



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y PREESCOLAR

**“PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE
DESARROLLO DE LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS EN LOS
NIÑOS(AS) DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA RINCÓN DEL SABER DEL CANTÓN CUENCA”.**

**Trabajo de graduación previo a la obtención del
título de licenciada en ciencias de la educación,
mención en educación especial y preescolar.**

AUTORA: Gladis Mercedes Quilli Astudillo.

DIRECTORA: Magíster. Patricia Serrano.

Cuenca – Ecuador.

2010

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a **Dios** y a **María Santísima**, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino aquellas personas que me han dado su apoyo incondicional y por estar siempre a mi lado durante todo el periodo de estudio.

A mi familia en especial a mi padre porque a pesar de no estar presente físicamente ha estado conmigo en mis oraciones en los buenos y malos momentos.

A mi madre por apoyarme y darme la fortaleza necesaria para seguir adelante.

A mis hijos por su paciencia y comprensión ya que es por ellos y para ellos este trabajo.

A mis hermanos y demás familiares.

Gladis

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios y a María nuestra Madre, por la oportunidad que me ha dado para poder servir a los demás con humildad, empeño y mucho cariño.

Así también agradecer a la Universidad del Azuay, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Escuela de Educación Especial y Preescolar, a todas las distinguidas profesoras y profesores por haberme guiado en el camino de mi educación compartiendo sus conocimientos, para culminar con éxito mis metas y cumplir con mis objetivos propuestos.

Quiero agradecer de manera especial a la distinguida y queridísima Magíster Patricia Serrano, mi Directora de Tesis, por su gran paciencia, colaboración y apoyo incondicional.

Al Centro Educativo Rincón del Saber Austral, a la Lcda. Ximena Cárdenas por haber permitido realizar mi trabajo, a mi compañera Dolores Auqui que siempre me acompañó durante esta jornada.

Gracias a mi Padre que Dios lo tiene en su gloria, a mi madre, hermanos e hijos por su paciencia y sacrificio al apoyarme durante el transcurso de mi carrera universitaria. Y a cada una de las personas que me supieron apoyar emocional y económicamente.

La Autora

ÍNDICE

| CONTENIDO | Pág. |
|--|-------------|
| DEDICATORIA | ii |
| AGRADECIMIENTO | iii |
| CONTENIDOS | iv |
| RESUMEN..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| | |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| | |
| Capítulo 1: La Lúdica..... | 3 |
| | |
| 1. LA LÚDICA | 3 |
| 1.1. ¿QUÉ ES LÚDICA? | 3 |
| 1.2. ¿QUÉ ES JUEGO?..... | 5 |
| 1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO | 5 |
| 2. 1.4. TIPOS DE JUEGO..... | 7 |
| 3. EL JUEGO Y LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS | 12 |
| 4. EL JUEGO Y LOS PROCESOS EVOLUTIVOS | 16 |
| 5. EL JUEGO Y LAS OPERACIONES INTELECTUALES SIMPLES..... | 19 |
| 6. EL JUEGO EN LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR..... | 21 |
| CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS | 25 |
| INTRODUCCIÓN | 25 |
| 2.1. PROPUESTAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS | 26 |
| 2.2. CONCLUSIONES | 90 |
| 2.3. RECOMENDACIONES | 91 |
| 2.4. BIBLIOGRAFÍA | 92 |
| ANEXO..... | 94 |

RESUMEN

Esta propuesta, de actividades lúdicas, dirigida a niños y niñas del primer año de educación básica; busca mejorar el nivel de desarrollo de las relaciones lógico matemáticas, base fundamental para posteriores aprendizajes matemáticos; y concientizar en el docente la importancia del juego, primer lenguaje del niño, como: estrategia metodológica, medio de aprendizaje dinámico, positivo y creativo. Buscando su relación con los procesos evolutivos, con las operaciones intelectuales simples y con la actualización y fortalecimiento curricular.

Nos basamos en las nociones básicas y las operaciones intelectuales pedidas por la Reforma y proponemos una actividad para el patio, una para el aula y una para la mesa.

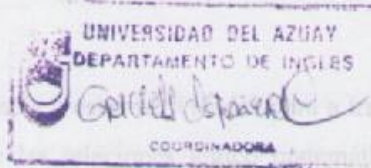
de FOD de la Escuela Rina... del Azuay del Cantón Cuenca, que...
ABSTRACT

This proposal of recreational activities addressed to boys and girls of first grade of basic education focuses on improving the level of development of logical-mathematical relations, which are the fundamental basis for later mathematical learning. The idea is to make teachers aware of the importance of games (children's first language) as a methodological strategy and as a dynamic, positive, and creative learning means, which looks for finding its connection to evolutionary processes, simple intellectual operations, and curricular updating and strengthening.

