



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



AUTORA:

Lic. Jimena Isabel Moreno Brito

COAUTORA:

Msg. Martha Ávalos Obregón

CRÉDITOS

Autora:

Lic. Jimena Isabel Moreno Brito

Teléfono:

0984 934 993

E-mail:

jimenamoreno81@hotmail.com / jimena.moreno@cz.inclusion.gob.ec

Coautora:

Mgs. Martha Ávalos Obregón

Teléfono:

0995 259 902

Título Original:

Guía Didáctica Lúdica “LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

Diseño de Portada:

Lic. Jimena Isabel Moreno Brito

Depósito Legal:

200

Editorial:

BIG COPY PRINTER

Dirección:

Pasaje El Espectador 22-44 y Primera Constituyente

Teléfono:

(03)2 943-307 / 0987 255 595

E-mail:

bigcopyprinter@live.com

Riobamba - Ecuador

Consejo Editorial:

Dr. Carlos Valarezo García Mgs.

Dr. Eduardo Montalvo Larriva Mgs.

Dra. Irma Granizo Luna Mgs.

Dra. Mery Alvear Haro Mgs.

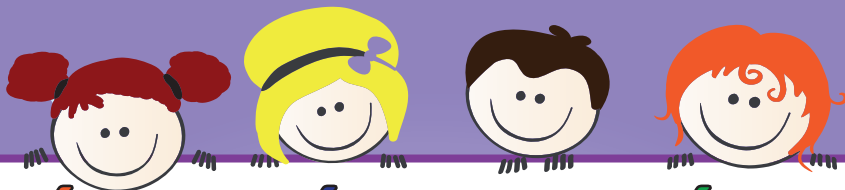
Primera Edición:

Diciembre, 2014

ISBN:

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

IMPRESO EN ECUADOR / PRINTED IN ECUADOR



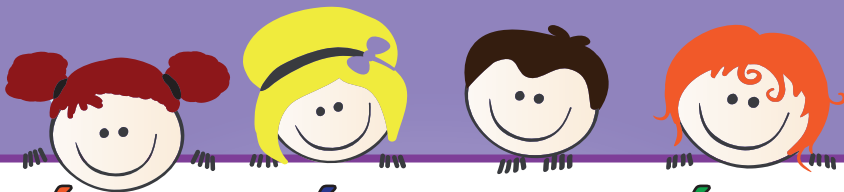
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	i
JUSTIFICACIÓN	iii
OBJETIVOS	iv
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	v
BLOQUE 1 JUEGOS DIRIGIDOS	
ACTIVIDAD N° 1 CAPITAN MANDA	2
ACTIVIDAD N°2 OBSERVA LA PELOTA	4
ACTIVIDAD N°3 LA CAJA MÁGICA	6
ACTIVIDAD N° 4 COMPLETO LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO	8
ACTIVIDAD N° 5 BUSCANDO COLORES	10
ACTIVIDAD N° 6 CORDONES JUGUETONES	12
ACTIVIDAD N° 7 SEMILLA MÁGICA	14
ACTIVIDAD N° 8 DÍA Y NOICHE	17

$$a^2 + b^2 = c^2$$

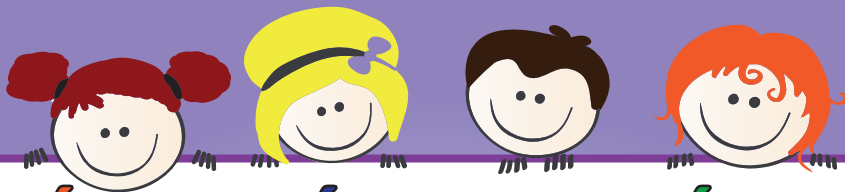


GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 9 LOS ENSACADOS	20
ACTIVIDAD N° 10 ARRIBA ABAJO	23
FICHA DE EVALUACIÓN BLOQUE 1 JUEGOS DIRIGIDOS	26
BLOQUE 2 JUEGOS DE MESA	
ACTIVIDAD N° 1 BARAJAS TEMÁTICAS	30
ACTIVIDAD N° 2 BINGO DE IGUALES EN NAVIDAD	33
ACTIVIDAD N° 3 OBSERVO Y SUMO	36
ACTIVIDAD N° 4 SECUENCIA LÓGICA (ESCUCHANDO ORDENO CORRECTAMENTE)	38
ACTIVIDAD N° 5 SECUENCIA LÓGICA (INVENTO UNA HISTORIA)	41
ACTIVIDAD N° 6 SECUENCIA LÓGICA (RECIÓN DE PERTENENCIA)	44
ACTIVIDAD N° 7 CLASIFICACIÓN	47
ACTIVIDAD N° 8 CORRESPONDENCIA	49



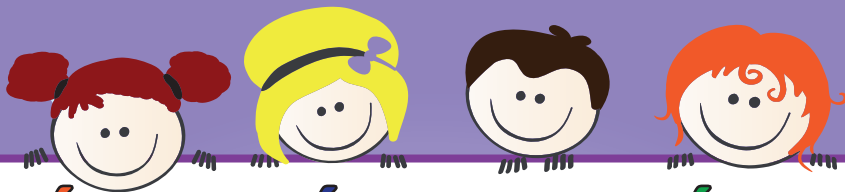


GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 9 DEDUCCIÓN LÓGICA	51
ACTIVIDAD N° 10 MOVIMIENTO Y ESTÁTICA	53
FICHA DE EVALUACIÓN BLOQUE 2 JUEGOS DE MESA	56
BLOQUE 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	
ACTIVIDAD N° 1 ARMO Y APRENDO	60
ACTIVIDAD N° 2 ASOCIACIÓN NÚMERO Y CONJUNTO	63
ACTIVIDAD N° 3 RELACIÓN DE CORRESPONDENCIA	65
ACTIVIDAD N° 4 FORMAR PARES DE FRUTAS Y VERDURAS	67
ACTIVIDAD N° 5 ASOCIAR (El animal con su alimento)	69
ACTIVIDAD N° 6 ENCAJAR	71
ACTIVIDAD N° 7 BLOQUES DE CONSTRCCIÓN	73

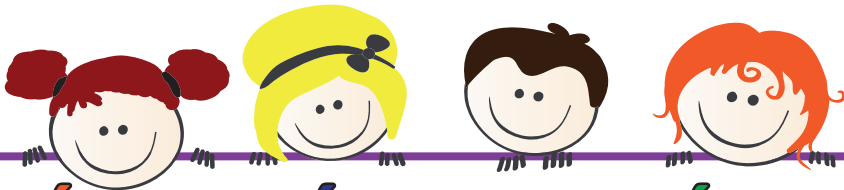
$$a^2 + b^2 = c^2$$



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 8 SERIACIÓN (Seguir un patrón)	75
ACTIVIDAD N° 9 LÓGICA CORRESPONDENCIA (Medios de transporte)	77
ACTIVIDAD N° 10 NOCIÓN DE TAMAÑO (Plantados)	79 ^{A+}
FICHA DE EVALUACIÓN BLOQUE 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	81
PARA REFLEXIONAR LOS NIÑOS/AS APRENDEN LO Q VIVEN	84
PALABRAS FINALES	85
BIBLIOGRAFÍA	86
WEBGRAFÍA	89



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

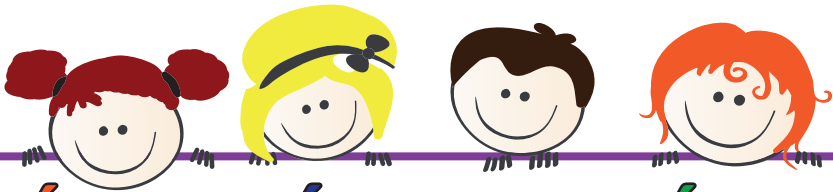
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

INTRODUCCIÓN

Los juegos matemáticos permiten al niño/a desarrollar y entrenar sus capacidades personales (motrices, cognitivas, sociales, afectivas), adentrándose paulatinamente en nuevas formas de comprender el mundo y así mismo como parte de él. Esto hace del juego un elemento imprescindible para el completo y óptimo desarrollo infantil integral.

El juego es una actividad creadora, en la que el niño/a aprende a pensar, expresa su espontaneidad, desarrolla habilidades y destrezas, investiga, descubre y se hace autónomo. El juego es una parte importante en la vida de los niños/as y se debe aprovechar para favorecer el aprendizaje de la matemática en forma lúdica. Todos los juegos exigen a los participantes por una parte conocer las reglas y por otra construir estrategias para ganar sistemáticamente.

Cada vez que los niños/as participan en diferentes juegos sobre un mismo tema perfeccionan sus estrategias, habilidades, adquieren destrezas y competencias. Por esa razón esta guía consta de tres bloques en el primero vamos a ver el bloque de juegos dirigidos, como: capitán manda, observa la pelota, la caja mágica, completo las partes del cuerpo, buscando colores, cordones juguetones, semilla mágica, día y noche, los encantados, arriba abajo, en el segundo bloque tenemos juegos de mesa, como: barajas temáticas, bingo de iguales en navidad, observo y sumo, secuencia lógica (ordeno correctamente), (invento una historia), (relación de pertenencia), clasifica-

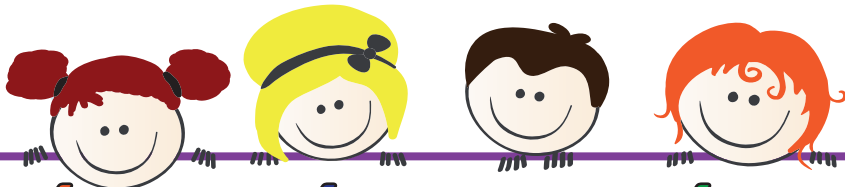


GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ción, deducción lógica, movimiento y estática, y en el tercero bloque tenemos juegos de construcción como: armo y aprendo, asociación número y conjunto, relación de correspondencia, formar pares de frutas y verduras, asociar (el animalito con su alimento), encajar, bloques de construcción, seriación (figuras geométricas), lógica correspondencia (medios de transporte), noción de tamaños (plantados).

Los juegos didácticos tienen la ventaja de ser utilizados en cualquier momento del proceso (inicio) como motivación para la enseñanza del contenido (durante) para tener mayor comprensión por medio de la práctica de lo enseñado (final) herramienta valiosa para evaluar los conocimientos adquiridos.



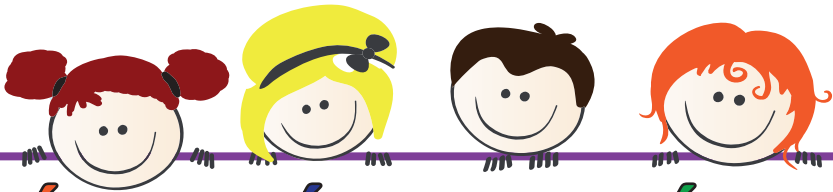
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

JUSTIFICACIÓN

La presente guía está diseñada para ser aplicada en el nivel inicial donde se conciben a los niños/as como personas libres desde su nacimiento es por ello que la educación inicial es el ámbito primordial para potenciar la capacidad global, la misma que sugiere abordar procesos de las diversas actividades para desarrollar el aprendizaje de la matemática, dónde se respeten los conocimientos previos que posee el niño/a los intereses, necesidades, sus habilidades cognitivas dentro del contexto social, cultural y escolar. Se debe considerar para su lectura que la presente guía se basa en treinta juegos clasificados en tres bloques de diez juegos cada uno. Dirigidos a desarrollar el aprendizaje de la matemática en forma lúdica. Bloque 1 Juegos dirigidos, Bloque 2 Juegos de mesa y Bloque 3 Juegos de construcción con su respectivo tema, objetivo, materiales, tiempo y responsable. En la construcción de los conocimientos el niño/a necesita de la interacción, exploración, manipulación y experimentación de los materiales ya sea en forma individual o grupal, por ello es fundamental el rol del educador/a en el momento de realizar las actividades ya que debe generar actitudes de confianza, conduciéndoles al aprendizaje integral.

