



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

GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

“MI PLANETA MATEMÁTICO”

A UTILIZARSE EN AULAS VIRTUALES

**PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LÓGICO
MATEMÁTICA**

AUTORA

Lic. Gladys Monserrath Inca Cervantes

COAUTORA

Mgs. Paulina Peñafiel

RIOBAMBA - ECUADOR

AÑO

2015

ÍNDICE

PORTADA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

FUNDAMENTACIÓN

CONTENIDOS

CAPÍTULO I

EJERCICIOS LÓGICOS

CAPÍTULO II

EJERCICIOS LÚDICOS

CAPÍTULO III

JUEGOS PUNTUALES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la inteligencia lógico matemática es un proceso que se debe tomar en cuenta en el quehacer educativo diario ya que cada ser es único, diferente y complejo, el desarrollo de la mente se produce con diferentes ritmos y en diferentes direcciones, los cambios cognitivos se desarrollan en su propio ritmo dependiendo de la genética el ambiente, la educación y la cultura.

Los continuos cambios que se presentan en la educación motivan a los docentes a estar constantemente actualizados siendo necesario mejorar los métodos es por este motivo que se ha visto la necesidad de crear una herramienta para impulsar de una forma más divertida utilizando diversos métodos entre ellos los tecnológicos, que utilizados de la manera adecuada estimula el desarrollo integral y de sobre manera la inteligencia lógica matemática.

En el nivel inicial no se encuentran registros de la utilización de aulas virtuales en centros infantiles por tal motivo se plantea esta investigación diseñada a la elaboración de una guía de estrategias metodológicas Mi Planeta Matemático para mejorar el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en niños y niñas de inicial dos (4años) del Centro Infantil Mi Planeta Azul.

Luego de detectar el problema que se presentaba en los párvulos al trabajar en el área de matemáticas formulando los objetivos claros, medibles y alcanzables se ha dado el valor a la tecnología en estos momentos ya que el internet es un vínculo de fácil acceso y utilizado para la enseñanza, permite llegar a los educandos con efectividad y eficiencia, permitiendo acercar al aula a los educandos, ampliar sus aulas sin tener que levantar nuevas paredes.

Es factible esta investigación ya que se cuenta con una bibliografía actualizada acerca del tema, y predisposición para realizar un aporte significativo en el campo educativo y curricular, permitirá elaborar una guía para desarrollar la inteligencia lógico matemática.

Los resultados obtenidos en esta investigación beneficiaran a las maestras de inicial, niños, niñas y padres de familia, en vista de que contarán con una guía de estrategias metodológicas que mediante ejercicios lógicos, ejercicios lúdicos y juegos puntuales que favorecerán el desarrollo de la inteligencia lógico matemática mejorando el aprendizaje y la calidad de educación promoviendo un desarrollo integral de los estudiantes.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la Inteligencia Lógica Matemática a través del Aula Virtual, permitiendo al estudiante desarrollar un pensamiento lógico matemático y un aprendizaje significativo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar la Guía de Estrategias Metodológicas “Mi Planeta Matemático”, utilizando ejercicios lógicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático y mejorar la calidad educativa en los niños de inicial dos.
- Demostrar como los ejercicios lúdicos de la Guía de Estrategias Metodológicas “Mi Planeta Matemático” permiten acceder tempranamente a las actividades del pensamiento lógico matemático a los estudiantes de inicial dos.
- Establecer que la métodos de los Juegos puntuales, es un recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de inicial dos.

FUNDAMENTACIÓN

Piaget en su estudio del desarrollo del pensamiento del niño, manifiesta que desde su inicio la mente del niño no está presente la adquisición de conceptos y números, sino que estas nociones se presentan con la construcción desde los genes y se manifiesta con el esfuerzo sensomotriz y que todo pensamiento se origina con la construcción de nuevas ideas.

En esta construcción de número y concepto interactúan dos factores. El interno que nace con la persona (genético), esto comprende el desarrollo evolutivo del pensamiento, y el externo que se propicia por las experiencias de los individuos en su relación con el medio que lo rodea. La construcción que se da por la relación con el medio se genera por las actividades sensitivas y motoras.

Según Piaget el conocimiento físico es la relación del niño con los objetos del medio cuando comparte sus experiencias con otros sujetos es el conocimiento social, y la estructura del pensamiento lógico aumenta y será cada vez mejor. Dice que los niños y niñas en la etapa preparatoria y organizacional están presentes en el nivel inicial (2 a 11 años), el periodo pre operativo de (2 a 7 años), cuando el niño y niña empiezan a desarrollar el pensamiento intuitivo (4 a 7 años). (Piaget , 1974)

Por lo que inicia la manifestación de las operaciones en función con lo que observa presentando en su mente las primeras relaciones de semejanzas y diferencias de los objetos y va creando un orden lógico entre ellos, la clasificación noción y representación de lo observado va cambiando según el espacio y el tiempo del niño.

