



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**GUÍA METODOLÓGICA
DE JUEGOS ACTIVOS
“ESTIMULANDO LA IMAGINACIÓN”**



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas

Adaptado por: Janeth Valverde R.

AUTORA:

JANETH ELIZABETH VALVERDE ROBALINO

COAUTORA:

MSG. DOLORES GAVILANES

2016

DEDICATORIA



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas

Adaptado por: Janeth Valverde R.

El presente trabajo cúmulo de las experiencias dentro y fuera del aula de clases dedico con eterno amor a los niños de Inicial 2 del Centro Educativo Particular “De las Américas” quienes fueron la razón fundamental para la investigación.



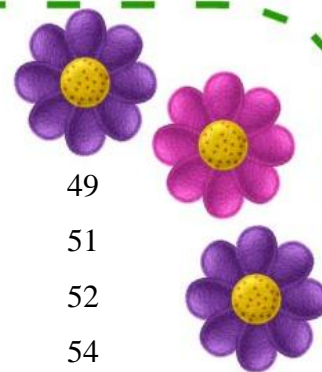
ÍNDICE

CONTENIDOS

PÁGINAS

Portada	1
Dedicatoria	2
Índice	3
Presentación	5
Justificación	6
Objetivos	7
Fundamentación	8
Contenidos	11
UNIDAD I JUEGOS LÚDICOS	12
BLOQUE JUEGOS	14
Estrategia N° 1 Travesura libre	15
BLOQUE FIGURAS GEOMÉTRICAS	17
Estrategia N° 1 El Círculo	18
Estrategia N° 2 El cuadrado	20
Estrategia N° 3 El triángulo	22
Estrategia N° 4 El rectángulo	24
BLOQUE COLORES	26
Estrategia N° 5 Colores Primarios	27
Estrategia N° 6 Colores secundarios	29
Estrategia N° 7 Arco iris de colores	31
BLOQUE CONJUNTOS	33
Estrategia N° 8 Nociones de Conjuntos	34
Estrategia N° 9 Número y numeral	36
UNIDAD II JUEGOS LÓGICOS	38
BLOQUE RECONOCIENDO FIGURAS	40
Estrategia N° 1 Reconociendo figuras	41
Estrategia N° 2 Diseñando el cuadrado	43
Estrategia N° 3 Formando el rectángulo	45
Estrategia N° 4 Armando el triángulo	47

Estrategia N° 5 Formando el rombo	49
BLOQUE LÍNEAS Y CAMINOS	51
Estrategia N° 1 Líneas y caminos	52
Estrategia N° 2 Clasifico forma, color , tamaño	54
Estrategia N° 3 Abierto - Cerrado	56
Estrategia N° 4 Antes – Después	58
Estrategia N° 5 Izquierda- Derecha	60
UNIDAD III JUEGOS MATEMÁTICOS	63
BLOQUE NOCIONES	64
Estrategia N° 1 Grande - pequeño	65
Estrategia N° 2 Alto - bajo	67
Estrategia N° 3 Largo - corto	69
Estrategia N° 4 Ancho - angosto	71
Estrategia N° 5 Grueso - delgado	73
Estrategia N° 6 Arriba – abajo	75
BLOQUE NOCIONES	77
Estrategia N° 7 Cerca - lejos	78
Estrategia N° 8 Dentro - fuera	81
Estrategia N° 9 Mucho - poco - ninguno	83
BLOQUE NOCIONES	84
Estrategia N° 10 Mañana, tarde y noche	87
Webgrafía	88





PRESENTACIÓN

El desarrollo del pensamiento lógico matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. El aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

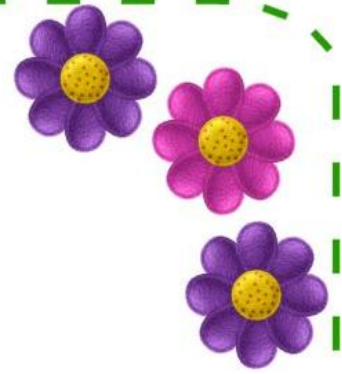
Desde la clase se debe ir evolucionando a través de distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas. Es necesario, por lo tanto, que apliquemos la matemática a la vida cotidiana, así el aprenderla se hace más dinámico, interesante, comprensible, y lo más importante, útil.

La función de estos juegos activos, está lejos de ser evidente, en la medida que la actividad de los niños queda muy acoplada al contexto en que se ejerce y que las capacidades de transferencia son muy reducidas.

Estas actividades pueden ser interesantes para el trabajo sobre el pensamiento lógico de los chicos, pero no deben ser pensadas como prerequisite o sustituto de los problemas numéricos. Es necesario que los niños estén en contacto con los números, con situaciones en donde se jueguen cantidades.

La presente guía tiene como finalidad desarrollar el pensamiento lógico matemático a través del uso adecuado de juegos matemáticos, juegos lúdicos y juegos lógicos en los niños y que permita al niño ubicarse en el tiempo y en el espacio, además tenga conocimientos de actividades de cantidad y numéricas, el propósito es alcanzar un rendimiento adecuado para emprender el aprendizaje de esta importante área.





JUSTIFICACIÓN



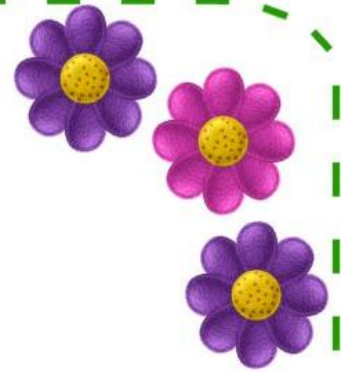
Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

Desde que el niño nace hasta los seis años de edad, atraviesan un período muy importante en su vida. Porque a esta edad es considerado el momento del aprendizaje más rápido cuando se desarrollan las actitudes y se forman los modelos y en el cual su bagaje personal entra en juego con el entorno de manera activa y práctica.

Para fortalecer en los niños aprendizajes significativos y funcionales es necesario que en todos los procesos de aprendizaje estén presentes los juegos activos como herramientas pedagógicas importantes para propiciar conocimientos positivos.

La elaboración de la guía metodológica de juegos activos “Estimulando mi Imaginación” se justifica para propiciar el desarrollo del pensamiento lógico matemático y que se conviertan en aprendizajes motivadores basados en el currículo de educación inicial.



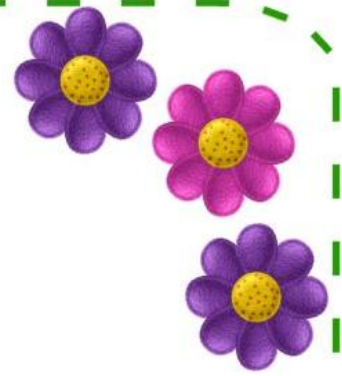


OBJETIVOS

- Contribuir el mejoramiento del desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante juegos activos que proporcionen aprendizajes significativos.
- Aportar con juegos lúdicos para desarrollar el pensamiento lógico matemático
- Fortalecer el desarrollo integral del niño mediante la utilización de juegos lógicos para lograr aprendizajes.
- Mejorar los procesos de enseñanza del pensamiento lógico matemático con juegos matemáticos de medida para que el niño desarrolle su conocimiento.



FUNDAMENTACIÓN



Juegos activos

Los juegos activos son actividades universales, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría decir que no hay ningún ser humano que no haya practicado esta actividad en alguna circunstancia. Las comunidades humanas, en algún momento de su desarrollo, han expresado situaciones de la vida a través del juego.

Al juego, se le pueden asociar tres características fundamentales:

Carácter lúdico.

Se utiliza como diversión y deleite sin esperar que proporcione una utilidad inmediata ni que ejerza una función moral. El término actividad lúdica lo demarca dentro de las dimensiones del juego, estableciendo que el mismo pone en marcha capacidades básicas que posibilitan la creación de múltiples ámbitos de juego en todas las facetas del quehacer humano.


Presencia de reglas propias.

Sometido a pautas adecuadas que han de ser claras, sencillas y fáciles de entender, aceptadas libremente por los participantes y de cumplimiento obligatorio para todos. Donde pueden variar de acuerdo a los competidores.

Carácter competitivo.

Aporta el desafío personal de ganar a los contrincantes y conseguir los objetivos marcados, ya sea de forma individual o colectiva.





Otro aspecto fundamental del juego, es el desinterés; ya que lo concibe como una actividad libre, capaz de estructurar realidades novedosas y plenas de sentido. Sin embargo, es serio. Su seriedad radica en su carácter de actividad creadora de campos de posibilidades de la conducta humana; el juego por ser una actividad creadora modifica en el estudiante su personalidad ya que éste puede manejar y manipular a su antojo los recursos que tiene, tomando decisiones de cómo jugar y en qué momento hacerlo.

Pensamiento lógico matemático

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente, distinguir patrones lógicos o numéricos para manejar largas cadenas de razonamientos.

Esta capacidad se manifiesta, inicialmente, en las acciones del niño/a sobre el mundo cuando, aun en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus móviles y otros juegos para, enseguida, formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias.

Las matemáticas se refieren a la capacidad de pensar de manera lógica, resolver problemas y percibir relaciones. Esta es una de las maneras en que desciframos el mundo, porque nos facilita encontrar orden y lógica al reconocer modelos o patrones, hacer predicciones y resolver problemas.