De tal manera que la investigación sea aprovechada en el salón de clase de forma afectiva partiendo de un análisis reflexivo de la concepción presente del niño/a tomando en cuenta el desarrollo diario de actividades.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

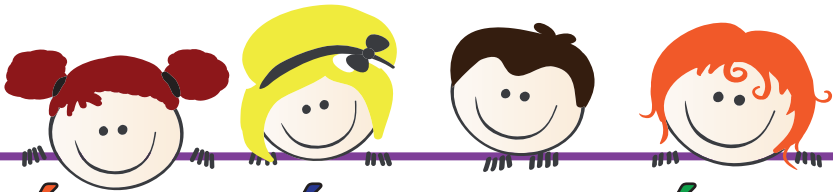
OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Aplicar los juegos dirigidos de mesa y de construcción para favorecer el aprendizaje de manera lúdica en área de matemática en los niños y niñas de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir Pascualito.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Demostrar como los juegos dirigidos, de mesa y de construcción favorece el aprendizaje de matemática en los niños y niñas de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.
- Aplicar los juegos dirigidos, de mesa y de construcción para favorecer el aprendizaje de matemática en los niños y niñas de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.
- Evaluar como los juegos dirigidos, de mesa y de construcción favorece el aprendizaje de matemática en los niños y niñas de 3 años del Centro Integral del Buen Vivir “Pascualito” de la ciudad de Riobamba, parroquia Veloz, provincia de Chimborazo en el año 2013/2014.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

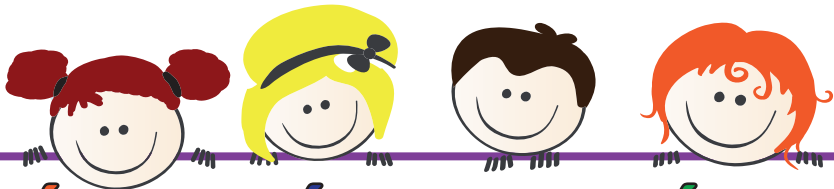
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA CONTENIDO DE LA GUÍA

BLOQUE 1 JUEGOS DIRIGIDOS

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo, fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social, en el juego, como su nombre lo dice hay una persona que lo dirige, explica las reglas y lo que sea necesario para que este se ejecute. (Cerrada, de M., 2011). Tanto el juego como el autoestima son un papel importante en el comportamiento y el rendimiento escolar del niño/a; es así como el primero proyecta en el individuo sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad, en cambio el autoestima es una actividad que determina el comportamiento y el rendimiento escolar. El desarrollo de la autoestima está estrechamente relacionado con la consideración, valoración y crítica recibida por los niños/as de parte de los adultos.

BLOQUE 2 JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa son los que ayudan al desarrollo de muchas habilidades intelectuales y sociales una de ellas es mejorar la capacidad para poder jugar de manera más compleja, habilidad de esperar su turno, concentrarse durante períodos más largos de tiempo y compren-



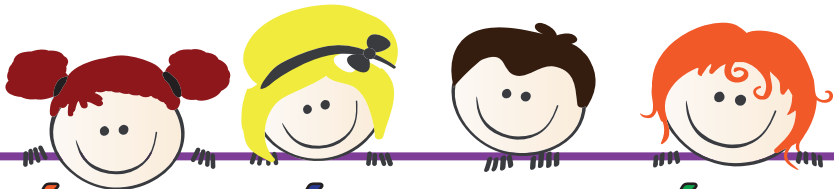
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

der las reglas simples de algunos juegos. Todas estas habilidades le serán necesarias para jugar con otros niños o adultos. Esta es la edad ideal para empezar a introducir juegos de mesa simples. (María, 2010) Algunos ejemplos son dominós (con dibujos, colores o números), juegos de cartas simples (de emparejar por ejemplo), bingo (donde tenga que emparejar pictogramas o colores), juegos de memoria donde tenga que recordar dibujos o juegos donde tenga que equilibrar piezas. No hay que preocuparse si al niño/a le cuesta mucho perder. Los niños/as se muestran muy competitivos durante los juegos en esta edad y se enojan cuando pierden. Hay que aprovechar estas oportunidades para enseñarle lo divertido que es el proceso de jugar y hablar acerca de ganar y perder. Es válido animarle también a jugar de forma cooperativa con amigos. Los juegos de mesa no sólo ayudan a desarrollar las bases sociales para jugar durante la etapa escolar sino también le ayudan a aprender conceptos y a desarrollar su auto-control. ¡Así que a jugar!

BLOQUE 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tiene entre los niños/as y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Legos,



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características. (Dr. Ron T., Melinda; B., 2011). Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los tres a cuatro años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de combinar y empatar. En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí. Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTÉ”

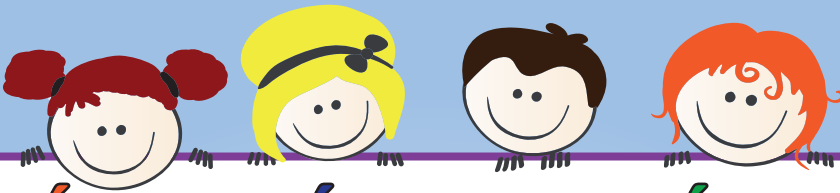


BLOQUE 1



JUEGOS DIRIGIDOS





GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE 1

JUEGOS DIRIGIDOS

* CAPITÁN MANDA

* OBSERVA LA PELOTA

* LA CAJA MÁGICA

* COMPLETO LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO

* BUSCANDO COLORES

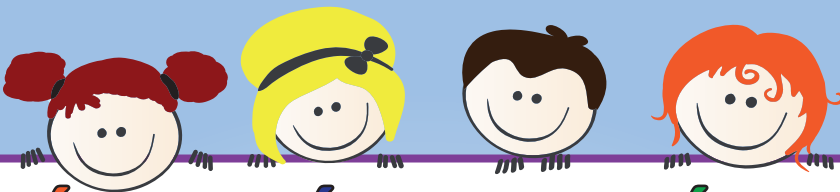
* CORDONES JUGUETONES

* SEMILLA MÁGICA

* DÍA Y NOCHE

* LOS ENSACADOS

* ARRIBA ABAJO



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

BLOQUE N°1 JUEGOS DIRIGIDOS

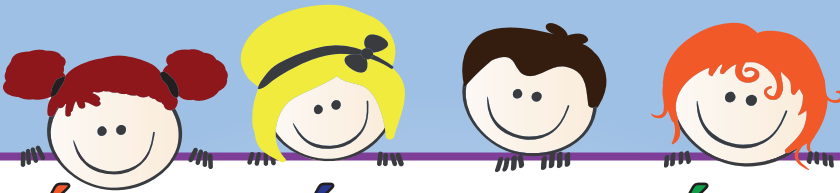
ACTIVIDAD N° 1: CAPITAN MANDA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
El capitán cumple consignas sencillas	Cumplir consignas sencillas a través de su propio cuerpo y el medio que les rodea para integrarse con los nuevos compañeros.	- Piedras - Hojas	15 minutos	- Educadoras - Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Elegir un capitán
2. Damos la frase de inicio “El capitán manda que salten todos los que tengan nariz”, “El capitán manda a que traigan hojas grandes”.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

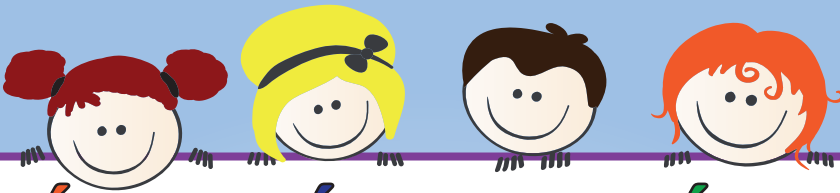
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

3. Los niños/as que traigan y realicen todo lo que se les indique siguen acumulando puntos.
4. Los niños/as que no cumplan con la consigna correcta salen del juego.
5. El niño/a que ha cumplido con todas las consignas es el ganador y el siguiente capitán.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as han recolectado diferentes cosas de la naturaleza que se les ha pedido



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 2: OBSERVA LA PELOTA

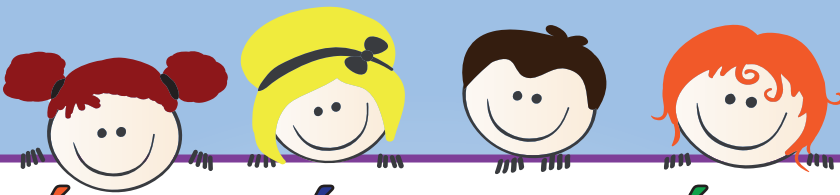
TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Descubriendo posiciones con la pelota	Identificar las nociones espaciales cerca-lejos, encima-debajo, para afianzar en forma práctica.	- Pelota - Mesa	10 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Todos los niños/as, deben estar atentos a las preguntas que les planteé la educadora mediante la observación y concentración, se va aumentando la rapidez de las consignas para que el juego sea más divertido y llamar su atención.

- ¿Dónde está la pelota?
- ¿Encima o debajo de la mesa?...
- ¿Cerca o lejos de la mesa?



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

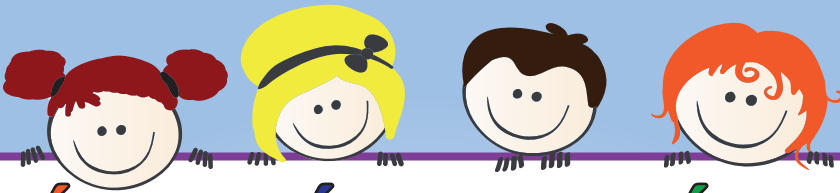
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

2. El niño/a que acierte se le entrega la pelota para que siga jugando con las posiciones de la pelota, según estas consignas.
3. El niño/a que se equivoque va saliendo
4. Gana el que acierte todas las consignas sin equivocaciones.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as se encuentran ubicando diferentes posiciones con la pelota.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

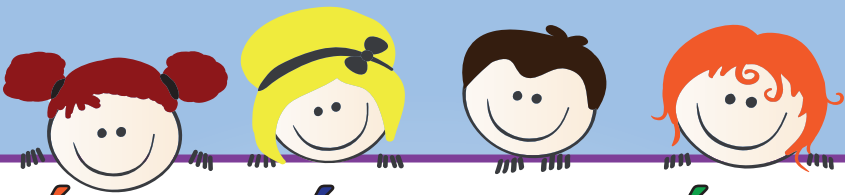
ACTIVIDAD N° 3: LA CAJA MÁGICA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
El caja mágica del zoológico	Aplicar correctamente la noción dentro/fuera mediante una caja simulando el zoológico, para identificar adecuadamente esta noción.	-Juguetes de animales pequeños plásticos. - Caja de zapatos con tapa adornada	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Traer una caja llena de animales plásticos pequeños de juguete.
2. Mencionar que vamos a jugar al zoológico de animales.
3. Hacer pasar a todos los niños/as de uno en uno y pedir que saquen los animales de la caja mágica del zoológico.
4. Mediante el diálogo los niños/as diferenciarán qué animal está dentro y cual está fuera.
5. El niño/a que no acierta donde está el animal hay que seguirle motivando hasta que lo haga.
6. Gana el niño/a que acierta repetidamente el animal que está dentro o fuera de la caja mágica del zoológico.



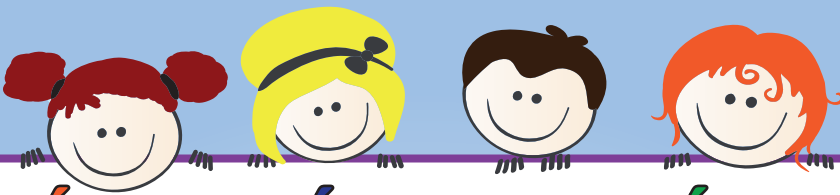
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as se encuentran sacando de la caja mágica del zoológico animales para diferenciar la noción dentro/fuera.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

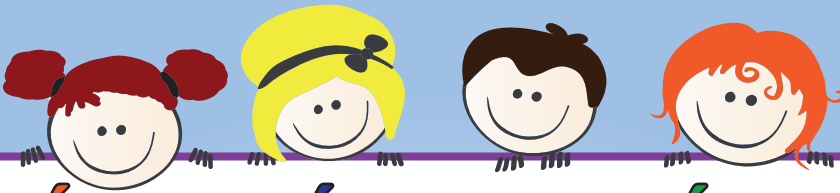
ACTIVIDAD N° 4: COMPLETO LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Reconozco las partes de mi cuerpo	Reconocer las partes del cuerpo y funciones cabeza, tronco y extremidades superiores e inferiores en forma lógica.	-Muñeco dibujado -Partes recortadas del muñeco	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Formar 2 grupos según el género niños/as
2. Elegir 2 representantes de cada grupo 1 niño y 1 niña
3. El representante de cada grupo entrega la cabeza, el tronco, las extremidades superiores e inferiores del muñeco/a articulado a cada grupo.
4. Gana el grupo que primero arma el muñeco/a
5. Pierde el grupo que no arma el muñeco/a, correctamente.



