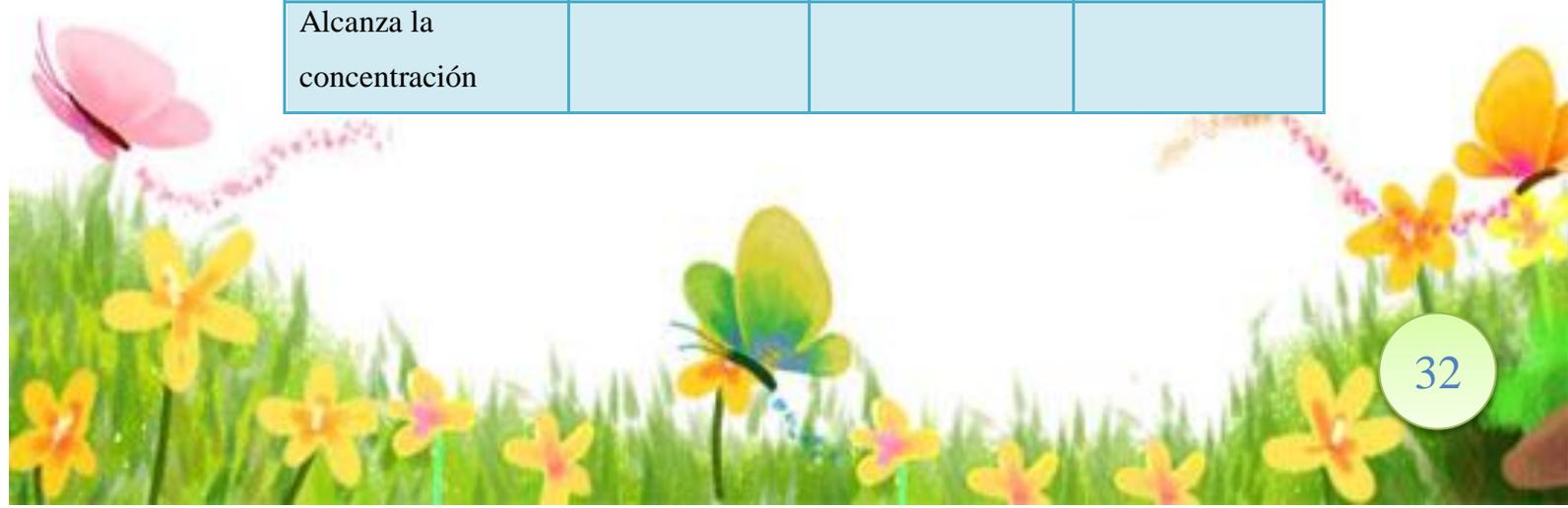
Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordinación viso-motora			
Alcanza la concentración			





## LA PESCA DIVERTIDA



<https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:>

ANd9GcSRfvNjuqNqiMEtJTEnuSkhCswXTfC6fkDc-eTJTbhFuxNx\_ivT

### Objetivos:

- Mantener la concentración
- Desarrollar habilidades numéricas y de orden
- Fortalecer el pensamiento lógico matemático.

### Materiales:

- Foami de colores
- Pinturas para foami
- Tijeras
- Silicón



### Elaboración del Material Didáctico.

- Dibujar peces de diferentes colores en el foami
- Pintarles con colores llamativos

### Proceso Metodológico:

1. Entregar a cada niño cinco peces de colores y una cesta
2. Poner los peces sobre la mesa
3. Indicar a los niños que vamos a pescar, solicitándoles que pesquemos por ejemplo dos peces y los niños deben ponerlos en la cesta
4. Revisar en cada cesta si está correctamente la cantidad solicitada.