AULA VIRTUAL

Pasos para ingresar al Aula Virtual

1. Ingresar a la pagina www.edoome.com
2. Ingresar en iniciar sesión.
3. Ingresar en usuario con el correo y clave.
4. Para invitados registrar sus datos y correo electrónico.

CONTENIDOS

La Guía de Estrategias Metodológicas “Mi Planeta Matemático” se encuentra estructurada en tres capítulos que se las describe a continuación:

CAPÍTULO I

Ejercicios lógicos

CAPÍTULO II

Ejercicios lúdicos

CAPÍTULO III

Juegos puntuales

EVALUACION:

La evaluación es un estímulo tanto para los estudiantes como para los docentes, es un lineamiento que nos permite medir los logros alcanzados, conseguir información real de los procesos de aprendizaje, las habilidades y destrezas.

La evaluación es un instrumento en la tarea del docente que permite identificar el proceso que alcanzan los niños y niñas y si existe alguna conflicto determinar la estrategia metodológica más ajustada para la solución de este.

EVALUACION DE LA GUIA DIDACTICA:

Para admitir la aplicación de la Guía Didáctica se ha tomado en consideración los siguientes parámetros:

- Siempre
- A veces
- Nunca

Nunca:

El estudiante inicia su desarrollo en la destreza, se manifiesta por la falta de seguridad que demuestra en el cumplimiento de sus tareas, se dificulta relacionar con material concreto, tiene problemas en cuanto a la clasificación, ordenación y seriación.

A veces:

El estudiante demuestra identidad y autonomía en las tareas asignadas, se maneja con seguridad en la realización de trabajos matemáticos, cálculo, clasificación, ordenación, seriación

Siempre:

El niño demuestra completa identidad y autonomía, tiene facilidad en razonar, clasificar, calcular y solución de problemas matemáticos.

CAPITULO I

EJERCICIOS LÓGICOS

El razonamiento lógico se refiere al uso de entendimiento para pasar de unas proposiciones a otras, partiendo de lo ya conocido o de lo que creemos conocer a lo desconocido o menos conocido. Se distingue entre razonamiento inductivo y razonamiento deductivo.

RAZONAMIENTO LOGICO

Los razonamientos pueden ser válidos (correctos) o no válidos (incorrectos). En general, se considera válido un razonamiento cuando sus premisas ofrecen soporte suficiente a su conclusión. Puede discutirse el significado de "soporte suficiente", aunque cuando se trata de un razonamiento no deductivo, el razonamiento es válido si la verdad de las premisas hace probable la verdad de la conclusión. En el caso del razonamiento deductivo, el razonamiento es válido cuando la verdad de las premisas implica necesariamente la verdad de la conclusión.

Los razonamientos no válidos que, sin embargo, parecen serlo, se denominan falacias. El razonamiento nos permite ampliar los conocimientos sin tener que apelar a la experiencia. También sirve para justificar o aportar razones en favor de lo que conocemos o creemos conocer. En algunos casos, como en las matemáticas, el razonamiento nos permite demostrar lo que sabemos; es que aquí hace falta el razonamiento cuantitativo

Así también (Martinez Montero, 1995) dice que el razonamiento, corresponde con la actividad verbal de argumentar, porque es la expresión verbal de un razonamiento, luego de haber establecido principios de clasificación, ordenación, relación y significados.

EJERCICIO # 1

TEMA: CLASIFICACIÓN POR TAMAÑOS



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Aprovechar el tamaño de los maceteros para que los niños clasifiquen teniendo en cuenta su tamaño.

ACTIVIDADES:

Motivación con el cuento "los tres cerditos"

Presentar las macetas de diferentes tamaños.

PROCEDIMIENTO:

Clasificar si son, grandes, medianos o pequeños.

Una vez ejecutada esta acción también harán series: grandes-medianos-pequeños; grandes y medianos; pequeños y grandes.

Posteriormente realizamos las siguientes preguntas:

¿De qué tamaño hay más?

¿De qué tamaño hay menos?

¿Cuántos macetas hay de cada tamaño?

Logrando este trabajo, también pudimos asociar las macetas con sus flores correspondientes.

Es importante hablar con los niños utilizando palabras correctas para que asocien cada característica correctamente al describir los objetos (tamaño, color, forma)

MATERIALES:

Macetas de fomix de diferentes tamaños.

