



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO
GUÍA METODOLÓGICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS
“DESCUBRO JUGANDO”



AUTORA:

Lcda. Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

TUTORA:

Mgs. Martha Avalos

RIOBAMBA – ECUADOR

2015 www.lindascaratulas.com



Guía metodológica GUÍA METODOLÓGICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “DESCUBRO JUGANDO”

Autora: Lcda. Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

Teléfonos:2910244

E-mail:mirandaetel@gmail.com

Coautora: Mgs. Martha Avalos

Teléfonos:0995259902

E-mail:.....

Editorial Mitad del Mundo

Amazonas N 23-14 y República

Fono: (593-2)3456789

[Info@mitadelmundo.com](mailto:info@mitadelmundo.com)

Quito-Ecuador

PRIMERA EDICIÓN (Junio 2015)





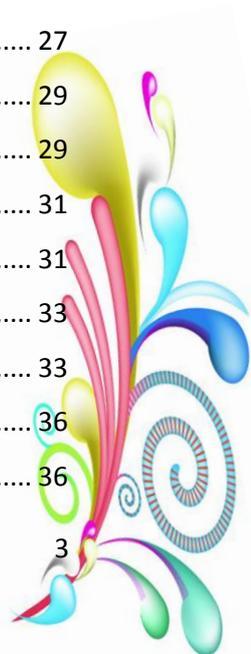
INDICE GENERAL

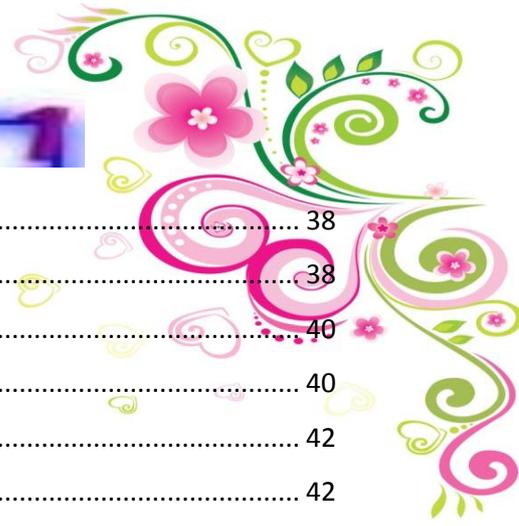


Contenido

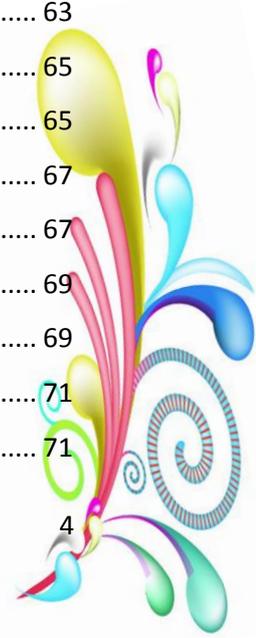
Pág.

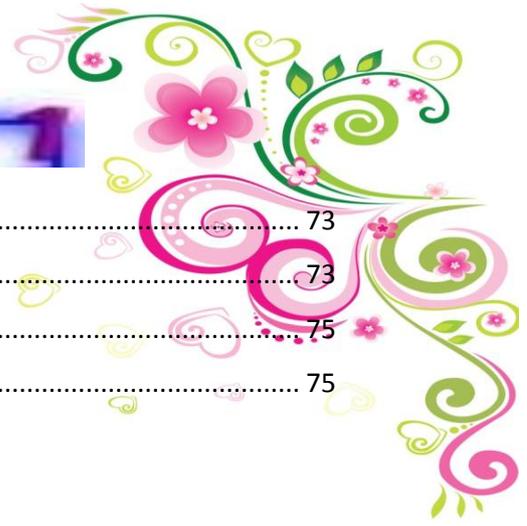
INDICE GENERAL	3
INTRODUCCIÓN	6
DEDICATORIA	7
1. TEMA	8
2. PRESENTACIÓN.....	8
3. OBJETIVO GENERAL.....	8
3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
ACTIVIDAD N° 1	15
TEMA: EL GUSANO DE LOS NÚMEROS PERDIDOS	15
ACTIVIDAD N° 2	17
TEMA: LOS CUBOS MÁGICOS	17
ACTIVIDAD N° 3	19
TEMA: EL BINGO.....	19
ACTIVIDAD N° 4	21
TEMA: La Torre de HANOI.....	21
ACTIVIDAD N° 5	23
TEMA: La tienda (verdulero -a)	23
ACTIVIDAD N° 6	25
TEMA: Mis monedas.....	25
ACTIVIDAD N° 7	27
TEMA: Las parejitas.....	27
ACTIVIDAD N° 8	29
TEMA: Mirando y saltando	29
ACTIVIDAD N° 9	31
TEMA: Mi salto	31
ACTIVIDAD N° 10	33
TEMA: Observo y dibujo ¿Qué Será?	33
ACTIVIDAD N° 11	36
TEMA: El laberinto de los números	36





ACTIVIDAD N° 12	38
TEMA: A donde me fui	38
ACTIVIDAD N° 13	40
TEMA: La Oca.....	40
ACTIVIDAD N° 14	42
TEMA: El fotógrafo diligente	42
ACTIVIDAD N° 15	44
TEMA: Arregla y muestra	44
ACTIVIDAD N° 16	46
TEMA: Adivina ¿Qué animal será?.....	46
ACTIVIDAD N° 17	48
TEMA: La aritmética y los dados	48
ACTIVIDAD N° 18	50
TEMA: Los detectives	50
ACTIVIDAD N° 19	52
TEMA: Equivocado – Acertado.....	52
ACTIVIDAD N° 20	54
TEMA: Alto	54
ACTIVIDAD N° 21	57
TEMA: Construyendo mi camino.....	57
ACTIVIDAD N° 22	59
TEMA: Mis bloques están jugando.....	59
ACTIVIDAD N° 23	61
TEMA: Hacemos una serie	61
ACTIVIDAD N° 24	63
TEMA: Rompecabezas	63
ACTIVIDAD N° 25	65
TEMA: El país de los inventos al revés	65
ACTIVIDAD N° 26	67
TEMA: Mirando al pececito	67
ACTIVIDAD N° 27	69
TEMA: ¿Qué está en la cajita?.....	69
ACTIVIDAD N° 28	71
TEMA: Laberintos	71





ACTIVIDAD N° 29	73
TEMA: ¿Qué falta?	73
ACTIVIDAD N° 30	75
TEMA: Tangram.....	75





INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas son instrumentos que se utilizan para lograr que los niños/ninas desarrollen sus habilidades, destrezas de forma amena, debido a que se utiliza el juego como un motivador, basándose en la idea que permite interiorizar y transferir conocimientos para lograr un aprendizaje significativo, porque permite experimentar, probar, ser el protagonista de sus ideas, ser creativo, imaginativo.

Es importante mencionar que controla el estado de ánimo, genera ideas propias, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional donde el docente es el guía, permite llevar hacia el camino del proceso de aprendizaje de manera placentera, por lo cual es necesario planificar cada actividad a realizar, establecer los recursos accesibles, verificar las diferencias individuales, el tiempo, el grado de dificultad y finalmente realizar una evaluación que permite comprobar el cumplimiento de los objetivos que se han planteado.

