



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**INSTITUTO DE
POSGRADO E INVESTIGACIÓN**



Guía Psicopedagógica el A-B-C de la Atención y Participación

AUTORA

LIC. MERCY BEATRIZ HUILCA SALTOS

COAUTOR

MSC. JUAN CARLOS MARCILLO

2015



“UNACH”

Guía Psicopedagógica

EL A-B-C DE LA ATENCIÓN Y PARTICIPACIÓN

AUTORA: Mercy Beatriz Huilca Saltos

E-MAIL: mbhs@hotmail.es

TELÉFONOS: 0989774692

COAUTOR: Msc. Juan Carlos Marcillo

E-MAIL: marcillocoellojuancarlos@gmail.com

TELÉFONO: 0992871348

DEPÓSITO LEGAL: (200)

EDITORIAL:

COMITÉ EDITORIAL

Dra. Angélica Urquizo Alcívar Mgs.

Dr.: Eduardo Montalvo Mgs.

Dra.: Irma Granizo Luna Mgs.

Dra.: Mary Alvear Haro Mgs.

PRIMERA EDICIÓN (Junio 2015)

ISBN

Queda prohibida, sin la autorización editores, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio.

IMPRESO EN ECUADOR/ PRINTED IN EQUATOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

GUÍA
PSICOPEDAGÓGICA
EL A-B-C DE LA ATENCIÓN Y
PARTICIPACIÓN



AUTORA

MERCY BEATRIZ HUILCA SALTOS

COAUTOR

MSC. JUAN CARLOS MARCILLO



ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	1
PRESENTACIÓN	3
JUSTIFICACIÓN	4
OBJETIVOS	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Fundamentación Científica	6
Fundamentación Epistemológica	6
Fundamentación Pedagógica	6
Contenido	6
La Motivación	6
Discriminación Visual	8
Comprensión Lectora	10
UNIDAD 1 MOTIVACIÓN NÚMERICA Y JUEGOS	13
Conceptos y características	13
Juego N ^a 1: "El reloj"	14
Juego N ^o 2: "El espejo"	15
Juego N ^o 3: "Los cambios"	16
Juego N ^o 4: "El acumulado"	18
Juego N ^o 5: "La estatua"	19
Motivación Numérica N ^o 1 Encuentra al número 6	20
Motivación Numérica N ^o 2 Descubro y aprendo	22
Motivación Numérica N ^o 3 La figura invertida	24
Motivación Numérica N ^o 4 Palabras escondidas	26
Motivación Numérica N ^o 5 Los cerillos	28
UNIDAD 2 ACTIVIDADES DE DISCRIMINACIÓN VISUAL	30
Conceptos y características	31
Discriminación Visual N ^o 1 Laberinto del queso	33
Discriminación Visual N ^o 2 Laberinto encontrando la pieza perdida	35
Discriminación Visual N ^o 3 Laberinto del corazón	37
Discriminación Visual N ^o 4 Laberinto de la ranita	39





Discriminación Visual N° 5 Laberinto hacia los globos	41
Evaluación general de laberintos	43
Diferencias 1 El parque	44
Diferencias 2 El paisaje	46
Diferencias 3 La planta con vida	47
Diferencias 4 Las figuras	48
Diferencias 5 La copiadora	49
Diferencias 6 El payasito	50
Identificación de Intrusos 1 La calle	51
Identificación de Intrusos 2 Las figuras	52
Identificación de Intrusos 3 Los objetos	53
Identificación de Intrusos 4 Los símbolos perdidos	54
Identificación de Intrusos 5 La letra escondida	55
Identificación de Intrusos 6 El número extraviado	56
UNIDAD 3 LECTURAS COMPRENSIVAS	57
Conceptos y características	58
Lectura comprensiva 1 El honrado leñador	59
Lectura comprensiva 2 El ratoncito Pérez	62
Lectura comprensiva 3 La sabiduría de salomón	65
Lectura comprensiva 4 Fortaleza	68
Lectura comprensiva 5 El gigante egoísta	72
UNIDAD 4 ACTIVIDADES EN GRUPO	75
Concepto y características	76
Actividades N° 1 La doble imagen	76
Actividades N° 2 Rompecabezas El payaso	78
Actividades N° 3 Rompecabezas El paisaje	79
Actividades N° 4 Adivinanzas	81
Actividad N° 5 Video El circo de las mariposas	83
Bibliografía	84
Webgrafía	84



PRESENTACIÓN

La presente Guía Psicopedagógica se realizó con la finalidad de contribuir y cooperar con los docentes y estudiantes de octavo, noveno y décimo grados del Centro de Educación Básica José María Velasco Ibarra, del cantón General Antonio Elizalde, provincia del Guayas, su tema radica en el A-B-C de la Atención y Participación, que mejora el nivel atencional y participativo.

El A-B-C de la Atención y Participación es una Guía Psicopedagógica que mediante ejercicios de motivación, discriminación visual y comprensión lectora, permite a los estudiantes desarrollar capacidades de atención permitiéndoles participar, compartir sus experiencias.

La atención es uno de los entrenamientos fundamentales, mejora la capacidad de retención en los estudiantes facilitando la participación de los mismos.

Con la finalidad de comprender mejor su contenido el manejo de la guía se presenta a continuación como está organizada.

Fundamentación Teórica de la Motivación, Discriminación Visual y Comprensión Lectora detallando para qué lo hacemos, con qué lo hacemos, para qué lo hacemos y como lo hacemos cada ejercicio encaminados a mejorar la atención y participación de los estudiantes y por ende a desarrollar de mejor manera el proceso educativo.



JUSTIFICACIÓN

La razón primordial que justifica el desarrollo de esta guía psicopedagógica es mejorar el proceso educativo ya que en la actualidad es menester proponer nuevos métodos y en tal virtud la realización del presente lineamiento alternativo tiene como propósito, mejorar el nivel de atención y participación de los estudiantes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, en el entendimiento que este proceso es de carácter sistémico y por lo tanto involucra las dimensiones instructiva, desarrolladora y educativa, al interno de las cuales están presentes la motivación, la discriminación visual y la comprensión lectora; es por tanto una instancia en la que el ser humano se involucra como una unidad de estudio en especial de nuestro centro educativo.

Se considera que la presente guía es importante porque en los octavo, noveno y décimos años de educación básica se debe implementar ejercicios de atención y participación como una de las alternativas formativas para lograr un óptimo desarrollo en la iniciación del aprendizaje sin distinción de las áreas de estudio; pretendiendo entregar a las docentes una base teórica y una guía de ejercicios que pueden aplicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.





OBJETIVOS

Objetivo General

Evidenciar que la aplicación de la Guía Psicopedagógica, "El A-B-C de la atención y participación", mejora el nivel atencional y participativo en los estudiantes de octavo, noveno y décimo grados del Centro de Educación Básica, José María Velasco Ibarra.

Objetivos Específicos

- Utilizar ejercicios de motivación que se incrementen en la Guía Psicopedagógica, "El A-B-C de la atención y participación" para mejorar el nivel atencional y participativo en los estudiantes de octavo, noveno y décimo grados del Centro de Educación Básica, José María Velasco Ibarra cantón General Antonio Elizalde, provincia del Guayas, durante el periodo 2013 – 2014
- Aplicar ejercicios de discriminación visual contemplados en la Guía psicopedagógica, "El A-B-C de la atención y participación" para mejorar el nivel atencional y participativo en los estudiantes de octavo, noveno y décimo grados del Centro de Educación Básica, José María Velasco Ibarra cantón General Antonio Elizalde, provincia del Guayas, durante el periodo 2013 – 2014
- Emplear ejercicios de comprensión lectora descritos en la Guía Psicopedagógica, "El A-B-C de la atención y participación" para mejorar el nivel atencional y participativo en los estudiantes de octavo, noveno y décimo grados del Centro de Educación Básica, José María Velasco Ibarra cantón General Antonio Elizalde, provincia del Guayas, durante el periodo 2013 – 2014





FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Para construir el conocimiento, el estudiante debe realizar un proceso de desarrollo, de maduración y aprendizaje. Para que el aprendizaje se lleve a cabo satisfactoriamente será preciso que todos los factores motrices, psicológicos y afectivos que intervienen en dicho aprendizaje hayan alcanzado una madurez adecuada” (Piaget, 1979)

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

El enfoque pedagógico de esta guía es dirigir la atención o el interés de un asunto o problema desde unos supuestos previos para tratar de resolverlo acertadamente, por lo cual la maestra lo expone con claridad, esto sirve para educar o enseñar, sobre el punto específico a tratar. (Asencio, 1986)

CONTENIDO

LA MOTIVACIÓN

La motivación es la acción y efecto de motivar, es el motivo o la razón que provoca la realización o la omisión de una acción.

Según propone Xóchitl de la Peña, veremos que existen dos clases de motivación: intrínseca y extrínseca: La primera se refiere a la satisfacción personal que representa enfrentar con éxito la tarea misma. La segunda depende de lo que digan o hagan los demás acerca de la actuación del alumno, o de lo que él obtenga tangiblemente de su aprendizaje.

Estas dos se mezclan continuamente y, a veces, resulta imposible separarlas, ya que la autoestima juega un papel muy importante.





Pero el hecho de comprender los tipos de motivación que existen, no soluciona su ausencia. ¿Qué puede hacer un maestro, en su trabajo concreto dentro del aula, para que sus alumnos y alumnas sientan verdaderos deseos de aprender? El mencionado autor nos dice lo siguiente: “la motivación debe darse antes, durante y al final de la construcción del aprendizaje”. (Xóchitl, 2006)

❖ **¿Por qué lo hacemos?**

La motivación dentro del salón de clases es muy importante, ya que es un proceso por lo que se origina una atención y participación de los estudiantes de acuerdo a las actividades dadas en los diferentes.

❖ **¿Con qué lo hacemos?**

Con juegos Dinámicos
Motivaciones Numéricas

❖ **¿Para qué lo hacemos?**

Este tipo de juegos permite desarrollar la capacidad de atención, concentración y la participación de los estudiantes. Las motivaciones numéricas permiten desarrollar la capacidad de calcular numéricamente, con una atención activa y los estudiantes participaran activamente.

❖ **¿Cómo lo hacemos?**

La maestra o maestro toma en cuenta el número de estudiantes para realizar el juego, da las indicaciones respectivas.

Los estudiantes deben estar muy atentos para realizar las actividades expuestas por la maestra/o, así los estudiantes participan de una manera adecuada.





DISCRIMINACIÓN VISUAL

La discriminación visual es una habilidad viso –perceptiva que nos permite diferenciar y seleccionar estímulos visuales. (Cornago, 2010)

Es la interpretación de los estímulos externos visuales relacionados con el previo conocimiento y el estado emocional del individuo. Capacidad de interpretar la información y el entorno de los efectos de la luz que llega al ojo (visión).

La discriminación visual es el proceso activo en el cual el cerebro transforma la capacidad lumínica captada por el ojo en una recreación de la realidad externa. La discriminación visual incide en el desarrollo espacial y psicomotor. Supone analizar objetos, distinguir componentes fundamentales, comprender la relación entre elementos y la posibilidad de llevar a cabo la integración del conjunto de informaciones en un todo que tenga significado para el sujeto. La percepción visual es un proceso decisivo que se relaciona más con la capacidad de aprendizaje del niño que con su condición visual.

¿Para qué lo hacemos?

Los ejercicios de discriminación visual facilitan a los estudiantes poder visualizar la figura permitiéndoles poner mucha atención la cual les mejora la participación.

¿Con qué lo hacemos?

Con laberintos

Con laberintos en esta actividad influye habilidades atencionales en la que el estudiante discrimina cual es el itinerario y participativas.





Con Diferencias

Encontrar las diferencias es el análisis de dos dibujos aparentemente iguales exige a los estudiantes una capacidad de atención y participación en análisis y observación.

Con identificación de Intrusos

Son ejercicios en lo que los estudiantes deben reconocer entre un conjunto de figuras cual es la que no debería estar y decir el porqué. La silueta del intruso va a configurar el nivel de dificultad del ejercicio.

¿Cómo lo hacemos?

Los laberintos para todo ello se sugieren:

- Visión general/ global de la tarea.
- Inicio de la misma verbalizando la trayectoria. Por ejemplo: "van bien", "así", "con cuidado", "ahora a la izquierda".
- En los casos de dificultad es aconsejable el apoyo del seguimiento de la dirección con el dedo o con el lápiz y, una vez identificada la "ruta" correcta, trazar con rotulador el camino de la trayectoria localizada. Estas actividades suponen, a su vez, un esfuerzo de orientación espacial por parte del estudiante, de situación constante en las coordenadas arriba-abajo y derecha-izquierda.