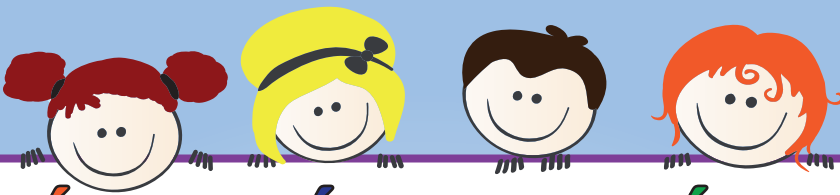
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Las niñas están armando, reconociendo las partes y funciones de su cuerpo en un muñeco y una muñeca según su género.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

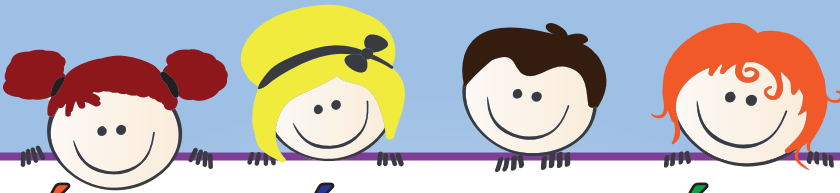
ACTIVIDAD Nº 5: BUSCANDO COLORES

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Identificando colores primarios	Distinguir los colores primarios con bolas plásticas amarillas, azules y rojas, para agrupar en canastas del mismo color.	-Objetos del aula -Bolas plásticas - Juguetes - Canastas - Pito	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Formar 3 grupos de niños/as con los colores amarillo, azul, y rojo.
2. Poner un distintivo para cada color y entregar una canasta a cada grupo.
3. Al sonido del pito pedir a los niños/as que se dispersen y busquen por toda el aula bolas según el color de su grupo para seguir acumulando en la canasta.
4. Al sonido del pito ya no pueden buscar ni guardar más bolitas.
5. Gana el grupo que al realizar el conteo tiene más bolitas correctas según su color en la canasta.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

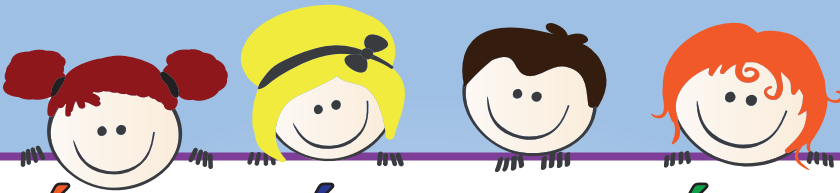
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

6. En caso de que una bolita este dentro de la canasta y no sea del color indicado no cuenta.
7. Pierde el grupo que menos objetos o juguetes tenga.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están identificando los colores primarios con bolitas plásticas y agrupando en canastas según su color amarillo, azul y rojo.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

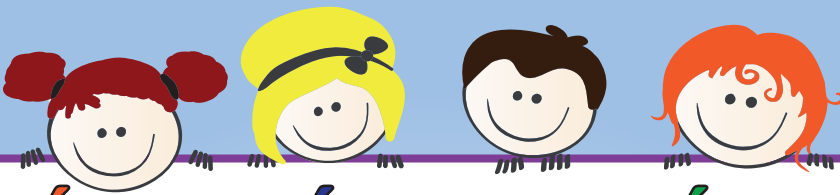
ACTIVIDAD N° 6: CORDONES JUGUETONES

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Distingo corto, largo	Identificar la noción corto-largo en el cabello y cerquillo de una muñeca para el proceso de aprendizaje de la matemática.	- Cordón café de diferentes longitudes.	15 minutos	- Educadoras - Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Entregar a todos los niños/as 2 cordones cafés uno corta y un largo.
2. Pedir que pasen en forma ordenada a colocar en el cabello y cerquillo de la niña.
3. Ganan los niños/as que acierten al colocar el cordón largo en el cabello y el cordón corto en el cerquillo.
4. Pierden los niños/as que no acertaron en esta actividad y hay que seguir motivando hasta que lo logren.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

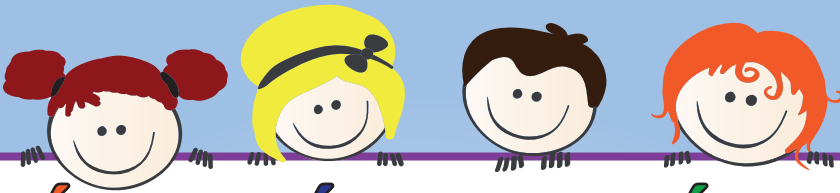


Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están identificando la noción corto/largo en el cerquillo y cabello de una muñeca con cordones de color café.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

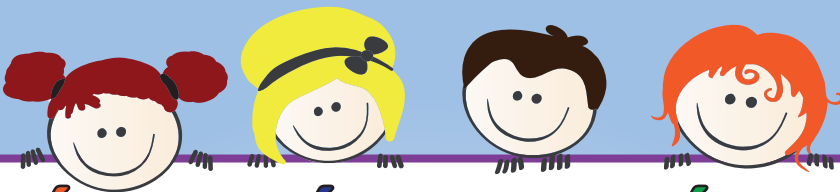
ACTIVIDAD N° 7: SEMILLA MÁGICA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Inicio la noción de medida	Adquirir una primera noción de medida a partir de la comparación de objetos y materiales, mediante la manipulación para experimentar en forma práctica.	-Arroz -Vasos grandes y pequeños	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Entregar a los niños/as un vaso grande lleno de arroz.
2. Entregar a los niños/as un vaso vacío pequeño.
3. Pedir a los niños/as que pase todo el contenido de arroz al vaso pequeño (lo ideal es que el niño/a descubra que la cantidad de arroz no entra en el vaso pequeño y se detenga cuando esté al borde del vaso).
4. Intentar este ejercicio hasta que el niño/a calcule correctamente la cantidad exacta de contenido en este caso arroz.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

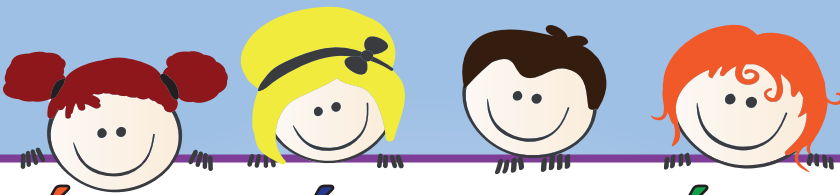
5. Interrogar a los niños/as con la pregunta ¿Qué pasó?



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



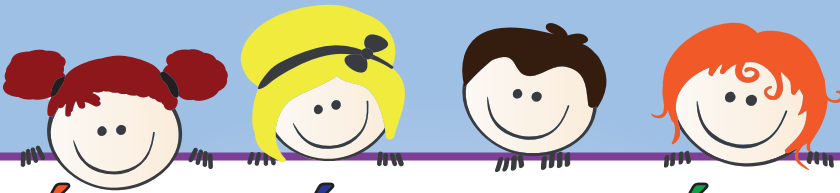
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están adquiriendo la primera noción de medida comparando y manipulando llenando un vaso grande de arroz y pasando a un vaso pequeño.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

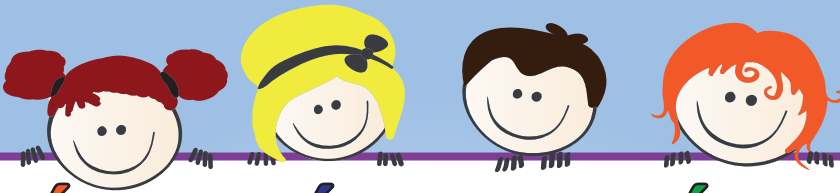
ACTIVIDAD N° 8: DÍA Y NOCHE

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Diferenciar el día de la noche	Diferenciar la noción día y noche mediante actividades representativas realizadas a diario por el niño/a para interiorizar las mismas.	-Una tapa amarilla simulando el sol y el día. -Una tapa negra simulando la luna la noche.	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Las educadoras trazarán una línea límite en el centro del patio o aula indicándoles a los niños/as que formarán 2 grupos el uno de niños y el otro de niñas.
2. Cuando la educadora lance la tapa amarilla a la línea límite que simula el sol o sea el día los niños persiguen a las niñas y si les atrapan les llevan hacia su grupo, de la misma manera cuando la educadora lance la tapa negra a la línea límite que simula la luna o sea la noche las niñas persiguen a los niños y si les atrapan les llevan hacia su grupo.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

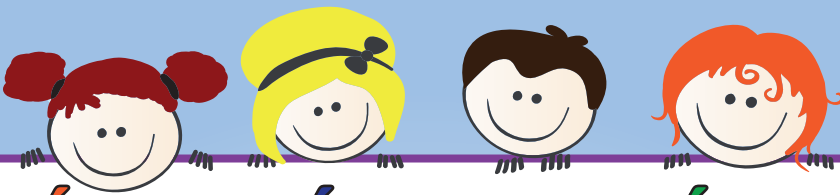
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

3. Pueden realizar la siguiente variación, cuando la educadora lance la tapa amarilla a la línea límite los miembros de grupo pueden nombrar actividades que se hacen en el día como por ejemplo: desayunar, levantarse entre otros. De igual forma cuando la educadora lance la tapa negra a la línea límite se pueden nombrar actividades que se hacen en la noche como por ejemplo: dormir, merendar, entre otras.

4. Gana el grupo que tiene más gente a su lado



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



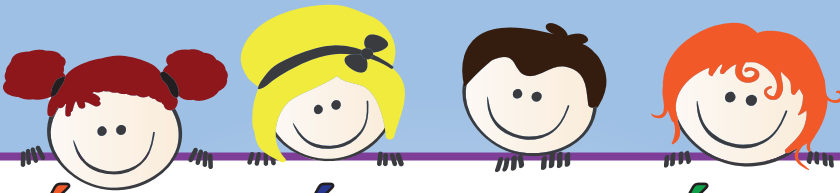
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están diferenciando el día de la noche mediante un juego simulando que la tapa de color amarillo es el día y la de color negro es la noche y luego con actividades relacionadas que realizan en el diario vivir.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

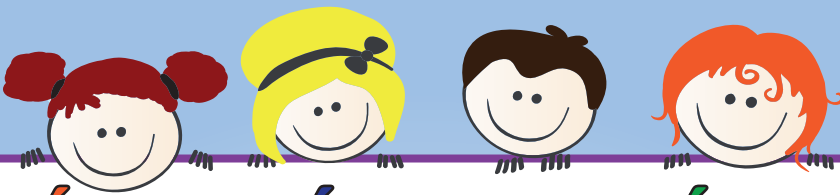
ACTIVIDAD N° 9: LOS ENSACADOS

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Conozco líneas zic-zac, recta y curva.	Identificar diferentes líneas zic-zac, recta y curva en el plano físico y exterior con materiales visibles para afianzar de manera abstracta el concepto de línea.	-3 tizas de diferente color -Saquillos	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Agrupar a niños/as para que realicen movimientos lineales (zic-zac, recta, curva)
2. Entregar los sacos a cada equipo según el número de niños/as.
3. Al sonido del pito pedir a los niños/as que salten siguiendo la línea que tienen que ejecutar.
4. Sale el siguiente participante cuando el anterior haya llegado al



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

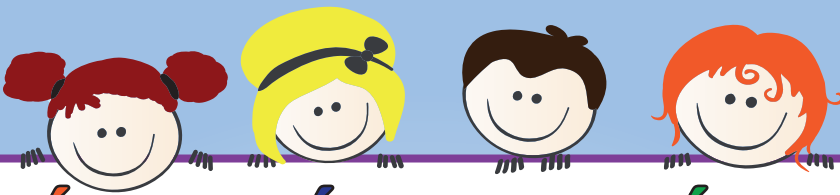
final de la meta.

5. Gana el grupo que hayan pasado saltando con los sacos y no queden más participantes por concursar.

NOTA: El grupo tiene que haber ejecutado los saltos sin equivocarse de línea.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

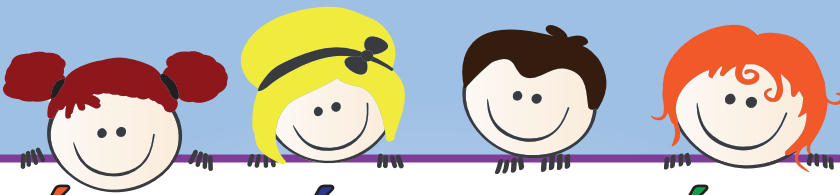


Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están identificando líneas zic-zac, recta y curva, estas están dibujadas en el piso y en los saquillos, están saltado sobre ellas siguiendo la forma.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

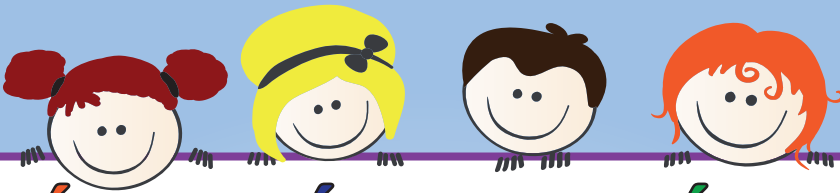
ACTIVIDAD N° 10: ARRIBA ABAJO

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Juego identificando la noción arriba abajo	Identificar las nociones arriba-abajo mediante una pelota de periódico para mejorar el aprendizaje estructural de las posiciones.	-Pelota de periódico	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Los niños/as realizan una columna, con las piernas abiertas.
2. La educadora le entrega la pelota de periódico al primar niño/a y le pide pasar por arriba la pelota, luego por abajo el que se equivoca sale.
3. El niño/a que se queda hasta el final sin equivocarse es el ganador.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

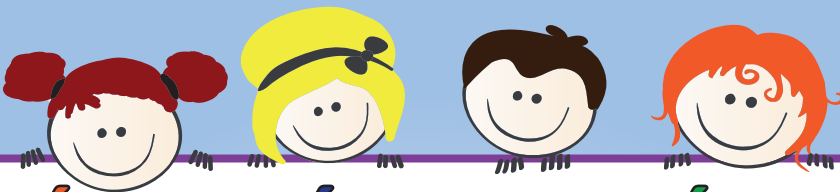
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

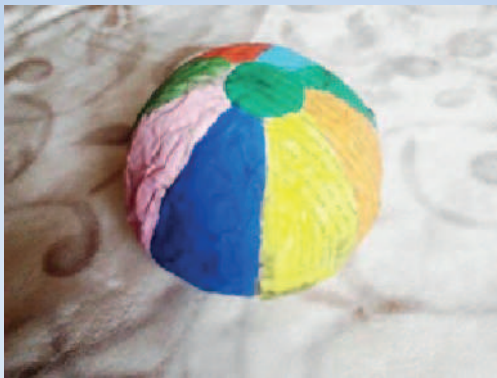


Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



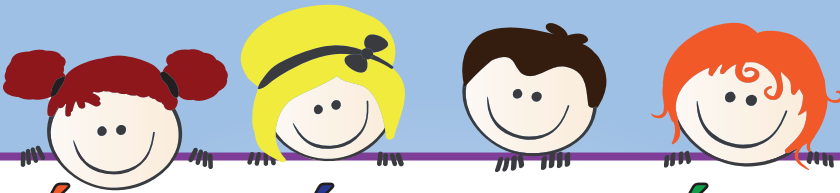
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están identificando la noción arriba/abajo pasando una pelota de periódico con sus manos por arriba y luego por abajo sin dejar caer.