Otro elemento fundamental es determinar el área donde se va a realizar cada actividad, para que resulte agradable, sin riesgos al bienestar físico, psicológico del menor, así como controlar que todos sean partícipes activos dentro del proceso y cuando se observa la falta de motivación o dificultad en el mismo darlo por terminado.





DEDICATORIA

El presente trabajo le dedico a mi esposo e hijas que con mucha paciencia, amor y confianza supieron apoyarme en cada momento de la vida, tras las largas noches de estudio durante la carrera universitaria. Siempre estuvieron ahí para brindarme las fuerzas y coraje necesario cuando pensaba que iba a desfallecer.

Un abrazo muy cariñoso y respetuoso a todas las autoridades y docentes de la Unidad Educativa SAINT AMAND MONTROND, que me brindaron el apoyo necesario para seguirme preparando día a día.

Jeaneth M.





1. TEMA

GUÍA METODOLÓGICA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “DESCUBRO JUGANDO”

2. PRESENTACIÓN

La presente guía proporcionará los diferentes elementos lúdicos que pueden ser utilizados para la diversión, aprendizaje con recursos accesibles, fáciles de realizarlos, mismos que ayudarán en la estimulación de la lógica matemática, así como también en el social, afectiva fomentando el trabajo en equipos, por ende lograr un desarrollo integral del estudiante.

Su base elemental es el juego, elemento fundamental en la vida de los niños/niñas porque les proporciona diversión, por ende es un recurso preponderante dentro de las aulas escolares para lograr que aprendan divirtiéndose, logrando así un aprendizaje significativo.

Sin embargo, se debe tener en cuenta la edad, diferencias individuales, recursos, objetivo que se persigue para plantear las diferentes actividades a realizar, caso contrario se podría convertir en ejercicios tediosos, sin curiosidad, lo que desvía la atención.

3. OBJETIVO GENERAL

Fomentar el uso de estrategias lúdicas dentro de las aulas escolares para lograr el desarrollo de la lógica matemática de los niños y niñas de cinco años.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar diferentes juegos didácticos que permitan al niño / niña fortalecer su aprendizaje.
- Ejecutar las actividades creativas, donde el niño / niña despierte su imaginación, interés por realizar cosas diferentes.





- Establecer actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la memoria, concentración, entre otros elementos.
- Verificar que las estrategias lúdicas son elementos de apoyo para el aprendizaje del niño / niña a través de una evaluación.

4. FUNDAMENTACIÓN

Estrategias lúdicas

Son aquellos elementos que permiten que los niños/niñas logren un aprendizaje significativo a través de los distintos juegos, donde la tarea del profesor, es a medida de lo posible lograr que todos desarrollen sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales, además de controlar su carácter, trabajen en equipo adquiriendo experiencias que de otra manera sería imposible realizarlas.

Para (Díaz, 2006), son instrumentos con cuya ayuda potencian las actividades dentro del aprendizaje, solucionan problemas, cuando el docente utiliza adecuadamente realizando las diferentes modificaciones en el contenido de acuerdo a las diferencias individuales, con el objeto de facilitar la comprensión.

Una fuente importante de estos recursos es el componente lúdico, el cual ofrece numerosas ventajas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, y este caso el desarrollo de la lógica matemática, que es donde es de utilidad aplicar juegos creativos, didácticos y actividades lúdicas para lograr que el niño/niña se sienta motivado en el aula de clase, para que con humor, ingenio se mantenga atractiva la clase, ayudando considerablemente a relajar, incrementar la participación y sobre todo lograr una participación creativa. (Bello Estévez, 1990).

Juegos didácticos

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños/niñas métodos de dirección y conducta correcta, estimulando de esta





manera un adecuado nivel de decisión, disciplina, la adquisición de conocimientos motivados por el juego.

Cabe indicar que son el soporte para el cumplimiento de objetivos, permitiendo el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades y formación de valores. (ROMÁN, 2010).

Son considerados como una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel, esquematizando un objetivo, su estructura incluye momentos de acción pre – reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de las experiencias para lograr lo que se ha propuesto. Su uso persigue una cantidad de objetivos dirigidos hacia la ejercitación de las áreas físicas, socio – emocional, cognitivo – verbal y dimensión académica.

Así como las características que debe tener y cuál es el más adecuado de acuerdo al grupo de niños / niñas.

En este tipo de juegos se destacan tres elementos:

- El objetivo del juego didáctico es el planteamiento de un problema que deberá resolverse en un nivel que implica cierta dificultad. Propender a que sean atractivos los conceptos, procedimientos y actitudes y a la vez trabajar en equipo satisfactoriamente, reforzando habilidades que se necesitan en lo posterior. Para lo cual se debe precisar el juego y su contenido. Por ejemplo con el juego “la lotería de números” se busca que los niños relacionan el número con la cantidad.
- La acción lúdica, elemento imprescindible, que debe manifestarse claramente. Es lo que hace que el proceso de enseñanza sea ameno y acreciente la atención del educando.
- Las reglas que constituyen un elemento de organización donde se determina qué y cómo se hacen las cosas y dan una pauta cómo hacerlas. Lo que les distingue de





otros juegos es que son condicionada por la tarea docente, establece una secuencia para desarrollar la acción, y se prohíben ciertas cosas.

Las características son:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Número de jugadores.
- Edad.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

Juegos creativos

Son aquellos que permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad, la imaginación, la producción de ideas valiosas para resolver problemas que se presentan, por lo que bien organizados propician un progreso del grupo a niveles superiores.

Está expresado cuando los niños/niñas utilizan materiales familiares en una manera inusual enganchando al juego imaginativo, teniendo presente que son creativos por excelencia debido a que desconocen ciertos límites o formas que se encuentran predeterminadas, que importante sería al darle la libertad de crear, adaptar y un gran ánimo. Al desarrollar su espíritu creativo obtienen satisfacciones personales, experiencias positivas al encontrar solución para diversos problemas, de tal manera que al destruir esa curiosidad, la creatividad y la originalidad estamos afectando el futuro.

Un juego nunca debe ser tan rígido o estático, por tanto el espíritu creativo debe estar presente entre los participantes del mismo.





Actividades lúdicas

Es una actividad atractiva, motivadora que capta la atención de los niños hacia la materia que se desea que aprendan.

Es un elemento netamente activo que logra desarrollar el potencial de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, además que permite la adquisición de información en cuanto a la formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

De tal manera que quienes las realizan liberan energía, que le conoce como la alegría, sentimiento que muchas veces se le relega de los hábitos de enseñanza, es una forma de expresión del ser que curiosear, explora, construye y compara con los demás el descubrimiento de algo desplegando así su creatividad.

Lo que implica que son una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa el conocimiento, una forma de estar en la vida, la relación que hay con aquellos espacios cotidianos que producen disfrute acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarios con el juego.

5. CONTENIDO

5.1 OPERATIVIDAD

Actividades

Bloque N° 1

Juegos didácticos.

- El gusano de los números perdidos.
- Los cubos mágicos.
- EL bingo.
- La torre de Hanoi.
- La tienda.
- Mis monedas.