### FOTOS



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”



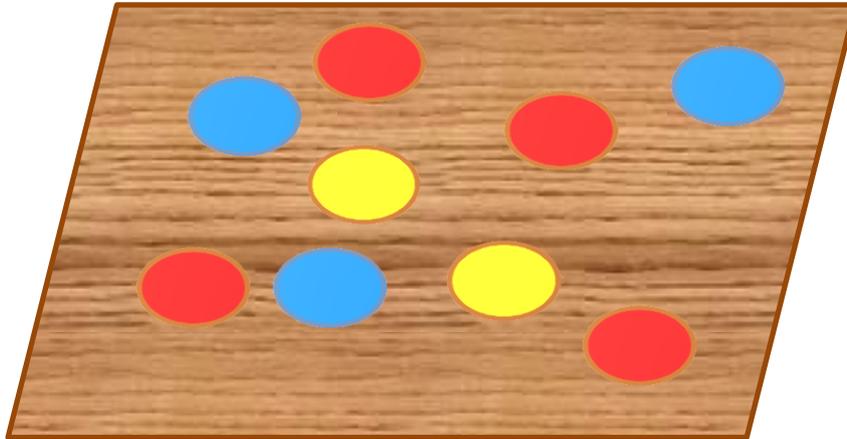
Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Orden numérico			
Cuenta objetos			



## CÍRCULOS DE COLORES



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar la agilidad mental
- Trabajar la coordinación viso-motora y el equilibrio

### Materiales:

- Foami de los colores primarios
- Tijeras

### Elaboración del Material Didáctico.

- Cortar los foami de colores primarios, en forma de círculos

### Proceso Metodológico:

1. Colocar sobre la mesa en forma desordenada varios círculos; por ejemplo dos amarillos, tres azules, cuatro rojos

2. Solicitar al niño que junte los círculos y apile todas de un mismo color
3. Luego pedirles que cuenten cuántos círculos amarillos están, cuántos círculos azules, cuántos círculos rojos.
4. Repetir esta actividad variando la cantidad de círculos de los diferentes colores.

### FOTOS



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce los colores primarios			
Seriación			



## HUEVITOS A SU LUGAR



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar el trabajo en equipo, respetando normas y reglas.
- Trabajar la coordinación viso-motora
- Fortalecer la agilidad mental y el razonamiento lógico matemático.

### Materiales:

- Huevitos de espuma flex
- Cubetas de huevos
- Pinturas
- Tijeras
- Cubos de esponja o espuma flex
- Canasta para los huevos

### Elaboración del Material Didáctico.

- Cortar las cubetas de huevos por la mitad
- Pintar con colores primarios las cubetas de huevos

- Decorar la canasta para los huevitos.
- Pintar dos lados del cubo con un color primario y escribir el numeral 1 o 2 en estos lados, y así pintar todo el cubo con los tres colores primarios

### **Proceso Metodológico:**

1. Hacer grupos de tres niños
2. Colocar sobre la mesa de trabajo en el centro una canasta con varios huevitos y frente a cada niño una cubeta de huevos con diferente color, por ejemplo a un niño le entregamos el color amarillo, a otro el azul y al el rojo.
3. Indicarles las reglas del juego
4. En orden cada niño deberá ir lanzando el dado para ver qué color y número sale; de acuerdo al color del dado que saliera, el niño que tenga la cubeta de ese color deberá coger la cantidad de huevitos y colocar en su cubeta.
5. Gana el niño que haya colocado más huevo en la cubeta, de acuerdo a su color.