Las diferencias

- La maestra da las explicaciones a los estudiantes.
- El estudiante observa detenidamente la primera imagen, luego observa la segunda imagen.
- Compara las imágenes y va encontrando las diferencias.





Los Intrusos

Los estudiantes observan de izquierda a derecha de arriba hacia abajo las imágenes, para identificar la figura que no corresponde.

COMPRESION LECTORA

La lectura consiste en entender o interpretar un texto, en transformar las grafías de las palabras y signos de puntuación en significado. En definitiva, leer equivale a entender o descubrir en el texto lo que su autor quiere comunicar; es el resultado de la interacción entre los esquemas de conocimiento de que dispone el lector y el texto. (Garelli, 1973)

La comprensión tal se concibe actualmente como un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto (Anderson y Pearson, 1984).

La comprensión a la que el lector llega durante la lectura se deriva de sus experiencias acumuladas, experiencias que entran en juego a medida que decodifica las palabras, frases, párrafos e ideas del autor. La interacción entre el lector y el texto es el fundamento de la comprensión. En este proceso de comprender, el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente; este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es, el proceso de la comprensión. Mencionar que uno ha comprendido un texto, equivale a afirmar que ha encontrado un cobijo mental, un hogar, para la información contenida en el texto, o bien que ha transformado un hogar mental previamente configurado para acomodarlo a la nueva información.

La comprensión lectora es el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen: es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto. Sin importar la longitud o brevedad del párrafo, el proceso se da siempre de la misma forma.





En definitiva, leer, más que un simple acto mecánico de descifrado de signos gráficos, es por encima de todo un acto de razonamiento, ya que de lo que se trata es de saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporcionen el texto y los conocimientos del lector, y, a la vez, iniciar otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación de tal forma que se puedan detectar las posibles incomprensiones producidas durante la lectura.

¿Para qué lo hacemos?

La comprensión lectora desarrolla la capacidad de atender mediante la lectura, el estudiante esté muy atento para luego el conocimiento adquirido ser evaluado mediante preguntas de acuerdo a la lectura.

¿Con qué lo hacemos?

Con lecturas de cuentos, narraciones, fabulas.

¿Cómo lo hacemos?

Antes de leer

La maestra realiza los conocimientos previos mediante la técnica de lluvia de ideas.

Mediante la lectura

La maestra les pide a sus estudiantes realizar la lectura del título.

Luego leerá cada estudiante un párrafo.

Si es necesario se volverá a releer.

Después de la lectura

La maestra realiza preguntas sobre la lectura.

Los estudiantes participan de acuerdo a las respuestas.





UNIDAD N° 1

MOTIVACIÓN CON

JUEGOS DINÁMICOS

MOTIVACIONES

NUMÉRICAS





La Motivación

Concepto.- La motivación es la acción y efecto de motivar, es el motivo o la razón que provoca la realización o la omisión de una acción.

Juegos Dinámicos

Concepto.- Los juegos dinámicos es una motivación con mucho movimiento para desarrollar la atención y participación para los estudiantes

Características

- Estimula la participación activa
- Desarrolla la atención mediante la aplicación del juego
Despertar el desarrollo de un aprendizaje significativo y favorecer la socialización.
- Motiva al estudiante a desenvolverse en el aula

Motivaciones Numéricas

Concepto.- Las motivaciones numéricas inducen al manejo de números, solución rápida, en la cual el objetivo principal es el cálculo matemático.

La atención es preferente por los problemas de tipo numérico son el componente principal es desarrollar la atención y participación de los estudiantes.

Características

- Atención a la solución del problema.
- Soluciona problemas lógicos
- Desarrollo de aptitudes mentales a través de la atención.
- Capacidad de razonamiento





Ejercicios de Motivación

Juego N^a 1: "El reloj"

Objetivo: Promover la participación activa de los estudiantes mediante el juego el reloj para mejorar la atención en sus acciones

Recursos

Tiempo: 15 minutos

Estudiantes

Patio

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

El juego comienza dando las instrucciones la maestra

Escuchar con atención las indicaciones del juego.

1. La maestra dice a los estudiantes que formen grupos de 12.
2. Luego los grupos formados colocarse en forma de un círculo, sentarse, cada uno representa con un número la hora del reloj.
3. La maestra les indica una determinada hora, ejemplo 12:30, los dos números que tienen los estudiantes, se deben intercambiar rápidamente los puestos.

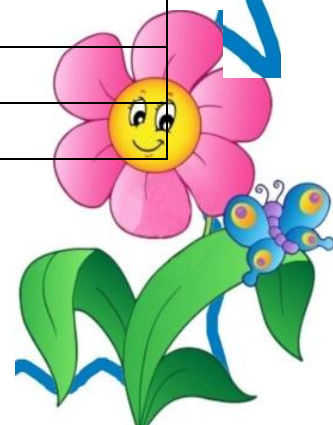
Variantes

Tras la indicación, los estudiantes implicados solo se pondrán de pie.

Cuando la maestra marque dos números iguales, todos deberán cambiar de posición.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Se motivaron fácilmente durante el juego			
Participaron activamente al jugar			
Puso atención durante el juego			





Juego N° 2: "El espejo"

Objetivo: Captar la atención de los estudiantes mediante la participación constante durante el juego.

Materiales

Estudiantes

Aula

Tiempo: 10 a 15 minutos

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

La maestra de las indicaciones respectivas a los estudiantes

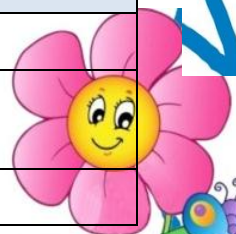
1. Decir a los estudiantes que se organicen por parejas.
2. Luego se distribuyen por el espacio.
3. La maestra les designa a un estudiante que será el 1 y otro será el 2.
4. Luego les indicará al estudiante número 1 que debe hacer diferentes gestos el estudiante número 2 tiene que imitar al otro.
5. Esa imitación será de todos los gestos que haga el compañero.

Variantes

La maestra irá cambiando el imitador y el imitado, también puede realizar penitencias a las parejas que se equivoquen.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
La motivación fue constante en el juego			
Captaron con atención las indicaciones durante el juego.			
La participación fue activa al realizar el juego			





Juego N° 3: "Los cambios"

Objetivo: Desarrollar la capacidad de atención y concentración de los estudiantes durante toda la actividad del juego.

Materiales

Tiempo: 15 a 20 minutos

Estudiantes

Aula

Esfero

Lápiz

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

La maestra de las indicaciones.

1. La maestra solicita a los estudiantes distribuirse en parejas.
2. Los estudiantes se colocan uno frente al otro.
3. Los estudiantes se pondrán de acuerdo quien hará primero de observador, uno de ellos se fijará en el otro, recordando todos sus detalles (vestimenta, accesorios, gestos).
4. La maestra solicita al estudiante que esta de observador le mire muy detenidamente durante un minuto y luego se dé la vuelta.
5. El observador se dará la vuelta y el observado realizará un cambio en su aspecto durante 1 minuto.
6. Luego el observador tendrá que acertar cuál ha sido ese cambio, si aciertan ganan y si no la maestra solicitará una penitencia





Variantes

- Aumentar el número de cambios.
- Reducir el tiempo de observación.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Realizaron el juego participativamente			
Desarrolla la atención durante el juego			
Durante el juego participan activamente			





Juego N° 4: "El acumulado"

Objetivo: Mirar con atención las acciones que realizan los compañeros para ejecutarlas consecutivamente.

Materiales

Estudiantes

Aula

Tiempo: 15 a 20 minutos

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

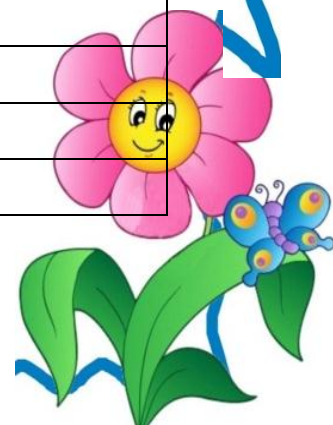
1. La maestra solicita a los estudiantes formarse en fila.
2. Luego realizar un desplazamiento por el aula.
3. El primer estudiante realizará una acción, el siguiente estudiantes realiza la acción que hizo su primer compañero más la acción de él, el siguiente realizará la primera, más la segunda y una tercera que él añadirá; así sucesivamente, hasta terminar los estudiantes.
4. El estudiante que se olvide la acción se hará una penitencia
5. Esto se hará de 2 a tres veces

Variante

Se puede realizar de forma competitiva.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Hicieron todas las acciones			
Participaron activamente durante el juego			
Ejecutaron las acciones del juego			
Desarrollaron su atención en el juego			





Juego N° 5: "La estatua"

Objetivo: Mantener la atención a las indicaciones que realiza la maestra para ejecutar correctamente el juego.

Materiales

Estudiantes

Patio

Tiempo: 10 a 15 minutos

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

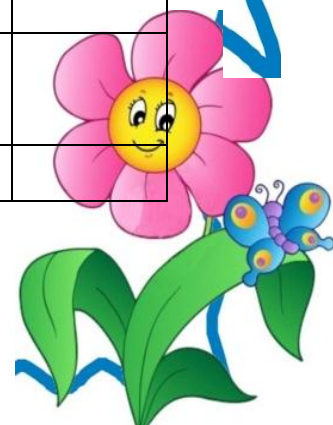
1. La maestra solicita a los estudiantes salir al patio.
2. En el patio la maestra delimitara una zona donde se ubicara ella de espaldas.
3. Los Estudiantes partirán de un mismo lugar y tendrán que alcanzar la zona donde está la maestra, todos podrán correr siempre y cuando la maestra no los vea.
4. La maestra estará de espaldas, cuando ella regrese a ver a los estudiantes, ellos quedarán como **estatuas** durante un minuto.
5. La maestra realizara varios gestos a ver si los estudiantes logran moverse.
6. Si los estudiantes no soportan estar en estatuas ellos perderán e irán saliendo.

Variante

Se puede realizar de forma competitiva.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Se motivaron y participaron durante el juego			
Lograron la atención y de quedarse estatuas ante la acción de la maestra			
Crearon un ambiente activo y participativo			



Motivación Numérica N° 1

Encuentra al número 6



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Concentrar la atención en la tabla y usar la imaginación ubicando los números para encontrar la respuesta

Materiales

Tiempo: 5ª 10 minutos

Estudiantes

Hojas

Lápiz

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes





Proceso

La Maestra les da las indicaciones.

- 1.- En el siguiente cuadro ubique en cada casilla una de las cifras: 1 – 2 – 3.
- 2.- La condición es que sumados de derecha a izquierda, de arriba hacia abajo, o viceversa, o en forma diagonal dé como resultado (6)
- 3.- Los números pueden repetirse.
- 4.- El estudiante que termine ganara

1	3	2
3	2	1
2	1	3

Fuente: Libro de Motivación y Aprendizaje

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Se motivaron durante el juego numérico			
Fue creativo para descubrir los números			
Participaron activamente			
Concentraron su atención al momento de resolver la tabla numérica.			





Motivación Numérica N°2

Descubro y Aprendo



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Resolver la tabla colocando los números del 1 al 9 indistintamente para que sume 15 por todos los lados y desarrollar su atención

Materiales

Tiempo: 5a 10 minutos

Estudiantes

Hojas

Lápiz

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes





Proceso

La maestra da la respectiva indicación

1.- Colocar los números del 1 al 9 en los siguientes casilleros, con la condición de que sumados horizontal, vertical y diagonal den un total de 15, sin repetirse.