- Las parejitas.
- Mirando y saltando.
- Mi salto.
- Observo y dibujo ¿Qué será?

Bloque N° 2

Actividades lúdicas

- El laberinto de los números.
- A dónde me fui.
- La Oca.
- El fotógrafo diligente.
- Arregla y muestra.
- Adivina ¿Qué animal será?
- La aritmética y los dados.
- Los detectives.
- Equivocada – acertado.
- Alto.

Bloque N° 3

Juegos Creativos.

- Construyendo mi camino.
- Mis bloques están jugando.
- Hacemos una serie.
- Rompecabezas.
- El país de los inventos al revés.
- Mirando el pececito.
- Qué está en la cajita.
- Laberintos.
- ¿Qué falta?
- El tangram.

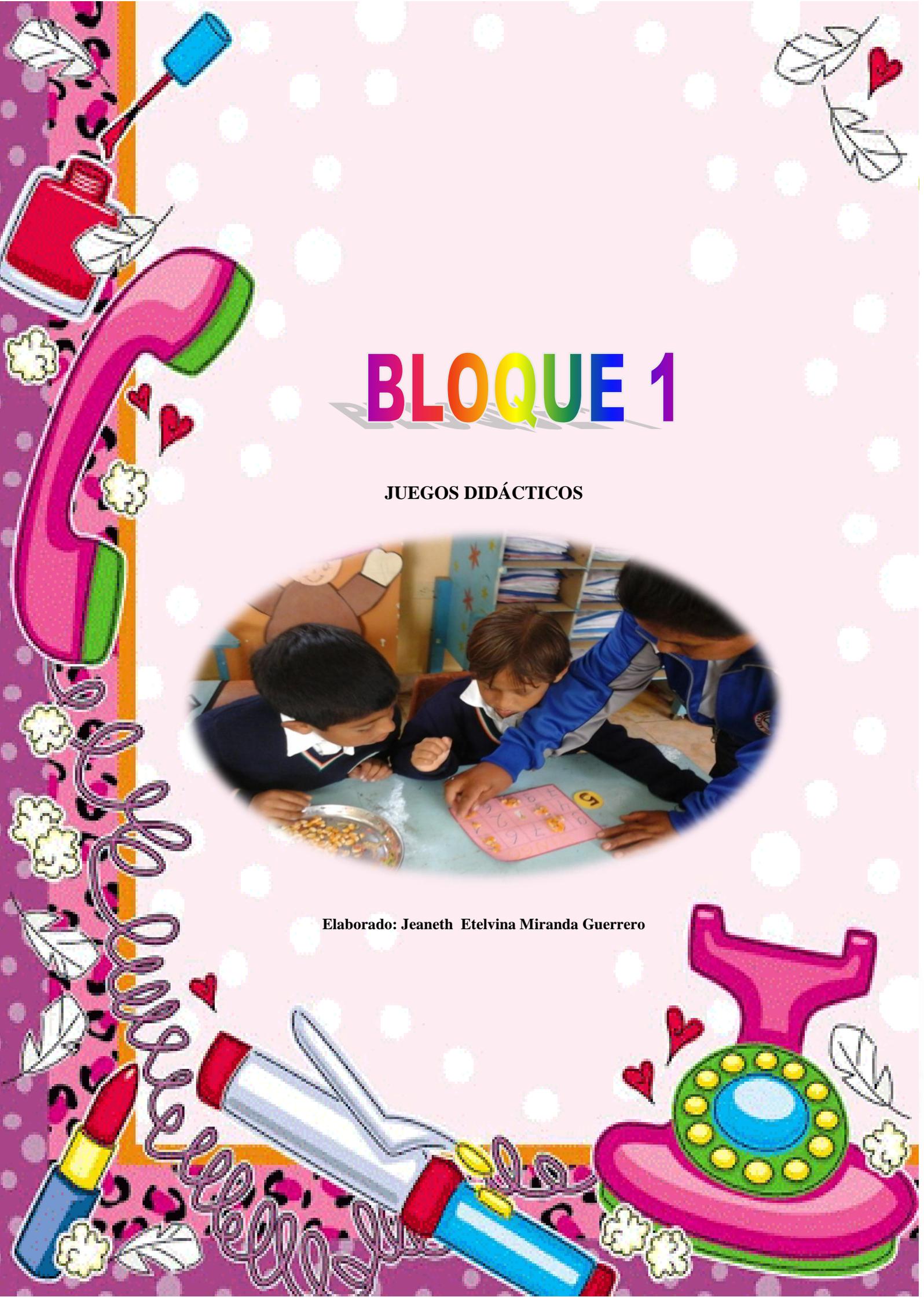


BLOQUE 1

JUEGOS DIDÁCTICOS



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero





ACTIVIDAD N° 1

TEMA: EL GUSANO DE LOS NÚMEROS PERDIDOS.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

Objetivo:

Identificar el número que se encuentra perdido a través de juegos didácticos en el que a más de motivarse por el aprendizaje logra asimilar con facilidad los conocimientos.

Materiales

- Revistas.
- Fómix de colores.
- Marcadores.
- Goma.

Reglas del juego

- Se forman dos grupos de máximo 10 niños.
- Cada integrante tiene un número: uno del A y otro del B se denomina mano, otro par cabeza, otro brazo, hasta completar el número de alumnos.
- Los niños deben mantener los límites establecidos por la maestra.





DESARROLLO

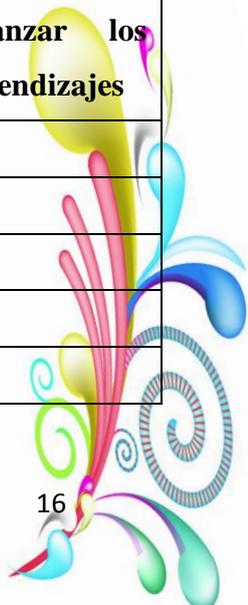
- Conocer las reglas.
- Algunos niños si lo desean dibujan el nombre que les corresponde.
- Se coloca el nombre en la prenda que lleve el niño.
- Se colocan al azar otros números, dibujos en el suelo y otras revistas que no tengan dibujos.
- Los niños tienen que diferenciar lo que va a colocar y lo que no.
- Se comienza diciendo: “Al pobre gusanito se le perdió el número 4, vamos a ayudar a encontrarlo, pasan los niños que contengan ese número, los dos pueden recogerlo el niño que coloca primero el número en el gusano es el ganador”, continúa hasta que termine los niños.
- Los ganadores se colocan en este cuadro:

A	B	Total

- Se colocan los números en orden, para reforzar el aprendizaje.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
Nº	Nombre del Estudiante	Identifica el número que se encuentra perdido			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
TOTAL					

Elaborado por: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero





ACTIVIDAD N° 2

TEMA: LOS CUBOS MÁGICOS.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

Objetivo:

Establecer conceptos de grande, mediano y pequeño mediante la elaboración de dibujos objetos de distintos tamaños con el fin de disfrutar el proceso de aprendizaje con un toque de creatividad.

Recursos:

Botellas plásticas de diferentes tamaños.
Cubos de madera.