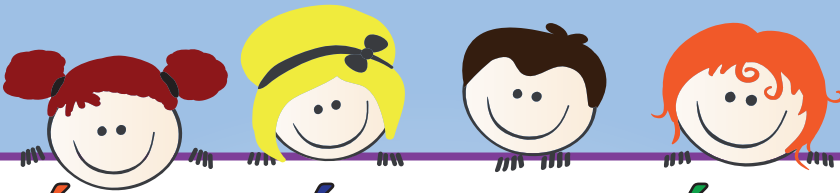
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

FICHA DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1 JUEGOS DIRIGIDOS

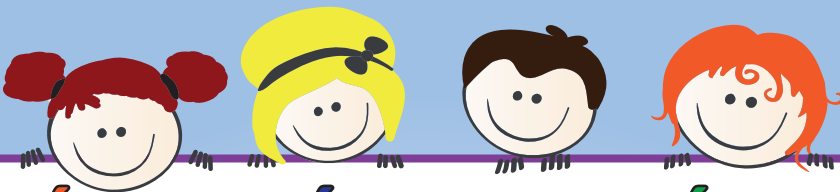
Nº	DESTREZA ALCANZADA	NOMINA DE NIÑOS/AS	INDICADOR DE APRENDIZAJE
1	Cumple consignas sencillas con el medio que le rodea		
2	Identifica las nociones espaciales con la pelota cerca-lejos, encima-debajo.		
3	Aplica correctamente la noción dentro/fuera mediante una caja simulando el zoológico.		
4	Reconoce las partes del cuerpo y funciones cabeza, tronco, extremidades superiores e inferiores en forma lógica.		
5	Distingue los colores primarios con bolas plásticas amarillas, azules y rojas, para agrupar en canastas del mismo color.		



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA


“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

6	Identifica la noción cortolargo en el cabello y cerquillo de una muñeca para el proceso de aprendizaje de la matemática.		
7	Adquiere una primera noción de medida a partir de la comparación de objetos y materiales, mediante la manipulación para experimentar en forma práctica.		
8	Diferenciar la noción día y noche mediante actividades representativas realizadas a diario por el niño/a para interiorizar las mismas.		
9	Identificar diferentes líneas zic-zac, recta y curva en el plano físico y exterior con materiales visibles para afianzar de manera abstracta el concepto de línea.		



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

	<p>10 Identificar las nociones arriba-abajo mediante una pelota de periódico para mejorar el aprendizaje estructural de las posiciones.</p>		
--	--	--	--

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

INDICADORES DE APRENDIZAJE

I= Iniciada A= Adquirida P= En Proceso



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



BLOQUE 2



JUEGOS DE MESA





GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE 2

JUEGOS DE MESA

* BARAJAS TEMÁTICAS

* BINGO DE IGUALES EN NAVIDAD

* OBSERVO Y SUMO

* SECUENCIA LÓGICA (ESCUCHANDO ORDENA CORRECTAMENTE)

* SECUENCIA LÓGICA (INVENTA UNA HISTORIA)

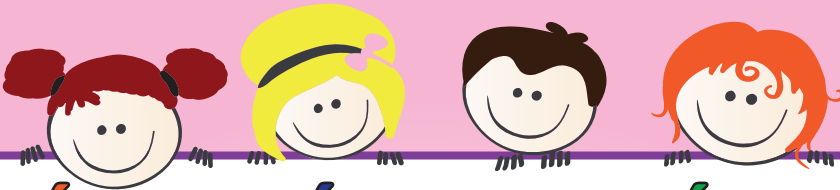
* SECUENCIA LÓGICA (RELACIÓN DE PERTENENCIA)

* CLASIFICACIÓN

* CORRESPONDENCIA

* DEDUCCIÓN LÓGICA

* MOVIMIENTO Y ESTÁTICA



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

BLOQUE N° 2 JUEGOS DE MESA

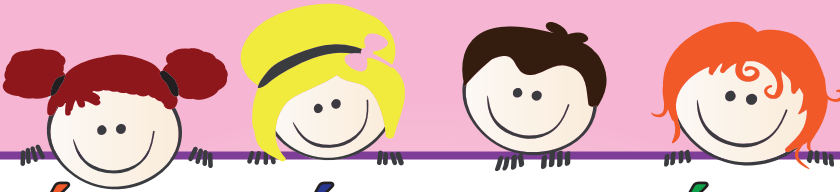
ACTIVIDAD N° 1: BARAJAS TEMÁTICAS

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Juego de memoria identificando las madres y sus crías	Identificar a las madres y sus crías mediante un juego de memoria para emparejar las 32 fichas sin equivocarse.	- 32 fichas temáticas de animales, madres con sus crías	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Antes de comenzar a jugar, mostrar a los niñas/as las barajas de animales, describirlas y conversar con ellos sobre las imágenes de sus madres y las crías.
2. Reconocer a las madres, nombrarlas e identificar a cada cría, diferenciar las especies.
3. Repartir a los participantes solo las barajas de los animales adultos



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

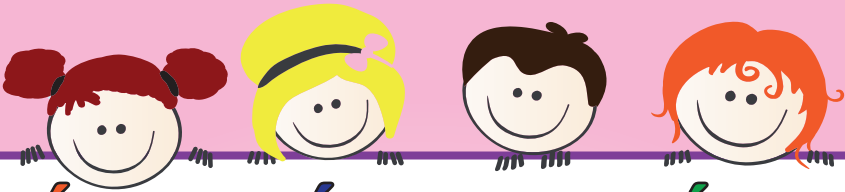
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

y dejarlas hacia abajo

4. Cada jugador mira la baraja si mostrarle a los demás y presenta al animal que se le designe con mímica o bien emitiendo su sonido característico
5. El primero en adivinar de que animal se trata, gana la baraja de la madre y su cría
6. Gana el que más acierte y tenga más barajas.

VARIACIÓN

7. Cada niño/a debe elegir una baraja el resto de los participantes se turna para hacer una pregunta por vez, que admita únicamente la respuesta SI o NO, por ejemplo: ¿Tiene plumas?, ¿Vive en el agua?, ¿Tiene lana?, ¿Tiene pico?
8. El primero en adivinar el animal de su compañero, gana esa baraja.
9. Gana el juego quien reúna el mayor número de barajas por parejas la madre y su cría.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

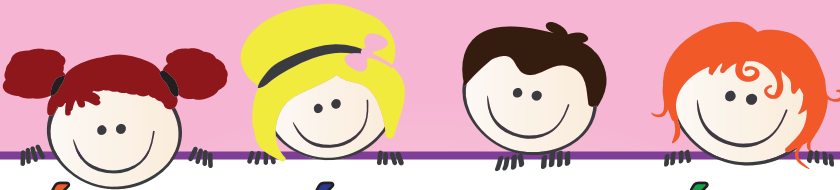


Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están emparejando 32 fichas temáticas animales de sus madres con sus crías.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

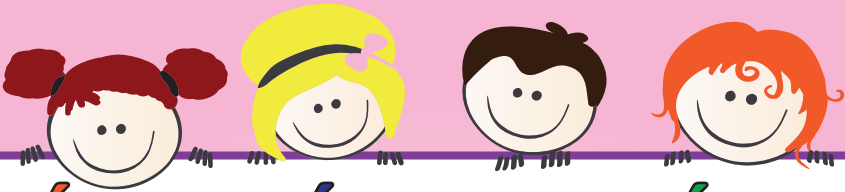
ACTIVIDAD N° 2: BINGO DE IGUALES EN NAVIDAD

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
¿Quién catará bingo en Navidad?	Diferenciar la noción de iguales mediante el juego bingo en navidad para completar la tabla con la fichas de igual figura.	-Bingo con motivos navideños	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Repartir las diferentes tablas de bingo con motivos navideños a los niños/as y regar por toda la mesa las fichas individuales.
2. Indicar al niño/a que tiene completar la tabla de bingo con las fichas de igual figura
3. Enseguida la educadora da la orden para iniciar el juego con la frase **EMPIECE AHORA**
4. Gana el juego el niño/a que llene el bingo con las fichas correctas sin equivocarse.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

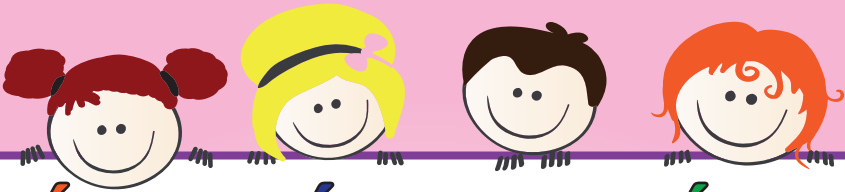
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



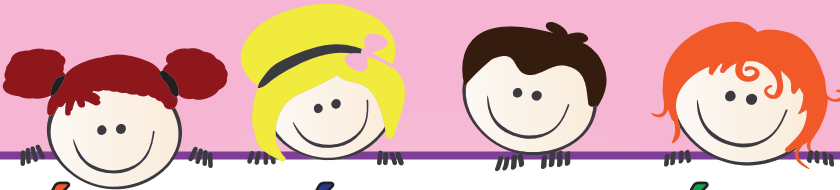
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están diferenciando la noción de iguales mediante el juego bingo en navidad para completar la tabla, la campana con la campana, el papá Noel con el papá Noel etc.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 3: OBSERVO Y SUMO

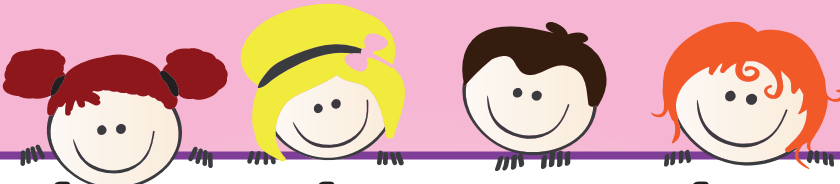
TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Jugando a la suma con pictogramas	Armar el rompecabezas de 20 fichas mediante la suma y la respuesta correcta en pictogramas para aprender a contar y sumar.	-20 fichas con pictogramas de la suma del 1 al 8	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Presentar las tarjetas y junto con los niños/as realizar conteos y el establecimiento de relaciones entre cantidad y numeral.
2. Finalmente unir las sumas correctamente e forma de rompecabezas relacionando los pictogramas.
3. Gana el que una correctamente sin equivocaciones.

NOTA: No le estamos enseñando a sumar al niño/a simplemente le estamos introduciendo esta destreza mediante el juego con pictogra-



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

mas para que se relacione con la suma.