Our proposal is based on our basic notions and intellectual operations demanded by the Reform and we propose specific playground, classroom, and table activities.

Gladis Mercedes Quilli Astudillo

Gladis Mercedes Quilli Astudillo



INTRODUCCIÓN

Partiendo de los resultados del diagnóstico realizado a los niños del primer año de EGB de la Escuela Rincón del Saber Austral del Cantón Cuenca, quienes presentan un bajo nivel de desarrollo en las relaciones lógico matemáticas y considerando lo lúdico el primer lenguaje que adquieren los niños y el medio a través del cual se relacionan con los demás, surge la idea de realizar una propuesta de actividades lúdicas para mejorar el nivel de desarrollo de estas relaciones, consideradas fundamentales, puesto que en dicho centro no existen temáticas similares.

En la actualidad, el juego no es considerado como una actividad didáctica, muchas de las veces es visto de mala manera y como una pérdida de tiempo y por otro lado el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas, fundamentales para estructurar bases del aprendizaje en el área de las matemáticas, también han quedado en segundo plano debido a que no se le da la debida importancia, ya sea por su dificultad para enseñar o porque no se cuenta con las estrategias didácticas adecuadas para aplicarlas en el 1° de EGB, sin tomar en cuenta que es a través del juego que se puede ir construyendo las relaciones lógico matemáticas que serán la base de las matemáticas propiamente dichas.

Este trabajo dará importancia a estas actividades para a través de él mejorar el nivel de desarrollo no solo de las relaciones lógico matemáticas que están bajas sino también al desarrollo del pensamiento y el desenvolvimiento de otros bloques de experiencia que van estrechamente vinculadas como: identidad y autonomía personal, el desarrollo físico, la socialización, mundo social natural y cultural, expresión corporal, expresión oral y escrita y sobretodo al juego, como herramienta didáctica.

Será también un aporte para que los docentes facilitemos a los niños una atmósfera de trabajo placentero que les dé la posibilidad de integrarse y de dominar destrezas

lógico matemáticas, las mismas que les ayudarán a conocerse, descubrirse y expresarse, como también a desarrollar su pensamiento.

Para Alicia Cofré y Lucila Tapia en su trabajo “como desarrollar el razonamiento Lógico matemático”, la educación del pensamiento es una tarea fundamental que debe desarrollarse paralelamente a las actividades matemáticas, citan los trabajos de Piaget que demuestran que la matemática elemental depende de la construcción de nociones y relaciones lógicas que elabora el niño espontáneamente en interacción con el medio. Desde tempranas edades el niño manipula objetos en sus juegos, es cuando, el niño va entrando en el mundo de las categorías lógico-matemáticas, va adquiriendo nociones y conocimientos con ayuda del adulto.

Este trabajo dará importancia al juego como actividad didáctica en la edad preescolar, sobre todo para el desarrollo de las relaciones lógico matemáticas ya que son estas la base fundamental para preparar al niño en lo que son matemáticas.

Partiremos del análisis de los resultados obtenidos en la evaluación del nivel de desarrollo de las relaciones lógico matemáticas en el 1º de EGB y valiéndonos de la Actualización y Fortalecimiento Curricular para este mismo año, propondremos tres actividades lúdicas para cada destreza con base de desempeño.

Nos basaremos en las teorías y los estudios realizados por Piaget y Bruner, quienes relacionan a la importancia que tiene el juego con el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas, en los procesos evolutivos del ser humano, el desarrollo de las operaciones intelectuales simples, y con la Actualización y Fortalecimiento Curricular. Los mismos que confirman los pensamientos anteriores.

CAPÍTULO I

LA LÚDICA

*“No dejamos de jugar porque envejecemos;
envejecemos porque dejamos de jugar”*

George Bernard Shaw

Este pensamiento nos muestra la importancia que tiene el juego en los procesos evolutivos del ser humano, el juego nos mantiene jóvenes, si dejamos de jugar perdemos la necesidad de generar emociones, de comunicarnos, expresar lo que sentimos, de intercambiar nuevos aprendizajes, etc. Todo lo mencionado hace que las personas se hagan viejas.