Reglas:

- Se colocan cinco o seis botellas de plástico de diferentes tamaños o cubos de madera en hilera.
- Deben separar las botellas grandes de las pequeñas mientras van expresando conceptos grande y pequeño





DESARROLLO

- Indicar que se deben clasificar las botellas o cubos, según el tamaño.
- Un niño debe escoger las botellas que sean grandes mientras lo indica verbalmente.
- Otro niño debe tomar las botellas que considere medianas.
- Y al final deben quedar las que se considera más pequeñas.

Finalmente se explicará si la actividad está bien realizada, caso contrario otros niños lo volverán a realizar.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
Nº	Nombre del Estudiante	Dibuja objetos de distintos tamaños.			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
TOTAL					

Elaborado por : Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero





ACTIVIDAD N° 3

TEMA: EL BINGO.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

Objetivo:

Asimilar los colores primarios y formas cuadrados, circulares, triangulares a través de juegos didácticos que permitan fortalecer sus conocimientos.

Recursos:

- Fichas con números.
- Una tabla de cinco filas.

Reglas

De acuerdo a como se va sacando las fichas, los niños deben ir llenando las tablas con semillas.





ACTIVIDAD N° 4

TEMA: LA TORRE DE HANOI.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Establecer el desarrollo del sentido espacial para enriquecer la imaginación y la fantasía, igualmente es un ejercicio de concentración.

Recursos:

- Tablero.
- Tres discos.

Reglas:

Debe moverse solo un disco a la vez.

No se puede colocar un disco sobre otro de mayor diámetro.

Se debe resolver con un mínimo de 7 movimientos.

DESARROLLO

La torre de Hanói, que consta de un tablero de base, donde hay tres tarugos, en los cuales están tres discos, ordenados a partir de la base, de mayor a menor diámetro. Entonces hay que trasladar todos los discos de un lugar a otro, de tal manera que queden ordenados al igual que al inicio, siguiendo las reglas anteriormente indicadas.





ACTIVIDAD N° 5

TEMA: LA TIENDA.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero

Objetivo:

Fortalecer el conocimiento de los sistemas monetarios.

Recursos:

Espacio amplio.

Juguetes.

Frutas.

Revistas, etc.

Reglas

Dividirse en varios grupos.

Respetar el orden de participación.





DESARROLLO

- Organizar la tienda.
- Designar roles (compradores, vendedores)
- Indicar diálogos emulando con lujo de detalles a una tienda de abastos con: papeles, juguetes, hierbas, semillas, balanza, dinero.
- Representar las compras y ventas en un tienda de abastos, preguntando a como son las cosas.
- Hacer intercambio de dinero.
- El estudiante que mejor represente su papel recibirá una fruta de la tienda.
- El juego concluye cuando se termina el dinero.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
Nº	Nombre del Estudiante	Da valor a cada cosa, negociar los precios cuando desea comprar.			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
TOTAL					

Elaborado por: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.





ACTIVIDAD N° 6

TEMA: MIS MONEDAS.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Resolver problemas asociando valores reales de dinero mediante juegos inteligibles que permitan fortalecer los conocimientos adquiridos.

Recursos:

Monedas de distintos valores.

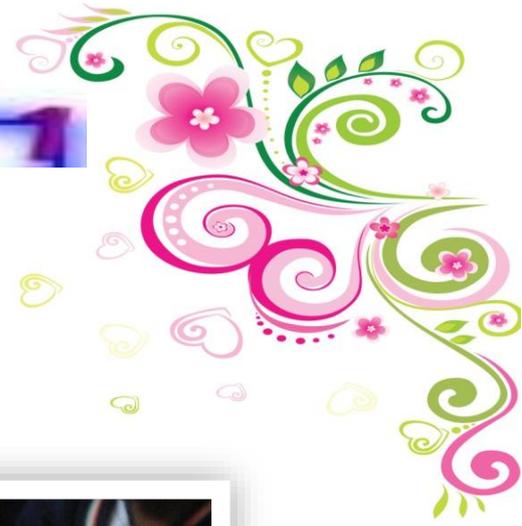
Reglas

Los estudiantes podrán realizar diferentes actividades con las monedas.
Devolver las monedas al finalizar el juego.

DESARROLLO

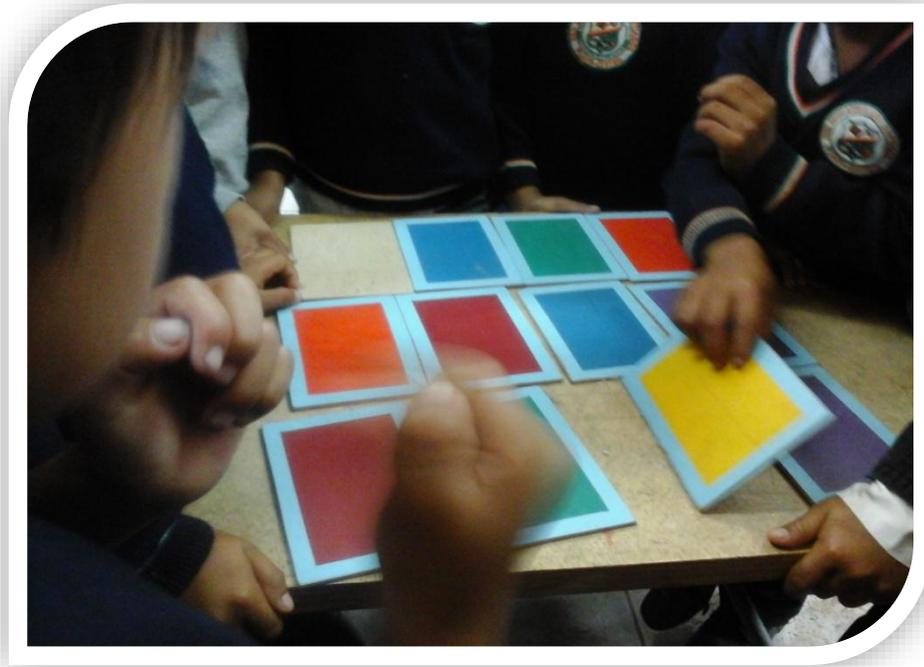
- El profesor entrega monedas para desarrollar diversas operaciones.
- El estudiante recibe la misma cantidad de monedas y deberán cambiarlas por otras con cantidades distintas o igual.
- Sumar las monedas e integrar valores distintos, y desarrollar toda una serie de problemas vinculados con la utilización de estos recursos.





ACTIVIDAD N° 7

TEMA: LAS PAREJITAS.



Elaborado: Jeaneth Etlvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Establecer semejanzas entre las características de las figuras dadas mediante diversos juegos didácticos que le permitan afianzar sus conocimientos.

Recursos:

Fichas con figuras en relieve de distintos colores.

Reglas:

El niño debe encontrar las fichas iguales.

Respetar el turno.

No voltear todas las fichas.





DESARROLLO

Los niños se colocan alrededor de una mesa, donde se encuentran las fichas previamente volteadas. Cada uno deberá ir levantando las fichas de dos en dos, y si no son iguales, les vuelvan a colocar en su lugar. Si son iguales, se las queda, gana el que tiene mayor número de parejas.