Fuente: Libro de Motivación y Aprendizaje

Evaluación:

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Desarrollaron la atención al resolver la tabla			
Realizaron en el tiempo determinado			
Se motivaron y participaron durante el juego			
Centraron la atención al momento de desarrollar el juego			



Motivación Numérica N°3

La figura invertida



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Prestar atención a la figura y realizar los movimientos para que se invierta y mantenga la misma forma

Materiales

Tiempo: 5a 10 minutos

Estudiantes

Hojas

Lápiz

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

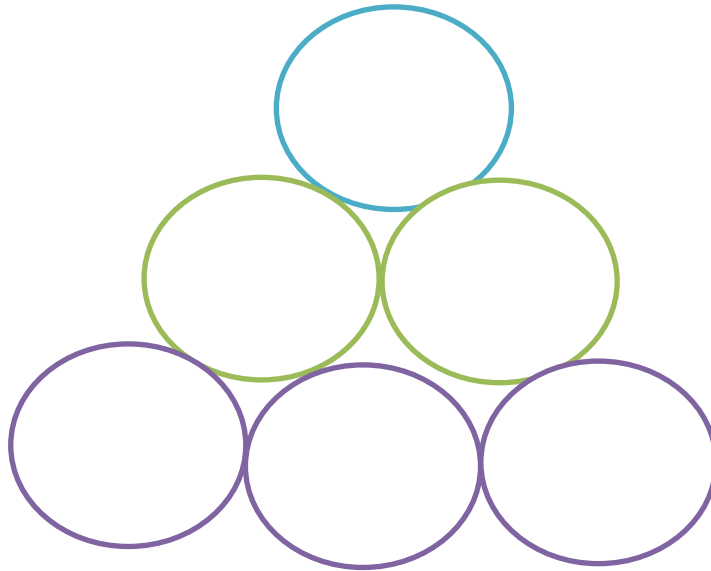




Proceso

La maestra da las indicaciones respectivas.

- 1.- Observar detenidamente la figura.
- 2.- Con dos movimientos invierta la siguiente figura, es decir que tenga la punta hacia abajo.



Fuente: Libro de Motivación y Aprendizaje

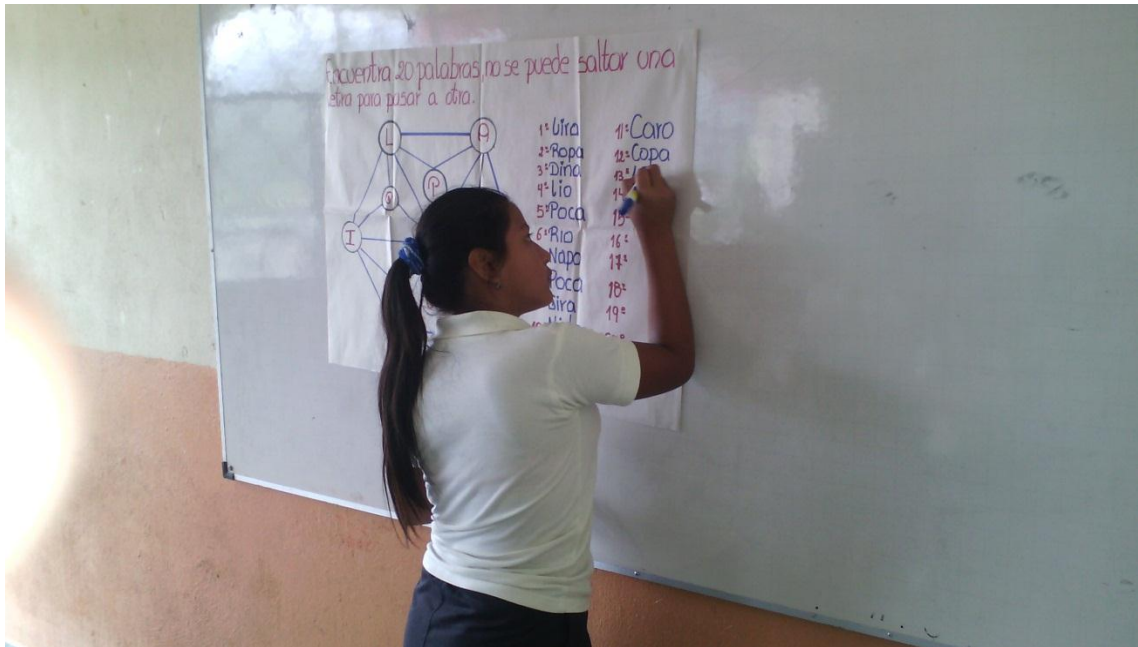
Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Presta atención y realiza los movimientos correctos			
Realizaron en el tiempo determinado			
Participaron durante el juego			



Motivación Numérica N°4

Palabras escondidas



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Poner atención a la figura y encontrar las 20 palabras que se encuentra indistintamente, participar con sus compañeros.

Materiales

Tiempo: 5^a 10 minutos

Estudiantes

Hojas

Lápiz

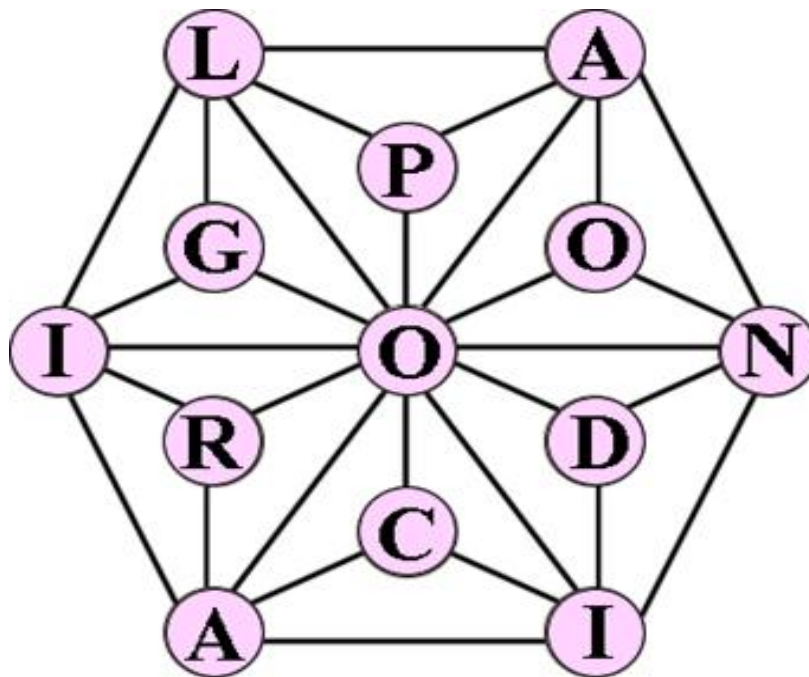
Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes



Proceso

La maestra dará las indicaciones

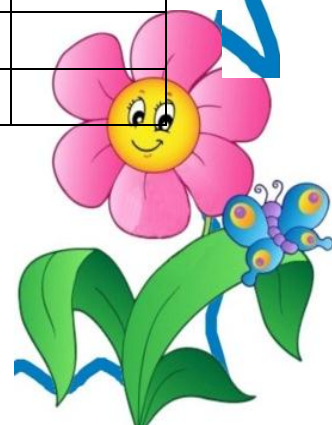
- 1.- Observar detenidamente
- 2.- Busque 20 palabras en la siguiente figura
- 3.- No se puede saltar una letra para pasar a otra.
- 4.- Se puede repetir una letra en una misma palabra, pero no en forma inmediata



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=acertijos+27atemáticos>

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Presto atención y encuentra las palabras escondidas			
Estaban motivados			
Participa activamente en la actividad			





Motivación Numérica N°5

Los cerillos



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Poner atención y retirar 5 cerillos para formar 3 cuadrados solamente, participar en grupo

Materiales

Tiempo: 5a 10 minutos

Estudiantes

Hojas

Lápiz

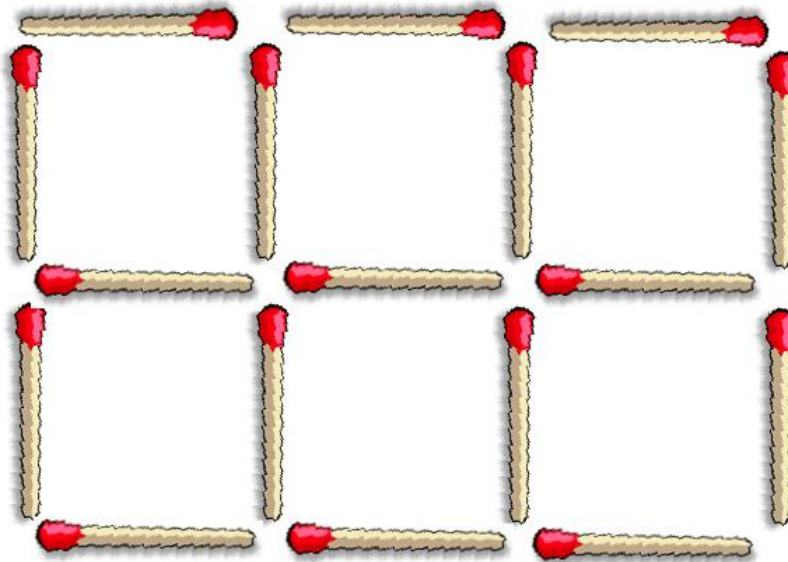
Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes



Proceso

La maestra da las indicaciones

- 1.- Observar detenidamente
- 2.- En esta imagen hay 6 cuadrados formados por unas cerillas. ¿Cómo podríamos dejar 3 cuadrados con solo quitar 5 cerillas?



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=acertijos+matematicos>

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Puso atención y participó en la actividad numérica			
Logró terminar en el tiempo determinado			
Estaba motivado al momento de resolver y trabajar en grupo			





UNIDAD N° 2

ACTIVIDADES DE
DISCRIMINACIÓN VISUAL

LABERINTOS

DIFERENCIAS

INTRUSOS





DISCRIMINACIÓN VISUAL

Concepto.- Es la capacidad que posee para discriminar o diferenciar por medio de la observación

El laberinto

Concepto.- Es un gráfico formado de líneas desde un origen situado en el exterior de un laberinto a un destino.

Por medio de los ejercicios de discriminación visual con laberintos permite en los estudiantes desarrollar su atención y participación activa.

Características

- Capacidad de discriminación en el espacio gráfico, constancia.
- Concentración para encontrar la solución
- Atención en la líneas o caminos dentro del laberintos
- Diferenciar y apreciar las dificultades del laberinto

Diferencias

Concepto.- Son imágenes iguales pero con diferentes aspectos que permite encontrar las diferencias.

Características

- Centraliza la atención en la imagen
- Desarrollar la capacidad de concentración y razonamiento
- Participación activa
- Discriminar la imagen mediante la observación





Los Intrusos

Concepto.- Los intrusos son gráficos diferentes que se encuentran dentro de un gráfico de una determinada escena

Características

- Utilización de la vista para determinar los intrusos
- Atención a la imagen diferente dentro de discriminación visual
- Desarrollo del razonamiento
- Capacidad de participación activa en la actividad
- Llevar al estudiante actuar de forma creativa.





Discriminación Visual N° 1

Laberinto del queso



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Discriminar con atención el laberinto y ayuda al ratoncito a llegar a su queso

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

Colores

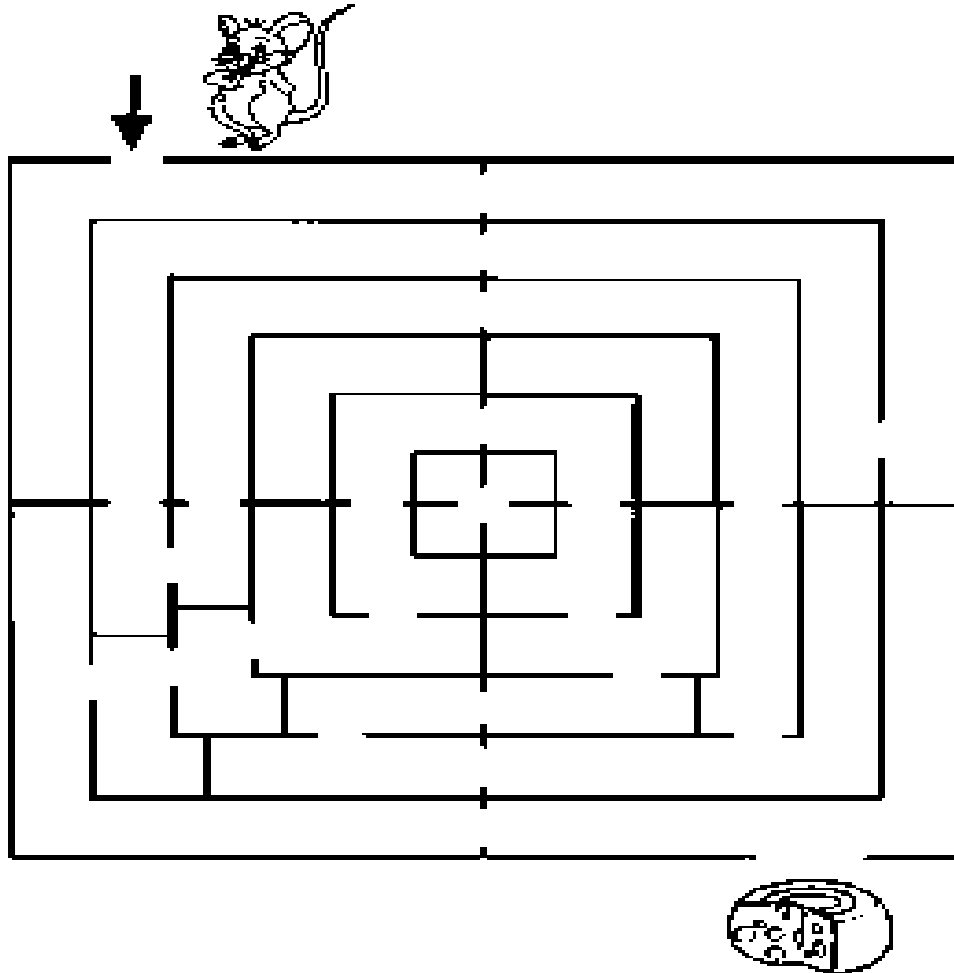
Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes