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

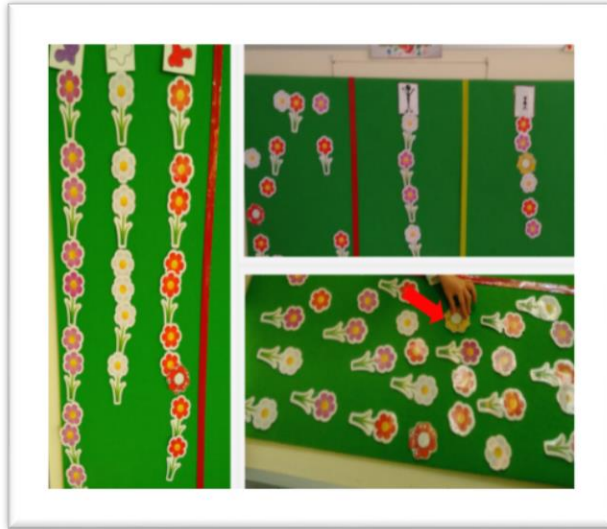
Los niños discriminan los objetos por su tamaño.

EVALUACION:

Tema:	CLASIFICACIÓN POR TAMAÑOS		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 2

TEMA: CLASIFICACION POR COLORES



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Clasificar el material por colores y tamaños de forma divertida para los estudiantes

ACTIVIDADES:

Presentar las ilustraciones.

Observar los tallos de las flores.

Distinguir los diferentes colores de las flores.

PROCEDIMIENTO:

En este caso elegimos las flores. Iniciamos con la clasificación de las flores por el tamaño de su tallo. Luego las pasamos a clasificarla por sus colores. Como queríamos experimentar si nuestros estudiantes están bien atentos al ejercicio, pusimos una flor diferente al resto a ver quién se daban cuenta. Afortunadamente logramos evidenciar que tienen una buena atención visual y la encontraron rápidamente.

MATERIALES:

Flores con tallos

Flores sin tallos

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

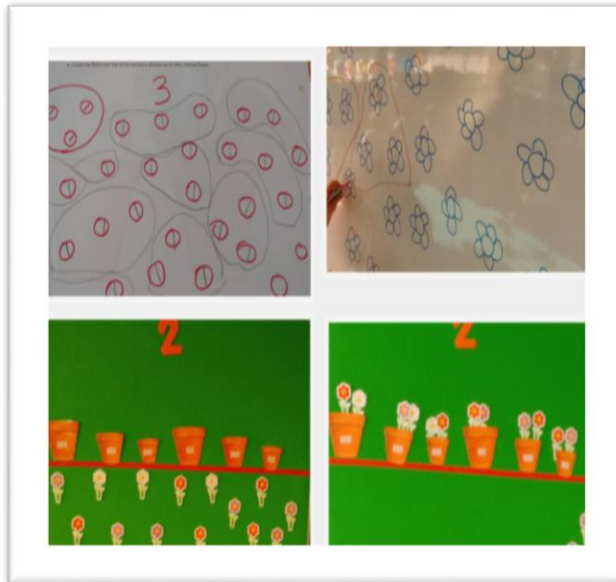
Los niños clasifican las flores por el tamaño de sus tallos.

EVALUACION:

Tema:	CLASIFICACIÓN POR COLORES		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 3

TEMA: AGRUPAMIENTO



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Agrupar los elementos de dos en dos, de tres en tres o como lo señala la maestra.

ACTIVIDADES:

Presentar las ilustraciones.

Describir los elementos de la pizarra.

Agrupar según la orden emitida.

PROCEDIMIENTO:

Teniendo en cuenta que mis niños son de cuatro años los agrupamientos han sido de dos y tres elementos seguidamente.

Al inicio hemos abordado a agrupar bolitas de una en una y de dos en dos.

Luego dibujamos flores en la pizarra para agruparlas de tres en tres.

Cuando consiguieron la dinámica de marcar los elementos empezamos el agrupamiento en la pizarra de las flores de dos en dos dentro de nuestros maceteros.

MATERIALES:

Pizarra

Marcadores

Maceteros de fomix

Flores de fomix

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Le permite al niño agrupar objetos según la orden indicada.

EVALUACION:

Tema:	AGRUPAMIENTOS		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 4

TEMA: AGRUPAMOS DOS ABEJAS SOBRE CADA PANAL Y UNA SOBRE LA MIEL



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Agrupar dos abejas sobre cada panal y sobre la miel respectivamente.

ACTIVIDADES:

Presentar las ilustraciones.

Describir los elementos

Presentar uno a uno los panales y las abejas

Describir el color, forma, tamaño.

PROCEDIMIENTO:

Presentamos las ilustraciones a los niños.

Luego la maestra dialoga sobre los seres vivos y su utilidad.

Los niños agrupan las abejas según la orden de la maestra.

Agrupar dos abejas sobre cada panal.

Una abeja sobre la miel.

MATERIALES:

Pizarra

Abejas de fomix

Panales de fomix

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Para el niño el agrupamiento se convierte algo fácil y sencillo.