1.1.- ¿QUÉ ES LÚDICO?

Según la enciclopedia Microsoft Encarta 2009, la palabra Lúdica proviene del latín ludus, Lúdico dicese de lo perteneciente o relativo al juego.

Para George Bernard Shaw (1895) el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

El autor Carlos Alberto Jiménez V (1998-2000), dice: “la lúdica es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica”.

Según el holandés, **Johan Huizinga** (1987) en su obra "Homo Ludens". El juego es una acción o una actividad: **Libre** porque no se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es. **Delimitada** porque está dentro de unos límites de espacio y de tiempo preciso y fijado de antemano. Y **Reglamentada** porque está sometida a convenciones que suspenden las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Caillois (1958) dice: "La función propia del juego es el juego mismo. Es una característica propia del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra".

Lin Yutang (1937) afirma que: "Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle".

El pensamiento de **Schiller** (1795-1796) "Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas". Corroborando así la importancia del juego en la vida de las personas.

Spencer (1855) consideraba al juego como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes.

Es por ello que consideramos a las actividades lúdicas, o juego muy importante para desarrollar habilidades y destrezas en los niños, pues les permite mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar, causando en los niños una sensación de placer y alegría, potenciando así sus capacidades físicas, intelectuales y emocionales. El juego es un instrumento esencial que está presente en todas las edades es por eso que se le debe considerar como objetivo principal de la intervención educativa para el aprendizaje no solo de las

relaciones lógico matemáticas sino también de las otras áreas que están estrechamente vinculadas

1.2.- ¿QUÉ ES JUEGO?

Según Microsoft Encarta 2009 La palabra **juego** se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”.

El Diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

De los aportes anteriormente presentados se puede concluir diciendo: que la lúdica es sinónimo de juego.

1.3.- IMPORTANCIA DEL JUEGO

Algunos autores afirman, en pedagogía y psicología infantil (pág. 56) que, “los niños del primer año de educación básica (cinco años), tienen la capacidad de adaptarse a la experiencia escolar y están atravesando por una de las etapas más activas....”.

Otros autores, sin precisar su fuente, hablan de la importancia que tiene el juego en el primer año de educación básica, consideran que el juego a más de ser una actividad placentera, necesaria e importante para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) de los niños; favorece la maduración y el pensamiento creativo.

Piaget y Bruner confirman estas afirmaciones y dicen que por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos. También

comentan, que mediante el juego se pueden observar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus diferencias físicas y mentales.

Los juegos surgen como procesos internos que tienen su significado, que los adultos no entendemos pero que debemos respetar. Si se desea conocer a los niños es necesario comprender sus juegos. Se ha observado que con el juego los niños aprenden a experimentar, explorar, descubrir su entorno; de esta forma sin darse cuenta, aprenden y adquieren las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y su pensamiento, empieza a dar sentido a los objetos, personas y situaciones.

Ernesto Yturralde, un famoso conferencista precursor y facilitador de procesos de aprendizajes significativos utilizando actividades lúdicas, comenta; el juego es importante si hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta, también nos habla de un *“Aprendizaje Experiencial, que consiste en que los seres humanos nos mantenemos en un permanentemente proceso de aprendizaje mientras tenemos vida”*.¹

En mi experiencia personal de trabajo con niños he observado la importancia del juego infantil, que es la actividad esencial del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de las actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

Se puede fácilmente observar que los niños que juegan adquieren con más agrado los conocimientos en las diferentes áreas como identidad y autonomía personal, lenguaje, entorno natural y social, esquema corporal y en especial las relaciones lógico matemáticas.

¹ www.geocities.com/ludico_pei

1.4.- TIPOS DE JUEGO

George Bernard Shaw (1895), dice, que se ha visto que en los diversos estudios realizados por psicólogos, biólogos, filósofos, sociólogos, etc. No se ha podido dar una sola definición de lo que realmente es el juego como una teoría, es por ello también que se da una clasificación variada, basándonos en algunos de estos criterios y en los que presenta la Enciclopedia Encarta 2009. Encontramos los siguientes tipos de juegos:

- **Juegos populares.-** Son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras que se transmiten, al pasar el tiempo, de padres a hijos; la mayoría de juegos no tienen origen, las reglas pueden ser muy distintas de acuerdo en donde se practica.
- **Juegos tradicionales.-** Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.
No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrolla.
- **Juegos de mesa.-** Es un juego que requiere una mesa para jugarse o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de personas alrededor de él. Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece.
- **Juego de Tablero.-** Que utilizan como herramienta central un tablero en donde cuyo objetivo es capturar el mayor número de fichas posible del oponente o inmovilizarlas. Muchos también implican dados o naipes.