### **FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

### EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Trabaja en equipo			
Orden numérico			





# Bloque 2

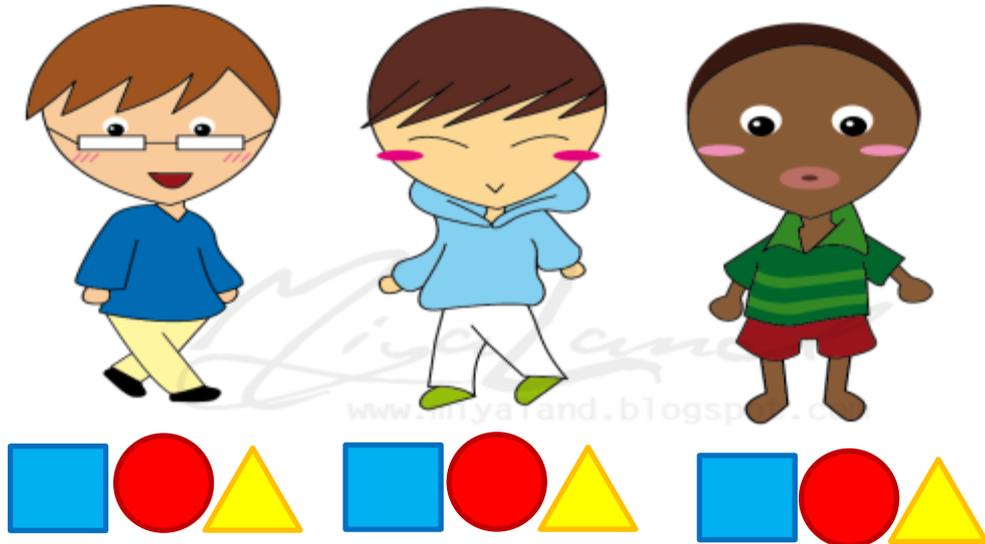
## Juegos

### Recreativos



## BLOQUE 2: JUEGOS RECREATIVOS

### YO CONOZCO LAS FIGURAS



Elaborado por: Valeria Paredes

#### Objetivos:

- Trabajar la coordinación viso-motora y el equilibrio
- Fortalecer el conocimiento de las figuras geométricas
- Desarrollar la agilidad mental

#### Materiales:

- Tizas de colores

#### Proceso Metodológico:

1. Dibujar y pintar figuras geométricas tres diferentes frente a cada niño.

- 
2. Indicarles en qué consiste el juego: Cuándo la maestra de la orden, con el ejemplo saltar sobre el círculo
  3. Todos los niños deben saltar sobre la figura geométrica señalada, luego retornarán a su lugar de inicio.
  4. También se puede variar este juego indicándoles que deben saltar sobre tal o cual color, cada niño que se equivoque saldrá del juego, el niño o niña que termine el juego se llevará un premio.
  5. Para fortalecer la memoria del niño, luego de dos o tres repeticiones, les pediremos que repitan los mismo pasos que realizamos.

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordinación viso-motora			
Logra el equilibrio			
Reconoce las figuras geométricas			



## EL TERREMOTO



[http://ceipsormariadejesus.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/img/alumnos\\_en\\_infantil.jpg](http://ceipsormariadejesus.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/img/alumnos_en_infantil.jpg)

### Objetivos:

- Desarrollar el concepto de orden
- Desarrollar la agilidad mental
- Desarrollar la atención y el interés para conseguir sus metas.

### Proceso Metodológico:

1. Poner a los niños en fila y solicíteles que se fijen quien está adelante y quien está atrás
2. Girar con los niños y formar un círculo, tomados de la mano, mientras vamos girando indicarles que cuando mencione la palabra terremoto todos los niños deben correr y confundirse entre sí.
3. Luego cuando diga la palabra mentira, todos los niños deben ubicarse en el lugar que estaban, junto a los niños que estaban delante y detrás.
4. Mientras giran, irán entonando la siguiente ronda:



La ronda, la ronda de todos los niños,  
Vino el temblor  
Y todos giran, giran y giran.  
La ronda, la ronda de todos los niños,



Vino el **terremoto**  
Y todos corrieron  
De pronto alguien dijo  
Todo es **mentira.**

### FOTOS



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”



**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Respeto normas y reglas			
Trabaja en equipo			
Logra la atención			



## UNO, DOS Y TRES



<http://juegos.cuidadoinfantil.net/files/2012/05/Sobre-el-puente-de-Avignon.gif>

### Objetivos:

- Desarrollar la coordinación viso-motora y auditiva
- Reforzar el trabajo en equipo
- Desarrollar la agilidad mental

### Proceso Metodológico:

1. Formar con todos los niños y niñas una ronda y tomados de las manos girando hacia la derecha empezamos a cantar:

Uno dos y tres me topo los pies

Uno, dos y tres camino al revés

Uno dos y tres me topo los ojos

Uno dos y tres nos hacemos los cojos.

2. Mientras vamos cantando vamos haciendo lo que la canción indica
3. Luego giramos a la izquierda y dejamos que los niños canten solos.