Para convertirse en pensadores matemáticos, las niñas y los niños necesitan explorar, manipular y organizar objetos concreto antes de poder pedirles que utilicen símbolos abstractos, mediante el juego, ellos pueden comenzar a cuestionar, analizar y discutir sus descubrimientos; además del reconocer como las matemáticas son parte de su vida diaria. Lo anterior les ayuda a pensar lógicamente y a sentir que las matemáticas son útiles y agradables.

Al reconocer la “permanencia” del objeto, pensar y referirse a él en su ausencia, la niña-o se vuelve capaz de reconocer las semejanzas entre objetos, ordenándolos en





clases y conjuntos. Más tarde, hacia los cinco años, deja de contar mecánicamente una serie de números y aplica ese valor utilizándolo para conjuntos de objetos, la niña-o puede identificar el número de cada uno, comparar los totales y determinar cuál es el que contiene mayor cantidad.

Estructura

La presente Guía metodológica de juegos activos “Estimulando mi Imaginación” está establecida por tres unidades significativas, determinadas en:

- Juegos lúdicos
- Juegos lógicos y
- Juegos matemáticos

Constituida en actividades recreativas, activas, de disfrute.

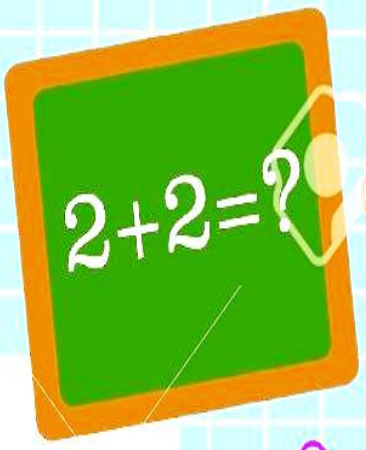


Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas

Adaptado por: Janeth Valverde R.

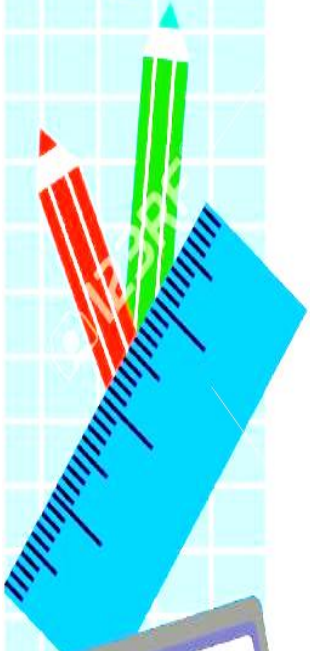


BACK TO SCHOOL
September

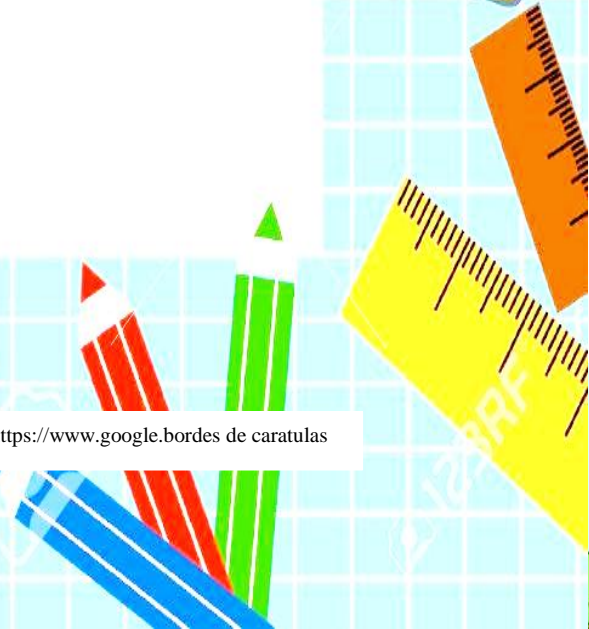


C
B
A

CONTENIDOS



Fuente: <https://www.google.bordes de caratulas>



A B C

UNIDAD 1

JUEGOS LÚDICOS



by Viviane

JUEGOS LÚDICOS



DEFINICIÓN:

Los juegos lúdicos son actividades esenciales en los seres humanos, permite el desarrollo de la personalidad en los aspectos psicológicos y emocionales y por ende ayuda a lograr ese contingente de diversión y esparcimiento que todos las personas necesitan.

IMPORTANCIA:

- La importancia de aplicar este tipo de juegos es que contribuye con una gran cantidad de actividades, estrategias, métodos, técnicas y maneras de enseñar con facilidad para poder incluir contenidos, considerando que el juego es la principal herramienta para aprender.

APOORTE PEDAGÓGICO:

- Potenciar la imaginación, creatividad propias de su edad al desarrollo integral en sus capacidades cognitivas, afectivas, motrices, físicas y de lenguaje.
- Es una actividad que permite interrelacionarse con los demás contribuyendo al desarrollo de valores.
- Permite el cumplimiento de la planificación y logra el cumplimiento de los objetivos trazados.
- Es un instrumento de recreación.



BLOQUE

JUEGOS



JUEGA ACTIVAMENTE
EN LOS JUEGOS
LÚDICOS Y LÓGICOS

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.



ESTRATEGIA Nº1 TRAVESURA LIBRE



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Jugando Librementemente

DESTREZA: Juega activamente en los juegos lúdicos y lógicos

OBJETIVO: Desarrollar destrezas matemáticas a través de los juegos lúdicos para potenciar aprendizajes significativos.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

JUEGO PARA: 26 niños

INSTRUCCIONES: Este juego consiste que los niños van jugando libremente por todo el patio, la maestra debe guiarles para que vayan brincando, saltando, mediante la canción los caballitos que van por el campo salte, salta, saltan, los conejitos que van por el monte brincan, brinca, brincan, las avecitas que van por el cielo vuelan, vuelan, vuelan, los pececitos que van por el agua nadan, nadan, nadan, los perritos



que van por el patio ladran, ladran, ladran, los niñitos que van a la escuela marchan, marchan, marchan y así el niño se va desplazando con libertad.

ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la patio
- Ejecutar movimientos libres
- Cantar la canción de los animales
- Imitar los movimientos de los animales
- Participar activamente en el juego
- Retornar al aula de clases
- Conversar sobre la actividad

RECURSOS

Música infantil

Grabadora

CD

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Ejecuta movimientos libres			
Participa en la actividad			
Imita movimientos de los animales			



BLOQUE FIGURAS GEOMÉTRICAS

IDENTIFICA FIGURAS
GEOMÉTRICAS BÁSICAS,
CÍRCULO, CUADRADO Y
TRIÁNGULO EN OBJETOS
DEL ENTORNO Y EN
REPRESENTACIONES
GRÁFICAS

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.



ESTRATEGIA Nº1 CÍRCULO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Este es el círculo

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

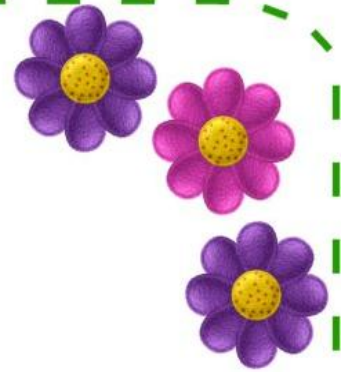
OBJETIVO: Reconocer el círculo mediante el juego para relacionarse positivamente en el entorno escolar.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego del círculo consiste en que los niños van haciendo un círculo en el patio y van cantando a viva voz este es el círculo que lindo que es, es muy redondito, círculo se llama y así es (dibujando en el aire) dando las vueltas se repite la canción.

ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños que asistan al patio
- Realizar movimientos corporales



- Explicar normas del juego.
- Participar en el juego activamente
- Reconocer el círculo
- Regresar al aula de clase
- Observar y reconocer en la lámina el círculo identificando sus colores y tamaños
- Trabajar en la hoja identificando el círculo
- Reconocer y colorear los círculos
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Crayones

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Realiza movimientos corporales			
Reconoce el círculo			
Pinta el círculo			



ESTRATEGIA Nº 2 EL CUADRADO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Este es el cuadrado

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

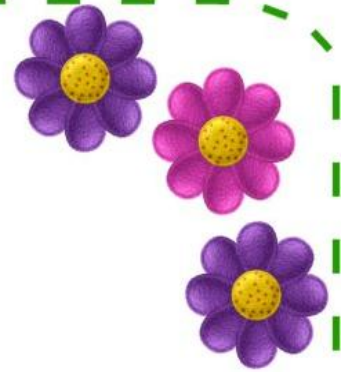
OBJETIVO: Identificar el cuadrado para relacionar formas y colores.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego del cuadrado consiste en que los niños van bailando y cantando al cuadrado: Este es el cuadrado que galán está tiene cuatro lados uno, dos, tres, cuatro y no tiene pies, se entrega a un niño un cuadrado grande donde al son de los aplausos de sus compañeros debe salir bailando.

ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha



- Realizar movimientos de equilibrio
- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego Este es el cuadrado
- Reconocer el cuadrado, sus lados
- Regresar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina el cuadrado identificando sus lados y tamaños
- Trabajar en la hoja identificando al cuadrado
- Colorea los cuadrados
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica los cuadrado			
Reconoce en varias figuras el cuadrado			
Utiliza las figuras geométricas.			