- ***Juego de naipes.***- Utilizan como herramienta central una baraja. Esta consta de 52 cartas, y depende del juego el uso de una u otra. También hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.
- ***Videojuegos.***- Son aquellos que son controlados por un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego.
- ***El juego exploratorio.***- Que a veces se llama el juego desocupado, se refiere a las interacciones que un niño realiza, aparentemente al azar, con las cosas y las personas que encuentra a sus alrededores. Si un adulto observa al niño, tal vez no pueda darse cuenta si el niño tiene un propósito para lo que hace.
- ***El juego del observador.***- Ocurre cuando un niño parece estar jugando solo pero realmente está mirando las actividades y juegos de otros.
- ***El juego solitario.***- Es cuando un niño juega a solas o cerca de otro niño pero no se relaciona con él.
- ***El juego en paralelo.***- Se refiere al juego de niños que están cerca y usan materiales similares pero casi no se relacionan.
- ***El juego asociativo.***- Se parece al juego en paralelo, pero los niños se relacionan un poco más.
- ***El juego cooperativo.***- Incluye las metas comunes y la colaboración. Se puede negociar de maneras complejas, tomar decisiones de forma cooperativa, y fijar reglas.
- ***Juegos de rol.***- Es en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.

Todos estos juegos tienen mucha importancia en cada una de las etapas evolutivas de los seres humanos permitiendo que desarrollen sus capacidades físicas, intelectuales y emocionales, para nuestro tema de estudio clasificamos al juego en: juego motor, juego simbólico, juego de construcción y el juego de reglas.

- **Juego motor.-** O juegos de ejercicio presentes en la etapa sensoriomotor comprendido de los 0-2 años. Donde los niños repiten por puro placer los gestos o movimientos a manera de juego.
- **Juegos simbólicos.-** Que aparece en la etapa preoperatoria de 2-7 años. Implican la representación de un objeto por otro, desarrolla el lenguaje, aparece los juegos de ficción: Simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo.
- **Juegos de construcción o montaje.-** No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.
- **Los juegos de reglas.-** aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a las aulas infantiles situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

*“Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño”*o, tomado de un trabajo realizado en las páginas de internet en el cuadro (Nº1) en la que si

*bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre”.*²

Cuadro No. 1
Áreas que se mejoran con el juego

| ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO | | | |
|--|--|--|--|
| Desarrollo psicomotor | Desarrollo cognitivo | Desarrollo social | Desarrollo emocional |
| <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación viso-motora - Capacidad de imitación. | <ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto | <p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas prosociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial | <ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual |

FUENTE: Transcripción de www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc

² de www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc

Como aporte personal diré que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño especialmente en el primer año de educación básica ya que son una base fundamental para explotar, desarrollar sus habilidades y destrezas que le servirán para la formación del futuro hombre o mujer inmersos en una sociedad y poder resolver problemas que se le presenten.

2.- EL JUEGO Y LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS

Debido a que el juego es la primera forma de cómo el niño se comunica y que las relaciones lógico matemáticas son la fuente de futuros aprendizajes que están íntimamente relacionadas con otras áreas como: el lenguaje, la socialización, el conocimiento corporal, etc. Es necesario saber y conocer que son las relaciones lógico-matemáticas para ver como se relaciona con el juego.

Al hablar de las relaciones lógico matemáticas estamos haciendo referencia a las nociones básicas y fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas.

“Para Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) el conocimiento lógico-matemático está formado por distintas nociones que se desprenden del tipo de relación que se establece entre el yo, los objetos, las personas y el medio que le rodea en diferencias o semejanzas³”.

El conocimiento lógico-matemático presenta tres características básicas: en primer lugar, no es directamente enseñable porque está construido a partir de las relaciones que el propio sujeto ha creado entre los objetos, en donde cada relación sirve de base para la siguiente relación; en segundo lugar, se desarrolla en la medida en que el niño interactúa con el medio ambiente; y en tercer lugar, se construye una vez y nunca se olvida.