Proceso

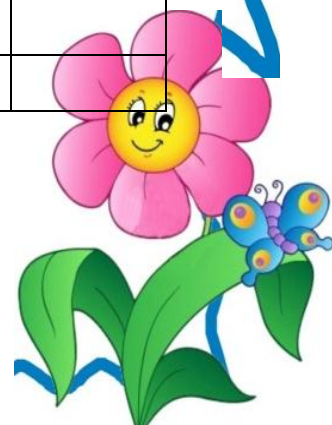
1. Observe detenidamente
2. Encontrar el camino del ratoncito para que llegue a su queso
3. Señale con el color rojo el camino encontrado



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=juegos+laberintos+para+adolescentes>

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Discrimina con atención al realizar el laberinto			
Participa activamente en la actividad			





Discriminación Visual N° 2

Laberinto encontrando la pieza perdida



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Mirar con atención el laberinto y colaborar al ciclista para que llegue a la pieza de la bicicleta

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

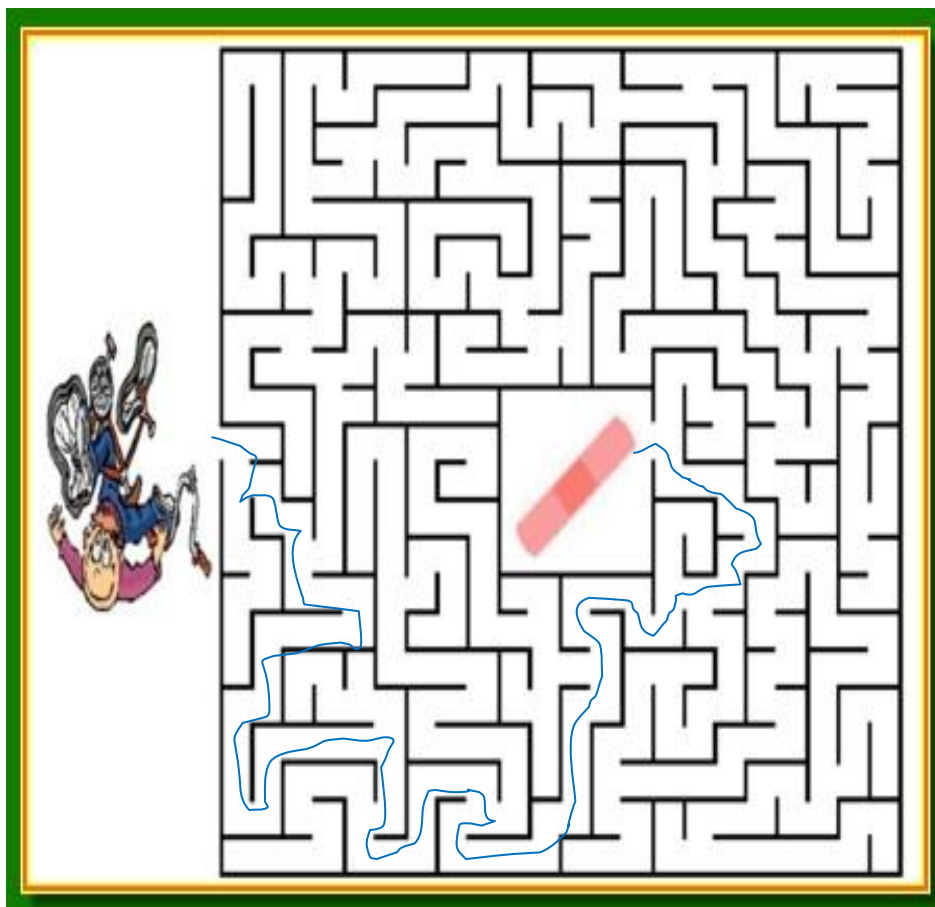




Proceso

1. Observe detenidamente
2. Encontrar el camino para llegar a la meta
3. Señale con el color azul el camino encontrado

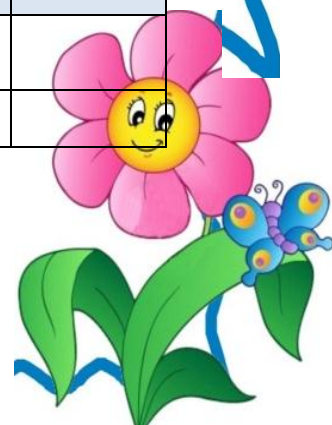
-Observa detenidamente, encuentre y señala el camino para llegar al pieza de la bicicleta



Fuente: <http://www.publijuegos.com/laberintos/bicicleta.html>

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Mira con atención el laberinto y descubre el camino de llegada.			
Participa activamente en la resolución			





Discriminación Visual N° 3

Laberinto del corazón



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Observar detenidamente el laberinto y ayudar al gato a llegar al buzón para desarrollar la atención.

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes



Proceso

1. Observe detenidamente
2. Encontrar el camino para llegada del gatito hacia el buzón
3. Señale con el color verde el camino encontrado

-Señala el camino de llegada del gatito hacia el buzón



Fuente: <http://www.publijuegos.com/laberintos/bicicleta.html>

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Observa detenidamente el laberinto y desarrolla su atención			
Participa Activamente en la ejecución			





Discriminación Visual N° 4

Laberinto de la ranita



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Prestar atención al laberinto, encontrar el camino para llegar al alimento de la ranita.

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

Colores

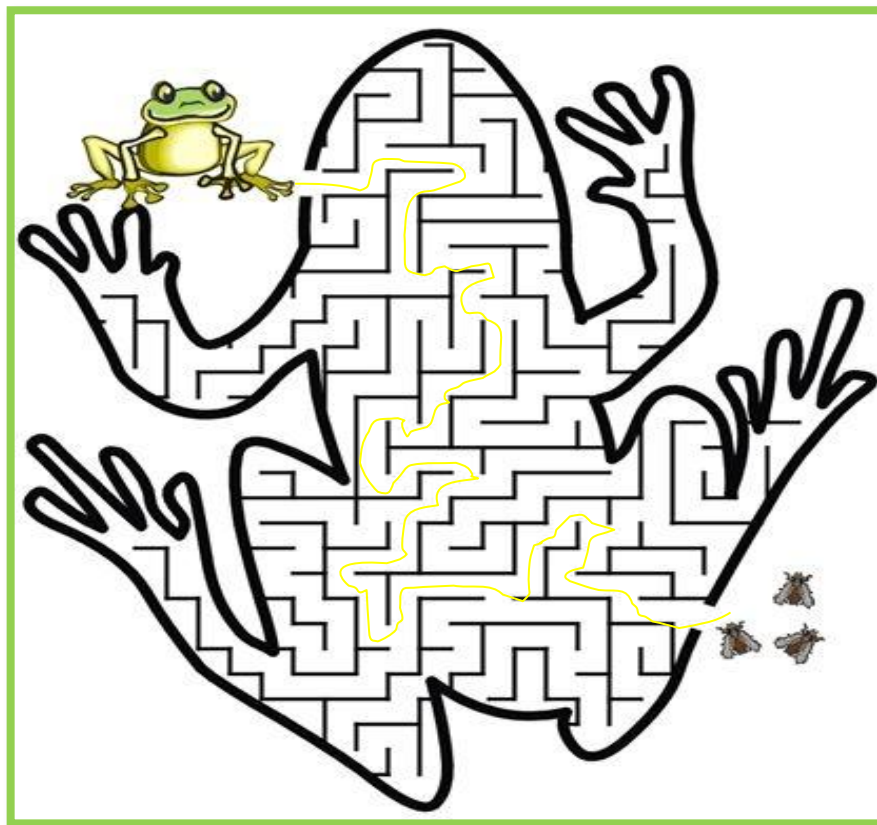
Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes





Proceso

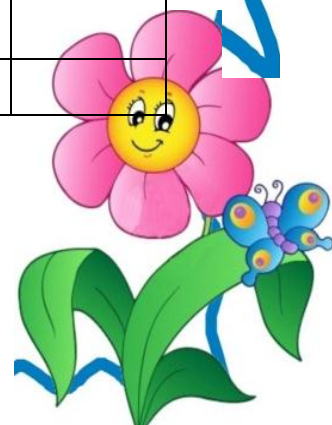
1. Observe detenidamente
 2. Encontrar el camino para llegar hacia las moscas
 3. Señale con el color amarillo el camino encontrado
- Al sapito Ramón ayúdale a encontrar el camino para llegar a las moscas.



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=juegos+laberintos+para+adolescentes>)

Evaluación

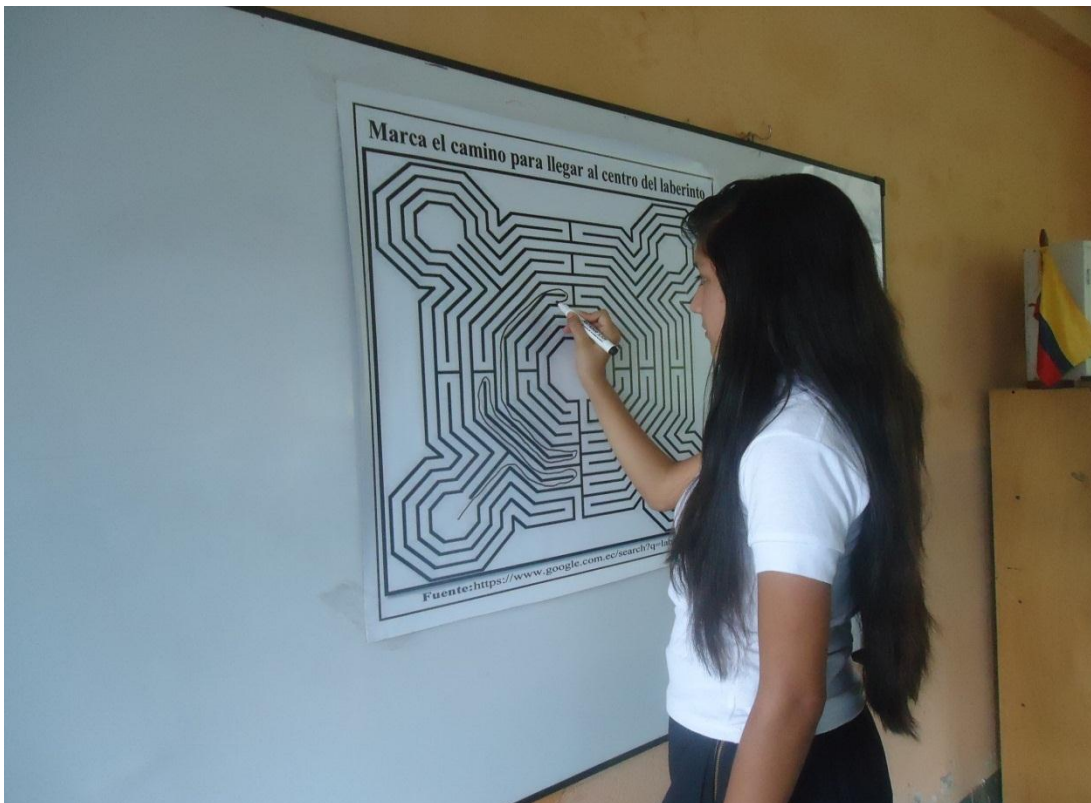
Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Presta atención al realizar el laberinto y encontrar la solución			
Participa activamente para dar solución			





Discriminación Visual N° 5

Laberinto hacia los globos



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Participar activamente y centrar su atención al buscar el camino para llegar los globos