ESTRATEGIA Nº 3 EL TRIÁNGULO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Este es el triángulo

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

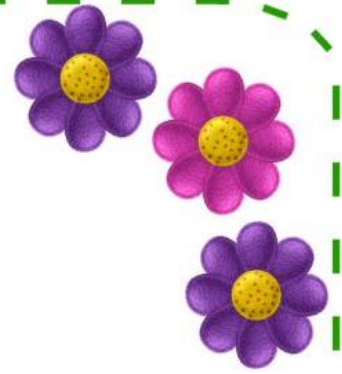
OBJETIVO: Reconocer el triángulo mediante el juego para relacionarse positivamente en el entorno.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego de triángulo radica en que los niños van bailando y cantando este es el triángulo que bonito es tiene tres laditos uno, dos y tres se mueve de aquí para allá y con todos los niños bailan sin cesar. Se presenta el triángulo y los niños van reconociendo.

ACTIVIDADES

- Solicitar que a los niños a salir a la cancha
- Realizar movimientos libres



- Exponer normas del juego.
- Participar en el juego del triángulo
- Reconocer el triángulo y sus lados
- Retornar al aula clase
- Reconocer en la lámina el cuadrado e identificando sus lados y tamaños
- Trabajar en la hoja identificando al triángulo
- Colorear los triángulos
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica el triángulo			
Reconoce en varias figuras al triángulo			
Utiliza las figuras geométricas.			



ESTRATEGIA Nº 4 EL RECTÁNGULO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Este es el rectángulo

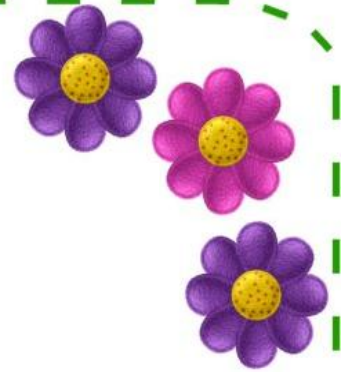
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

OBJETIVO: Identificar el rectángulo a través del juego este es el rectángulo para reconocer en los elementos del medio.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego del rectángulo consiste en que los estudiantes realizan movimientos libres en el patio cantando este es el juegan libremente en el patio y cantan la canción del rectángulo, este es el rectángulo que bonito es tiene cuatro lados, dos lados grandes y dos lados pequeños que bailan al son inmediatamente sale la maestra bailando y les invita a los niños a bailar y cantar la canción acompañado del señor rectángulo.



ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha
- Ejecutar movimientos libres
- Explicar el juego
- Participar en el juego del rectángulo
- Reconocer el rectángulo y, sus lados
- Regresar al aula
- Observar y reconocer en la lámina el rectángulo identificando sus lados y tamaños
- Trabajar en la hoja identificando al rectángulo
- Reconocer y colorear los rectángulos
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Reconocer el rectángulo			
Reconoce el rectángulo en varias figuras			
Colorea el rectángulo			



BLOQUE COLORES



**IDENTIFICA SEMEJANZAS
Y DIFERENCIAS EN
OBJETOS DEL ENTORNO
CON CRITERIO DE FORMA,
COLOR Y TAMAÑO**

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

ESTRATEGIA Nº 5 COLORES PRIMARIOS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Jugando con los colores

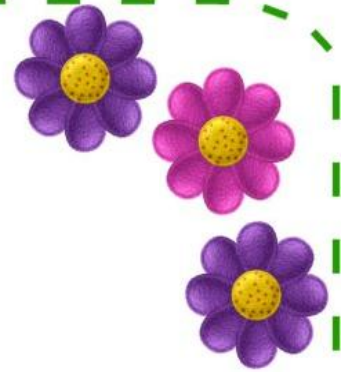
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño

OBJETIVO: Reconocer los colores primarios mediante el juego para identificar los diferentes colores en el entorno.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Jugando con los colores consiste en que los niños con cintas de colores primarios cantando amarillo, azul y rojo son tres colores que componen mi bandera, mi bandera tricolor. Se juega con las cintas cambiando de una mano a otra realizando expresión corporal.



ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños a salir a la cancha
- Ejecutar ejercicios corporales
- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Jugar con las cintas
- Regresar al aula clase
- Observar e identificar colores primarios
- Trabajar en la hoja identificando colores primarios
- Colorea objetos con los colores primarios
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Cintas

Pinturas

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Juega con cintas			
Reconoce colores primarios			
Colorea objetos con los colores primarios			



ESTRATEGIA Nº 6 COLORES SECUNADIOS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Juego de colores secundarios

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño

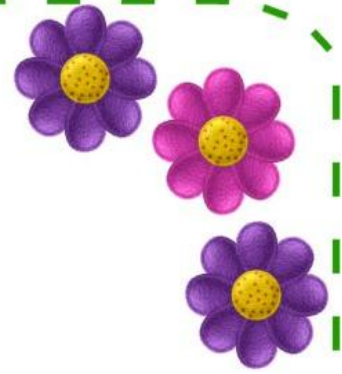
OBJETIVO: Identificar colores secundarios a través del juego de colores para el desarrollo de destrezas cognitivas.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Jugando con los colores consiste en que los niños con cintas de colores secundarios cantando verde, naranja, morado, son tres colores que forman parte del arco iris. Se juega con las cintas cambiando de una mano a otra realizando expresión corporal.

ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha
- Realizar ejercicios corporales



- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Jugar con las cintas
- Regresar al aula clase
- Observar e identificar colores secundarios
- Trabajar en la hoja identificando colores secundarios
- Colorear objetos con los colores secundarios
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Cintas

Pinturas

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Juega con cintas			
Reconoce colores secundarios			
Colorea objetos con colores secundarios			



ESTRATEGIA Nº 7 ARCO IRIS DE COLORES



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Jugando colores

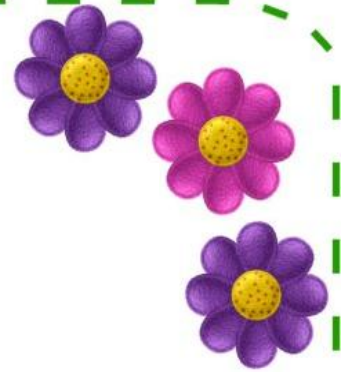
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño

OBJETIVO: Realizar trabajos utilizando pintura de colores para identificar los diferentes colores en el entorno.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego se realiza dentro de las aulas de clases utilizando la ruleta de colores y posteriormente en el rincón de artes plásticas, se utiliza caballetes con láminas en blanco y se entrega a los niños pinturas de varios colores para que realicen una actividad libre.



ACTIVIDADES

- Observar la ruleta de colores
- Identificar los colores de la ruleta
- Indicar normas del juego.
- Dar la vuelta la ruleta e ir identificando colores
- Participar en el juego reconociendo los colores
- Trabajar en la hoja identificando los diferentes colores
- Ejecutar garabatos con pinturas
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Pinturas de diferentes colores

Pinceles

Hojas de trabajo

Pinturas

EVALUACIÓN

DESTREZA	INDICADORES		
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica colores en la ruleta de colores			
Juega activamente en la ruleta de colores			
Ejecuta trazos e identifica los colores			





BLOQUE CONJUNTOS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.



ESTRATEGIA Nº 8 NOCIONES DE CONJUNTOS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Reconociendo conjuntos

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10

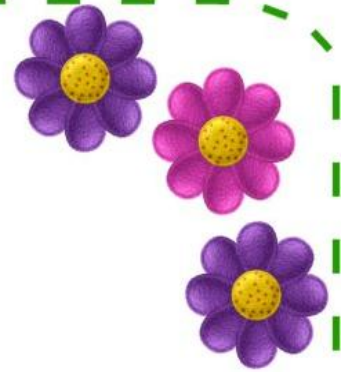
OBJETIVO: Identificar conjuntos mediante el juego para reconocer número y numeral.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Los niños juegan en el patio de pronto la maestra indica que vienen un fuerte viento y debemos formar grupos de tres, cinco, siete y luego se van contando y reconociendo niños y niñas.

ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha
- Ejecutar movimientos
- Explicar normas del juego.
- Participar en el juego



- Reconocer número y numeral
- Regresar al aula de clase
- Observar y reconocer conjuntos
- Trabajar en la hoja identificando conjuntos
- Formar conjuntos
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Ejecuta movimientos			
Participa activamente			
Forma conjuntos			



ESTRATEGIA Nº 9 NÚMERO Y NUMERAL



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Reconozco número y numeral

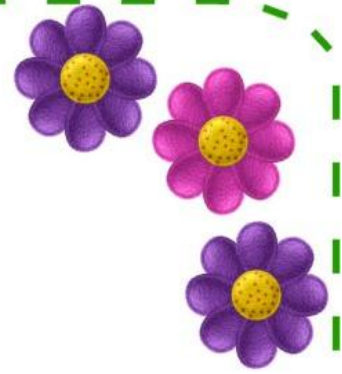
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Comprende la relación de número-cantidad hasta el 10

OBJETIVO: Reconocer los números y numerales en los objetos del aula para relacionarse positivamente en el entorno.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego del número y numeral se trabaja dentro del aula de clases se expone varias tarjetas con números y otras con numeral el niño va identificando y según el número va cantando el uno es un bastón y parece Sansón, el dos es un patito que esta con mucha tos, el tres es un número que esta al revés, el cuatro una silla que es muy sencilla, el cinco es un picón que parece un que parece salpicón, el seis es un churrito como ves, el siete, el ocho muy rechoncho, el nueve viene cuando llueve, y por último el diez que como mis deditos ya lo vez.