EVALUACION:

Tema:	AGRUPAMOS ABEJAS SOBRE CADA PANAL		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 5

TEMA: UBICACIÓN DE LATERALIDAD



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Agrupar las abejas siguiendo la dirección señalada, ya sea izquierda o derecha.

ACTIVIDADES:

Presentar el material

Realizar actividades de izquierda y derecha.

Contar cuantas abejas están a la derecha y cuantas están a la izquierda o viceversa.

PROCEDIMIENTO:

También colocamos las abejas que volaban hacia la izquierda todas juntas y hacia la derecha juntas de igual forma. Un trabajo que requirió bastante atención por su parte. Este ejercicio se puede realizar con flechas que miran en la dirección de las abejas o ampliando la dificultad ejecutar la orden siguiente: "Colocar las abejas mirando para el panal".

MATERIALES:

Pizarra

Panal de fomix

Abejas de fomix

Maceteros de fomix

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Los niños diferencian lo que es izquierdo y derecho en su propio cuerpo y en los objetos presentados.

EVALUACION:

Tema:	UBICACIÓN DE LATERALIDAD		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 6

TEMA: NOCIONES DE MUCHOS Y POCOS



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Distinguir la noción de muchos y pocos en los objetos mostrados.

ACTIVIDADES:

Iniciar con la dinámica “si te sientes muy contento”

Presentar las flores.

Agrupamos muchos niños, pocas niñas y utilizamos los recursos del aula.

PROCEDIMIENTO:

Para trabajar las nociones de (muchos, pocos; dentro, fuera; encima, debajo; uno, ninguno, algunos), también hemos realizado actividades con objetos del aula, tanto dentro como fuera de ella.

MATERIALES:

Pizarra

Flores de fomix

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

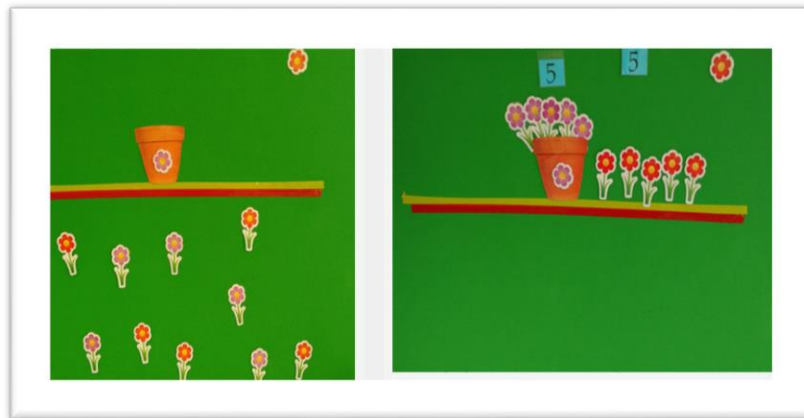
Los niños diferencian nociones de mucho y poco con diferentes elementos.

EVALUACION:

Tema:	NOCIONES DE MUCHO Y POCO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 7

TEMA: NOCIONES DENTRO - FUERA



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Diferenciar las nociones de dentro y fuera con el material presentado.

ACTIVIDADES:

Predisponer a los niños a la actividad con las figuras presentadas.

Identificar los gráficos de las flores.

Con los niños relacionar la cantidad con los objetos.

PROCEDIMIENTO:

Para trabajar las nociones de dentro- fuera también hemos realizado diferentes actividades utilizando los objetos del medio.

MATERIALES:

Pizarra

Flores de fomix

Macetero de fomix

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Los ejercicios ayudan a los niños a afirmar su noción de dentro y fuera.

EVALUACION:

Tema:	NOCIONES DENTRO - FUERA		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 8

TEMA: SERIACION



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com>

OBJETIVO:

Seriar los objetos presentados con material concreto, como el material presentado.

ACTIVIDADES:

Presentar el material didáctico

Observar y reconocer los elementos presentados.

Dialogar sobre la miel de abeja y sus utilidades.

PROCEDIMIENTO:

Motivar a los niños con la presentación de títeres.

Para trabajar seriación debemos realizar diferentes actividades con todo el material que disponga la maestra, tanto del aula como fuera de ella.

Se debe realizar una serie de actividades para reforzar la seriación, ya que luego le servirá en el proceso de la suma.

MATERIALES:

Panales de abejas

Abejas

Miel de abeja

Pizarra

DURACION:

45 minutos

UTILIDAD:

Los ejercicios ayudan a los niños a afirmar su noción de seriación.

EVALUACION:

Tema:	SERIACION		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 9

TEMA: LLENO-VACIO



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com>

OBJETIVO:

Identificar la noción de lleno y vacío en el material presentado.

ACTIVIDADES:

Describir el material didáctico

Explorar y observar los elementos presentados.

Los niños nombran los objetos presentados y la noción a desarrollar.