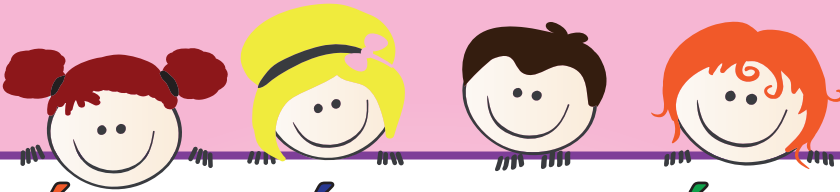


Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están jugando a sumar con pictogramas uniendo los gráficos con la cantidad para relacionarlos con el resultado total en forma de rompecabezas.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 4: SECUENCIA LÓGICA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Escuchando ordeno correctamente	Ordenar secuencias lógicas mediante una historia de 4 escenas para crear otras diferentes.	- 4 Piezas de una historia corta	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Contar una historia sencilla a los niños/as, en base a 4 escenas
2. Pedir que creen con sus propias palabras una nueva historia en base a las 4 escenas dadas.
3. Gana el niño/a que invente la historia más creativa con secuencia lógica.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

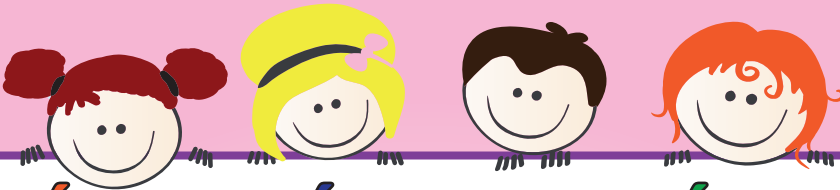
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

HISTORIA

Esta es la historia del pez globo que se encontró un baúl y afuera un hermoso collar, pidió que le ayudara a abrir el baúl al pez serrucho pero no pudo, se enojó tanto que el mismo utilizando todas sus fuerzas logro romper y abrir el candado del baúl dentro, estaba una hermosa pescadita a la cual la salvo ya que estaba prisionera.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as se encuentran ordenando secuencias lógicas de 4 escenas y luego pueden crear su propia historia.

NOTA: Hacemos hincapié y fortalecemos la imaginación, respetando el ingenio del niño/a lo que se desea es que establezca un orden consecutivo.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 5: SECUENCIA LÓGICA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Invento una historia	Ordenar un cuento de agregación de 8 piezas escuchando la historia relatada mediante la ubicación de una secuencia lógica de las piezas para desarrollar la noción antes después.	-8 Piezas de un cuento de agregación.	20 minutos	- Educadoras de Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Contar una historia sencilla de 8 escenas a los niños/as.
2. Realizar 2 grupos uno de niños y el otro de niñas.
3. Repartir los pictogramas de las escenas a todas las niñas.
4. Narrar el cuento agregando de uno en uno los personajes.
5. Gana el grupo que coloque en secuencia los personajes.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

CUENTO DE AGREGACIÓN

Esta es la casa que Juan construyo, este es el queso que estaba en la casa que Juan construyo. Este es el ratón que comió el queso que estaba en la casa que Juan construyo. Este es el gato que corrió al ratón que comió el queso que estaba en la casa que Juan construyo. Este es el perro que persiguió al gato que corrió al ratón que comió el queso que estaba en la casa que Juan construyo. Esta es la vaca de cuerno torcido que pateó al perro que persiguió al gato que corrió al ratón que comió el queso que estaba en la casa que Juan construyo. Este es el granjero amigo que ordeñó la vaca de cuerno torcido que pateó al perro que persiguió al gato que corrió al ratón que comió el queso que estaba en la casa que Juan construyo.



Elaborado por: Lic. Jimena Moreno



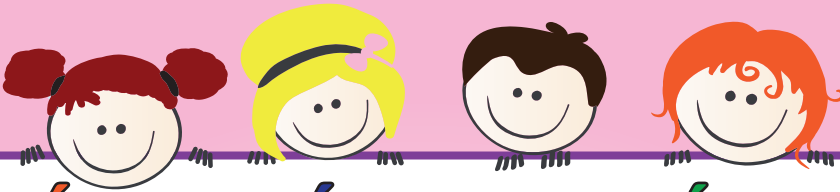
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

Los niños/as están ordenando secuencias lógicas de 8 piezas para desarrollar la noción antes y después con el cuento de agregación esta es la casa que Juan construyó.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 6: SECUENCIA LÓGICA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Relación de pertenencia	Ordenar secuencias lógicas e in lógicas de 10 piezas rimado de los medios de transporte para determinar la pertenencia.	-10 Piezas de un cuento rimado (medios de transporte)	20 minutos	- Educadoras - Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Colocar todas las mesas de los niños/as en forma circular y en el medio una mesa grande.
2. Realizar dos grupos y entregar las fichas en forma equitativa.
3. Empezar a relatar el cuento rimado y pedir que pase a colocar la pieza en la mesa de la mitad de no hacerlo bien el miembro del otro grupo tiene la opción de participar.
4. Gana el grupo que colocó más piezas correctamente.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

CUENTO RIMADO DE LOS TRANSPORTES

Un día los animales se reunieron a charlar y todos juntos pensaron lo bonito que es viajar.

Querían cerrar el bosque unos días nada más, y salir con sus maletas de paseo a descansar.

El señor oso propuso alquilar un gran camión, pero la cebra y la rana prefieren ir en avión.

El león y sus hijitos quieren llegar hasta el mar: todas juntas, en velero por las olas navegar.

Los conejitos sugirieron una bici con rueditas, para salir de paseo y ejercitar las patitas.

¡Lo mejor es un buen coche; dijo la familia hormiga y aplaudieron muy contentas, las cigarras sus amigas.

¡Déjense de tonterías; hablo el águila real, un submarino amarillo es algo fenomenal.

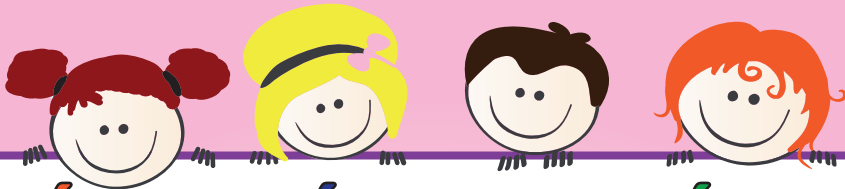
De pronto se oyó una voz que de un árbol procedía, y doña lechuga dijo: ¡Nos iremos en tranvía;

La jirafa frunció el ceño y hablo desde las alturas: ¡Olviden las discusiones quiero vivir aventuras;

En bici o en submarino, en barco en tren o en avión, lo mejor es ser amigos y juntos ir de excursión.

Cerraron con llave el bosque y prepararon maletas lo importante es el camino lo de menos es la meta.

Fuente: “Revista Maestra Jardinera”



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están ordenando secuencias lógicas de 10 piezas de un cuento rimado sobre los medios de transporte para determinar la pertenencia.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

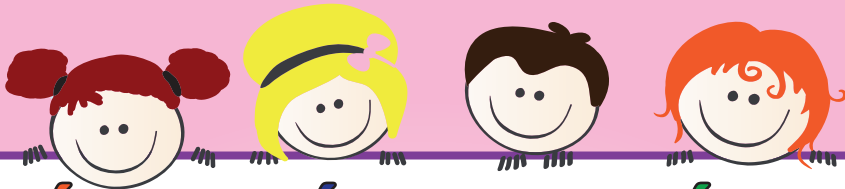
ACTIVIDAD N° 7: CLASIFICACIÓN

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Clasifico y me divierto	Clasificar los medios de transporte que van por tierra, aire y mar mediante 16 fichas para fortalecer esta noción.	- 16 piezas de los medios de transporte terrestres, aéreos y marítimos.	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Entregar los pictogramas de los medios de transportes terrestres, aéreos y marítimos a los niños/as.
2. Pedir que clasifiquen los medios de transporte, de acuerdo al espacio por donde se transportan tierra, cielo o mar. A la voz de AHORA.
3. Gana el niño/a que más pictogramas logre clasificar en forma correcta.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están clasificando los Medios de transporte que van: por la tierra, por el aire, por el agua mediante fichas para fortalecer nociones de clasificación.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

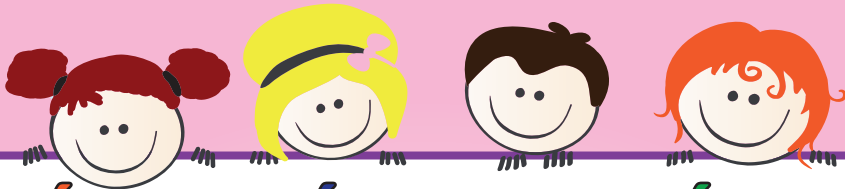
ACTIVIDAD N° 8: CORRESPONDENCIA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Sobras asombrosas	Colocar las sombras mediante la observación para acertar sin fallar en la silueta correcta.	-Tablero de sombras y tarjetas.	20 minutos	- Educadoras de Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Colocar en el centro de la mesa el tablero con las sombras hacia arriba para que los niños/as las vean, repitiendo busquemos las negras sombras sin rompemos las cabezas, y encontremos a los menestruos, príncipes y princesas.
2. Repartir tres tarjetas a cada participante, las mismas no pueden mirarse hasta que uno de ellos, de la señal ¡YA!
3. El niño/a que sigue su turno nuevamente da la señal.
4. Gana quien ha encontrado e forma rápida la sombra correspondientes a su silueta.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

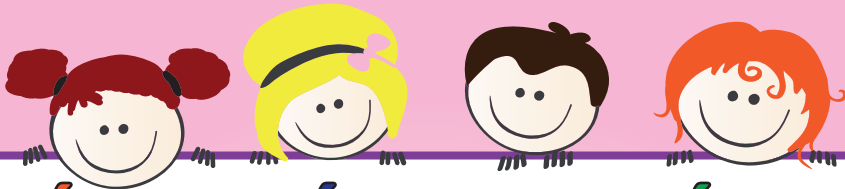


Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as se encuentran colocando sombras asombrosas de monstruos, princesas y príncipes mediante la observación para acertar sin fallar en la sombra correcta.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

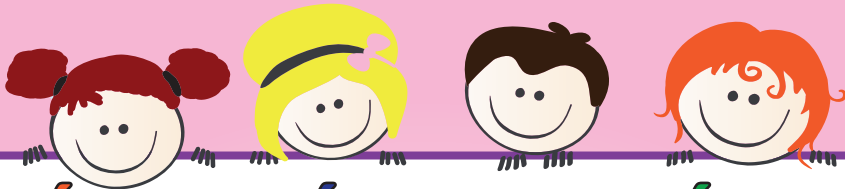
ACTIVIDAD N° 9: DEDUCCIÓN LÓGICA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Razonando sobre los Fenómenos Meteorológicos	Identificar algunos fenómenos meteorológicos mediante la observación de pictogramas para razonar y deducir de que fenómeno se trata	-Tarjetas de fenómenos meteorológicos.	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Mostrar las tarjetas de los fenómenos meteorológicos como: el sol, tormentas, lluvias, neblina, bruma, rocío granizo tornados y rayos.
2. Preguntar que observan en la tarjeta, el niño/a que contesta correctamente gana puntos.
3. El niño/a que acumule más puntos es el ganador.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están identificando algunos fenómenos meteorológicos mediante la observación de pictogramas para razonar y deducir de qué fenómeno se trata.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 10: MOVIMIENTO Y ESTÁTICA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Noción de movimiento y estática	Identificar cuando un objeto está en movimiento y otro esté estático mediante la atención para diferenciar esta noción.	- 16 Fichas con diferentes dibujos	15 minutos	- Educadoras - Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Mostrar las fichas con diferentes dibujos
2. Nombrar los dibujos observados
3. Jugar con los niños/as y pedirles que cuando vean un dibujo por ejemplo: una silla, un botón deben quedarse estatuas pero cuando vean el dibujo de un pato, el ojo moverse por toda el aula



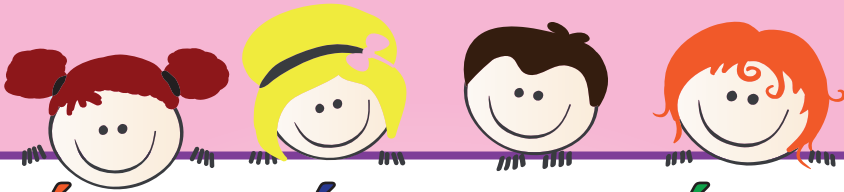
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

4. El niño/a que se equivoque sigue sentándose y sale del juego
5. Gana el niño/a que no se equivoque y se quede hasta el final.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están jugando a identificar con 16 fichas, cuando un objeto está en movimiento y otro está de manera estática para que el niño/a pueda diferenciar esta noción, por ejemplo tenemos la ficha de un pato y el niño/a al observar este dibujo relaciona con que el pato es un animal y tiene vida por lo tanto tiene que caminar por toda el aula, cosa que no sucede con el dibujo de un botón el niño/a tiene que permanecer estático o sea sin movimiento.