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes



Proceso

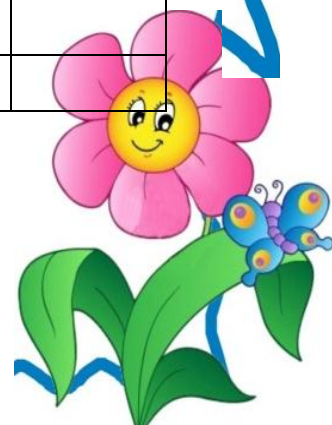
1. Observe detenidamente
2. Encontrar el camino para llegar hacia los globos
3. Señale con el color naranja el camino encontrado



Fuente: (<http://www.publijuegos.com/laberintos/bicicleta.html>)

Evaluación

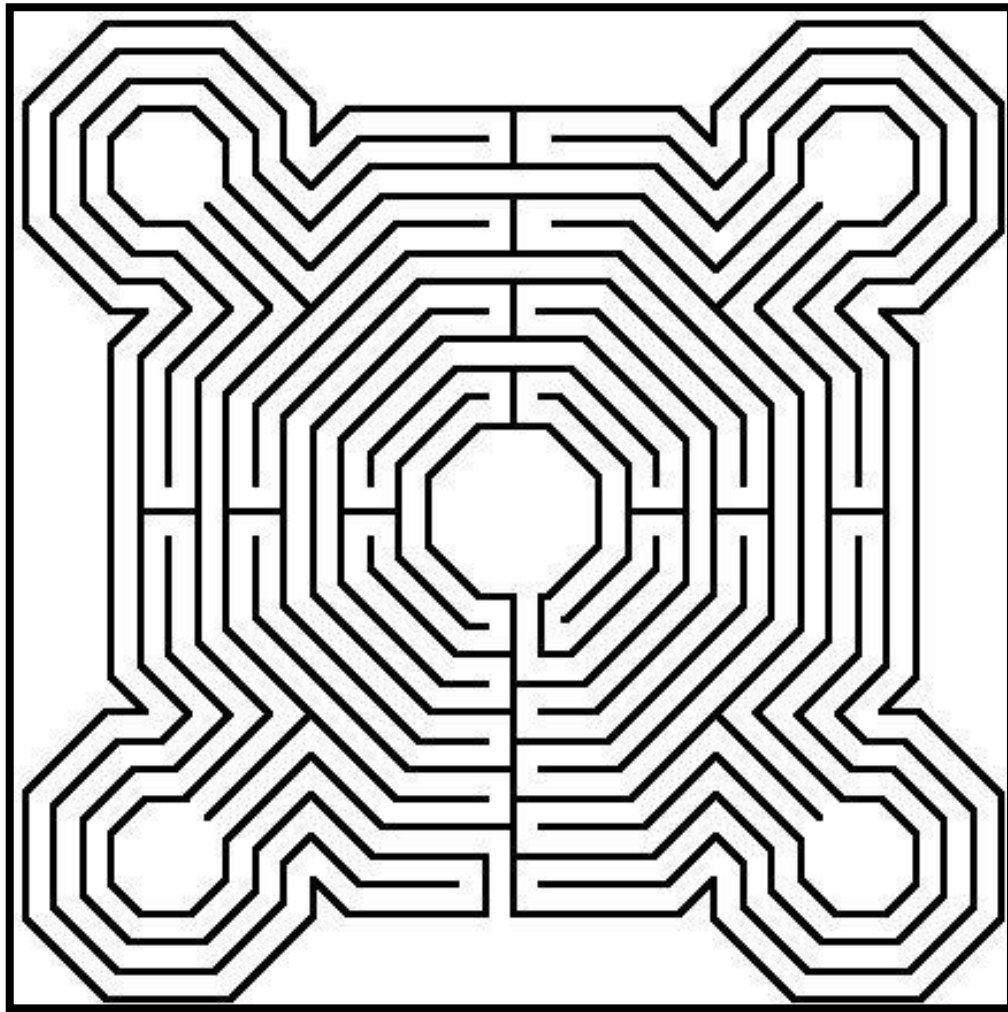
Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Es activo y centra la atención al realizar el laberinto.			
Participa activamente en la solución			





Evaluación general de la berintos

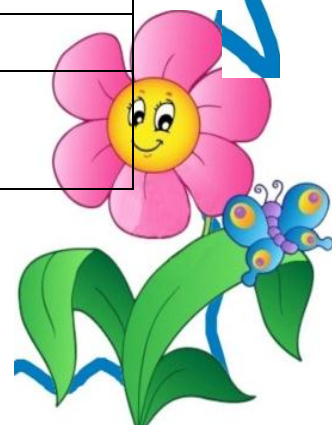
Marca el camino de color amarillo para llegar al centro del laberinto



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=laberinto>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Está atento con el ejercicio			
Se concentra para lograr el objetivo			
Centra su atención en el ejercicio			
Es participativo al momento de en realizar la actividad de laberintos			

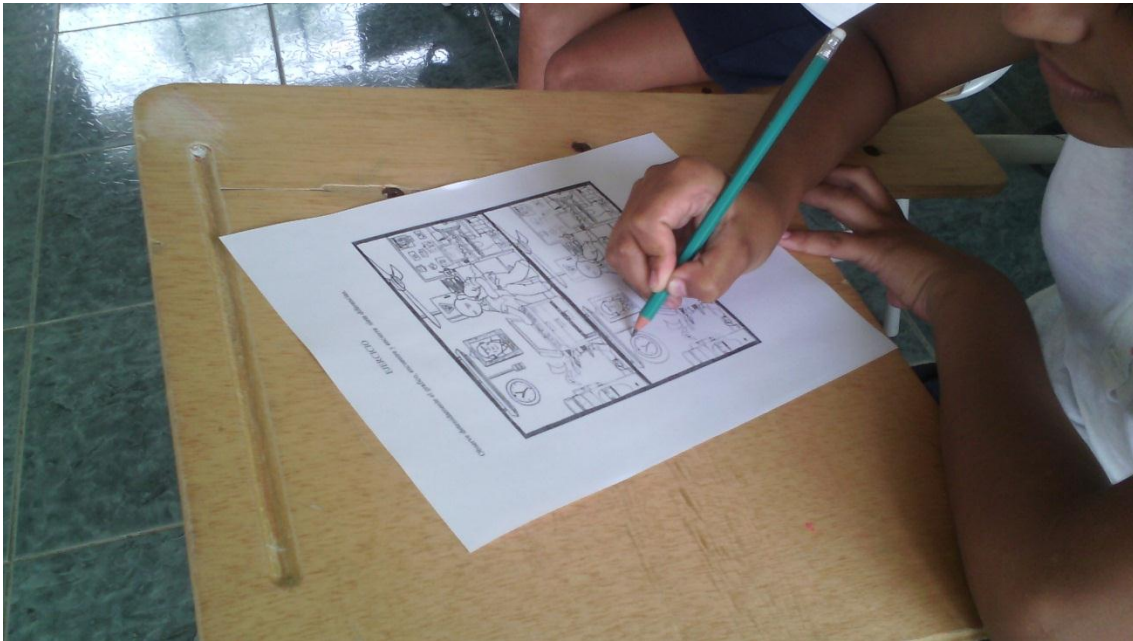




Discriminación Visual N° 6

Diferencias 1

El Parque



Fuente: Aplicación de actividades de la Guía

Objetivo: Encontrar las diferencias mediante la observación de imágenes para el desarrollo de la atención.

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes



Proceso

- Observe detenidamente y encuentre siete diferencias del siguiente gráfico.
- Encierre las diferencias encontradas



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios+de+buscar+las+diferencias+para+adolescentes>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Encuentra las diferencias y el desarrolla la atención			
Participa activamente al realizar el ejercicio			



Diferencias 2

El paisaje

Objetivo: Localizar las diferencias del paisaje por medio de la atención en las imágenes.

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

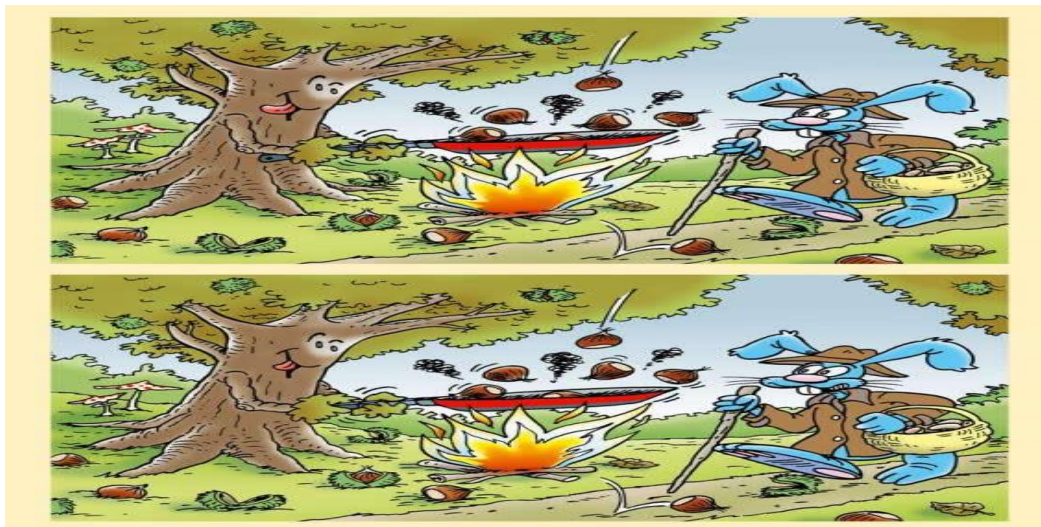
Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

-Observe detenidamente y encuentre 15 diferencias del siguiente gráfico.

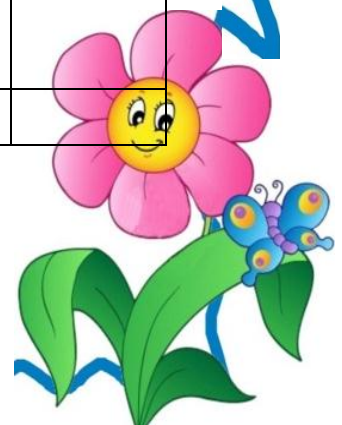
- Encierre las diferencias encontradas



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios+de+buscar+las+diferencias+para+adolescentes>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Localiza las diferencias de la imagen para el desarrollo de la atención			
Localizo las diferencias sin dificultad			





Diferencias 3

La planta con vida

Objetivo: Prestar atención en las imágenes y encontrar las diferencias para el desarrollo de la atención

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

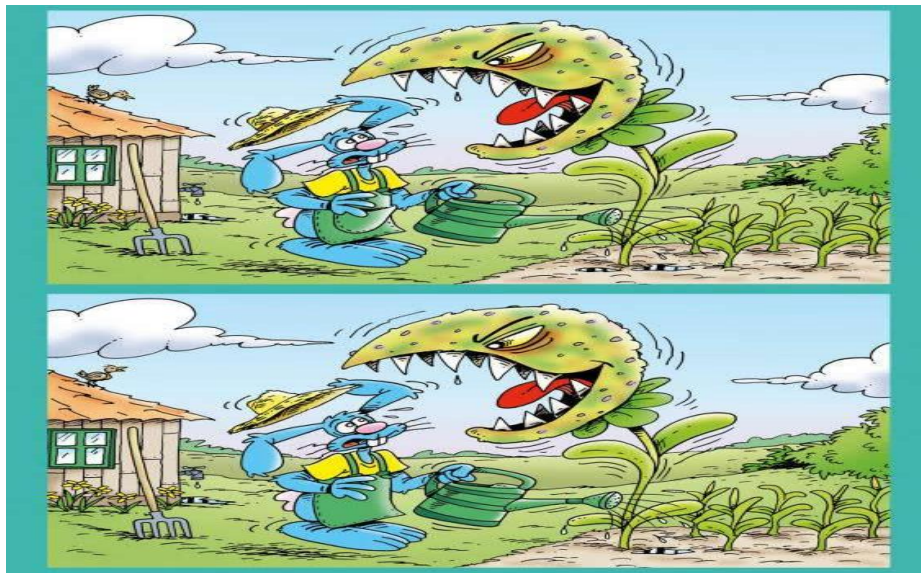
Hojas

Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

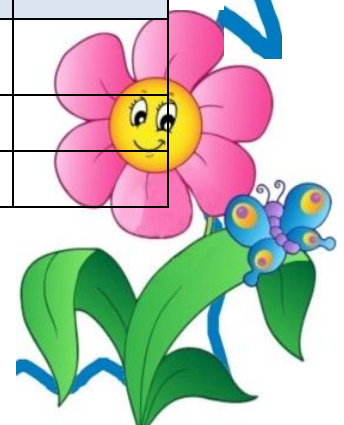
- Observe detenidamente y encuentre las diferencias del siguiente gráfico.
- Señala con una x las diferencias encontradas.