Al final, si han quedado fichas se las levanta, comprobándose que todas tienen su igual.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
N°	Nombre del Estudiante	Establece semejanzas y diferencias en las figuras dadas.			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
TOTAL					

Elaborado por: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero





ACTIVIDAD N° 8

TEMA: MIRANDO Y SALTANDO.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Desarrollar la concentración mediante juegos matemáticos para que capten el interés de los niños que le permitan adquirir conocimientos autónomos para su aprendizaje.

Recursos:

- Figuras geométricas en cartón.
- Pizarrón.
- Marcador.
- Borrador.

Reglas:

- Saltar sobre la figura, cuando sea la que se dibuja en el pizarrón.
- Respeta el turno.





ACTIVIDAD N° 9

TEMA: MI SALTO.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Desarrollar su imaginación a través de juegos didácticos que requieran de su concentración para la realización de gráficos con las diferentes figuras geométricas.

Recursos:

- Tablas con las figuras geométricas.
- Marcadores.

Reglas:

Mientras salta sobre la tabla indica el nombre de la figura.

DESARROLLO

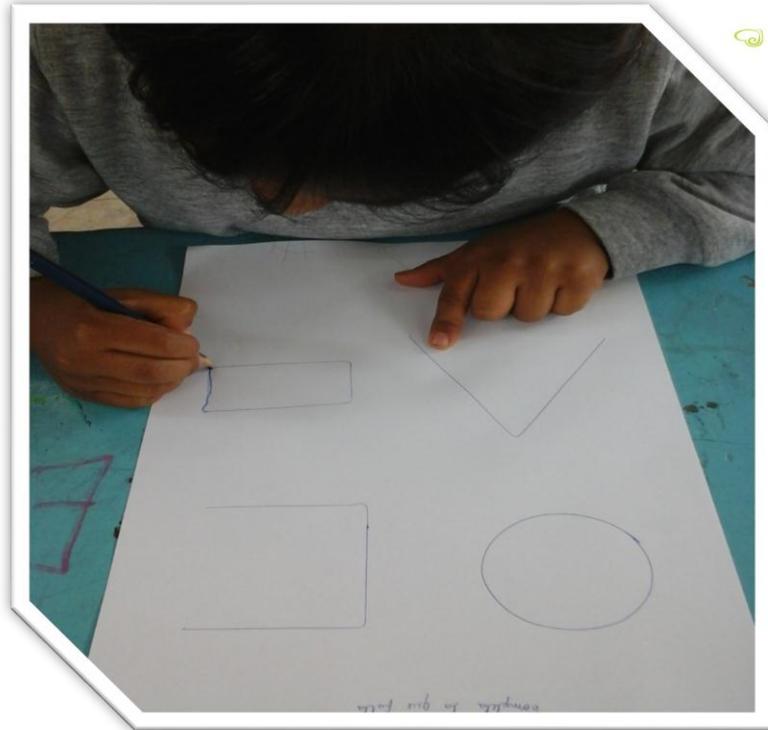
Los niños saltan sobre cada tabla, indicando al mismo tiempo de qué figura o número se trata, luego se cambia el orden de las tablas con frecuencia.





ACTIVIDAD N° 10

TEMA: OBSERVO Y DIBUJO ¿QUÉ SERÁ?



Elaborado: Jeaneth Etlvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Desarrollar la atención visual y la concentración en la reproducción de gráficos mediante la observación con la finalidad de fortalecer sus conocimientos.

Recursos:

Colores.

Reglas.

Hojas impresas.

Reglas:

Se le solicita que el niño no observe.





Desarrollo

Al jugar con gráficos, el estudiante pasa el lápiz por todo el gráfico, sin levantarla, ni pasar dos veces por el mismo lugar.

Luego, miran un dibujo sencillo de figuras geométricas u otro, mientras se les manifiesta que miren bien sus detalles, que lo dibujen en la memoria.

Una vez que se les dá los gráficos, encuentran los detalles que les falta a la figura dada. También se pueden utilizar caminos para unir dos objetos, sin cruzar la línea en un mismo cuadro.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
Nº	Nombre del Estudiante	Reproduce el gráfico observado con el mayor número de detalles.			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
TOTAL					

Elaborado por: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero





BLOQUE 2

ACTIVIDADES LÚDICAS



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.





ACTIVIDAD N° 11

TEMA: EL LABERINTO DE LOS NÚMEROS.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Asociar figuras geométricas con elementos cotidianos.

Recursos:

Un cubo complejo que contenga el mayor número de figuras geométricas o números.

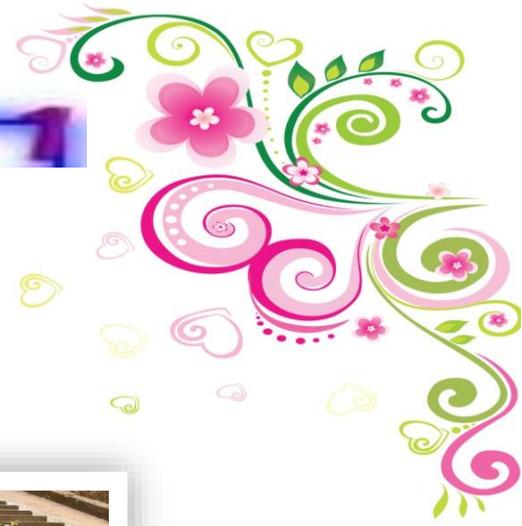
Reglas:

Cada equipo nombra a un representante para que realice la tarea, se completa cuando todos los participantes han jugado.

DESARROLLO

Se le indica o nombra al niño /niña una figura o número, con lo cual debe correr hacia lo indicado dentro del laberinto de números o figuras.





ACTIVIDAD N° 12

TEMA: A DÓNDE ME FUI.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Establecer características comunes para obtener conjuntos.

Recursos:

Cintas, tablas con gráficos distintos pero que pertenezcan a un mismo grupo, colocados al azar.

Reglas:

El niño debe regresar por el mismo camino que partió.

DESARROLLO

Un niño/niña hace una visita a cada uno de los círculos, no necesariamente en orden, y en seguida repite las visitas en el mismo orden.

Otro niño que observa el orden de las visitas que hace el anterior trate de repetirlas en el mismo orden.





ACTIVIDAD N° 13

TEMA: LA OCA.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Desarrollar la capacidad de aprender normas elaboradas y seguirlas con el fin de conocer lo que significan los distintos casilleros, leer números y contarlos.

Recursos:

Tablero del juego de la oca.

Fichas.

Dados.

Reglas:

Cumplir las denominados penitencias en cada uno de los casilleros.

Desarrollo

Con este juego el objetivo es llegar al centro del tablero con las fichas. El que llegue primero gana.





ACTIVIDAD N° 14

TEMA: EL FOTÓGRAFO DILIGENTE.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Fortalecer la capacidad de observación, atención y respuesta.

Recursos:

Niños/niñas.

Reglas:

Los niños deben cambiar de postura para que se pueda juzgar si el fotógrafo acertó o no.

Desarrollo

El niño se pone de cara contra la pared, cuenta hasta cinco, mientras tanto el resto de estudiantes se colocan detrás de él, cada uno con una posición distinta.