## FOTOS



Fuente: CIBV “Maripositas”

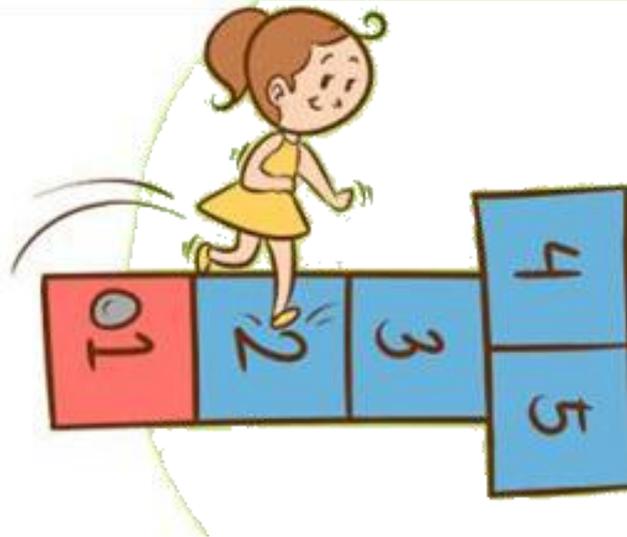


Fuente: CIBV “Maripositas”

### EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordinación visomotora, auditiva			
Reforzar el trabajo en equipo			

## RAYUELA DE LOS NÚMEROS



[http://static9.depositphotos.com/1526816/1238/v/450/depositphotos\\_12385452-kids-playing.jpg](http://static9.depositphotos.com/1526816/1238/v/450/depositphotos_12385452-kids-playing.jpg)

### Objetivos:

- Desarrollar el equilibrio
- Reforzar el conocimiento numérico
- Desarrollar la agilidad mental

### Proceso Metodológico:

1. Dibujar en el patio una rayuela en la que vayan los números en orden ascendente del 1 al 5
2. Hacer con cuadritos pequeños para que los niños puedan saltar de uno en uno
3. Pedirles que vayan saltando con un solo pie cantando el número que están pisando.



## FOTOS



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”





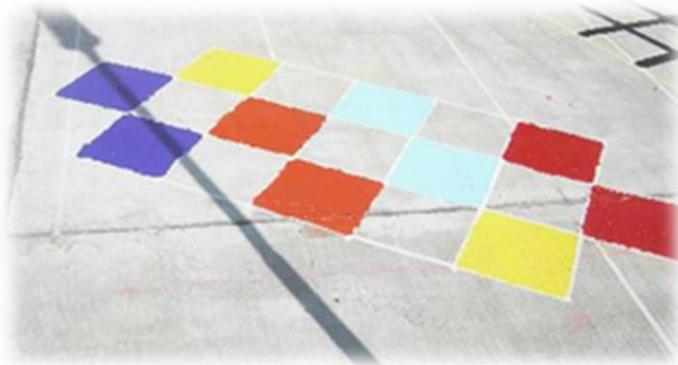
Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Conocimiento numérico			
Logra el equilibrio			



## CUADRADOS DE COLORES



[https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR4\\_GrRxtLO1\\_Ijl\\_hUQwGs5B-hsXcyRme8\\_koKWAwxI55srWJ4](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR4_GrRxtLO1_Ijl_hUQwGs5B-hsXcyRme8_koKWAwxI55srWJ4)

### Objetivos:

- Desarrollar el equilibrio
- Reforzar los colores
- Desarrollar la agilidad mental

### Materiales:

- Pintura de varios colores (principalmente los primarios)

### Proceso Metodológico:

1. Dibujar en el patio cuadrados con diferentes colores
2. Indicar a los niños la consigna
3. La maestra inicia el juego saltando de cuadro en cuadro diciendo el color sobre el que ha saltado.
4. Luego pedirá a los niños que salten sobre los mismos colores y el orden en que saltó la maestra.



**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce los colores			
Alcanza el equilibrio			



## TORRES DE MANOS



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Fortalecer el trabajo en equipo respetando normas y reglas
- Desarrollar la concentración
- Fortalecer la agilidad mental.