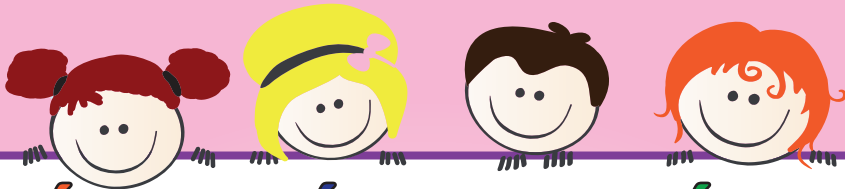
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

FICHA DE EVALUACIÓN

BLOQUE N°2 JUEGOS DE MESA

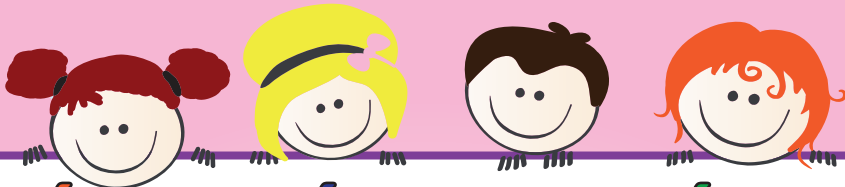
Nº	DESTREZA ALCANZADA	NOMINA DE NIÑOS/AS	INDICADOR DE APRENDIZAJE
1	Identifica a las madres y sus crías mediante un juego de memoria para emparejar las 32 fichas sin equivocarse.		
2	Diferencia la noción de iguales mediante el juego bingo en navidad para completar la tabla con la fichas de igual figura.		
3	Arma el rompecabezas de 20 fichas mediante la suma y la respuesta correcta en pictogramas para aprender a contar y sumar.		
4	Ordena secuencias lógicas mediante una historia de 4 escenas para crear otras diferentes.		



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

5	<p>Ordena un cuento de agregación de 8 piezas escuchando la historia relatada mediante la ubicación de una secuencia lógica de las piezas para desarrollar la noción antes después.</p>		
6	<p>Ordena secuencias lógicas e un cuento rimado de 10 piezas sobre los medios de transporte para determinar la pertenencia.</p>		
7	<p>Clasifica los medios de transporte que van por tierra, aire y mar mediante 16 fichas para fortalecer esta noción.</p>		
8	<p>Coloca las sombras mediante la observación para acertar sin fallar en la silueta correcta.</p>		



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

9	Identifica algunos fenómenos meteorológicos mediante la observación de pictogramas para razonar y deducir de que fenómeno se trata		
10	Identifica cuando un objeto está en movimiento y otro esté estático mediante la atención para diferenciar esta noción.		

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

INDICADORES DE APRENDIZAJE

I= Iniciada A= Adquirida P= En Proceso



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

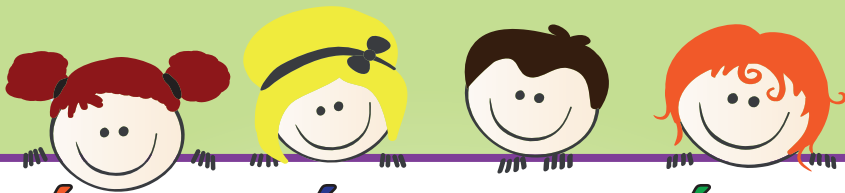


BLOQUE 3



JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN





GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE 3

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

* ARMO Y APRENDO

* ASOCIACIÓN (NÚMERO Y CONJUNTO)

* RELACIÓN DE CORRESPONDENCIA

* FORMAR PARES DE FRUTAS Y VERDURAS

* ASOCIAR (EL ANIMAL CON SU ALIMENTO)

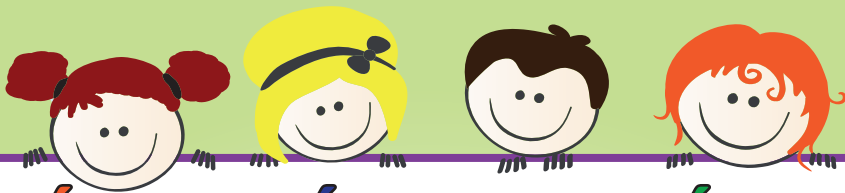
* ENCAJAR

* BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

* SERIACIÓN (SEGUIR UN PATRÓN)

* LÓGICA CORRESPONDENCIA (MEDIOS DE TRANSPORTE)

* NOCIÓN DE TAMAÑO (PLANTADOS)



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

BLOQUE N°3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

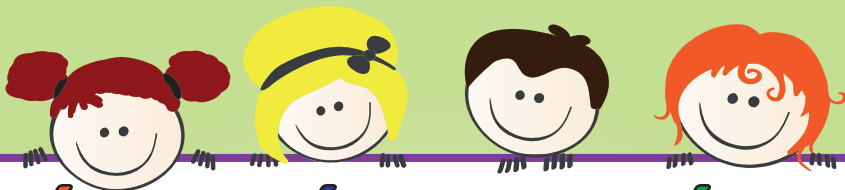
ACTIVIDAD N° 1: ARMO Y APRENDO

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Correspondencia	Armar un rompecabezas gigante del cuerpo humano de un niño/a mediante la relación de correspondencia rescatando su identidad.	-Rompecabezas gigante de un niño y una niña	15 minutos	- Educadoras -Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Realizar 2 grupos 1 de niñas y el otro de niños
2. Mostrar los rompecabezas gigantes a los 2 grupos e indicar que vamos primero a desarmar haciendo tomar una pieza voluntariamente a diferentes niños/as.
3. A la cuenta de tres empiezan a colocar las piezas en el rompecabezas, dándose cuenta claramente donde corresponde cada pieza, la



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

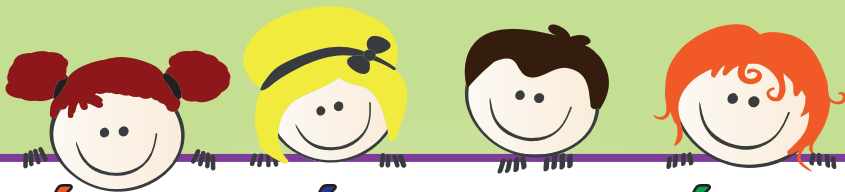
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

cabeza, el tronco, los brazos y las piernas.

4. El grupo que identifique la relación de correspondencia sin equivocarse es el ganador.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito



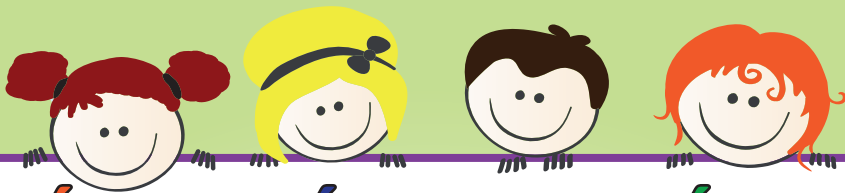
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están colocando donde corresponde cada pieza del cuerpo humano mediante el armado de un rompecabezas gigante de niño y niña para identificar la relación de pertenencia rescatando su identidad.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

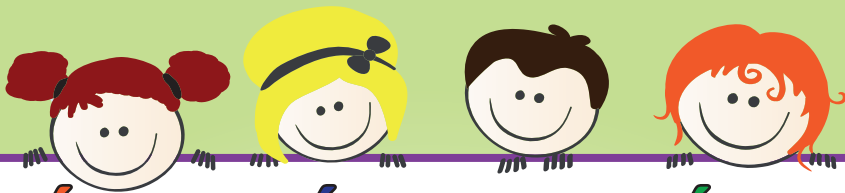
ACTIVIDAD N° 2: ASOCIACIÓN NÚMERO Y CONJUNTO

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Asociación de número y conjunto	Identificar el número y su conjunto mediante el conteo de los elementos del 1 al 5 para asociar correctamente, 10 cubos.	- 10 Cubos de madera rosados y azules de 5x5 cm con el número y los elementos del 1 al 5	15 minutos	- Educadoras de Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Anteriormente a este juego el niño/a ya se familiarizo con los números y conjuntos del 1 al 5 en el área de expresión plástica, con masa pan, plastilina, arcilla.
2. Pedimos un voluntario para lanzar un cubo y le preguntamos que observa ejemplo: el niño/a dice dos pelotas entonces le pedimos que



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

busque el número 2 hasta que encuentre.

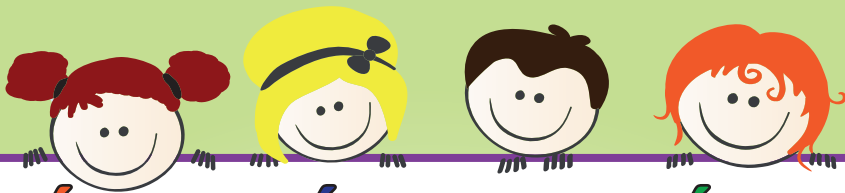
3. El niño/a que encuentra el número correcto tienen derecho a lanzar el cubo y sigue jugando hasta que se equivoca.

4. Si no se equivoca y sigue acertando asociando el número y conjunto correctamente es el ganador.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

El niño está identificando el número y asociando con el conjunto mediante el conteo de los elementos del 1 al 5, con 10 cubos.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

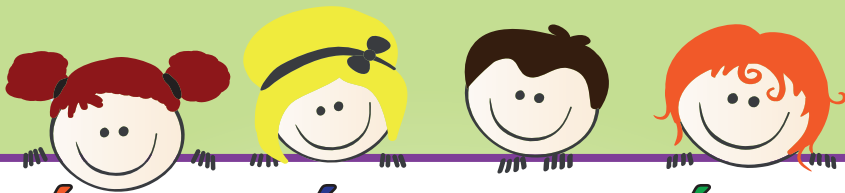
ACTIVIDAD N° 3: RELACIÓN DE CORRESPONDENCIA

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Asociación del oficio o profesión con su herramienta de trabajo.	Asociar 12 fichas del oficio o profesión con la herramienta o material de trabajo mediante la observación para colocar correctamente alado de la ficha respectiva.	- 6 Fichas de oficios y profesiones y 6 fichas de materiales y herramientas	15 minutos	- Educadoras - Técnica A+ de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Dramatizar el movimiento del carpintero con el serrucho, el bombero con la manguera, el heladero con el helado, el mecánico con la llave, la bailaría con los zapatos.
2. Pedir a los niños/as que observen las fichas que están sobre la mesa
3. Con ayuda del dedo índice le pedimos mover las fichas de los mate-



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

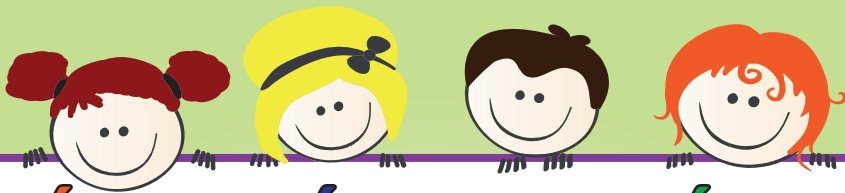
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

riales o herramientas que estos utilizan en estas profesiones y oficios correctamente colocando alado de la ficha respectiva.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

El niño se encuentra observando 6 fichas y asociando el dibujo de la persona del oficio o profesión para relacionarlo con el material o herramienta y colocar correctamente alado de la ficha respectiva.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

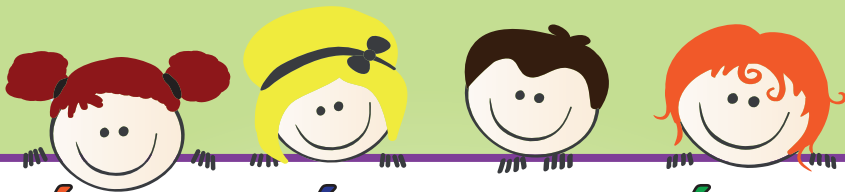
ACTIVIDAD N° 4: FORMAR PARES DE FRUTAS Y VERDURAS

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Formando pares de frutas y verduras	Formar pares de frutas y verduras mediante la manipulación de 12 fichas para afianzar la noción de igualdad.	- 12 fichas de frutas de 6.5x6.5 y 12 fichas de verduras de la misma medida.	15 minutos	- Educadoras - Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Entregar a todos los niños/as, algunas frutas y verduras cocinadas para que saboreen
2. Luego repartimos las fichas de frutas y verduras indistintamente.
3. Pedir que venga un niño/a al frente voluntariamente y muestre su ficha a todos
4. Enseguida pedimos que pase el niño/a que tenga la misma ficha para



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

formar un par

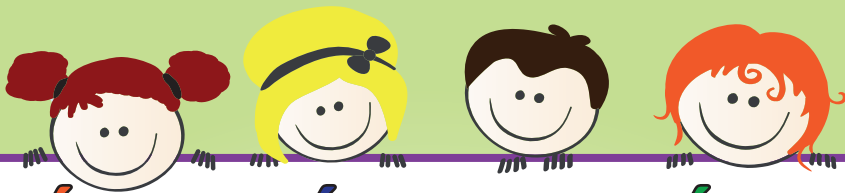
5. Seguimos utilizando la misma técnica hasta formar todos los pares de frutas y verduras

6. En este juego podemos hacer una variación entregando las fichas a los niños/as para que jueguen formando pares.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

La niña está formando pares de frutas y verduras con 12 fichas identificando las frutas y verduras mediante la observación para formar pares de igualdad.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

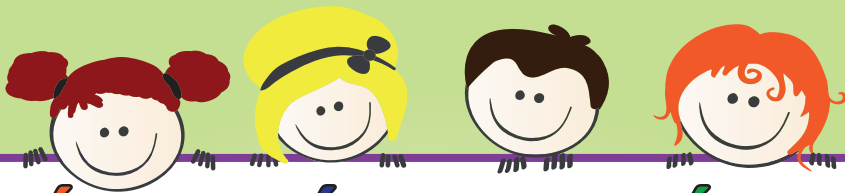
ACTIVIDAD N° 5: ASOCIAR (El animal con su alimento)

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Asociación entre el alimento con el animalito que lo consume	Relacionar 10 fichas del animal con su alimento mediante la observación para asociar correctamente.	- 5 fichas de 6.5x6.5 de animales y 5 fichas de la misma medida de los alimentos que estos comen.	15 minutos	- Educadoras + - Técnica de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Realizar sonidos onomatopéyicos de algunos de estos animalitos
2. Entregar a todos los niños/as las fichas de los animales indistintamente
3. Las fichas de los alimentos colocamos en una mesa al frente de todos
4. Pedir a un niño/a que pase con la ficha del animalito enseguida



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

preguntamos a todos ¿Que animal es y que come?, escuchamos todas las posibles respuestas

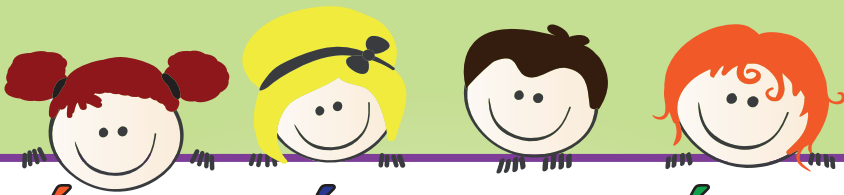
5. Pedimos un voluntario para que escoja el alimento preferido del animal si acierta sigue jugando caso contrario viene otro niño/a.