PROCEDIMIENTO:

Motivar con la canción de “5 monitos”

Los niños diferencian la noción de lleno y vacío manipulando los objetos que posee en el aula para que domine este concepto.

MATERIALES:

Pizarra

Flores de fomix

Macetero de fomix

DURACION:

45 minutos

UTILIDAD:

Esta noción ayuda al niño para conceptualizar la noción de lleno y vacío.

EVALUACION:

Tema:	LLENO - VACIO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 10

TEMA: PROBLEMA 1



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Utilizar los problemas de comprensión lógica sencillos para desarrollar su discriminación visual.

ACTIVIDADES:

Motivación con el video de la Pepa Pig

Presentar el material didáctico.

Describir los elementos que serán parte del problema.

PROCEDIMIENTO:

No por tener estudiantes pequeños tenemos que renunciar a realizar problemas de comprensión lógica con ellos. Siempre podemos adaptarlos a su nivel y realizar experiencias tan asombrosas como las que les describo a continuación.

Partiendo de sus intereses previos aprovechamos y realizamos algunas imágenes de sus dibujos preferidos y confeccionamos los problemas a su medida.

Algunos de los que llevamos a la práctica fueron los siguientes:

PEPA PIG Y LA CESTA DE FLORES

Pepa Pig ha salido a pasear al campo con su cesta de flores y su hermano Jors se la ha tirado al suelo. Se ha puesto muy triste al ver todas las flores en el suelo y se ha puesto a llorar. Su amiga Rabbit le ha dado la solución:

- 1°. Agruparán todas las flores iguales para ver si se ha perdido alguna.
- 2°. Luego las contarán y así sabrán que están todas las que había en la cesta.
- 3°. Después las meterán cada una en su cesta correspondiente.
- 4° Por último ordenarán las cestas de menor a mayor.

MATERIALES:

Pizarra

Flores de fomix

Números de fomix

Pepa Pig

Jors

Rabbit

Cesta

DURACION:

60 minutos

UTILIDAD:

La resolución de problemas mejorara su comprensión de número, numeral, mucho, poco, lleno, vacío.

EVALUACION:

Tema:	PROBLEMA 1		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 11

TEMA: PROBLEMA 2



FUENTE: <http://mipequeescuela.blogspot.com/>

OBJETIVO:

Utilizar los problemas de comprensión lógica sencillos para desarrollar su discriminación visual.

ACTIVIDADES:

Motivación con el cuento de “pulgarcita”

Presentar el material didáctico.

Describir los elementos que serán parte del problema.

PROCEDIMIENTO:

La abejita reina ha mandado a sus obreras a recolectar polen para fabricar miel, pero no se ponen de acuerdo cuántas tienen que ir. La reina ha tenido una idea. Debemos ayudarlas con el dado e ir colocando tantas abejas como indique la cantidad hasta llegar al campo de margaritas. Una vez allí, realizaremos la vuelta al panal, de la misma manera para fabricar la miel.

MATERIALES:

Pizarra

Flores de fomix

Dado

DURACION:

60 minutos

UTILIDAD:

La resolución de problemas mejorara su comprensión de número, numeral y cantidad.

EVALUACION:

Tema:	PROBLEMA 2		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

CAPITULO II

EJERCICIOS LÚDICOS

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Por ello se dice que lo lúdico es instructivo, y que permite que el estudiante comience a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVOS DE LA LUDICA:

(Martinez Gonzalez, 2008) Menciona que los objetivos de la lúdica pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- a) Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- b) Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- c) Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- d) Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

EJERCICIO # 1

TEMA: BLANCO Y NEGRO



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Realizar actividades sencillas para que los niños las ejecuten ordenadamente.

ACTIVIDADES:

Explicar a los niños las reglas del juego.

Separar a los niños en dos grupos.

Dar la señal de inicio del juego.

Podemos efectuar las salidas desde distintas posiciones.

PROCEDIMIENTO:

Los jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia. Un equipo es el blanco y el otro el negro. El entrenador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro! Al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo.

Se debe correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cuclillas sin poder moverse.

MATERIALES:

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Permite a los niños seguir órdenes sencillas, fuera del aula y mejora su noción de cantidad.

EVALUACION:

Tema:	BLANCO Y NEGRO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 2

TEMA: LOS MAGOS



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Incentivar en los niños, el respeto, colaboración y liderazgo.

ACTIVIDADES:

Explicar las reglas del juego a los niños.

Seleccionar al niño que realizara el papel del mago.

Delimitar el espacio en el patio para el juego.

PROCEDIMIENTO:

Un jugador, el mago, persigue a los demás intentando atraparlos. Los jugadores cuando son tocados por el mago deben quedarse inmóviles en su sitio, en una posición definida previamente. Cualquier jugador libre puede salvar a sus compañeros petrificados por el mago en la forma anteriormente fijada (saltando por encima de ellos, pasando por debajo de las piernas, tocándolos.)