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios+de+buscar+las+diferencias+para+adolescentes>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Presta atención en las diferencias de la imágenes			
Participa dinámicamente al realizar la actividad			
Encuentra con facilidad las diferencias			





Diferencias 4

Las figuras

Objetivo: Identificar las diferentes figuras en las imágenes para desarrollar atención.

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

Hojas

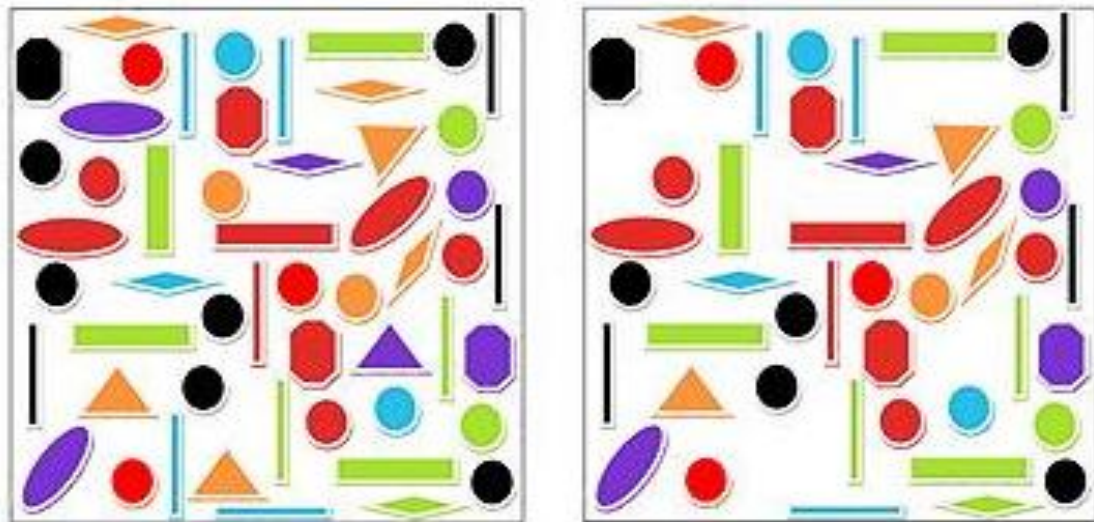
Lápiz

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

-Observe detenidamente

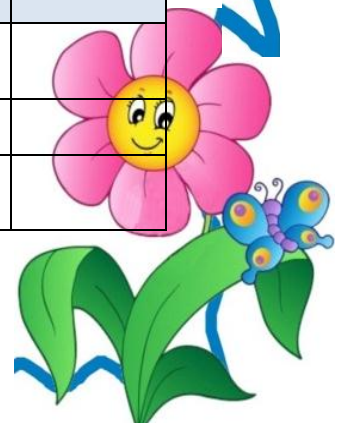
-Indique las figuras o figura que falta en el lado derecho



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Identifica las diferencias en las figuras presentadas			
Participa al realizar la actividad			
Encuentra con facilidad las diferencias de la actividad			



Diferencias 5

La copiadora

Objetivo: Encontrar las 7 diferencias de la imagen presentada para desarrollar la atención

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Estudiantes

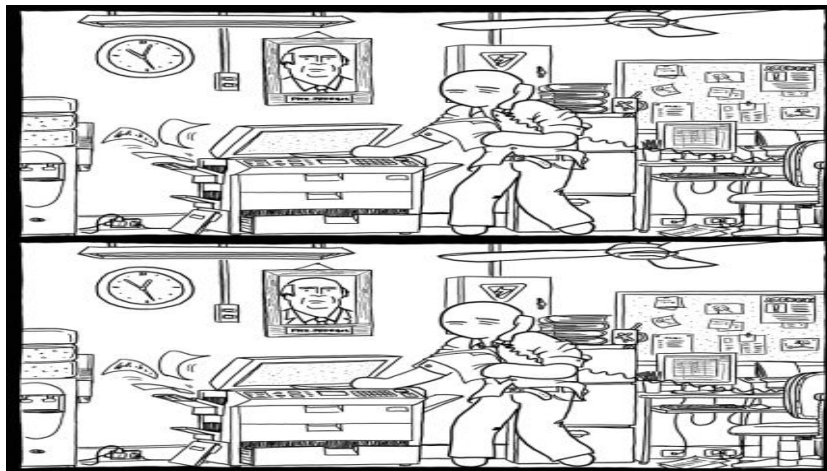
Hojas

Lápiz

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

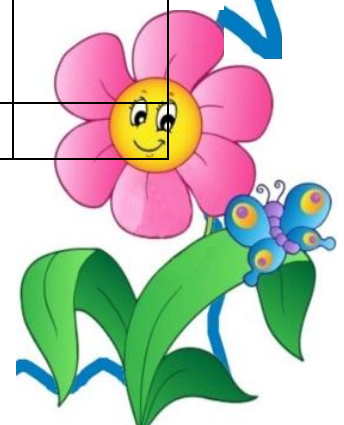
- Observe detenidamente y encuentre siete diferencias del siguiente gráfico.
- Encierre las diferencias encontradas



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Encontrar las 7 diferencias			
Desarrolla la atención al encontrar las diferencias			
Participa al realizar la actividad			



Diferencias 6

El payasito

Objetivo: Observar y encontrar las diferencias del malabarista

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Hojas

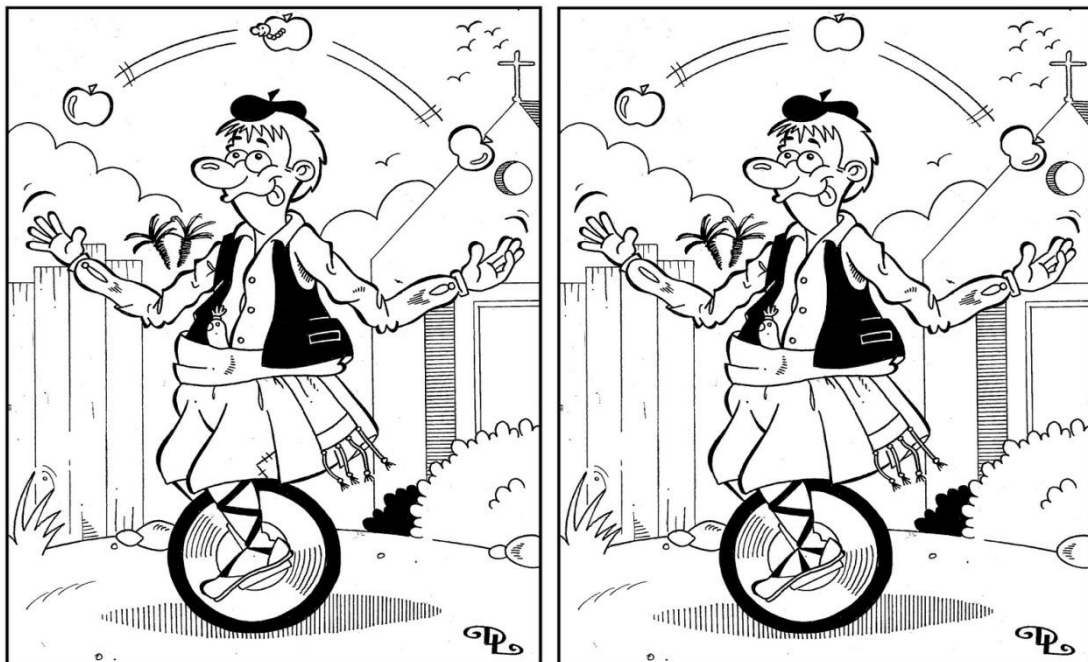
Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

-Observe detenidamente y encuentre siete diferencias del siguiente gráfico.

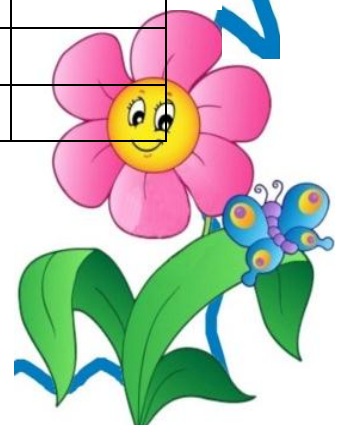
- Encierre las diferencias encontradas



Fuente (<http://www.diariocentinel.com.ec/encuentra-las-siete-diferencias/>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Mantiene la atención durante la actividad			
Resuelve con facilidad el ejercicio			
Participa activamente al realizar el ejercicio			



Identificación de intrusos

Intrusos 1 La calle

Objetivo: Mirar detenidamente la imagen e identificar las figuras intrusas para desarrollar la atención.

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Hojas

Colores

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

- Observe detenidamente y encuentre los intrusos del siguiente gráfico.
- Marque con diferentes colores

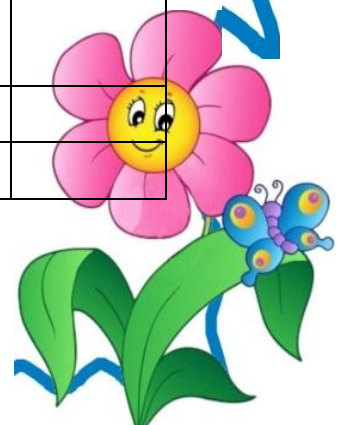
-Marque con una x los pajaritos intrusos



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?q=ejemplos+de+intrusos>)

Evaluación

Descripción	Siempre	Casi siempre	Nunca
Observa detenidamente y diferencia lo indicado en la actividad			
Localiza a los intrusos			
Diferencia los gráficos			





Intrusos 2

Las figuras

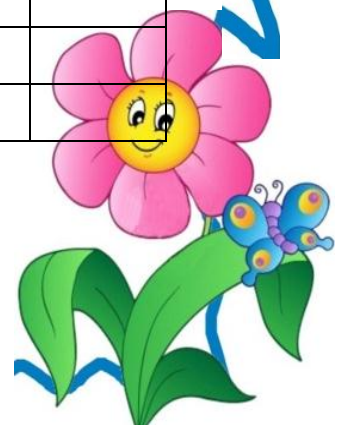
Objetivo: Reconocer en la imagen las figuras intrusas y participar activamente en la actividad.

De las cuatro imágenes hay una que esta de intrusa marque con una x.

Elaborado por: Mercy Beatriz Huilca Saltos

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Identifica las figuras intrusas			
Participa activamente en la actividad			
Reconoce fácilmente las figuras intrusas			
Desarrolla la atención y participación durante la actividad			





Intrusos 3

Los objetos

Objetivo: Desarrollar la atención y participación mediante la identificación de figuras intrusas de esta imagen.

De las cuatro imágenes que hay, una que esta de intrusa encierre.



Fuente: (<https://www.google.com.ec/>)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Identifica las figuras intrusas			
Participa activamente en la actividad			
Mejora su atención y participación al realizar la actividad			





Intrusos 4

Los símbolos perdidos

Objetivo: Coordinar la atención para encontrar fácilmente los símbolos perdidos

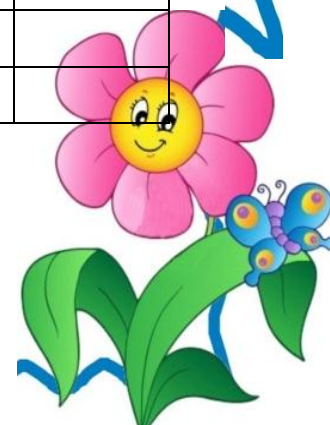
Pinte el intruso de las cuatro imágenes que hay.

A	B	C	%
Ñ	M	@	U
G	\$	J	Q
P	O	Q	=
>	X	B	M
Q	W	E	4
Y	I	9	B
A	2	S	D
J	K	L	Ç
D	S	X	8

Elaborado por: Mercy Beatriz Huilca Saltos

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Coordina la atención con las letras			
Encuentra fácilmente la letra intrusa			
Participa activamente al realizar la actividad			





UNIDAD N° 3

LECTURAS

COMPRENSIVAS





Lectura Comprensiva

Concepto.- La Lectura Comprensiva es un proceso que los estudiantes pueden integrar nueva información a la estructura mental.

Comprensión lectora

Concepto.- Leer es comprender, siempre que se lee se lo hace para entender sino carecería de sentido. La persona que lee comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede ponerlo en relación con lo que ya sabe y con lo que le interesa.

La comprensión lectora se vincula entonces estrechamente con la visión que cada uno tiene del mundo y de sí mismo, por lo tanto, ante un mismo texto, no podemos pretender una interpretación única y objetiva.