Al darse la vuelta el niño, hace como si tomará una foto, fijándose bien la postura en que está cada uno. Volviendo a repetir el proceso anterior.





ACTIVIDAD N° 15

TEMA: ARREGLA Y MUESTRA.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Formar figuras geométricas, identificar números.

Recursos:

Tablas con juegos, números o figuras geométricas.

Reglas:

Los niños /niñas deben repetir el orden en como estuvieron en un principio las tablas.

Desarrollo

Los niños colocan las tablas en el orden que deseen, en seguida salta en ellos, indicando las características si se trata de números, juegos o figuras geométricas. Luego las mezclan todas y tratan de comprobar si los demás estuvieron observando, pueden colocar en orden y saltar en ellas de manera idéntica.





ACTIVIDAD N° 16

TEMA: ADIVINA; QUÉ ANIMAL SERÁ?



Fuente: Archivo personal

Objetivo:

Fortalecer la deducción lógica.

Recursos:

Hojas impresas.

Reglas:

Completar el dibujo de los animales.

Desarrollo

En el inicio, se juntan en parejas para jugar al ahorcado, el juego consiste en adivinar la palabra, diciendo letras, antes de que se ahorque.

Durante el proceso, descubre palabras de animales, cada vez que va agregando las letras que le faltan. Para el proceso se puede ayudar de fichas con los nombres de distintos animales.

Finalmente aplican a otro grupo de gráficos.





ACTIVIDAD N° 17

TEMA: LA ARITMÉTICA Y LOS DADOS.



Elaborado: Jeaneth Etlvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Fortalecer el cálculo mental.

Recursos:

- Dados.
- Tablero.
- Hoja impresa.
- Ficha.

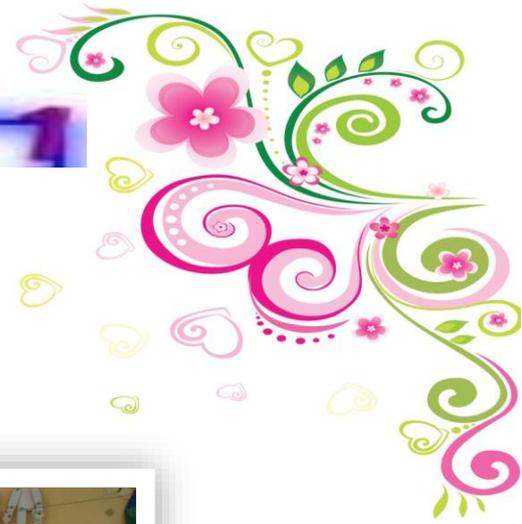
Reglas:

Con los valores obtenidos realizan operaciones de suma o resta.

Desarrollo

Se reúnen en grupos de dos o tres jugadores. Se lanzan los dados y con las cantidades que salieron en los dados realizan adiciones, sustracciones, intentando conseguir uno de los números del tablero.





ACTIVIDAD N° 18

TEMA: LOS DETECTIVES.



Elaborado: Jeaneth Etlvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Incentivar el cálculo mental a través de la solución de enigmas matemáticos.

Recursos:

Carteles, tablas, fichas.

Reglas:

Con los valores obtenidos realizan operaciones de suma o resta.

Desarrollo

Se les motiva para que ingresen a una empresa que busca detectives, para lo cual tienen que hallar el mayor número de pistas posibles.

Para lo cual se reparte una tabla de los números del 1 al 10.

El docente va leyendo las pistas para encontrar el número secreto. Los estudiantes que encuentren la pista se acercarán al profesor de manera que les entregue la ficha.





ACTIVIDAD N° 19

TEMA: EQUIVOCADO –ACERTODO.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Fortalecer los sistemas de numeración del 0 al 9 a través de actividades lúdicas en la que intervengan todos a la hora de aprender, para fortalecer sus conocimientos.

Recursos:

- Papel.
- Marcador.

Reglas:

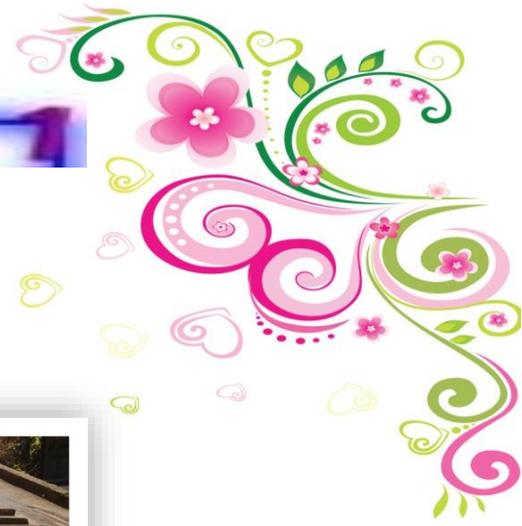
Cada niño/niña tiene la oportunidad de indicar un número de acuerdo a las especificaciones del maestro, si no acierto, se procede con otro estudiante.

Desarrollo

Se prepara previamente una bolsa con papelitos doblados, dentro de los cuales se encuentran números que fueron elaborados previamente por los estudiantes.

Se les divide en diversos grupos.





ACTIVIDAD N° 20

TEMA: ALTO.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Fortalecer el desarrollo del lenguaje en el área de matemáticas en forma ordenada mediante la lúdica para la mejor asimilación de conocimientos.

Recursos:

Tiza.

Reglas:

Cada niño/niña debe elegir un país y que pongan su nombre en parte del círculo donde pondrán.

DESARROLLO

Organizar al grupo en equipos de 4 a 6 participantes.

Pedir a los equipos que utilicen la tiza para dibujar el círculo y que lo dividan en partes como integrantes haya en el equipo. En el centro se dibuja otro círculo y, dentro de éste, se escribe un número.



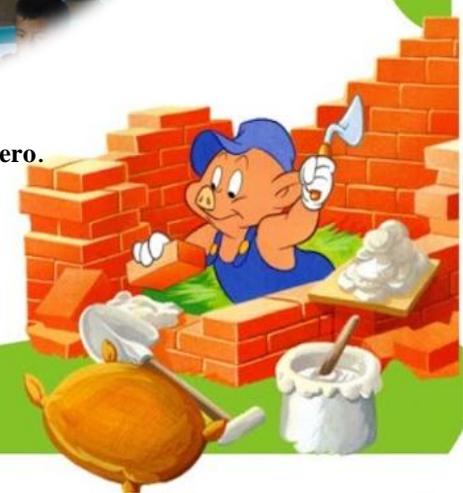


BLOQUE 3

JUEGOS CREATIVOS



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.





ACTIVIDAD N° 21

TEMA: CONSTRUYENDO MI CAMINO



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Desarrollar en el niño el reconocimiento de los distintos atributos para que elabore figuras.

Recursos:

Bloques lógicos.

Desarrollo

Al inicio, manipula de forma voluntaria los bloques lógicos, observando qué realizan con estos elementos.

Luego de esto, los niños recogen y ordenan el material, para luego pedirle que hagan una carretera, torres, barco, casa, silueta, al mismo tiempo que se pregunta:

¿Qué carretera es la más larga?

¿Cuántos bloques hay en cada carretera?