### Proceso Metodológico:

1. Ubicar en círculos grupos de cinco niños
2. Al ritmo de la siguiente canción armar las torres con las manos colocando primeramente una manito de cada niño sobre la otra y luego la segunda manito.

Mano arriba, mano abajo

Mano caliente, mano al frente

3. Los niños deben tratar de no equivocarse iniciando la canción con la mano derecha y luego la izquierda.



**FOTOS**



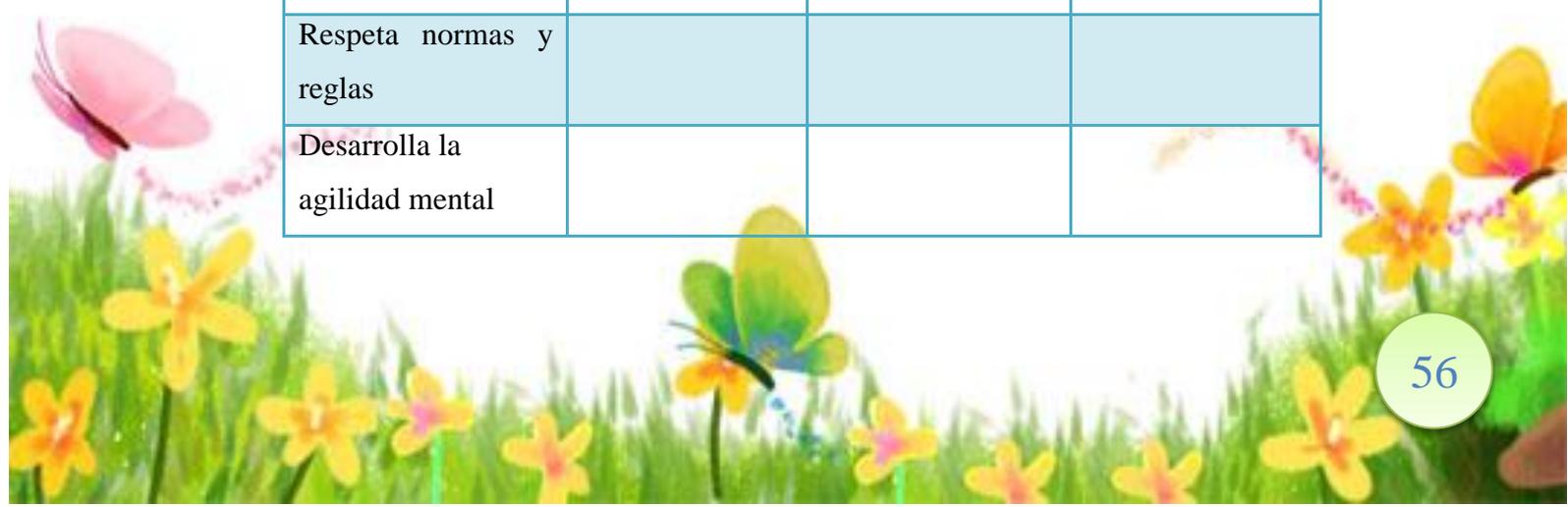
Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Trabaja en equipo			
Respetar normas y reglas			
Desarrolla la agilidad mental			





# Bloque 3

## Juegos

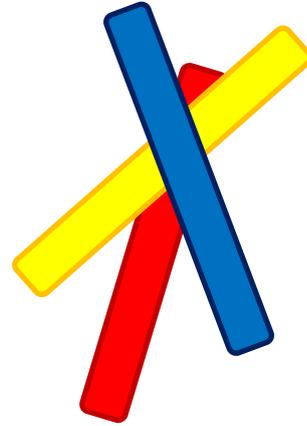
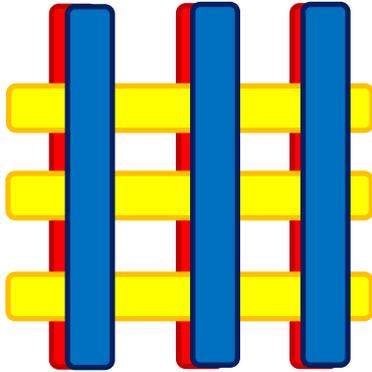
### de