ACTIVIDADES

- Presentar tarjetas con números y numerales
- Observar e identificar el número y el numeral
- Realizar números en la pases acorde al número identificado
- Reconocer el numeral
- Trabajar en la hoja identificando número y numeral
- Encontrar conjuntos con igual número y numeral
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Tarjetas

Objetos

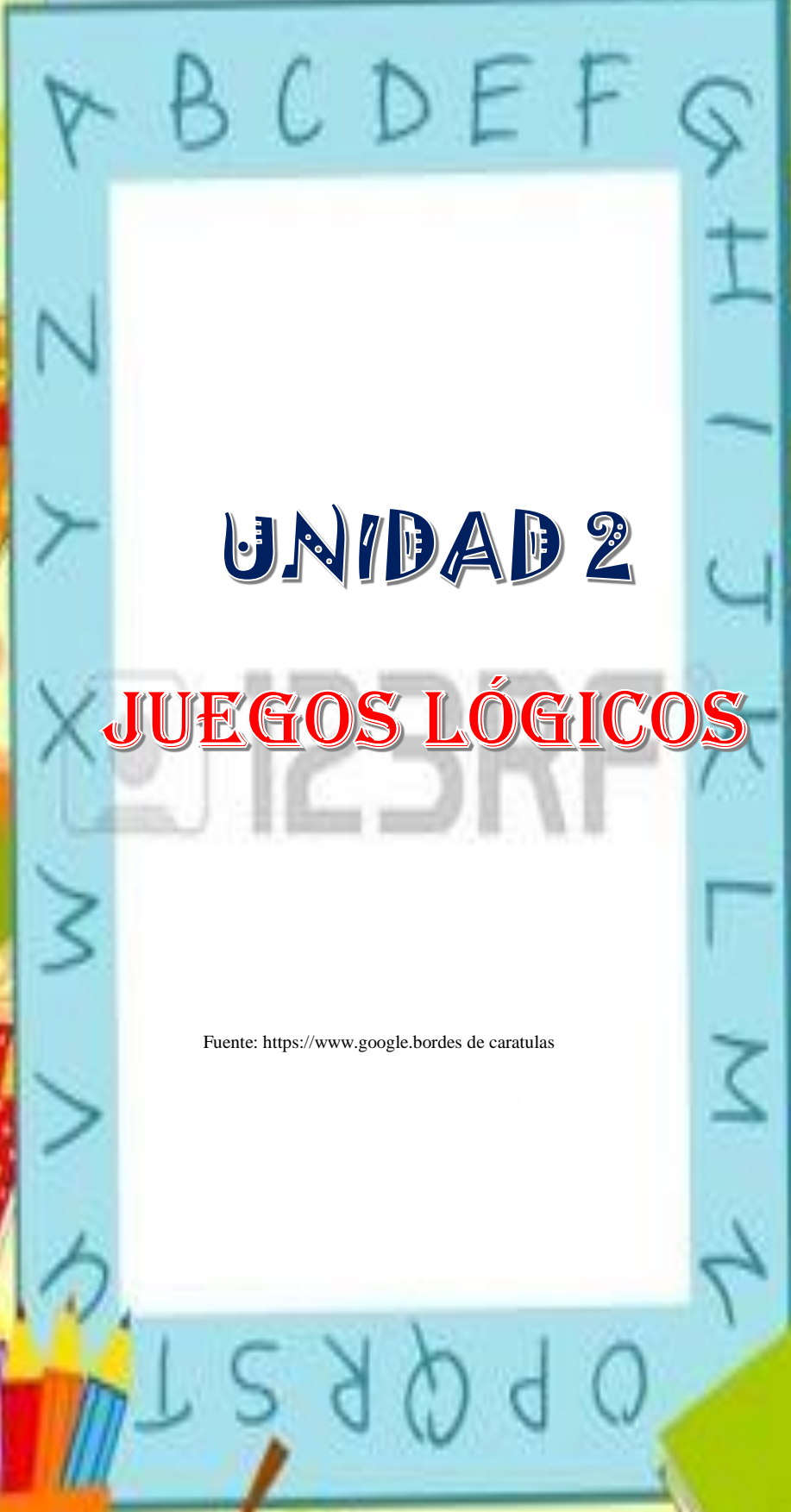
Colores

Hojas de trabajo

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica números			
Reconoce numeral			
Realiza conjuntos			





UNIDAD 2

JUEGOS LÓGICOS

Fuente: <https://www.google.bordes.de.caratulas>

JUEGOS LÓGICOS



DEFINICIÓN:

Son actividades divertidas y de fácil aplicación para los niños que ingresan a educación inicial porque primeramente deben comenzar con acciones de exploración de material concreto con el fin de estimular el descubrimiento de cualidades que posteriormente servirán como atributos.

IMPORTANCIA:

Los juegos lógicos son muy importantes de aplicar en las primeras edades puesto que permite que el niño manipule, explore y adquiera múltiples aprendizajes.

APORTE PEDAGÓGICO:

Ayudan a los niños a razonar, pasando gradualmente de lo concreto a lo abstracto, asimilando los conceptos básicos de forma, color, tamaño y grosor además de ejercitar habilidades del pensamiento tales como observar, seleccionar, comparar, clasificar y ordenar.



BLOQUE

FIGURAS

GEOMÉTRICAS

**IDENTIFICA FIGURAS
GEOMÉTRICAS
BÁSICAS, CÍRCULO,
CUADRADO Y
TRIÁNGULO EN OBJETOS
DEL ENTORNO Y EN
REPRESENTACIONES
GRÁFICAS**

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.



ESTRATEGIA Nº1 RECONOCIENDO FIGURAS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas

Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Las figuras son

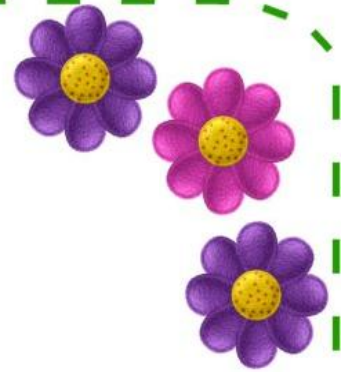
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

OBJETIVO: Identificar las figuras geométricas mediante el juego las figuras son para relacionarlas con los diferentes objetos y desarrollar el pensamiento lógico matemático.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego las figuras son es una actividad que se desarrolla en el patio, previamente la docente dibujará en el suelo las diferentes figuras geométricas los niños al salir encontraran e irán reconociendo cantando cuadrado, cuadrado que grande es, triangulo, triangulo que minúsculo es, circulo, circulo un obstáculo es, luego la maestra invitará a visitar la figura que más le guste e identificar su forma, color, tamaño.



ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir al patio
- Caminar sobre los bordes de las figuras
- Enseñar normas del juego.
- Participar en el juego de las figuras son
- Reconocer las diferentes figuras
- Retornar a la clase
- Observar y reconocer en la lámina de las figuras geométricas sus lados, colores y tamaños
- Trabajar en la hoja identificando cada figura geométrica
- Pintar las figuras según las consignas
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Láminas

Colores

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica las figuras			
Reconoce en varias figuras			
Utiliza las figuras geométricas.			



ESTRATEGIA Nº 2 DISEÑANDO EL CUADRADO



Fuente: <https://www.google.com/search?client=firefox-b&cuadrado+animado&>
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Haciendo un cuadrado

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

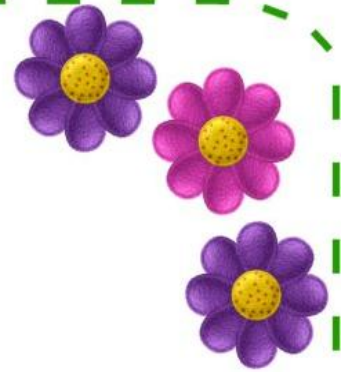
OBJETIVO: Reconozco al cuadrado mediante el juego para identificar lados, esquinas y ángulos.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego se realiza en el aula de clases y consiste en entregarle al niño varios palitos de helados de colores para que desarrolle su pensamiento lógico y forme el cuadrado, dejándole al niño que por si solo se ingenie y potencie su imaginación.

ACTIVIDADES

- Cantar la canción del cuadrado
- Invitar los niños a trabajar en sus mesas
- Entregar palillos de helados de colores



- Jugar libremente con los palillos
- Identificar el cuadrado en las láminas
- Reconocer lados, esquinas
- Formar el cuadrado con los palillos
- Pegar las esquinas
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Palillos de helados

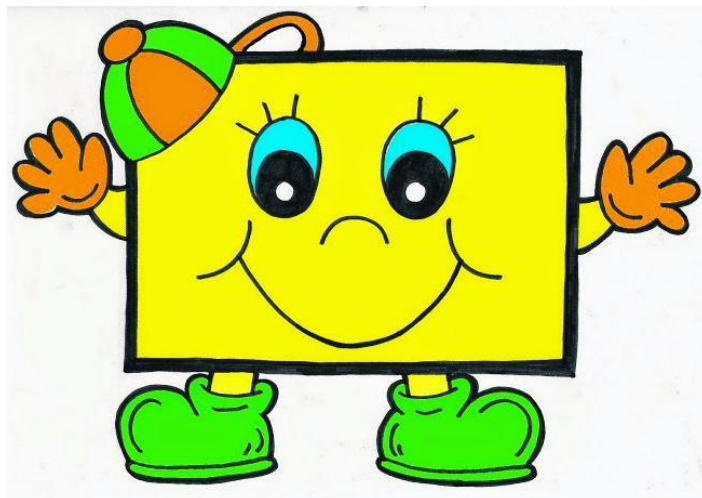
Goma

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica lados y esquinas			
Reconoce el cuadrado			
Desarrolla su imaginación			



ESTRATEGIA Nº 3 FORMANDO EL RECTÁNGULO



Fuente: www.google.com
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: El gran rectángulo

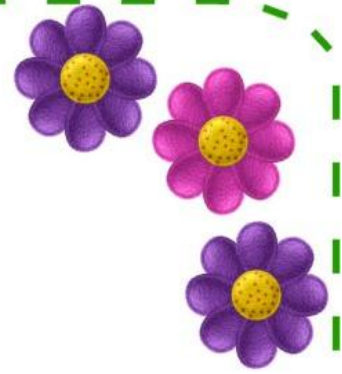
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

OBJETIVO: Desarrollar el pensamiento lógico matemático a través del juego el gran rectángulo para potenciar su imaginación.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego se desarrolla dentro del aula de clases consiste en entregarle al niño varios palitos de helados de colores para que desarrolle su pensamiento lógico y forme el cuadrado, dejándole al niño que por si solo se ingenie y potencie su imaginación.