ACTIVIDAD N° 22

TEMA: MIS BLOQUES ESTÁN JUGANDO.



Elaborado: Jeaneth Etlvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Diferenciar y conjugar los distintos atributos, especialmente colores de los bloques.

Recursos:

Bloques lógicos.

Desarrollo

Se les indica las acciones que deben realizar los estudiantes cuando se les muestre un bloque lógico de un determinado color por ejemplo:

- Caminar.
- Reír.
- Llorar.





Luego se establece una correspondencia entre los colores y las acciones:

- ROJO** → **Llorar**
- MORADO** → **Reír**
- CELESTE** → **Caminar**

Se reparten las piezas.

Así se visualizan los colores que tienen y los estudiantes actúan de acuerdo a lo indicado.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
N°	Nombre del Estudiante	El niño/niña reconoce los colores al indicar los diferentes bloques.			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
TOTAL					

Elaborado por: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.





ACTIVIDAD N° 23

TEMA: HACEMOS UNA SERIE.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Realizar seriaciones con distintos criterios.

Recursos:

Bloques lógicos.

Desarrollo

La actividad consiste en hacer un camino de acuerdo con un criterio y luego continuar con la serie.

Una vez que se ha terminado, leer la serie en voz alta.

Posteriormente, los estudiantes eligen un criterio y construyen su propia serie.

Según la serie que utilizarán uno o varios juegos completos de bloques lógicos.





ACTIVIDAD N° 24

TEMA: ROMPECABEZAS.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Estructurar mentalmente todo – parte-

Recursos:

Hoja de una revista.

Tijeras.

Reglas:

Las hojas deben dividirse en igual número de partes para todos los niños.

Desarrollo

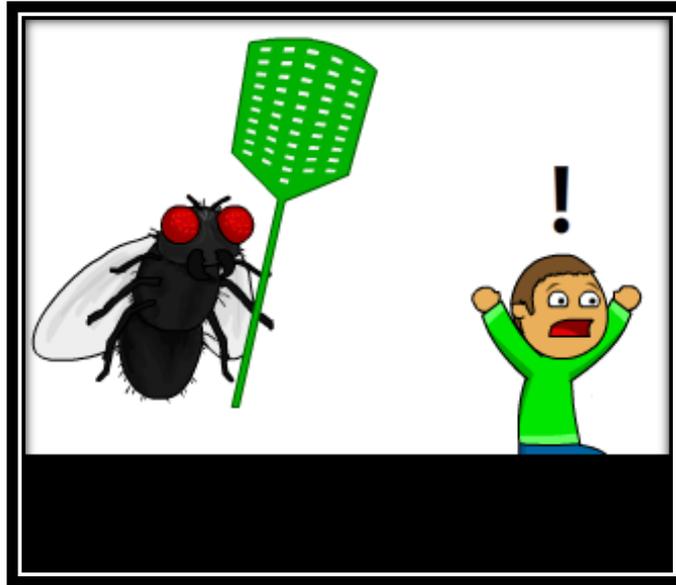
- Se establecen las reglas.
- Se divide la hoja en 4 partes.
- Establece un tiempo límite de 5 minutos.
- En el tiempo establecido se reconstruirá la hoja de la revista uniendo todas sus partes.





ACTIVIDAD N° 25

TEMA: EL PAÍS DE LOS INVENTOS ALREVÉS.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Desarrollar la capacidad de argumentación en los niños y niñas.

Recursos:

Espacio amplio.

Reglas

No repetir el invento que ya se ha dicho.

Desarrollo

- Sentarse en alrededor formando una ronda.
- Todos ponen atención a la siguiente historia: “Todos los que estamos aquí somos capaces de inventar cosas. Además, tienen que imaginarse que, a partir de este momento, vivimos en el país de los inventores, en el que todos inventamos algo y es aceptado por los demás. Pero sucede que todo lo inventado es al revés, o al contrario de lo que se nos pide. Por ejemplo, se nos pide algo para volar, y todo lo que





inventamos es justamente lo contrario, no sirve para volar, nos piden que inventemos para comer, y todo lo que decimos nos sirve para comer”

- Cada uno de los jugadores tiene que pensar individualmente en un invento en relación a su edad.
- También debe pensar lo opuesto del invento real.
- El juego continúa hasta que los inventores despistados no pueden inventar más cosas.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
Nº	Nombre del Estudiante	El niño, se inventa o se imagina es capaz de argumentar con sus propias palabras			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes
TOTAL					

Elaborado por: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.





ACTIVIDAD N° 26

TEMA: MIRANDO AL PECECITO.



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Lograr el desarrollo creativo, para resolver problemas cotidianos.

Recursos:

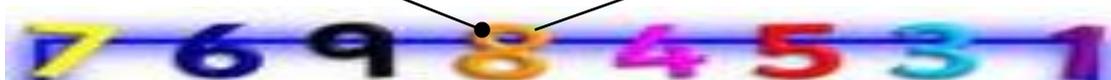
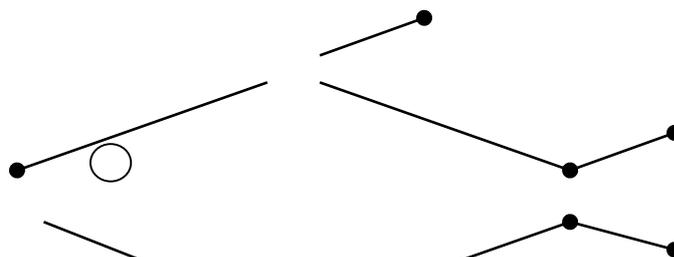
Fósforos.

Desarrollo

Los fósforos son un material que se encuentra en casa, de muy fácil adquisición.

Permite trabajar con cierta independencia y resolver problemas no convencionales utilizando razonamientos basados en la lógica.

1. Mover el círculo y tres fósforos para que el pez mire en sentido contrario.





ACTIVIDAD N° 27

TEMA: ¿QUÉ ESTÁ EN EL CAJITA?



Elaborado: Jeaneth Etlvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Fomentar la cohesión grupal y el ingenio.

Recursos:

Caja, objeto de acuerdo al tema que se tratará.

Desarrollo

Se prepara una caja, que tendrá un objeto elegido previamente.

Luego se les dará pistas ingeniosas, procurando que los niños/niñas usen la imaginación, las mismas están en cada una de las caras de la caja, desde la más difícil hasta la más fácil.