# Construcción

## BLOQUE 3: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

### MONTAJE DE TORRES



Elaborado por: Valeria Paredes

#### Objetivos:

- Coordinar los movimientos de las manos
- Trabajar la coordinación viso-motora y el equilibrio
- Relacionar colores primarios

#### Materiales:

- Palos de helados
- Pintura colores primarios
- Pincel

#### Elaboración del Material Didáctico.

- Pintar los palos de helados con los tres colores primarios, por ejemplo 50 de cada color.
- Dejar secar



**Proceso Metodológico:**

1. Utilizando los palitos de colores se construye una torre , se colocan los palitos del mismo color verticalmente y luego en la misma distancia sobre los palitos de un color se colocarán en forma horizontal palitos de otros color
2. Por ejemplo, iniciamos la torre con palitos de color rojo, luego ponemos palitos de color amarillo, tratando de que la torre no se caiga, cuidando el equilibrio y miraremos hasta que altura los niños logran realizar.
3. Si la torre se cae, animar a los niños que vuelvan a comenzar.

**FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Reconoce los colores			
Coordina el movimiento de las manos			



## ROMPECABEZAS



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Fortalecer la concentración
- Desarrollar la agilidad mental
- Trabajar la coordinación viso-motora y el equilibrio

### Materiales:

- Cartulina de colores
- Tijeras
- Goma
- Imágenes

### Elaboración del Material Didáctico.

- Armar los cubos en las cartulinas de colores.

- 
- Buscar imágenes grandes, de manera que quepan en dos o cuatro cubos.
  - Cortar las imágenes en dos o cuatro partes y pegar cada parte en un cubo, a fin de que apilando los cubos se pueda formar la imagen.

### **Proceso Metodológico:**

1. Entregar a los niños cuatro cubos en los cuales en un lado del cubo habrá una imagen incompleta, para los cual el niño deberá apilar los cubos hasta hallar la imagen
2. Primeramente se puede trabajar con dos cubos y si el niño ha desarrollado su destreza fácilmente le aumentaremos la cantidad de cubos.

### **FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Logra el equilibrio			
Desarrolla la agilidad mental			



## TORRES DE CILINDROS



### Objetivos:

- Desarrollar la coordinación viso-motora y el equilibrio
- Fortalecer la concentración
- Comprender el valor posicional

### Materiales:

- Rollos de papel higiénico vacíos
- Tijeras
- Goma
- Papel brillante de colores
- Marcadores



### **Elaboración del Material Didáctico.**

- Conseguir muchos rollos de papel higiénico
- Forrarles con papel brillante de diferentes colores
- Escribir un numero grande en cada rollo de papel higiénico del 1 al 5
- Pegar una base de foami circular debajo de cada cilindro.

### **Proceso Metodológico:**

1. Entregar a los niños varios cilindros con diferentes números y colores.
2. Solicitar que armen torres, poniendo en orden los números, primeramente el número uno y así sucesivamente hasta el número cinco.
3. Se tomará en cuenta que los niños avancen a poner el último cilindro.
4. Los niños que logren el objetivo tendrán un premio.

### **FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

### EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Comprende el valor posicional			
Coordinación visomotora			
Logra el equilibrio			





## EDIFICIOS DE CARTÓN



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar la coordinación viso-motora y el equilibrio
- Fortalecer el valor posicional

### Materiales:

- Cartones de diferentes tamaños

### Proceso Metodológico:

1. Conseguir cartones de diferentes tamaños.
2. Hacer grupos de tres o cuatro niños
3. Entregar a cada grupo un mismo número de cartones

- 
- 
4. Indicarles que deben armar la torre más alta, colocando primeramente el cartón más grande y así sucesivamente hasta llegar al cartón más pequeño, que es el que está en la parte superior de la torre.

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Comprende el valor posicional			
Coordinación visomotora			
Logra el equilibrio			



## TORRES DE VASOS



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar la coordinación viso-motora y el equilibrio
- Fortalecer el trabajo en equipo respetando normas y reglas.
- Desarrollar el razonamiento lógico

### Materiales:

- Vasos desechables
- Marcadores para decorar

### Proceso Metodológico:

1. Conseguir muchos vasos desechables, de ser posible de colores o decorar con marcadores para hacer más llamativo a los niños.
2. Hacer grupos de tres o cuatro niños
3. Indicarles que debe construir una torre, colocando los vasos uno sobre otros, se debe incentivar a que armen lo más alto posible.