6. En este juego podemos hacer una variación entregar las fichas a los niños/as para que jueguen asociando correctamente el animal con su alimento preferido.



Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

La niña se encuentra asociando 5 fichas entre el alimento con el animal que lo consume para asociar correctamente.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

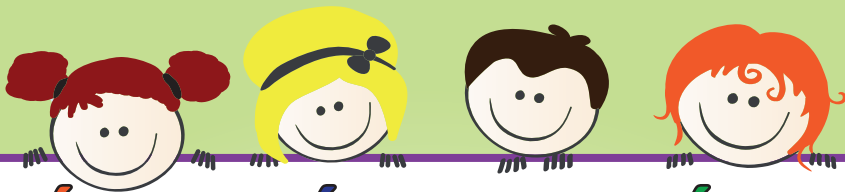
ACTIVIDAD N° 6: ENCAJAR

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Encajar bolas plásticas de colores secundarios	Encajar bolas plásticas mediante la manipulación para identificar colores secundarios.	-Bolas plásticas de colores secundarios: anaranjado, verde y violeta.	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Unir todas las mesas y colocar las bolas plásticas de colores secundarios: anaranjado, verde y violeta
2. Pedir a todos los niños/as que cojan la mitad de una bola cualquiera y que busquen su otra mitad para encajar, le preguntamos qué color es si no sabe le decimos y volvemos a preguntarle el color.
3. Gana en niño/a que ha encajado las bolas del mismo color sin confundirse con otros colores.



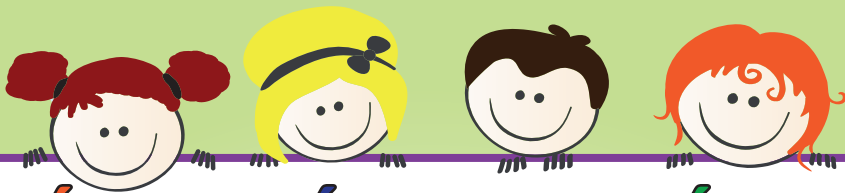
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as se encuentran encajando bolas plásticas mediante la manipulación para identificar colores secundarios: anaranjado, verde y violeta.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

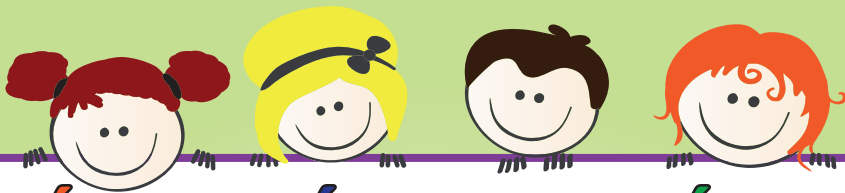
ACTIVIDAD N° 7: BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Construyendo creativamente	Construir mediante bloques de madera de diferentes formas creando y dando vida a su imaginación.	- Caja de madera con diferentes bloques.	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Entregar los bloques de construcción a los niño/as
2. Pedir que construyan a los niños un carro y a las niñas una muñeca, felicitar el esfuerzo realizado a todos.
3. Luego dejar que construyan lo que ellos deseen dando vida a su imaginación
4. Todos son ganadores



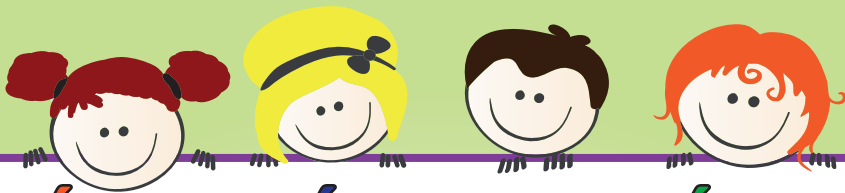
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as se encuentran construyendo un carro una muñeca utilizando bloques de madera de diferentes formas dando vida a su imaginación y creatividad.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

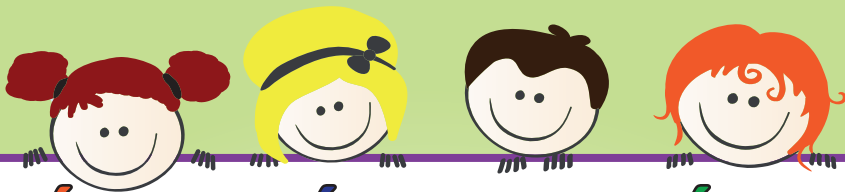
ACTIVIDAD N° 8: SERIACIÓN (seguir un patrón)

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Hacer seriaciones con las figuras geométricas	Realizar seriaciones mediante figuras geométricas plásticas para seguir patrones y construir otros propios	- Figuras geométricas de plásticas de colores.	15 minutos	- Educadoras A+ de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Entregar las fichas de figuras geométricas a los niños/as pedir que observen la seriación realizada por la educadora.
2. Luego pedir al niño/a que realice una seriación igual al patrón
3. Si lo hace bien decirle que ahora cree una seriación propia y a su gusto.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

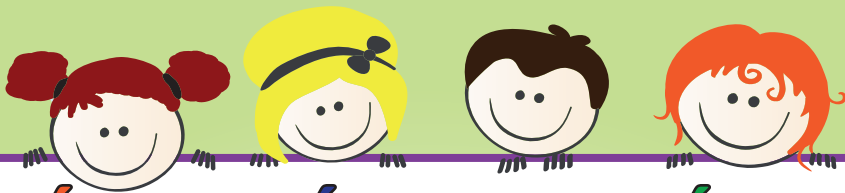
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

4. Gana el niño/a que crea su propia seriación.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Los niños/as están haciendo seriaciones con las figuras geométricas plásticas siguiendo patrones y construyendo los suyos propios.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

ACTIVIDAD N° 9: LÓGICA

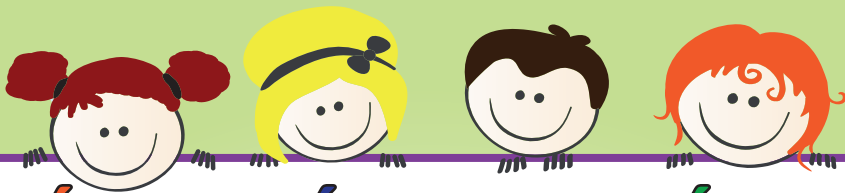
CORRESPONDENCIA (Medios de transporte)

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Buscando pares	Buscar pares de los medios de transporte mediante 12 fichas para voltear y memorizar donde está la pareja de igual dibujo.	- 12 fichas de los medios de transporte de 6.5x6.5	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Poner las fichas sobre la mesa sin que se vea el dibujo de las mismas
2. Hacer dos grupos de niños/as
3. Pedir que pase un representante de cada grupo, decirle que de vuelta cualquier ficha, los jugadores deben estar atentos y grabar en su



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

cabeza en qué lugar estaba la misma imagen si aciertan siguen acumulando las parejas iguales de los medios de transporte.

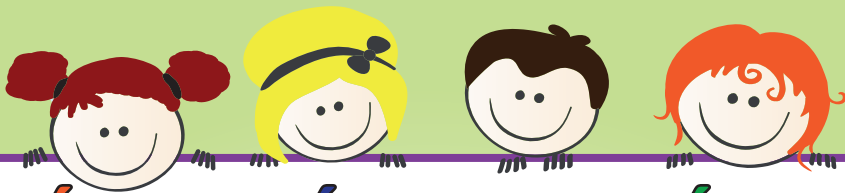
4. Si se equivoca y no descubre la pareja otro jugador viene en su lugar.

5. Ganan el equipo que tenga más parejas.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

El niño está jugando con 12 fichas y buscando pares de los medios de transporte para voltear y memorizar donde está la pareja de igual dibujo.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

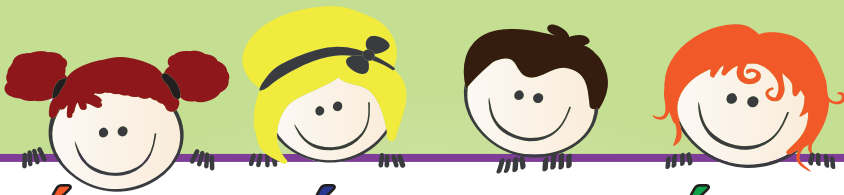
ACTIVIDAD N° 10: NOCIÓN DE TAMAÑO (Plantados)

TEMA	OBJETIVO	MATERIALES	TIEMPO	RESPONSABLE
Embonar correctamente los plantados en el agujero	Establecer relaciones mediante las nociones de tamaño grande menos grande y pequeño para identificar la correspondencia uno a uno.	- Plantados de madera con palos de colores primarios, grandes, menos grandes y pequeños	15 minutos	- Educadoras de Desarrollo Infantil Integral (CTDII)

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

DESARROLLO:

1. Entregar los plantados de madera a los niños/as
2. Indicarles que vamos a colocar uno a uno en cada agujero
3. Identificar los palitos grandes y hacer una columna con ellos, con los menos grandes hacer otra columna y con los pequeños de igual manera.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

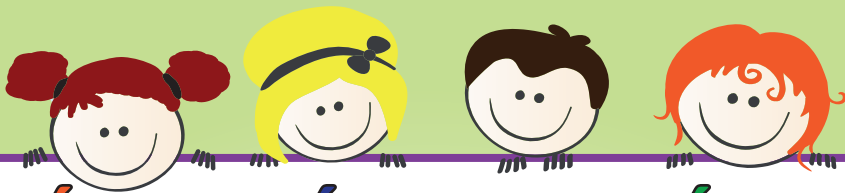
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

4. Gana el niño/a que lo hace bien sin equivocarse.



Fuente: Niños/as del CIBV Pascualito

Establecer relaciones mediante las nociones de tamaño grande menos grande y pequeño para identificar la correspondencia uno a uno para embonar correctamente los plantados en el agujero.



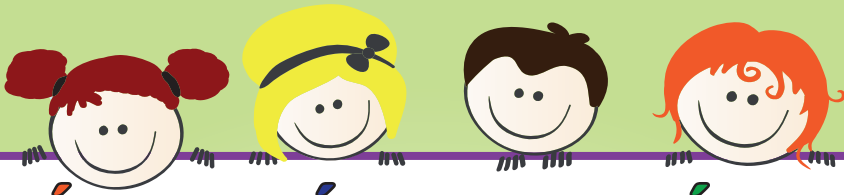
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

FICHA DE EVALUACIÓN

BLOQUE N° 3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

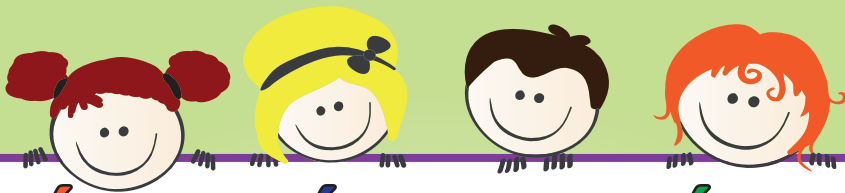
N°	OBJETIVO ALCANZADO	NOMINA DE NIÑOS/AS	INDICADOR DE APRENDIZAJE
1	Arma un rompecabezas gigante del cuerpo humano de un niño/a mediante la relación de correspondencia rescatando su identidad.		
2	Identifica el número y su conjunto mediante el conteo de los elementos del 1 al 5 para asociar correctamente, 10 cubos		
3	Asocia 12 fichas del oficio o profesión con la herramienta o material de trabajo mediante la observación para colocar correctamente alado de la ficha respectiva.		