ACTIVIDADES

- Cantar la canción del rectángulo
- Invitar los niños a trabajar en sus mesas
- Entregar palillos de helados de colores
- Jugar libremente con los palillos
- Identificar el cuadrado en las láminas
- Reconocer lados, esquinas
- Formar el rectángulo con los palillos
- Pegar las esquinas
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Palillos de helados

Goma

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica los rectángulos			
Reconoce en varias figuras			
Utiliza las figuras geométricas.			



ESTRATEGIA Nº 4 ARMANDO EL TRIÁNGULO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: jugando con triángulos

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

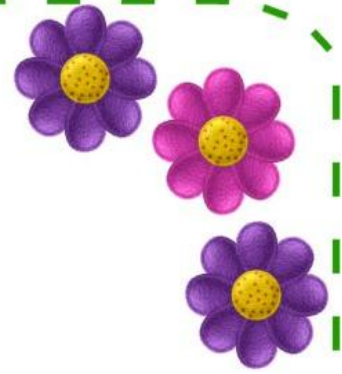
OBJETIVO: Armar el triángulo utilizando palos de helados para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego se desarrolla dentro del aula de clases consiste en entregarle al niño varios palitos de helados de colores para que desarrolle su pensamiento lógico y forme el triángulo, dejándole al niño que por si solo se ingenie y potencie su imaginación.

ACTIVIDADES

- Cantar la canción del triángulo



- Invitar los niños a trabajar en sus mesas
- Entregar palillos de helados de colores
- Jugar libremente con los palillos
- Identificar el triángulo en las láminas
- Reconocer lados, esquinas
- Formar el triángulo con los palillos
- Pegar las esquinas
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Palillos de helados

Goma

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Reconocer el triángulo			
Identificar en varias figuras			
Formar el triángulo			



ESTRATEGIA Nº 5 FORMANDO EL ROMBO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Jugando con el rombo

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica figuras geométricas básicas, círculo, cuadrado y triángulo en objetos de entorno y en representaciones gráficas.

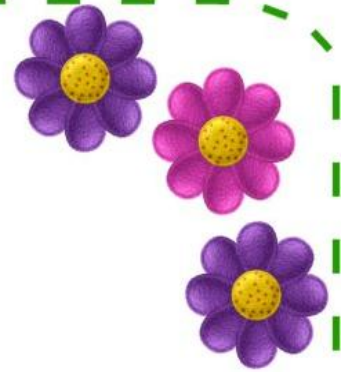
OBJETIVO: Armar el rombo con paletas de helados mediante el juego para identificar en el entorno.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego se desarrolla dentro del aula de clases consiste en entregarle al niño varios palitos de helados de colores para que desarrolle su pensamiento lógico y forme el rombo, dejándole al niño que por si solo se ingenie y potencie su imaginación.

ACTIVIDADES

- Cantar la canción del rombo



- Invitar los niños a trabajar en sus propias butacas
- Entregar palillos de helados de colores
- Jugar libremente con los palillos
- Identificar el rombo en las láminas
- Reconocer lados, esquinas
- Formar el rombo con los palillos
- Pegar las esquinas
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

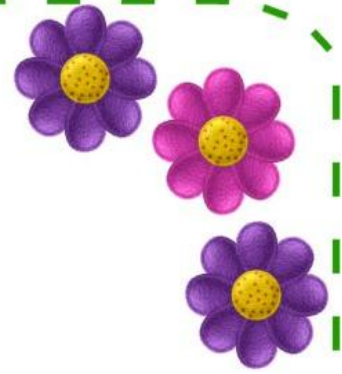
Palillos de helados

Goma

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica los rombo			
Reconoce en varias figuras			
Utiliza las figuras geométricas.			





BLOQUE

LINEAS Y CAMINOS



Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco-nada.

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.



ESTRATEGIA Nº1 LÍNEAS Y CAMINOS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Creando líneas y caminos

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia

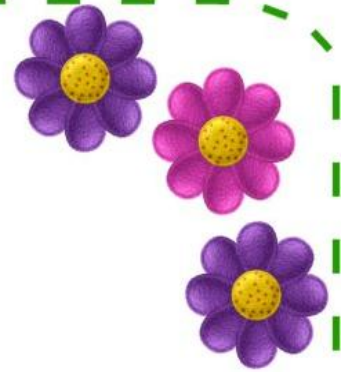
OBJETIVO: Ejecutar movimientos horizontales y verticales mediante el juego creando líneas y caminos para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego se ejecuta en el patio, la maestra con anticipación coloca en el suelo sogas de diferentes colores y tamaños, cada niño debe colocarse en la punta de una de las sogas y debe caminar sobre la soga con los brazos abiertos y así se van cambiando por cuerdas largas y cortas.

ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños a salir a la cancha
- Indicar que se coloquen en la punta de cada soga



- Explicar normas del juego.
- Participar en el juego cambiándose de un lugar a otro
- Realizar ejercicios de equilibrio
- Construir con las cuerdas caminos y líneas
- Retornar a la clase
- Trazar líneas y caminos de colores sobre la hoja
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Hojas de trabajo

Marcadores

Cuerdas

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Camina sobre la cuerda			
Reconoce líneas y caminos			
Traza líneas y caminos			



ESTRATEGIA Nº 2 CLASIFICO FORMA, COLOR, TAMAÑO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Jugando con figuras

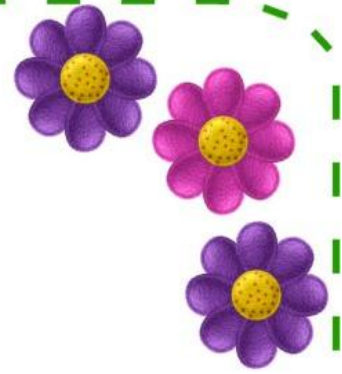
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corto, grueso-delgado, mucho-poco-nada, nociones de alto-bajo.

OBJETIVO: Reconocer colores, formas, tamaños de las figuras mediante el juego para desarrollar la imaginación.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego se ejecuta en la clase, se entrega a cada uno de los niños variedad de figuras y la maestra va cantando cuadrados rojos grandes, para que los niños vayan agrupando según se va cantando formas colores y tamaños, quien logra agrupar más rápido se estimula con un aplauso.



ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños que tomen asiento
- Realizar movimientos manuales y dactilares
- Indicar normas del juego.
- Participar en el juego
- Reconocer colores, tamaños y formas
- Trabajar en la hoja identificando colores, tamaños y formas
- Colorear las figuras según los colores, tamaños y formas
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Figuras geométricas de diferentes colores, formas y tamaños

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Ejecuta movimientos manuales y dactilares			
Reconoce colores, tamaños y formas			
Colorea figuras según colores, tamaños y formas			



ESTRATEGIA Nº 3 ABIERTO- CERRADO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Abriendo y cerrando

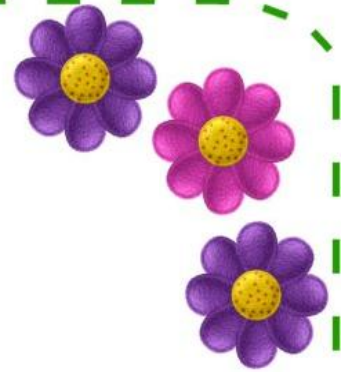
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Juega activamente en los juegos lógicos

OBJETIVO: Identificar nociones de abierto y cerrado mediante el juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego de abierto y cerrado se ejecuta a través de la canción saco mi mano le hago menear la cierro la abro y la vuelvo a guardar, saco la otra mano le hago menear la cierro la abro y la vuelvo a guardar, saco mis dos manos las cierro las abro las meneo y las vuelvo a guardar, se juega con las diferentes partes de cuerpo potenciando al desarrollo de nociones de abierto y cerrado.



ACTIVIDADES

- Invitar a formar un semicírculo en el aula
- Ejecutar movimientos corporales
- Cantar la canción de abierto y cerrado
- Explicar el juego
- Reconocer nociones de abierto y cerrado
- Observar y reconocer en la lámina con nociones de abierto y cerrado
- Trabajar en la hoja identificando nociones de abierto y cerrado
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Canta la canción			
Identifica nociones de abierto y cerrado			
Trabaja en la hoja			



ESTRATEGIA Nº 4 ANTES-DESPUÉS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Yo digo antes tú dices después

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.