**FOTOS**



Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Razonamiento lógico			
Trabaja en equipo			
Coordinación visomotora			



## EDIFICIOS DE FRASCOS



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Desarrollar la coordinación viso-motora y el equilibrio
- Fortalecer la concentración
- Establecer relaciones numéricas

### Materiales:

- Tarros de leche usados
- Papel de regalos
- Goma
- Tijeras

### Elaboración del material de trabajo

- Decorar los tarros de leche usados con papel de regalo para hacer más atractivo a los niños

### Proceso Metodológico:

1. Entregar a los niños y niñas varios tarros de leche decorados.
2. Indicarles que debemos construir un edificio muy alto colocando los tarros de leche uno sobre otros, dejando desarrollar la creatividad de los niños.
3. El niño que arme primero el edificio se le entregará un premio.



**FOTOS**



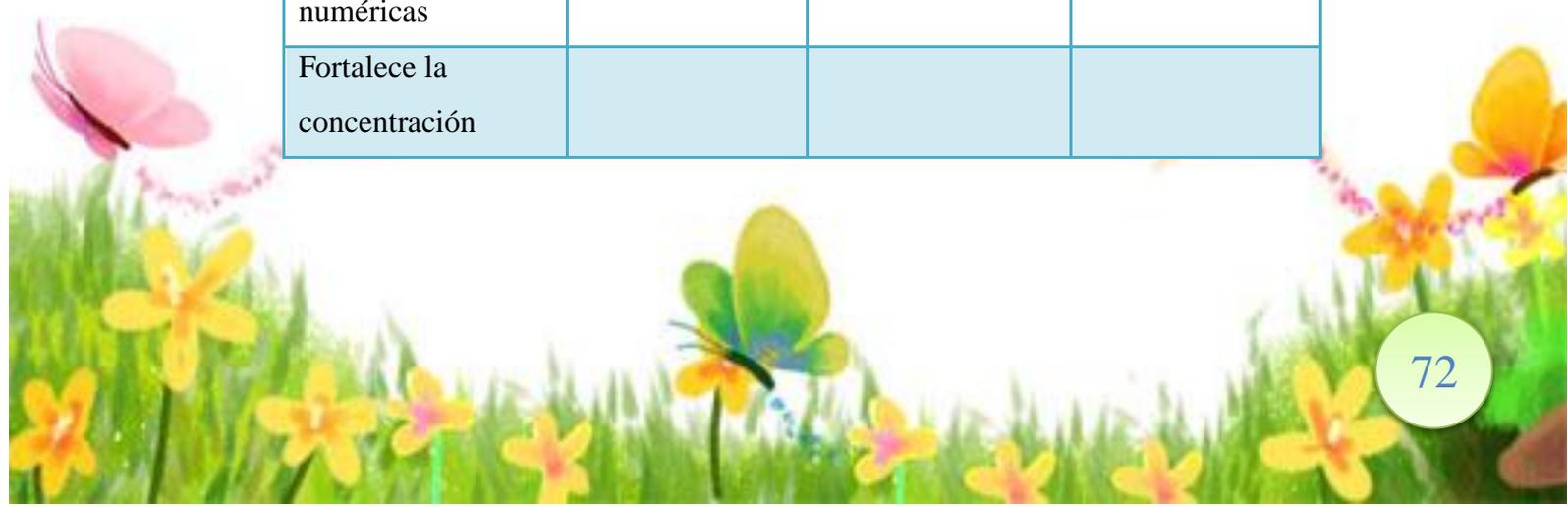
Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Relaciones numéricas			
Fortalece la concentración			





## JUQUEMOS CON LEGOS



Elaborado por: Valeria Paredes

### Objetivos:

- Coordinar los movimientos de las manos.
- Desarrollar la coordinación viso-motora y el equilibrio
- Fortalecer la concentración

### Materiales:

- Legos de muchos colores y tamaños

### Proceso Metodológico:

1. Entregar a los niños y niñas muchos legos .
2. Invitarle a construcción lo que más les guste con los legos
3. Permitir al niño desarrollar su imaginación a través de la construcción con legos.