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

4	Forma pares de frutas y verduras mediante la manipulación de 12 fichas para afianzar la noción de igualdad.		
5	Relaciona 10 fichas del animal con su alimento mediante la observación para asociar correctamente.		
6	Encaja bolas plásticas mediante la manipulación para identificar colores secundarios.		
7	Construye mediante bloques de madera de diferentes formas creando y dando vida a su imaginación.		
8	Realiza seriaciones mediante figuras geométricas plásticas para seguir patrones y construir otros propios		



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

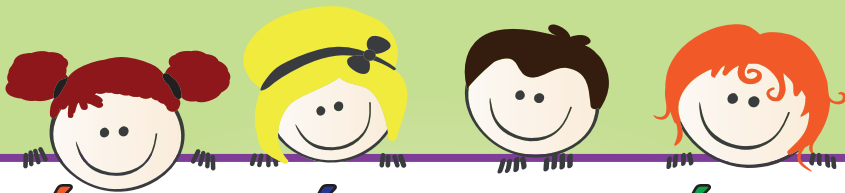
“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

<p>9</p>	<p>Busca pares de los medios de transporte mediante 12 fichas para voltear y memorizar donde está la pareja de igual dibujo.</p>		
<p>10</p>	<p>Establece relaciones mediante las nociones de tamaño grande menos grande y pequeño para identificar la correspondencia uno a uno.</p>		

Elaborado por: Lic. Jimena Moreno

INDICADORES DE APRENDIZAJE

I= Iniciada A= Adquirida P= En Proceso



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

PARA REFLEXIONAR

LOS NIÑOS/AS APRENDEN LO QUE VIVEN

Dorothy L. Nolte

Si los niños viven con crítica, aprenden a condenar.

Si los niños viven con hostilidad, aprenden a pelear.

Si los niños viven con miedo, aprenden a ser aprensivos.

Si los niños viven con lástima, aprenden a compadecerse de sí mismos.

Si los niños viven con ridiculez, aprenden a ser tímidos.

Si los niños viven con celos, aprenden qué es la envidia.

Si los niños viven con vergüenza, aprenden a sentirse culpables.

Si los niños viven con tolerancia, aprenden a ser pacientes.

Si los niños viven con estímulo, aprenden a ser confiados.

Si los niños viven con elogios, aprenden a apreciar.

Si los niños viven con aprobación, a quererse a sí mismos.

Si los niños viven con aceptación, aprenden a encontrar amor con el mundo.

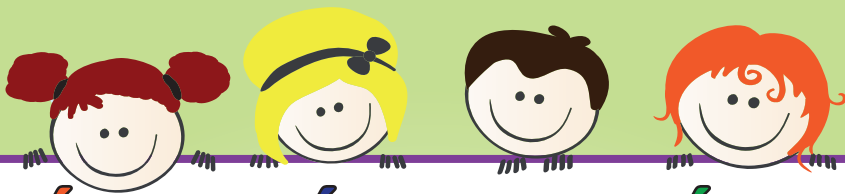
Si los niños viven con reconocimiento, aprenden a tener un objetivo.

Si los niños viven compartiendo, aprenden a ser generosos.

Si los niños viven con seguridad, aprenden a tener fe en sí mismos y en quienes lo rodean.

Si los niños viven en la amistad, aprenden a tener paz espiritual.

¿Con qué modelo están viviendo los niños y niñas de hoy?

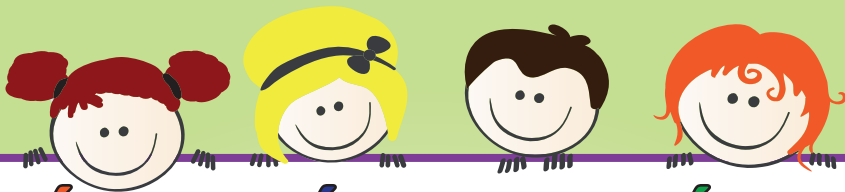


GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

PALABRAS FINALES

Gracias por permitirme detallar en esta guía didáctica de técnicas lúdicas innovadoras “la matemática me divierte”, la forma mágica en la que un infante aprende matemática mediante el juego, a la vez invitarles a vivenciar ya sea como padres, madres o educadores/as sobre todo que este estudio, constituya un mensaje para los docentes y futuros docentes que están preparándose día a día para formar seres humanos como a barro en las manos comprometidos para a futuro tener niños/as con habilidades y destrezas motrices aprendizajes únicos que marcarán su vida pero eso no es todo es necesario que sientan seguridad y confianza en sí mismos.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

BIBLIOGRAFÍA

Almeida, L. (2010). Amar la mejor forma de estimular. Quito: Ecuador.

Álvarez, Z. (1995). Metodología de la Investigación Científica. Cuba: Manuel Grant.

Anderson, J. . (2006). Socialización y desarrollo e la niñez temprana. Entre Cero y Cien, 9.

Cerrada, de M. (2011). Actividades para preescolar Campos formativos y competencias. Tlalnepanlta, Estado de México: Euroméxico, S.A.

Cherly, T. (2010). Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños. Perú: Ceac, S.A.

David, A. (2009). Psicología Educativa. México: Trillas.

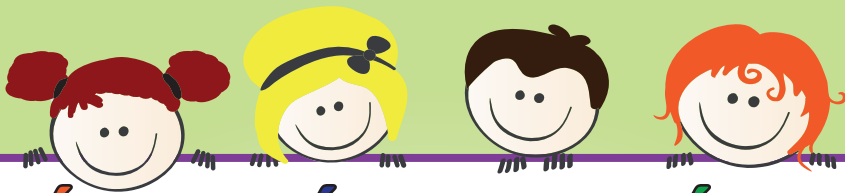
Di, Caudio. (2012). Derechos de la Niñez y Adolescencia. ARGENTINA: Dunken.

Dr. Ron T., Melinda; B. . (2011). Cómo educar niños más listos, sanos y felices. Argentina: Amat.

Educación Inicial. (2012). Experiencias de Aprendizaje. Quito: Quito-Ecuador.

En Sarle, P. (2012). Lo importante es jugar. A Jugar, 6.

Fairstein, G. y Gissels, S. (2004). Conocimientos previos. México: Fe y Alegría.



GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

Godoy, Marisol. (2013).

Graciela, S. (2011). Teatro para niños vestuario, obras y actividades. Argentina: Grafos S.A.

Grupo, F. (2012). Cambio Educativo o Educación por el Cambio. Ecuador: Abya Yala.

Jean Piaget. (1896). En la Educación. México: Siglo XXI.

María, L. M. (2010). Inteligencia emocional aprendiendo y creciendo juntos. Bogotá Colombia: Gama.

Mera, A. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural y Reglamento General. Quito: Derechos Reservados.

Ministerio de Educación. (2010). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima: Derechos Reservados.

Ministerio de Educación. (2011). Currículo Institucional para la Educación Inicial de niños y niñas de 3-4 y de 4-4 años. Quito: Quito-Ecuador.

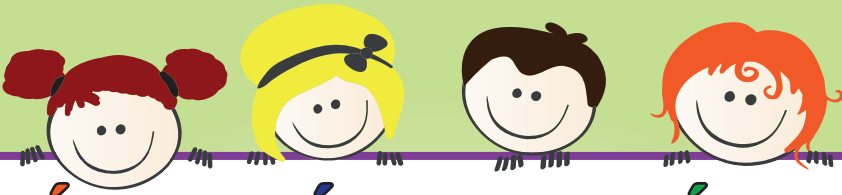
Orozco, C. (2012). Módulo de Metodología de 0 a 4 años. España: UPS.

Quilmes, B. (2011). Comenzando a aprender desarrollo inteligencias múltiples. Argentina: LM.

Revista, Carrusel. (2013). El Mundo de los niños. Revista Carrusel , 1.

Rivero, I. (2010). Una Teoría del Jugar. La Plata: Mimeo.

Rodríguez, S. (2010). Juego y contenido. Buenos Aires: Homo Sapiens.

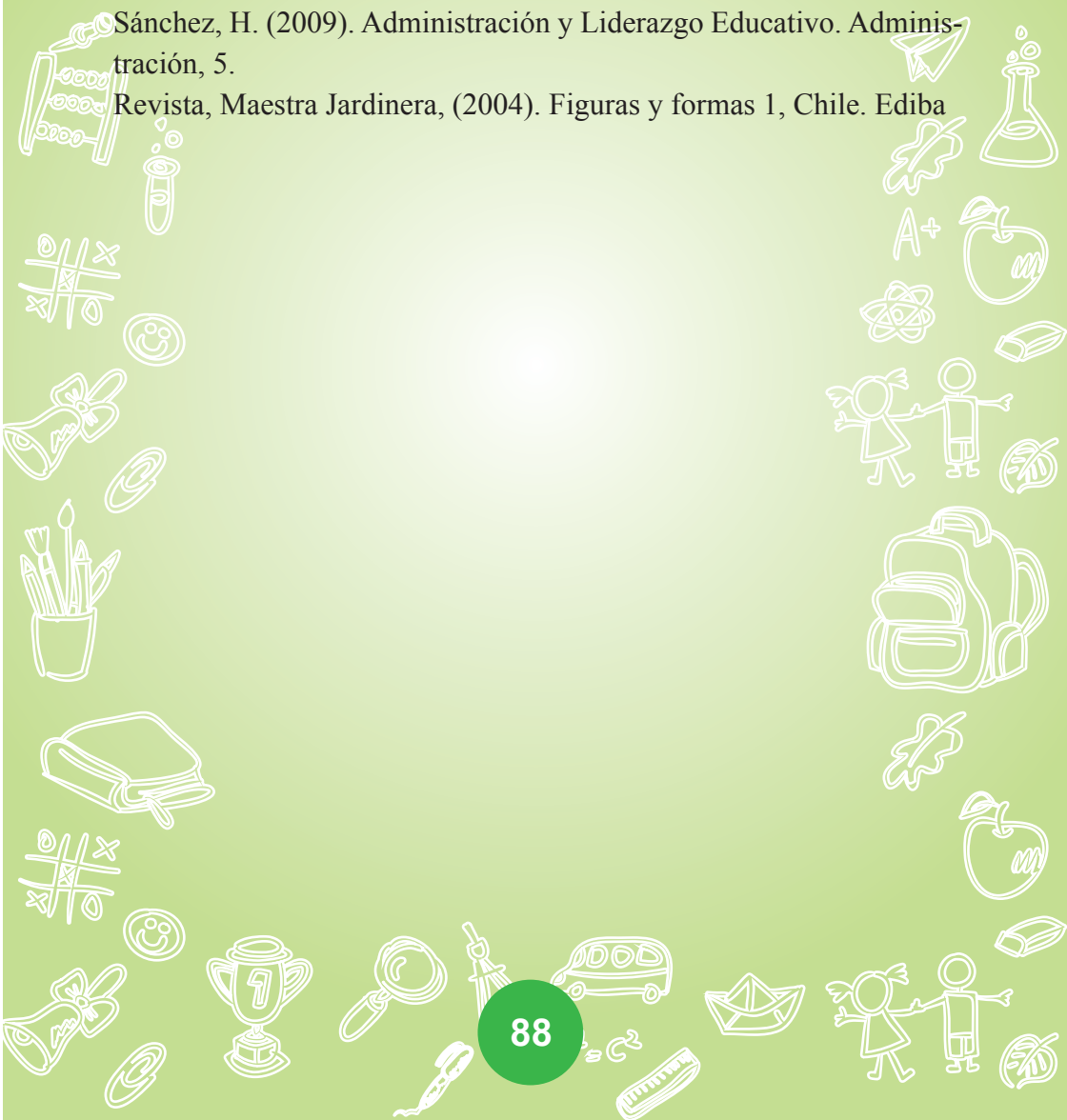


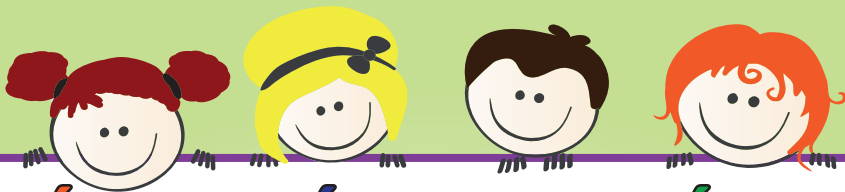
GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

Sánchez, H. (2009). Administración y Liderazgo Educativo. Administración, 5.

Revista, Maestra Jardinera, (2004). Figuras y formas 1, Chile. Ediba





GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA

“LA MATEMÁTICA ME DIVIERTE”

WEBGRAFÍA

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4350/4356.as>

Temáticas Educativas de Matemáticas (pág. 1). Chile: Copyright

Ministerio de Educación. (2013). www.educacion.gob.ec/educacion-inicial/. Quito Ecuador.

Universidad, Nacional de Chimborazo. (2013). www.unach.edu.ec. Riobamba-Ecuador: Derechos Reservados.

Ministerio de Educación. (2013). www.educacion.gob.ec/educacion-inicial/. Quito Ecuador.