Características

- Proceso dinámico
- Capacidad de comprensión
- Presión lógica y creatividad
- Desarrolla la atención mediante la lectura
- Participación activa
- Ejercitación del pensamiento crítico



Lectura Compresiva 1

El honrado leñador



Fuente: Aplicación de la Guía

Objetivo: Leer con atención y encerrar la respuesta correcta, participar experiencias de la lectura

Lectura

Había una vez un pobre leñador que regresaba a su casa después de una jornada de duro trabajo. Al cruzar un puentecillo sobre el río, se le cayó el hacha al agua. Entonces empezó a lamentarse tristemente:

¿Cómo me ganaré el sustento ahora que no tengo hacha?

Al instante ¡oh, maravilla! Una bella ninfa aparecía sobre las aguas y dijo al leñador: Espera, buen hombre: traeré tu hacha.

Se hundió en la corriente y poco después reaparecía con un hacha de oro entre las manos. El leñador dijo que aquella no era la suya.





Por segunda vez se sumergió la ninfa, para reaparecer después con otra hacha de plata.

Tampoco es la mía dijo el afligido leñador.

Por tercera vez la ninfa buscó bajo el agua. Al reaparecer llevaba un hacha de hierro.

¡Oh gracias, gracias! ¡Esa es la mía!

Pero, por tu honradez, yo te regalo las otras dos. Has preferido la pobreza a la mentira y te mereces un premio.

Instrucciones:

Encierre la respuesta correcta.

1. ¿De qué era el hacha que sacó la segunda ninfa del agua?

De plata.

De bronce.

De hierro.

2. ¿A quién se le cayó el hacha al agua?

A la ninfa.

Al leñador.

Al duende.

3. ¿Quién le recuperó el hacha al leñador?

El hombre-rana.

La rana.

La ninfa.

4. ¿De qué material estaba construida la primera hacha que sacó la ninfa del agua?

De plata.

De cobre

De oro.





5. ¿Qué lugar estaba cruzando el leñador cuando se le cayó el hacha al agua?

Un túnel.

Un viaducto.

Un puentecillo.

6. ¿De qué material estaba construida la tercera hacha que sacó la ninfa del agua?

De madera.

De acero.

De hierro

7. El leñador prefirió la pobreza a la ...

Recompensa.

A la mentira.

A la verdad

8. ¿Cuántas hachas le regaló la ninfa al leñador?

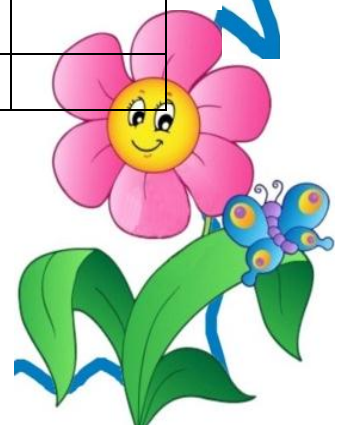
Dos.

Una.

Tres

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Lee detenidamente			
Comprende la idea principal del texto			
Identifica personajes			
Es participativo mediante la lectura			
Al leer pone atención y resuelve las preguntas			



Lectura Compresiva 2

El ratoncito Pérez



Fuente: Aplicación de la Guía

Objetivo: Participar con atención en la lectura y contestar las preguntas para comprender mejor.

Lectura

Había una vez una ostra que estaba muy triste porque había perdido su perla.

La ostra le contó su desgracia a un pulpo que se arrastraba por el fondo del mar.

- ¿Cómo era la perla? - Blanca, dura, pequeña, y brillante.

El pulpo le prometió que le ayudaría y se fue. Se lo contó a una tortuga que estaba jugando con las olas. Ésta le dijo al pulpo que ayudaría a la ostra y se marchó a contárselo a un ratón que estaba merodeando por la playa. El ratón se apellidaba Pérez.

- Tiene que ser algo blanco, pequeño, duro y brillante.

El ratón fue a buscar por ahí, pero no encontró nada que sirviera.





- Encontró un botón que era blanco, brillante y pequeño, pero no era duro, pues lo podía roer con facilidad con sus dientecillos.
- Encontró una piedrecita blanca, pequeña y dura, pero no era brillante.
- Encontró una moneda de plata blanca, dura y brillante, pero no era pequeña...

El ratón se fue a su casa triste y decepcionada porque no había encontrado nada.

La casa del ratón estaba en un hueco de la pared de la habitación de un niño. El niño había dejado un diente que se le había caído encima de su mesita de noche; el ratón lo vio, se acercó y comprobó que era blanco, pequeño, duro y brillante.

Así que cogió el diente de leche y a cambio le dejó al niño la moneda de plata. Luego volvió corriendo a la playa y le dio el diente a la tortuga. La tortuga al pulpo, y el pulpo a la ostra, que se puso contentísima, pues aquel diente de leche era del mismo tamaño que la perla que había perdido. Así que lo puso en el sitio de la perla, lo recubrió con un poco de nácar, y nadie podía notar la diferencia.

Por eso, desde entonces, cuando a un niño se le cae un diente de leche, lo pone debajo de la almohada y por la noche el ratoncito Pérez se lo lleva y le deja a cambio un regalo, aunque no siempre es una moneda de plata.

Luego el ratón lleva el diente a la playa y se lo da a una tortuga que se lo da a un pulpo, para que se lo lleve a una ostra que ha perdido su perla.

Conteste:

1. ¿Quién dejó el diente encima de su mesita de noche?

.....

2. ¿Quién le contó al ratón el problema que tenía la ostra en su perla?

.....

3. La moneda de plata se distinguía de la perla, en que no

.....

4. ¿En dónde estaba la casa del ratón?

.....

5. ¿A quién le da la tortuga los dientes de leche que se le caen a los niños?

.....





6. ¿Qué encontró el ratón en la playa que no era duro?

.....

7. ¿Quién jugaba con las olas?

.....

8. ¿El ratoncito Pérez siempre deja una moneda de plata como regalo?

.....

9. ¿Con qué recubre el diente la ostra?

.....

10. ¿Por dónde se arrastraba el pulpo?

.....

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Lee detenidamente			
Comprende la idea principal del texto			
Identifica personajes			
Es participativo mediante la lectura			
Al leer pone atención y resuelve las preguntas			



Lectura Compresiva 3

La sabiduría de Salomón



Fuente: Aplicación de la Guía

Objetivo: Leer concentradamente y contestar a las interrogantes para mejorar la atención

Lectura

Dos mujeres comparecieron ante el rey Salomón con dos bebés, uno muerto y otro vivo. Ambas mujeres afirmaban que el niño vivo les pertenecía, y decían que el muerto pertenecía a la otra. Una de ellas declaró:

-Oh señor, ambas dormíamos con nuestros hijos en cama. Y esta mujer, en su sueño, se acostó sobre su hijo, y él murió. Luego puso su hijo muerto junto al mío mientras yo dormía, y me quitó el mío. Por la mañana vi que no era mi hijo, pero ella alega que éste es mío, y que el niño vivo es de ella. Ahora, oh rey, ordena a esta mujer que me devuelva mi hijo.





La otra mujer declaró:

-Eso no es verdad. El niño muerto le pertenece, y el niño vivo es mío, pero ella trata de arrebatármelo.

El joven rey escuchó a ambas mujeres. Al fin dijo:

-Traedme una espada.

Le trajeron una espada, y Salomón dijo:

-Empuña esta espada, corta al niño vivo en dos y dale una mitad a cada una.

Entonces una de las mujeres exclamó:

-Oh mi señor, no mates a mi hijo. Que la otra mujer se lo lleve, pero déjalo vivir.

Pero la otra mujer dijo:

-No, corta al niño en dos, y divídelo entre ambas.

Entonces Salomón declaró:

-Entregad el niño a la mujer que se opuso a que lo mataran, pues ella es la verdadera madre.

Y el pueblo se maravilló de la sabiduría de ese rey tan joven, y vio que Dios le había dado discernimiento.

Instrucciones

Subraye la respuesta correcta.

¿Qué le ocurría a uno de los bebés?

- a) Que estaba enfermo.
- b) Que estaba muerto.
- c) Que estaba dormido.

¿Qué declara la primera mujer?

- a) Que le cambió a su hijo por otro muerto.
- b) Que fue ella la que los cambió.
- c) Que estaba despierta y lo observó todo.





¿A quién van a pedir consejo?

- a) A un Comandante.
- b) Al rey Salomón.
- c) Al primo del rey Salomón.

¿Qué dijo el rey Salomón?

- a) Que le trajeran una moneda.
- b) Que le trajeran a otro niño.
- c) Que le trajeran una espada.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Lee detenidamente con atención			
Comprende la idea principal del texto			
Responde a las preguntas de la lectura			
Es participativo mediante la lectura			



Lectura Compresiva 4

Fortaleza



Fuente: Aplicación de la Guía

Objetivo: Leer y comprender la lectura para escoger la respuesta correcta

Lectura

Yo, tu Ordenador, una maquina tan enclenque, sin poderosas palas, sin abrumadoras ruedas, sin desgarradores garfios, yo, hecho de diminutos circuitos impresos, ¿qué te puedo decir de Fortaleza? Que te hable uno de esos impresionantes tanques de guerra. Y, sin embargo, creo que sería capaz de dominar la más potente máquina, si me instalasen y programasen para ello. Mi fuerza no está en las apariencias.

Vas comprendiendo lo que quiero decir. Hablo de la fortaleza que puede tener la persona humana, por el hecho de ser persona; de la fuerza que se encierra en su cabeza y en su corazón.

De entrada, te diré que la fortaleza en el ser humano depende de dos cosas: de sus ideales y de su decisión por realizarlos.





No todos los ideales se hacen realidad; pero todas las grandes realidades han comenzado en un ideal juvenil. Repasa la Historia.

Cuando se tienen ideales grandes, surge la fortaleza como motor que impulsa a llevarlos a cabo. Un hombre sin ideales es un paralítico, vive anestesiado.

¿Quieres saber algo más sobre la fortaleza?

Fortaleza es "resistir", no ceder ante las influencias nocivas, soportar las molestias, entregarse con valentía a "vencer" las dificultades y "acometer" empresas grandes.

Fortaleza, en resumen, es tener fuerza de voluntad para hacer, en cada momento, lo que se debe.

Recuerda estas tres palabras:

Resistir.

Vencer.

Acometer.

Estamos influenciados por las propias tendencias (pereza, vanidad, envidia, ira, lujuria, gula, caprichos) y por influencias externas (modas, consumismo, ideologías). Contra todo esto tenemos que resistir. Hay que negarse a ser plastilina, manipulada por manos ajenas o por los propios instintos.

Debemos vencer enérgicamente las tendencias o impulsos malos. Por lo menos, luchar por vencer sin desalentarse ante las derrotas. La fortaleza es, con frecuencia, volver a empezar.

La empresa más grande que podemos acometer en la edad juvenil es hacer bien las cosas pequeñas de cada día. Este es el paso necesario hacia cosas mayores, si es que llega el momento de emprenderlas. La perfección de la propia persona ya es meta suficiente por la que vale la pena luchar.

Para ir adquiriendo fortaleza te invito a:

- * No quejarte del trabajo, de cualquier pequeño dolor, de los contratiempos. Callar en estos casos es un buen ejercicio de fortaleza.
- * No cargar los deberes que son tuyos a los padres o a otros. Hazlos tú.
- * No huyas del esfuerzo. Afróntalo y acéptalo.
- * Pon horario a tus deberes diarios, y sométete a él.
- * Lucha contra tus malas inclinaciones, sin desanimarte.
- * Proponte metas a conseguir que perfeccionen tu vida.

No olvides que la fortaleza es el motor de todas las demás virtudes.





Una vida cómoda, sin sobriedad, sin esfuerzo, sin lucha acaba siendo una vida inútil, barro manipulado para la maldad. No quieras esto para ti.

Fuente: (<http://adigital.pntic.mec.es/~aramo/lectura/lectu38a.htm>)

Instrucciones:

Encierre el literal con la respuesta correcta.

1.- ¿Dónde se encierra la fortaleza de la persona humana?

- a) En su cabeza y en su corazón.
- b) En sus músculos.
- c) En sus ideas revolucionarias.

2.- En general, los ideales humanos:

- a) Se hacen realidades todas.
- b) Ninguno se hace realidad.
- c) No todos se hacen realidad, sino algunos.

3.- Lo que mueve a realizar los grandes ideales es:

- a) La audacia.
- b) La fortaleza.
- c) La astucia.