No se puede salir de la zona de juego. Para salvar a un compañero hay que cumplir la norma que la maestra haya fijado.

MATERIALES:

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Los niños colaboran y se predisponen para realizar el juego con orden.

EVALUACION:

Tema:	LOS MAGOS		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 3

TEMA: PELOTA VIAJERA



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Motivar a los niños, a seguir órdenes sencillas.

ACTIVIDADES:

Explicar las reglas del juego.

Delimitar el espacio para el juego

Los pases no pueden saltarse a ningún jugador.

Podemos iniciar el juego realizando los pases con la mano, pero a medida que se consolide el juego podemos realizar los pases con los pies y cambiar la dirección del recorrido del balón.

PROCEDIMIENTO:

Formaremos un círculo con todos los jugadores. Entre jugador y jugador estableceremos una separación de unos 3 metros.

Un jugador se colocará en el exterior del círculo. Los jugadores que están situados en círculo se pasan la pelota, en el sentido de las agujas del reloj, uno tras otro. El jugador exterior debe correr tras la pelota (siempre por fuera del círculo) intentando tocarlo con el

propósito de interceptarlo y colocarse en el lugar del jugador que todavía no haya tocado la pelota.

MATERIALES:

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Los niños respetan su turno al realizar los diferentes juegos.

EVALUACION:

Tema:	PELOTA VIAJERA		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 4

TEMA: EL RELOJ



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Identificar los números del reloj y sus partes.

ACTIVIDADES:

Explicar las reglas del juego a los niños.

Espacio en el patio para el juego.

La participación de los niños es total.

PROCEDIMIENTO:

Distribuiremos los jugadores en dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo lo situaremos en círculo a unos 4 metros de distancia entre jugador y jugador y el otro se colocará en fila a un lado del círculo.

El equipo A (situado en círculo) deberá realizar el máximo número de pases consecutivos con el balón, mientras el otro equipo realiza una carrera de relevos alrededor del círculo con todos sus jugadores.

Ganará el equipo que al terminar la carrera haya realizado el mayor número de pases.

Los pases no pueden saltarse a ningún miembro del equipo.

Podemos realizar el pase con las manos o con los pies.

MATERIALES:

Patio

Balón

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Los niños identifican las partes del reloj y los números.

EVALUACION:

Tema:	EL RELOJ		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 5

TEMA: VACIAR EL CAMPO



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Coordinar la dirección de los balones, izquierda, derecha.

ACTIVIDADES:

Indicar las reglas del juego con lenguaje sencillo.

El patio tiene limitación para el juego.

Utilizar las partes de su cuerpo, manos, pies.

Contar al finalizar cual grupo tiene más pelotas.

PROCEDIMIENTO:

Distribuiremos los jugadores en dos campos y en cada campo dejaremos una pelota por jugador.

A la señal de la maestra cada equipo intenta sacar las pelotas de su campo y lanzarlas al campo contrario, utilizando cualquier segmento corporal. Al acabar el tiempo preestablecido se efectuará una comprobación para ver qué equipo tiene menos balones en su campo. Ese equipo será el ganador.

Una vez concluido el tiempo de juego no pueden tocarse los balones ni lanzarlos al otro campo.

MATERIALES:

Patio

Balón

DURACION:

40 minutos

UTILIDAD:

Ayuda a la noción de cantidad, con material concreto.

EVALUACION:

Tema:	VACIAR EL CAMPO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 6

TEMA: EL HOMBRE SOMBRA



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Coordinar los movimientos laterales, en zig –zag, detenerse, seguir.

ACTIVIDADES:

Formar parejas a los niños.

Limitar el espacio que deben seguir.

Graficar la línea en zig-zag

Cambiar de posiciones.

PROCEDIMIENTO:

Los jugadores se dividen en parejas. Uno de los miembros de cada pareja corre libremente por el espacio, realizando diferentes recorridos (línea recta, zig-zag, pararse de pronto.). El compañero deberá imitar todos los recorridos y movimientos de su compañero, intentando no separarse de su lado.

Poco a poco iremos cambiando las posiciones, es decir, en lugar de correr detrás iremos introduciendo otras posiciones: delante, a la derecha, a la izquierda. No está permitido salir de los límites del terreno que previamente habremos delimitado.

MATERIALES:

Patio

Balón

DURACION:

40 minutos

UTILIDAD:

Reafirmar el conocimiento de las nociones de izquierda, derecha, etc.

EVALUACION:

Tema:	EL HOMBRE SOMBRA		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 7

TEMA: CADA UNO EN SU CASA



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Desarrollar en los niños el sentido de pertenencia.

ACTIVIDADES:

Entregar a cada niño una ula.

El patio esta graficado donde debe ir cada casa.

Señalar al jugador que ira en el centro.