Para el mismo autor el desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Fue él quien más contribuyó para que se

3

<http://www.redacademica.edu.co/webcolegios/18/IEDBravoPaezT/proyectos/DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO.htm>. Pág.1

llegara a reconocer que “la lógica y las matemáticas pueden ser tratadas como formas de organización de la actividad intelectual humana”.

También dice que casi todos los comportamientos intelectuales son susceptibles de convertirse en juego, en cuanto se repiten, por pura asimilación los esquemas aprendidos se ejercitan y por ello habla de tres tipos de conocimientos que el sujeto posee y que son: el físico, el social y el lógico matemático

El conocimiento físico es el que pertenece al mundo de los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por pura abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de lo que le rodea y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo cuando el niño manipula los objetos del aula y los diferencia por color, textura, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos física y mentalmente.

El conocimiento social, puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer ruido en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc.

Este conocimiento social se logra en el niño al fomentar la interacción con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra en la interacción grupal.

Para este autor el conocimiento lógico-matemático es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva ya que no es observable por que el niño la construye en su mente.

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de las cosas. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. Estos procesos van desde lo más simple a lo más complejo, tomando que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida. De allí que éste conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí. Según Piaget menciona que “El lógico-matemático juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar”. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir diciendo que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte las experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico matemático.

Los juegos favorecen la manipulación de los objetos ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social y mejorar la estructuración del conocimiento lógico matemático.

Según Bruner (1977), El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego simbólico o de ficción que depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vívida en otra supuesta. La aportación de Bruner es trabajar con los procesos mentales, es decir, ir hacia atrás para relacionar los contenidos con lo que el niño ya sabe y con sus procesos intuitivos y al mismo tiempo ir hacia delante. Con lo que hace relación a los procesos lógicos.

Él mismo hace referencia a la representación de la realidad en tres tipos de conocimientos:

- **Modo inactivo.-** Es el aprendizaje por medio de una determinada acción, se realiza sin palabras, ejemplo aprender a saltar la cuerda.
- **Modo Icónica.-** Es la representación por medios perceptibles como mediante una imagen como por ejemplo un mapa que nos permite seguir una ruta.
- **Modo Simbólico.-** Se da a través de un esquema abstracto que puede ser el lenguaje o cualquier otro símbolo estructurado. Este modo simbólico no sólo es compartido por una comunidad sino conservado, elaborado y pasado a generaciones sucesivas que a través de esta transmisión, continúan manteniendo la identidad y forma de vida de la cultura.

En efecto, el niño se ve continuamente obligado a adaptarse al mundo social de los adultos y a un mundo físico que todavía no comprende bien. Por consiguiente, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo en esas adaptaciones, como lo hace el adulto. Resulta indispensable, entonces, para su equilibrio emocional, contar con un tipo de actividad cuyo objeto no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo. Y que mejor actividad que el juego para desarrollar estas adaptaciones y asimilaciones para

mejorar las relaciones lógico matemáticas que son fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas.

Si bien puedo decir que en la actualidad los docentes estamos en una continua capacitación de cómo fomentar en el niño un mejor y mayor aprendizaje, es especialmente dando énfasis al conocimiento de la importancia de utilizar al juego, como una parte de la pedagogía educativa, que vamos a lograr los objetivos que nos hemos planteado. Y así dar una orientación diferente a la educación de años atrás que hace mención a la letra con sangre entra.

En la Reforma Curricular anterior se trabajaban las relaciones lógico matemáticas en base a nociones tales como: de objeto, espacio, de tiempo, de número, longitud, peso, etc. Pero en la actualidad estas nociones han pasado a un plano más concreto, medible y observable debido a que se toma en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas, se realiza un trabajo de forma íntegra, integral e integrada, y no de forma aislada como se realizaba anteriormente, las destrezas se alcanzan en función de los ejes de aprendizaje que cuentan con criterio de desempeño por cada desarrollo de las destrezas.

3.- EL JUEGO Y LOS PROCESOS EVOLUTIVOS

La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Es por ello que en la actualidad se le dá mayor realce e importancia a su utilización en el medio escolar.

Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene, para el proceso del desarrollo humano, la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social.

Como hemos mencionado anteriormente Piaget ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Para entender el desarrollo cognitivo propuesto por Piaget y su relación con el juego se hará una breve mención de las etapas evolutivas y sus estadios: estadio sensorio-motor que va desde los (0-2 años), el segundo estadio llamado pensamiento pre-operacional (2-7años) y consta de dos etapas el pre-conceptual (2-4años) y el intuitivo (4-7años), estadio de las operaciones concretas (7-11años) y el estadio de las operaciones formales (11-17años). Para nuestro estudio describiremos ampliamente el según estadio por ser esta la etapa en la que se encuentren nuestros niños de investigación.