4.- La fortaleza tiende a resistir:

- a) Las derrotas propias.
- b) Las cosas pequeñas.
- c) Las propias tendencias negativas y las influencias externas.

5.- Una de estas acciones no desarrolla la fortaleza:

- a) No hacer con perfección las cosas pequeñas.
- b) No quejarse en el trabajo.
- c) No cargar a los otros con los deberes propios.





6.- ¿De qué depende la fortaleza del ser humano?

- a) De sus músculos y huesos.
- b) De sus ideales y de su decisión por realizarlos.
- c) De sus habilidades.

7.- Todas las grandes realidades han comenzado:

- a) En un ideal juvenil.
- b) De forma imprevista.
- c) Por suerte del azar.

8.- La fortaleza se puede definir como:

- a) Resistir.
- b) Resistir y vencer.
- c) Resistir, vencer y acometer.

9.- La fortaleza tiende a acometer:

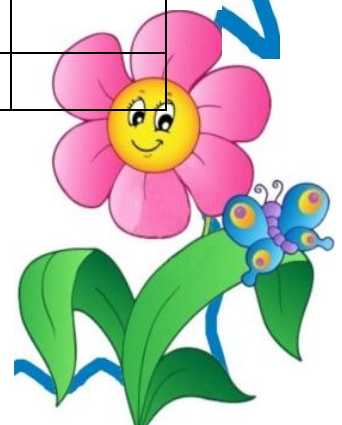
- a) Las cosas pequeñas.
- b) Las cosas grandes.
- c) Las empresas fantásticas.

10.- Una de estas conductas no educa la fortaleza:

- a) Tener un horario de estudio o trabajo.
- b) Luchar contra las malas inclinaciones.
- c) Tener metas insignificantes para la vida.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Lee detenidamente con atención			
Comprende la idea principal del texto			
Responde a las preguntas de la lectura			
Es participativo mediante la lectura			



Lectura Compresiva 5

EL gigante egoísta



Fuente: Aplicación de la Guía

Objetivo: Leer detenidamente y centrar la atención en la lectura para contestar a las preguntas.

Lectura

Los niños, cuando salían de la escuela en primavera, acostumbraban a jugar en el jardín del Gigante.

Un día, el Gigante, que era muy egoísta, tomó la decisión de prohibir a los niños jugar en su jardín. Pero cuando volvió de nuevo la primavera, toda la comarca se pobló de pájaros y flores, excepto el jardín del Gigante. La Nieve y la Escarcha se quedaron en el jardín para siempre.

Así siempre fue allí invierno. Pero un día el Gigante se arrepintió de haber sido tan egoísta.

Una mañana, estaba todavía el Gigante en la cama, cuando oyó cantar a un jilguero. Los niños habían entrado en el jardín por un agujero, y con ellos volvió la primavera.





Los árboles se habían cubierto de hojas, los pájaros volaban piando alegremente, las flores se asomaban entre la hierba verde.

Y el Gigante se sentía feliz en el jardín jugando con los niños.

Fuente: (<http://adigital.pntic.mec.es/~aramo/lectura/lectu38a.htm>)

1.-¿Dónde acostumbraban a jugar los niños?

- a) En el jardín del enano.
- b) En el jardín del Gigante.
- c) En el parque del Gigante.

2.- ¿En qué estación juegan los niños?

- a) En otoño.
- b) En verano.
- c) En primavera.

3.- El Gigante era muy...

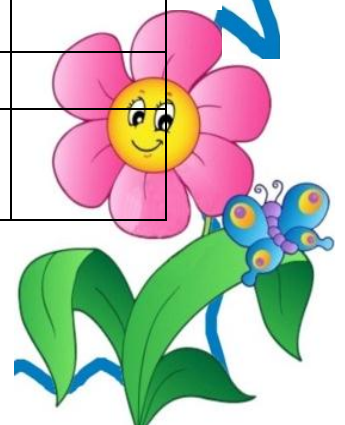
- a) Egoísta.
- b) Generoso.
- c) Optimista.

4. ¿Qué oyó cantar el Gigante?

- a) A un loro.
- b) A un canario.
- c) A un jilguero.

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Lee detenidamente			
Comprende la idea principal del texto			
Identifica personajes			
Es participativo y se centra su atención mediante la lectura			





Actividades Grupales

Concepto.- Conjunto de acciones planificadas llevadas a cabo por docentes y estudiantes, dentro o fuera del aula, de carácter grupal, que tienen como finalidad alcanzar los objetivos y finalidades de la enseñanza para motivar y despertar el interés en los estudiantes

Características

- Capacidad de discriminación en el espacio gráfico
- Concentración para encontrar las soluciones a los problemas
- Atención en la ejecución de las instrucciones
- Diferenciar y apreciar las diferentes actividades a ejecutarse





UNIDAD N° 4
ACTIVIDADES
EN GRUPO





Actividad N° 1

La doble imagen

Objetivo: Observar, identificar y describir cada una de las imágenes, participar con tus compañeros

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Hojas con imágenes de doble sentido

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

1. Formar grupos de trabajo de 5 a 6 estudiantes
2. Entregar a cada grupo la hoja con imágenes
3. Observe detenidamente
4. Encontrar varias imágenes
5. Anotar las imágenes encontradas
6. Emitir conclusiones

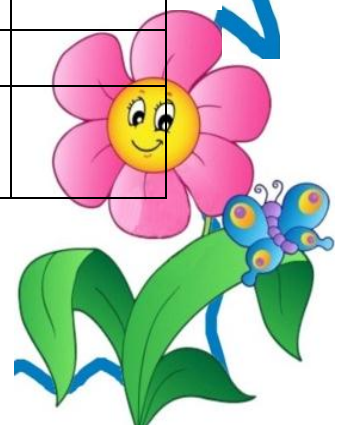




Fuente: (<https://www.google.com.ec>, 2015)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Observa e identifica las imágenes del grafico			
Participan activamente al realizar la actividad			
Desarrollan su atención mediante la observación de imágenes de doble sentido			



Actividad N ° 2

Rompecabezas El Payaso

Objetivo: Concentrar la atención para armar el rompecabezas, participa con tus compañeros.

Materiales

Papelotes

Goma

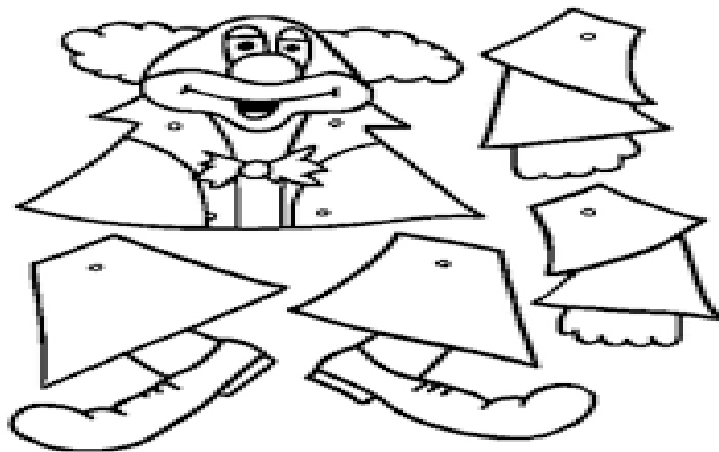
Piezas

Tiempo: 5 minutos

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

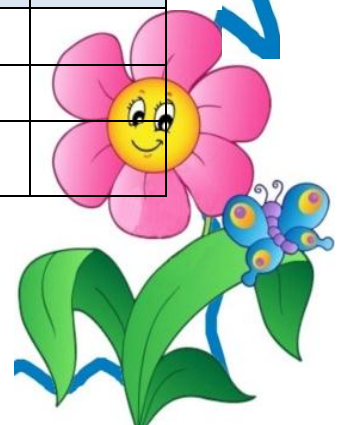
- 1.- Formar grupos de trabajo de 5 a 6 estudiantes
- 2.- Entregar las diferentes piezas
- 3.- Armar el rompecabezas
- 4.- El grupo que arme lo más pronto será el ganador.



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?newwindow>, 2015)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Se concentran para armar los rompecabezas			
Participan activamente al realizar la actividad			
Desarrollan su atención median la elaboración de rompecabezas.			



Actividad N ° 3

Rompecabezas El Paisaje

Objetivo: Observar con atención las imágenes para armar el rompecabezas, concéntrate con tus compañeros.

Materiales

Papelotes

Goma

Piezas

Tiempo: 5 minutos

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

- 1.- Formar grupos de trabajo de 5 a 6 estudiantes
- 2.- Entregar las diferentes piezas
- 3.- Armar el rompecabezas
- 4.- El grupo que arme lo más pronto será el ganador.



Fuente: (<https://www.google.com.ec/search?newwindow>, 2015)





Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Se concentran para armar los rompecabezas			
Participan activamente al realizar la actividad			
Desarrollan su atención median la elaboración de rompecabezas.			





Actividad N ° 4

Adivinanzas

Objetivo: Poner atención y participar activamente en las respuestas a las adivinanzas.

Materiales

Tiempo: 5 minutos

Papelotes

Goma

Piezas

Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

- 1.- Formar grupos de trabajo de 5 a 6 estudiantes
- 2.- Entregar diferentes adivinanzas
- 3.- Encontrar conjuntamente la respuesta
- 4.- El grupo que terminen de responder la respuestas ganaran

ADIVINANZAS

Arriban están y no se mueven;
Unas brillan, brillan mucho
Otras poco a poco mueren
Salimos cuando anohecen,
Nos vamos al cantar el gallo,
Y hay quien dice que las ve
Cuando le pisan un pie (Las estrellas)

Me formo en el cielo
Con gran alborozo
De lindos colores
Hago un arco hermoso (arco iris)

Toma té si quieres,
Toma café si no (tomate)





Es larga o redonda

De buena madera

Y todos comemos

Contentos en ella.

Fuente: (Libro de la Educadora, 2003)

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Se concentran para adivinar las respuestas			
Participan activamente al realizar la actividad			
Desarrollan su atención mediante las adivinanzas			





Actividad N ° 5

Video Motivacional El circo de las mariposas

Objetivo: Poner atención en el contenido del video y participar activamente con sus propios criterios entre compañeros.

Materiales

Tiempo: 20 minutos

Proyector, lapto, USB

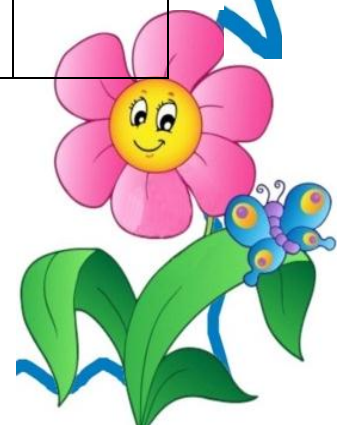
Número de Participantes: 20 a 30 estudiantes

Proceso

1. La maestra expone el video motivacional
2. Formación de grupos de 5 a 6 estudiantes
3. Comentar sobre lo observado
4. Realizar individualmente reflexiones sobre el video

Evaluación

Descripción	Siempre	A veces	Nunca
Se concentran para ver el video			
Participan activamente con sus comentarios			
Desarrollan su atención mediante la exposición de videos			





BIBLIOGRAFÍA

Libro de la Educadora. (2003). Barcelona - España: Euroméxico,S.A. de C.V.

Cornago, A. (2010). La Discriminación Visual. Lima.

Garelli, A. (1973). En Métodos de lectura Veloz.

Xóchitl, d. l. (2006). La Motivación. México.

WEBGRAFIA

<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios>. (s.f.).

<http://adigital.pntic.mec.es/~aramo/lectura/lectu38a.htm>. (s.f.).

<http://adigital.pntic.mec.es/~aramo/lectura/lectu38a.htm>. (s.f.).

<http://adigital.pntic.mec.es/~aramo/lectura/lectu38a.htm>. (s.f.).

<http://www.diariocentinela.com.ec/encuentra-las-siete-diferencias/>. (s.f.).

<http://www.publijuegos.com/laberintos/bicicleta.html>. (s.f.).

<https://www.google.com.ec>. (mayo de 2015).

<https://www.google.com.ec/>. (s.f.).

<https://www.google.com.ec/search?newwindow>. (mayo de 2015).

<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios>. (s.f.).

<https://www.google.com.ec/search?q=ejercicios+de+buscar+las+diferencias+para+adol+escentes>. (s.f.).

<https://www.google.com.ec/search?q=juegos+laberintos+para+adolescentes>. (s.f.).

<https://www.google.com.ec/search?q=laberinto>. (s.f.).

<ttps://www.google.com.ec/search?q=ejemplos+de+intrusos>. (s.f.).