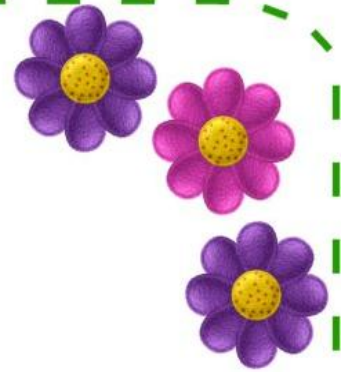
OBJETIVO: Identificar nociones de antes – después en relación a las actividades propias de los niños para desarrollar el pensamiento lógico matemático.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: Este juego consiste jugar en parejas indicando el un niño que ha hecho antes de venir a la escuela y el otro responde lo que ha hecho después de venir y así van identificando las nociones de antes y después.

ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha
- Solicitar que se agrupen de dos
- Explicar normas del juego.
- Participar en el juego



- Identificar nociones de antes y de después
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la láminas de antes y después
- Trabajar en la hoja identificando nociones de antes y después
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Láminas

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Trabaja en equipo			
Identifica nociones			
Ejecuta la hoja de trabajo			



ESTRATEGIA Nº 5 DERECHA -IZQUIERDA



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R..

NOMBRE DEL JUEGO: Reconociendo derecha e izquierda

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia.

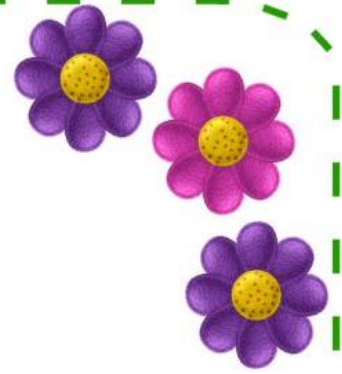
OBJETIVO: Relacionarse positivamente con relación a izquierda y derecha mediante el juego para potenciar el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego de izquierda y derecha se lo realiza en el patio donde el niño va cantando izquierda, izquierda salta como una cuerda, derecha, derecha salta como una chancha y así progresivamente se va dando saltos a derecha e izquierda según la consigna del canto.

ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha



- Realizar movimientos de equilibrio
- Indicar normas del juego.
- Participar en el juego
- Reconocer izquierda y derecha
- Regresar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina izquierda y derecha
- Trabajar en la hoja identificando izquierda y derecha
- Pintar las flechas que van a la derecha y a la izquierda
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Láminas

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Ejecuta movimientos			
Identifica derecha e izquierda			
Utiliza adecuadamente lateralidad			





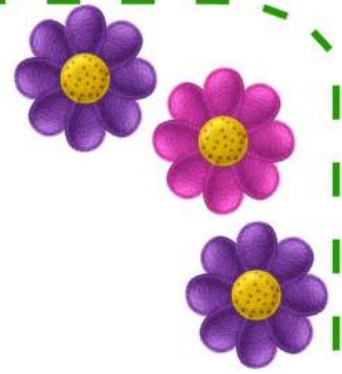
UNIDAD 3

JUEGOS

MATEMÁTICOS

Fuente: <https://www.google.bordes.de.caratulas>

JUEGOS MATEMÁTICOS



DEFINICIÓN:

Los juegos matemáticos tienen la finalidad de lograr el desarrollo de las capacidades cognitivas y el conocimiento de los números.

Son significativos recursos ya que pueden convertir al proceso de enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo.

IMPORTANCIA:

Es importante porque desarrolla el pensamiento matemático en los niños desde tiernas edades, es un recurso para el trabajo con los alumnos, Son importantes recursos ya que pueden convertir al proceso de enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo.

APORTE PEDAGÓGICO:

- Descubrir nuevos materiales.
- Esforzarse en crear actividades nuevas, ricas y estimulantes
- Aunar metodologías.
- Amor a las matemáticas



BLOQUE NOCIONES

**IDENTIFICA SEMEJANZAS Y
DIFERENCIAS EN OBJETOS
DEL ENTORNO CON
CRITERIO DE FORMA,
COLOR Y TAMAÑO**

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde



ESTRATEGIA Nº1 GRANDE -PEQUEÑO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Grande como un gigante pequeño como un ratón.

JUEGO PARA: 26 niños

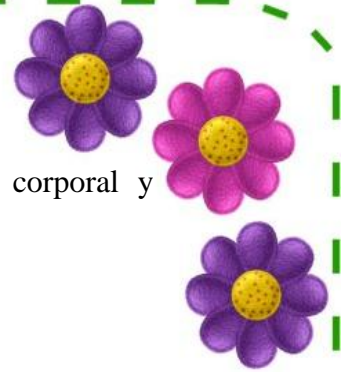
DESTREZA: Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño

OBJETIVO: Reconocer nociones de grande – pequeño para relacionarse en su entorno para adquirir nociones básicas de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permitan solucionar problemas sencillos.

METODOLOGÍA: Juego Trabajo.

INSTRUCCIONES: Pedir a los niños que formen un círculo grande, la maestra preguntará a los infantes cómo será un gigante, y se ejecutará acciones juntamente con los niños, imitando ser un gigante, (el niño alzará su cuerpo con las puntillas de sus pies para ser grande, alzando sus brazos), luego se preguntará cómo es un ratón y se realizará acciones de este animal, (imitará ser pequeño utilizando y coordinando





su cuerpo) todos estos movimientos se desarrollarán con expresión corporal y movimiento del cuerpo.

ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños que con cuidado salgan al patio
- Ejecutar movimientos libres en el patio
- Atender las normas del juego.
- Explicar las normas del juego
- Participar en el juego Grande como un gigante Pequeño como un ratón.
- Ejecutar acciones de los personajes del juego.
- Regresar al aula clase
- Presentar láminas con objetos grandes y pequeños
- Reconocer en el aula objetos grandes y pequeños
- Trabajar en la aplicación práctica identificando el animal grande y pequeño
- Puntear el animal grande y encerrar el pequeño
- Estimular los trabajos a los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

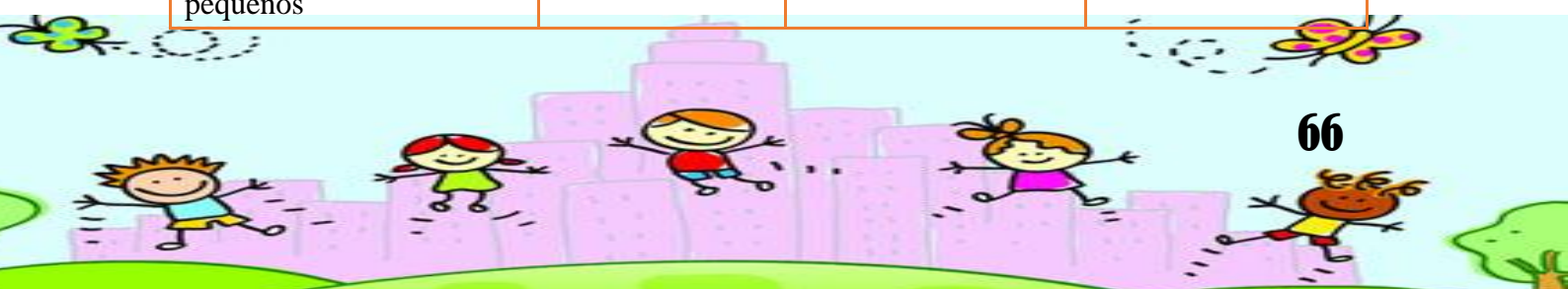
CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN:

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Reconoce formas y tamaños			
Compara los tamaños			
Grafica objetos grandes y pequeños			



ESTRATEGIA Nº 2 ALTO - BAJO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Alto como un edificio Bajo como una casa.

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada, nociones de alto – bajo.

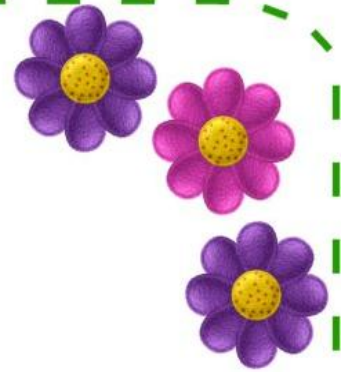
OBJETIVO: Potenciar el desarrollo de la atención mediante el juego para coordinar movimientos y reconocer nociones de alto y bajo.

METODOLOGÍA: Juego trabajo

INSTRUCCIONES: Los niños deben colocarse en círculo y alguien lanza la pelota muy alto o por abajo mientras grita ¡Alto para o bajo para Tomás (por ejemplo)! ¡Ahí se arma! Martín tiene que agarrar la pelota lo antes posible, y los demás deben correr lo más lejos que puedan. En cuanto Martín tenga la pelota en sus manos, el resto se tiene que quedar como estatua sin moverse. Martín intentará lanzar la pelota y tocar con ella a alguno de los otros niños. Si la pelota lo toca, está quemado y debe salir, mientras que los otros inician de nuevo el ¡Alto para...o bajo para!

ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir con cuidado a la cancha



- Realizar movimientos del cuerpo coordinados. (saltar, brincar, caminar)
- Atender las normas del juego.
- Explicar el juego con práctica
- Participar en el juego Alto para..... bajo para
- Identificar alto - bajo
- Regresar al aula clase
- Observar y reconocer en las láminas nociones de alto -bajo
- Reconocer de entre sus compañeros el niño alto y el niño bajo.
- Trabajar en la hoja identificando el jugador más alto y el jugador más bajo
- Encerrar el jugador más alto y tachar al más bajo.
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

• **RECURSOS**

- Música infantil instrumental
- Grabadora
- CD
- Hojas de trabajo
- Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Reconoce nociones alto -bajo			
Ejecuta movimientos coordinados			
Desarrolla destrezas motrices			



ESTRATEGIA Nº 3 LARGO-CORTO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: El trencito

JUEGO PARA: 26 niños

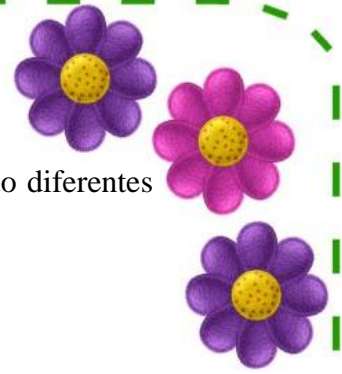
DESTREZA: Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada.

OBJETIVO: Estimular en los niños el trabajo en equipo para identificar nociones de largo – corto

METODOLOGÍA: Juego trabajo

INSTRUCCIONES: Los niños salen del aula en forma ordenada, ejecutan movimientos libres y espontáneos, se colocan junto a la maestra en un lugar específico del patio, se indica que deben hacer dos filas la maestra pregunta si le conocen al gusanito, les pide formar gusanitos sin empujarse, luego la maestra va delimitando grupos grandes y pequeños de trabajo y van formando el trencito desplazándose por todo el espacio, conjuntamente con los niños se identifica cual es





el más grande de los gusanitos y cuál es el más pequeño, se va formando diferentes grupos y se continua el juego.

ACTIVIDADES

- Pedir a los niños que salgamos en fila uno tras de otros al estadio.
- Realizar movimientos libres y espontáneos
- Atender las normas del juego.
- Explicar el juego con práctica
- Participar en el juego del trencito
- Identificar el trencito largo y el trencito corto
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina nociones de largo-corto.
- Reconocer en el aula objetos largos y cortos
- Trabajar en la hoja identificando el trencito corto y el trencito largo.
- Pintar de color amarillo los objetos largos y pintar de color azul los objetos cortos.
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN:

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica los gráficos			
Reconoce lo que es largo y corto			
Identificar el color amarillo y azul			



ESTRATEGIA N° 4 ANCHO-ANGOSTO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Me coloco en el dibujo ancho o angosto

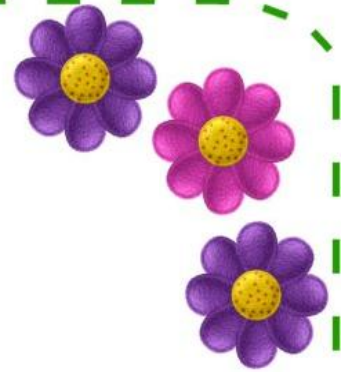
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterio de forma, color y tamaño

OBJETIVO: Desarrollar en los niños nociones de ancho-angosto para relacionarse positivamente en su entorno.

METODOLOGÍA: Juego trabajo

INSTRUCCIONES: La maestra con anticipación debe dibujar en la cancha objetos anchos como una chalina y angosto como una bufanda los niños salen de su aula en forma ordenada y encuentran los dibujos en el piso, preguntar que estará dibujado y las funciones de estos objetos, solicitar que vamos a jugar colocándonos donde nos gustaría estar más calientitos, posteriormente la maestra ira solicitando a los niños donde se deben ubicar expresando al objeto ancho- angosto, al objeto, indicará que deben ir saltando, con un pie, con los dos juntos, gateando, caminando, corriendo, etc. hasta lograr que los niños logren identificar correctamente esta noción.



ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños que con cuidado salgan a la cancha
- Ejecutar movimientos (caminar, marchar, aplaudir)
- Pedir que pongan atención en las normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego me coloco en el dibujo ancho o angosto
- Identificar el objeto dibujado en la cancha cual es ancho y cual es angosto.
- Indicar que escojan el objeto dibujado a donde desean colocarse.
- Reconocer la resbaladera ancha y la angosta en los juegos infantiles
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina nociones de ancho-angosto
- Trabajar en la hoja identificando los objetos ancho y angosto
- Punzar los objetos anchos y marcar los objetos angostos
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

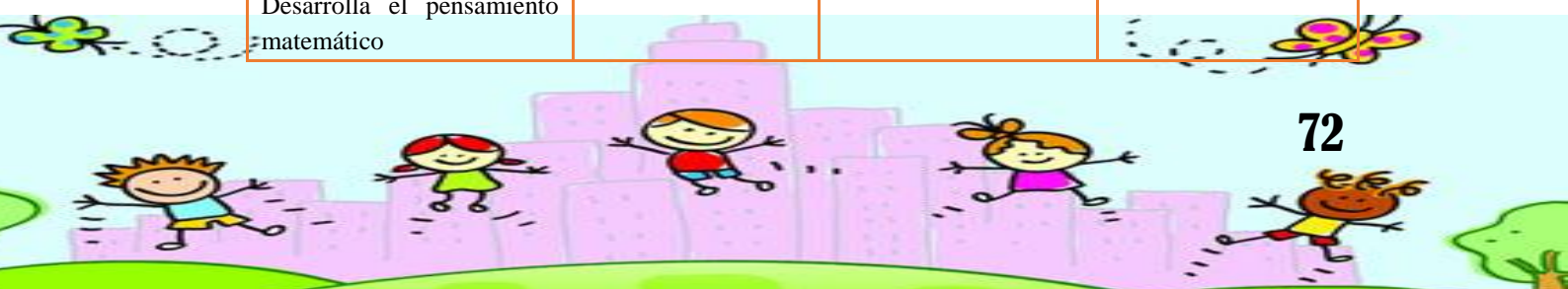
Hojas de trabajo

Punzones

Marcadores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica la noción ancho y angosto			
Se ubica en el espacio designado por la maestra			
Desarrolla el pensamiento matemático			



ESTRATEGIA Nº 5 GRUESO -DELGADO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Me recreo con tronco grueso y también por el delgado.

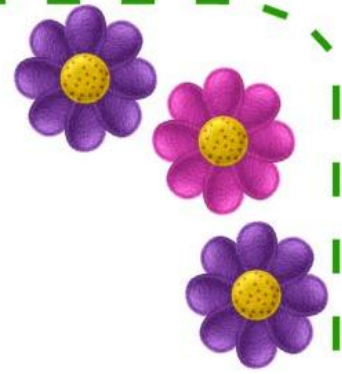
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada, nociones de alto – bajo.

OBJETIVO: Incrementar en los niños nociones de grueso – delgado para reconocer objetos del entorno.

METODOLOGÍA: Juego trabajo

INSTRUCCIONES: La maestra debe prever que en el entorno externo estén colocados troncos gruesos y delgados, una vez que lleguen los niños solicitar que se sienten al contorno de los troncos, se escoge 10 niños para que primeramente ellos participen en el juego, se pone música y se explica a los niños que van a bailar al son de la música alrededor de los troncos y que al parar la música el niño que se quedó sin tronco debe identificar que tronco retiró la maestra durante el baile, y continúan bailando hasta seguir jugando, luego se colocan en fila los troncos y todos los niños en grupo van identificando cuales son gruesos y cuales son delgados.



ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha
- Realizar movimiento dirigidos por la maestra
- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego me recreo con el tronco grueso y también por el delgado
- Reconocer los troncos gruesos y delgados
- Regresar al aula clase
- Identificar dentro del aula objetos gruesos y delgados
- Observar y reconocer en la lámina nociones de grueso-delgado
- Trabajar en la hoja identificando los objetos gruesos -delgados
- Dibujar puntos dentro de los objetos gruesos. Colorear los objetos que son delgados
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

Lápiz

EVALUACIÓN:

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Diferencia lo grueso y delgado			
Colorea siguiendo las instrucciones de la maestra			
Relaciona nociones en el entorno			



ESTRATEGIA Nº 6 ARRIBA- ABAJO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Arriba y abajo de la silla estoy.

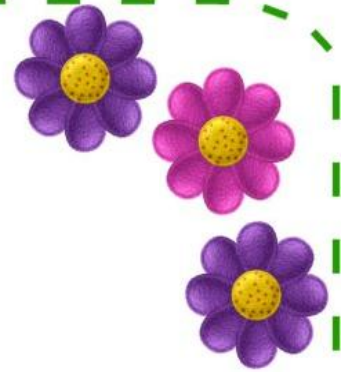
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada, nociones de alto – bajo.

OBJETIVO: Reconocer las nociones de encima –debajo para identificar objetos dentro y fuera del aula.

METODOLOGÍA: Juego trabajo

INSTRUCCIONES: La maestra con la ayuda de la auxiliar pedagógica trasladará las sillas de los niños con anticipación a la cancha formando tres filas con espacios suficientes entre una y otra. Se les indica a los niños que vamos a trabajar con las sillas, mientras la maestra manifiesta arriba, todos los niños se colocarán arriba de la silla y todos juntos indicaran estamos arriba de la silla, seguidamente se indica que se coloquen abajo y todos juntos indicaran que están abajo y así identificarán nociones de arriba- abajo.