**FOTOS**



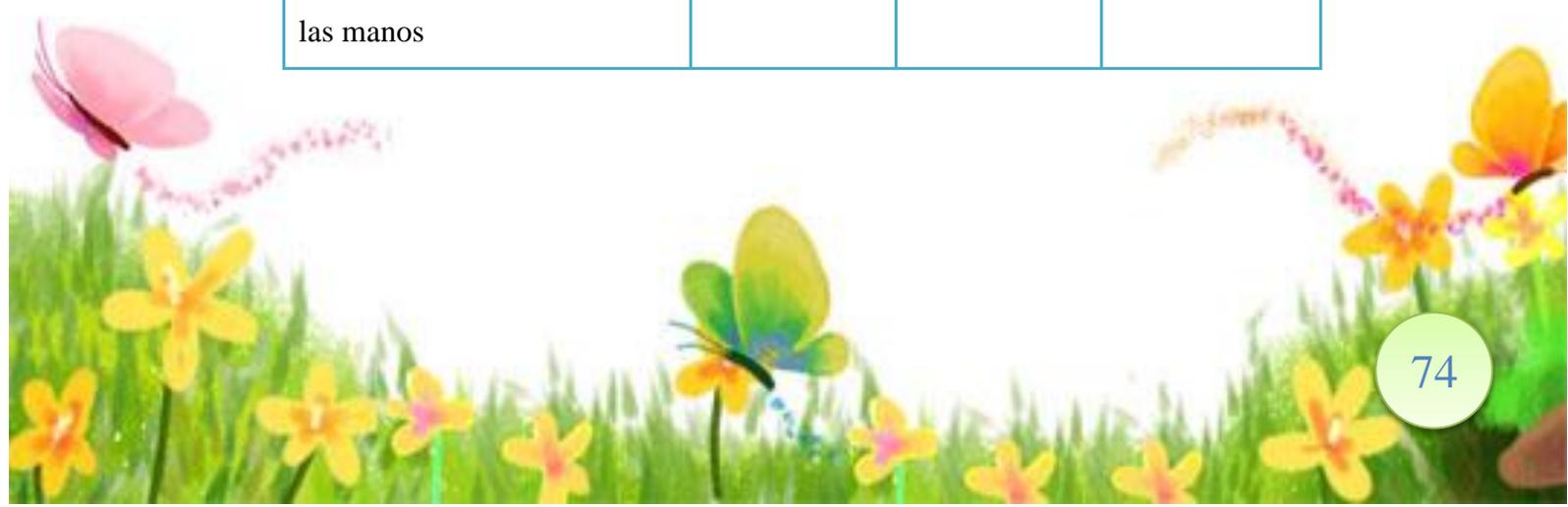
Fuente: CIBV “Maripositas”



Fuente: CIBV “Maripositas”

**EVALUACIÓN:**

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
Coordinación viso-motoras			
Fortalece la concentración			
Coordina el movimiento de las manos			





## **BIBLIOGRAFÍA:**

### **Bibliografía**

CONDEMARIN, M., CHADWICK, M., & MILICIC, N. (2006). *Madurez Escolar*. Madrid: CEPE.

TREJO, O., TECUATL, D., & JIMENEZ, J. (2004). *Educación Creativa, Proyectos Escolares*. España: LEXUS.

JIMENES, C. (2007). *Neuropedagogía, Lúdica y Competencias*. Colombia: Aula Abierta.

DECROLY, O. (2002). *El juego Educativo: Iniciación a la Actividad Intelectual y Motriz*. Madrid: MORATA S.L.

### **WEBGRAFÍA**

<http://ana-motricidadfina.blogspot.com/>

<http://ruthmruiz8039.wordpress.com/2007/11/11/etapas-de-maduracion-en-lectoescritura/>

<http://www.pekegifs.com/menujuegos.htm>

<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>

<http://www.pequejuegos.com>