Socializar las reglas del juego.

PROCEDIMIENTO:

Distribuiremos por el espacio un aro. Estos círculos los distribuiremos en forma redonda menos uno que se situará en el centro. Dentro de cada aro colocaremos un jugador.

A la señal de la maestra, todos los jugadores deben cambiar de círculo; el jugador central intenta ocupar un aro de los de fuera. Si lo consigue, el jugador que se queda sin aro pasa al centro.

Si disponemos de suficientes balones, podemos realizar el ejercicio conduciendo la pelota.

A medida que los jugadores conocen el ejercicio, quedará prohibido ocupar los dos aros más próximos

MATERIALES:

Patio

Balones

Aro

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Los niños discriminan las posiciones que deben realizar dentro del aro y fuera del aro.

EVALUACION:

Tema:	CADA UNO EN SU CASA		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

CAPÍTULO III

JUEGOS PUNTUALES

A criterio de Stocker, K. (1984) citado por (Martinez Gonzalez, 2008) los juegos puntuales, como estrategia didáctica, son importantes señalar los principios didácticos en la enseñanza. Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje, y son los siguientes:

- a. **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
- b. **Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el estudiante, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.
- c. **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.
- d. **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los estudiantes pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad.

A partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del estudiante y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

- e. **Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los estudiantes.
- f. **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del estudiante.
- g. **De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.
- h. **De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del estudiante hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

Es por ello que se considera que la clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los estudiantes, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

EJERCICIO # 1

TEMA: PISO MOJADO



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Caminar en punta de pie para reforzar el arco plantar, variando los desplazamientos.

ACTIVIDADES:

Motivar con el cuento “los dos hermanos”

Reconocer las partes que forman sus extremidades inferiores.

Caminar desplazándose por todo el patio.

Imitar los movimientos que realiza la maestra.

PROCEDIMIENTO:

A la voz de la maestra el niño debe caminar hacia diferentes direcciones en punta de pie e imaginar que el piso está mojado para no resbalar.

No apoyar el talón del pie.

MATERIALES:

Tiza

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Los niños realizan ejercicios de diferentes direcciones, desplazamientos en otras partes tanto del aula y el patio.

EVALUACION:

Tema:	PISO MOJADO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 2

TEMA: EL POLLITO



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Caminar hacia diferentes direcciones imitando el movimiento de los animales.

ACTIVIDADES:

Identificar a los animales domésticos.

Dialogar sobre la utilidad de los animales para los seres humanos.

Emitir los sonidos que producen los animales.

PROCEDIMIENTO:

Imitando la acción de los pollitos mamá gallina los hará caminar muy despacito por un camino dibujado en el piso.

Todos los niños deben caminar uno detrás de otro

MATERIALES:

Tiza

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Ayuda al niño en su desplazamiento, usando sus partes largas y cortas del cuerpo.

EVALUACION:

Tema:	EL POLLITO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 3

TEMA: EL TRENCITO



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Utilizar las partes de su cuerpo en movimientos rápidos y lentos.

ACTIVIDADES:

Motivar a los niños con la canción “mambrú”

Señalar el espacio a recorrer.

Indicar la forma correcta de desplazarse.

PROCEDIMIENTO:

A la voz de la maestra los niños caminan en hileras, imitando el tren, imitando el sonido del mismo (Chu-chu). Se debe imaginar el movimiento del tren por el carril andando a velocidad lenta y luego a velocidad rápida.

Siempre se debe imitar el sonido con el movimiento de los brazos.

MATERIALES:

Tizas

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

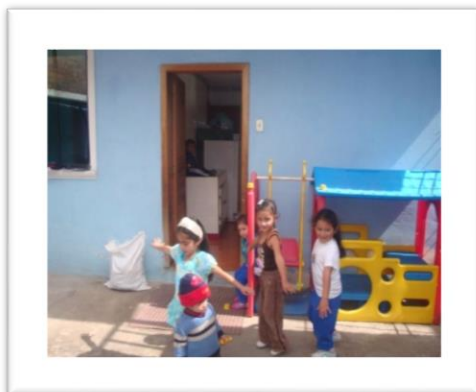
El niño coordina movimientos rápidos y lentos.

EVALUACION:

Tema:	EL TRENCITO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 4

TEMA: ENANOS Y GIGANTES



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Caminar imitando enanos y gigantes para reforzar el arco plantar y su coordinación motriz gruesa.

ACTIVIDADES:

Motivación con la canción “los enanitos”

Señalar los límites del desplazamiento

Los niños utilizaran correctamente las partes de su cuerpo

PROCEDIMIENTO:

Caminando por el espacio, se indica "ENANO" y se camina agachadito, o "GIGANTE" y se camina en punta de pie, moviendo los brazos al frente y atrás.

Cambiar cuando la maestra lo indique enano-gigante.