Por ejemplo, si el objeto fuera una piedra, algunas de las pistas podrían ser:

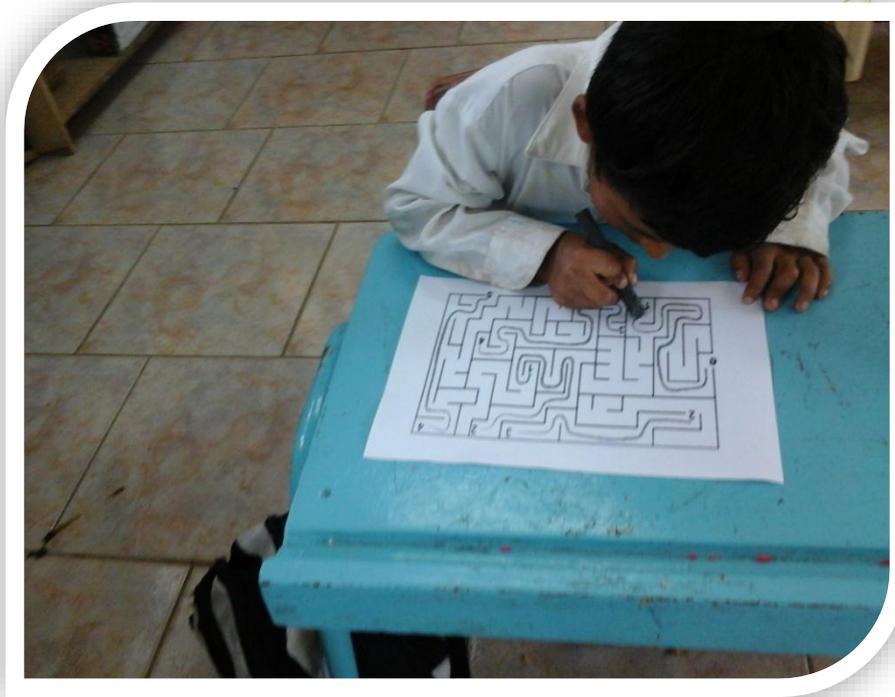
- Apareció en la tierra antes de los árboles.
- Los niños juegan con ellas.
- Puede causar daño si las tiras bruscamente.





ACTIVIDAD N° 28

TEMA: LABERINTOS.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Desarrollar el pensamiento, razonamiento, creatividad, capacidad crítica, ayuda a buscar diferentes opciones para la solución de las dificultades que se presenten.

Recursos:

Láminas con laberintos.

Desarrollo

- Pedir a los niños/niñas ubicarse en el espacio de su entorno.
- Tomar un punto de partida dentro del laberinto.
- Proponer que sería importante tomar el camino más corto.
- Dibujar el camino señalando el punto de partida y el de llegada.
- Buscar otras alternativas para llegar al mismo punto.





ACTIVIDAD N° 29

TEMA: ¿QUÉ FALTA?



Elaborado: Jeaneth Etelevina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Formar secuencias de acuerdo al color y forma mediante juegos creativos que desarrollen su concentración y creatividad.

Recursos:

7 objetos diferentes, una tela.

Desarrollo

- Colocar 7 objetos diferentes en forma, tamaño y color en una mesa,
- Pedir al niño o niña que observe detenidamente los objetos que se encuentran sobre la mesa. Cubrir los objetos con una tela por un espacio de tiempo.
- Retirar rápidamente la tela, quitando uno de los objetos sin que se den cuenta cuál de ellos fue retirado.
- Luego preguntar ¿Qué objeto falta sobre la mesa? a cualquier niño / niña, en especial a los que se hallen despistados.
- Se hará este ejercicio por turnos.





- Intercambiar nuevos artículos, teniendo siempre presente que debe ser de diferente forma, color.

EVALUACIÓN					
ASPECTOS A EVALUAR					
N°	Nombre del Estudiante	Forma secuencias de acuerdo al color y forma.			
		Supera los aprendizajes	Domina los Aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Próximo a alcanzar los aprendizajes

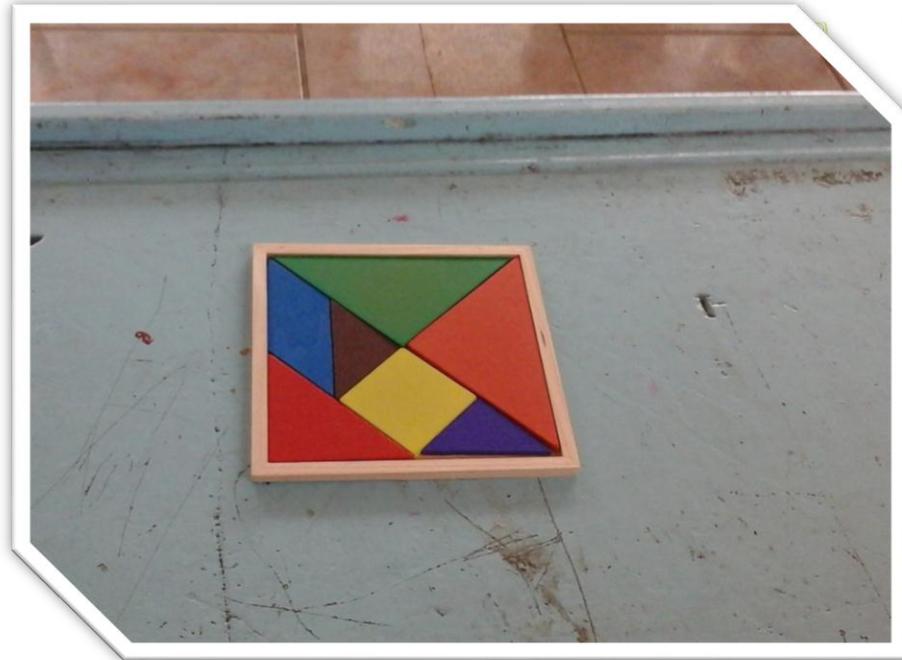
Elaborado por: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.





ACTIVIDAD N° 30

TEMA: TANGRAM.



Elaborado: Jeaneth Etelvina Miranda Guerrero.

Objetivo:

Realizar diversos dibujos con figuras geométricas a través de juegos creativos que desarrollen su imaginación.

Recursos:

Cartulina, tijeras, goma, fómix, lana.

Desarrollo

- Los niños / niñas cortan el fómix de colores en diferentes formas y tamaños.
- Se unen todas las figuras cortadas.
- Con las diferentes figuras geométricas, utilizando su creatividad se realizan: animales, cosas, etc.
- Es importante que forme diferentes figuras.

Termina el juego una vez que pierda el interés por realizar el mismo o luego de un tiempo prudencial.





BIBLIOGRAFÍA

- Bello Estévez P. Los juegos: planteamiento y clasificaciones. *Didáctica de las segundas lenguas Estrategias y recursos básicos* [Libro]. - Madrid : Santillana, 1990. - pág. 136.
- Díaz F. Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. [Libro]. - Mexico : Mc Graw Hill., 2006.
- Educación, M. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular para primer año de Educación General Básica*. Quito.
- *El juego* . (2007). Quito: Océano.
- España., M. E. (3 de 01 de 2014). *Beneficio del juego*. Recuperado el 16 de 05 de 2014, de www.juguetes.es/beneficios-del-juego/
- Ferrero, L. (1991). *El juego y la matemática*. Madrid: La muralla.
- Feuerstein. (1980). *Lógica matemática*. Madrid: Espain.
- Froebel, F. (12 de 03 de 2007). *La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño*. Recuperado el 03 de 05 de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>
- Román Z. Elaboración de material didáctico [Libro]. - Riobamba : UNACH, 2010.
- Schilling S. Actividade para el desarrollo de la lógica matemática [En línea]. - 17 de 03 de 2017. - 10 de 01 de 2015. - <http://es.slideshare.net/Pyscopyed/actividades-para-desarrollar-pensamiento-lgicomatemtico-diene>.