ACTIVIDADES

- Invitar a los niños a salir a la cancha
- Realizar movimiento dirigidos por la maestra
- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego arriba y debajo de la silla estoy
- Reconocer nociones arriba y abajo utilizando la silla como base de aprendizaje
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina animales que están arriba y debajo de
- Trabajar en la hoja identificando nociones de arriba y abajo
- Colorear el animal que está encima del perro. Encerrar en un círculo el animal que está debajo del perro.
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Diferencia las nociones encima – debajo			
Sigue las instrucciones de la maestra			



BLOQUE NOCIONES

**RECONOCER OBJETOS EN
RELACIÓN A SÍ MISMO Y
DIFERENTES PUNTOS DE
REFERENCIA SEGÚN LAS
NOCIONES ESPACIALES DE
ENTRE , ADELANTE-ATRÁS,
JUNTO-LEJOS-CERCA,
DENTRO FUERA**

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.



ESTRATEGIA Nº 7 CERCA-LEJOS



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Cerquita cerquita; lejitos lejitos

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos, dentro-fuera.

OBJETIVO: Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos, dentro-fuera.

METODOLOGÍA: Juego trabajo

INSTRUCCIONES: Los niños salen con la maestra del aula y se colocan en un círculo en el patio, la maestra pregunta a los niños estamos cerca o lejos del aula, estamos cerca o lejos de su casita.

Memorizan la letra de la canción

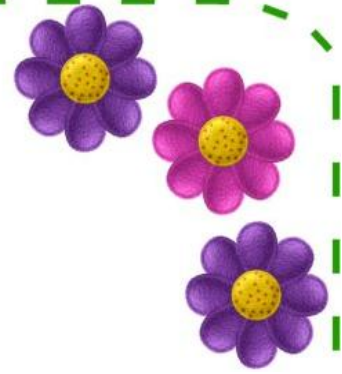


CERQUITA, CERQUITA

Cerquita, cerquita
Esta mi casita
Alegres me esperan
Papá y mamá

LEJITOS LEJITOS

Lejitos lejitos
Esta mi abuelito
El perro y el gato
Y la mamita
Con la comidita



Mientras los niños van cantando otros van participando en competencias cerca y lejos del lugar donde está, actividad se debe formar equipos de trabajo entre los niños y nombrar un capitán donde el capitán debe disponer al resto de niños a traer cualquier objeto que este cerca o lejos del lugar donde se encuentran pero debe ser dentro del espacio del estadio.

ACTIVIDADES

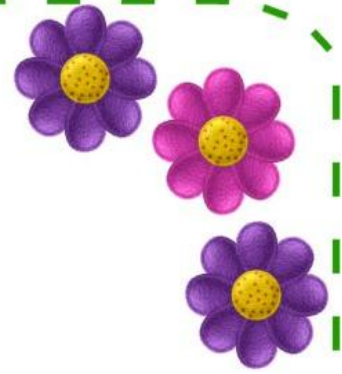
- Invitar a los niños a salir al patio
- Realizar movimientos (gatear, caminar, saltar alentando los pies)
- Exponer normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego Cerquita cerquita
- Reconocer nociones cerca-lejos mediante la canción
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina animales que están arriba y debajo de
- Trabajar en la hoja identificando nociones de cerca - lejos
- Pintar el ave que está lejos de la gallina. Tachar los pollitos que están cerca.
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora





CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN:

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica objetos cerca			
Ubica Objetos lejos			
Diferencia lo que es cerca y lejos			



ESTRATEGIA Nº 8 DENTRO- FUERA



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Dentro y fuera de mi aula.

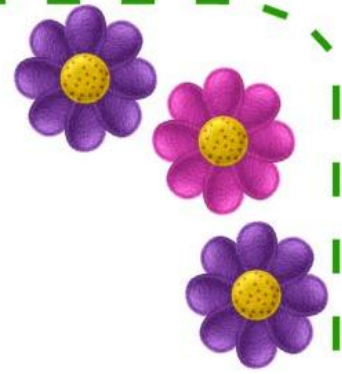
JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Reconoce objetos en relación a si mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de entre, adelante – atrás, junto a cerca lejos, dentro-fuera.

OBJETIVO: Reconocer nociones de dentro y fuera para relacionarse positivamente dentro del entorno familiar y escolar.

METODOLOGÍA: Juego trabajo

INSTRUCCIONES: Este juego consiste en que los niños y la maestra deben estar pendiente de la orden del capitán que se designa a un niño el quién dará ordenes donde deben estar los niños dentro o fuera del aula, siempre estar pendientes para entrar o salir inmediatamente según la orden del capitán, identificando en cada momento donde se encuentran, quien no ejecute.



ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños a salir a la cancha
- Ejecutar movimientos motrices gruesos
- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego dentro y fuera de mi aula
- Reconocer nociones cerca-lejos mediante la canción
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina animales que están dentro – fuera
- Trabajar en la hoja identificando nociones de dentro - fuera
- Colorear las personas que están dentro de la piscina. Marcar con una + las personas que están fuera de la piscina.
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN:

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Identifica objetos que están dentro			
Ubica Objetos fuera			
Diferencia lo que es dentro y fuera			



ESTRATEGIA Nº 9 MUCHO POCO NINGUNO



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Mucho poco ninguno.

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica en los objetos las nociones de medida largo-corta, grueso-delgada, mucho-poco nada.

OBJETIVO: Identificar nociones de mucho poco ninguno para relacionarse positivamente dentro del entorno familiar y escolar.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

INSTRUCCIONES: El juego está relacionado con movimientos corporales a través de la canción mucho poco ninguno.

MUCHO POCO NINGUNO

Tengo tengo tengo

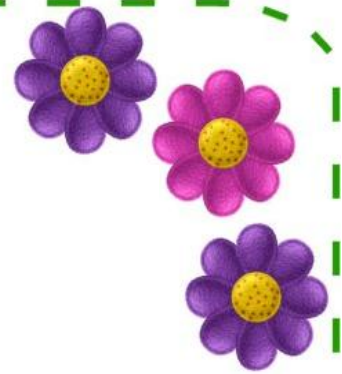
Mucho mucho mucho

Poco, poco, poco

Ninguno, ninguno

Tú no tienes nada

Tengo mi cariño solo para ti
 Pero si te portas bien en el jardín
 Lara, lara, lara



Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

Cada uno de los niños ejecutara movimientos de expresión corporal con ánimo.

ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños a salir a la cancha
- Ejecutar movimientos motrices gruesos
- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego mucho poco ninguno
- Reconocer nociones mucho poco ninguno mediante la canción
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina animales que están dentro – fuera
- Trabajar en la hoja identificando nociones de mucho poco ninguno
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN:

DESTREZA			
	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Observa el gráfico			
Identifica nociones mucho, poco, ninguno			
Desarrollar coordinación viso-motora			



BLOQUE NOCIONES

IDENTIFICAR NOCIONES DE MAÑANAN, TARDE Y NOCHE

Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.



ESTRATEGIA N°10 MAÑANA, TARDE Y NOCHE



Fuente: Centro Educativo Particular de las Américas
Adaptado por: Janeth Valverde R.

NOMBRE DEL JUEGO: Mañana, tarde, noche

JUEGO PARA: 26 niños

DESTREZA: Identifica características de mañana, tarde y noche

OBJETIVO: Identificar nociones de mañana tarde y noche para relacionarse positivamente dentro del entorno familiar y escolar.

METODOLOGÍA: Juego trabajo.

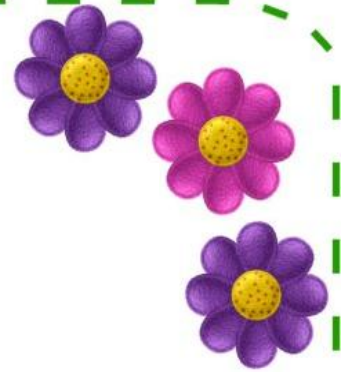
INSTRUCCIONES: El juego está relacionado con movimientos corporales a través de la canción mucho poco ninguno.

MUCHO POCO NINGUNO

Tengo tengo tengo
Mucho mucho mucho
Poco, poco, poco
Ninguno, ninguno
Tú no tienes nada
Tengo mi cariño solo para ti
Pero si te portas bien en el jardín
Lara, lara, lara

Elaborado por: Janeth Elizabeth Valverde Robalino

Cada uno de los niños ejecutara movimientos de expresión corporal con ánimo.



ACTIVIDADES

- Solicitar a los niños a salir a la cancha
- Ejecutar movimientos motrices gruesos
- Indicar normas del juego.
- Explicar el juego
- Participar en el juego mucho poco ninguno
- Reconocer nociones mucho poco ninguno mediante la canción
- Retornar al aula clase
- Observar y reconocer en la lámina animales que están dentro – fuera
- Trabajar en la hoja identificando nociones de mucho poco ninguno
- Exponer los trabajos de los niños y niñas.

RECURSOS

Música infantil instrumental

Grabadora

CD

Hojas de trabajo

Colores

EVALUACIÓN:

DESTREZA	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
Observa el gráfico			
Identifica nociones mucho, poco, ninguno			
Desarrollar coordinación viso-motora			



WEBGRAFÍA

<https://www.google.com/searchnociones+animado&>

[https://www.google.bordes de caratulas](https://www.google.bordes+de+caratulas)

[https://www.google imágenes dibujos para imprimir.com](https://www.google.imágenes+dibujos+para+imprimir.com)