MATERIALES:

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Ayuda al niño en su coordinación, oscilando sus brazos, marchando correctamente.

EVALUACION:

Tema:	ENANOS Y GIGANTES		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 5

TEMA: EL SOLDADO



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Caminar elevando las rodillas.

ACTIVIDADES:

Canción "El soldadito"

Explicar la forma correcta de marchar

PROCEDIMIENTO:

A la señal de la maestra el niño debe caminar por el espacio imitando soldados de un batallón realizando correctamente la pisada y el movimiento de los brazos.

Realizar oscilaciones de brazos al frente y atrás.

MATERIALES:

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Ayuda al niño en su coordinación, brazo izquierdo, pie derecho. Pie derecho, brazo izquierdo o viceversa.

EVALUACION:

Tema:	EL SOLDADO		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 6

TEMA: SIMON DICE



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Caminar a la señal de Simón dice.

ATIVIDADES:

Dialogar sobre las partes de su cuerpo

Indicar de qué se trata el juego.

Establecer las reglas del juego.

PROCEDIMIENTO:

El niño camina libremente por el espacio imaginando que está paseando, al escuchar la voz de mando Simón Dice... debe hacer lo que se le indique y luego volver a caminar. Las acciones pueden ser: sentarse, saltar, gatear, abrazarse

Cambiar cada vez que le indique

MATERIALES:

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Ayuda al niño en su coordinación, caminar rápido, lento, pararse o sentarse.

EVALUACION:

Tema:	SIMON DICE		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 7

TEMA: EL ACRÓBATA.



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Caminar sobre una línea.

ACTIVIDADES:

Los niños conocerán la dirección que deben seguir, guiados por la maestra.

Señalar las reglas del juego.

PROCEDIMIENTO:

Imaginando que es un acróbata de circo pasando por la cuerda floja el niño deberá caminar sobre una línea dibujada en el piso.

Vigilar porque los niños caminen imitando el equilibrista

MATERIALES:

Tiza

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Ayuda al niño en su coordinación, de la direccionalidad tanto lateral como transversal.

EVALUACION:

Tema:	EL ACROBATA		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 8

TEMA: EL VENDEDOR.



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Caminar llevando un objeto sobre la cabeza

ACTIVIDADES:

Los niños se desplazaran siguiendo las direcciones indicadas.

Caminar para imitar los movimientos señalados.

Usar la movilidad de todo su cuerpo.

PROCEDIMIENTO:

Imaginando ser vendedores de mercado los niños caminarán por el espacio con un objeto en el cabeza sujetado con sus manos y a la vez gritarán la fruta que están vendiendo.

Se debe llevar siempre objetos sobre la cabeza.

MATERIALES:

Pelota

Globos

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Ayuda al niño en su coordinación, óculo-manual.

EVALUACION:

Tema:	EL VENDEDOR		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 9

TEMA: CORRER Y DETENERSE.



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Correr y parar en diferentes direcciones, corre y detente.

ACTIVIDADES:

Explicar las reglas a seguir.

Formar grupos para realizar la actividad.

Practicar la marcha lenta y rápida.

PROCEDIMIENTO:

A la señal de la maestra los niños corren y paran dispersos en el área, debe correr imitando el galope de los caballos. Parar y correr a la orden de la maestra.

MATERIALES:

Patio

Banderas

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Incentivar al niño el cuidado amor y respeto de su cuerpo y el de los demás.

EVALUACION:

Tema:	CORRER Y PARAR		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

EJERCICIO # 10

TEMA: ¡CORRE QUE TE MOJAS!



FUENTE: Fotografía de Archivo personal de la maestra

OBJETIVO:

Correr con pasos cortos, medianos y largos

ACTIVIDADES:

Realizar ejercicios con diferente tipo de movimientos.

Dialogar sobre las partes de su cuerpo.

Experimentar que movimientos puede realizar con su cuerpo.

PROCEDIMIENTO:

Imaginando una fuerte lluvia a la voz de la maestra los niños deberán correr para no mojarse, además deberán saltar charcos grandes medianos y pequeños dibujados en el piso.

Buscar refugio a la señal ¡corre que te mojas!.

MATERIALES:

Tiza

Patio

DURACION:

30 minutos

UTILIDAD:

Permite conocer a los niños que actividades puede realizar con su cuerpo, desplazándose en toda el área.

EVALUACION:

Tema:	CORRE QUE TE MOJAS		
Evaluación	Siempre	A veces	Nunca
Apellidos y Nombres			

BIBLIOGRAFÍA

<http://mipequeescuela.blogspot.com/>

<http://www.escoladefutbol.com/beto/docs/juegos/juegos.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos102/juegos-recreativos-mejorar-habilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos/juegos-recreativos-mejorar-habilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos2.shtml#ixzz3ZYGKwjsP>