Estadio pre-operacional que consta de dos etapas:

- a) ***Pre-conceptual.***- Que va desde los 2 – 4 años, internaliza las imitaciones y acciones. Todavía no son capaces de formular conceptos como los niños mayores y adultos. No suelen hacer inducciones ni deducciones. Predomina el egocentrismo, se da el juego simbólico.

Esta forma de juego evoluciona en esta etapa del desarrollo, interioriza esquemas que permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir.

- b) ***Intuitivo 4 – 7 años.*** Depende de las percepciones superficiales del medio. Se forma ideas de manera impresionista. Centración (El niño percibe una sola dimensión o suceso). Esto conduce a que carece de la facultad de conservación de la cantidad por que no son capaces de invertir las situaciones que observan. Se dan los juegos de fantasía que son más socializados, que al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica.

Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto.

Las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado

A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Luego de exponer el proceso de evolución del niño de la edad preescolar nos damos cuenta de la gran importancia del juego, que surge a lo largo del desarrollo infantil, que se centra en los tres últimos tipos de juego anteriormente descritos como la base de preparación para un pensamiento lógico que luego será reestructurado para el aprendizaje de las matemáticas en relación con las operaciones intelectuales simples como un proceso pre-matemático.

4. EL JUEGO Y LAS OPERACIONES INTELECTUALES SIMPLES

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación, identificación, agrupación, aplicación, clasificación, recolección y exploración para conocer lo que le rodea. Y siendo todas estas operaciones intelectuales simples le ayudaran a desarrollar su pensamiento.

Vemos aquí la enorme relación que tiene la importancia del juego como una estrategia didáctica con el desarrollo de las operaciones intelectuales simples.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Veamos a continuación algunas de las operaciones intelectuales tomadas de la Actualización y Fortalecimiento Curricular la misma que irá anexada, y sus descripciones que serán tomadas de Microsoft Encarta 2009.

Clasificar.- (Del b. lat. classificāre). tr. Ordenar o disponer por clases.

Secuenciar.- (De secuencia). tr. Establecer una serie o sucesión de cosas que guardan entre sí cierta relación.

Observar.- (Del lat. observāre). tr. Examinar atentamente.

Reconocer.- (Del lat. recognoscĕre).tr. Examinar con cuidado algo o a alguien para enterarse de su identidad, naturaleza y circunstancias.

Agrupar.- (De grupo). tr. Reunir en grupo, apiñar.

Identificar.- (De idéntico, con supresión de la última sílaba, y -ficar). tr.

Hacer que dos o más cosas en realidad distintas aparezcan y se consideren como una misma.

Aplicar.- (Del lat. applicāre, arrimar). tr. Poner algo sobre otra cosa o en contacto de otra cosa.

Reproducir.- tr. Volver a producir o producir de nuevo.

Comparar.- (Del lat. comparāre). tr. Fijar la atención en dos o más objetos para descubrir sus relaciones o estimar sus diferencias o semejanza.

Relacionar.- tr. Hacer relación de un hecho. || 2. Establecer relación entre personas, cosas, ideas o hechos.

Describir.- (Del lat. Describĕre). tr. Delinear, dibujar, figurar algo, representándolo de modo que dé cabal idea de ello.

Discrimina.- (Del lat. discrimināre). Tr. Seleccionar excluyendo. || 2. Dar trato de inferioridad a una persona o colectividad por motivos raciales, religiosos, políticos, etc.

Esta lista de operaciones intelectuales simples son bases para que el niño aprenda las relaciones lógico matemáticas y que mejor que emplear el juego como una didáctica para su aprendizaje

5.- EL JUEGO EN LA ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

En la Actualización y Fortalecimiento curricular de la Educación básica que irán como el anexo N°1 publicada en 2010. En la pág. 12 menciona a la destreza como la expresión del saber hacer en los estudiantes. Caracteriza el “dominio de la acción”.

Esta Actualización y Fortalecimiento curricular de la educación pág. (26-27), Para Romero (2009), dice “No hay que olvidar el aspecto lúdico de la vida. Estas actividades lúdicas, encierran actividades de placer, goce, creatividad y conocimiento. La lúdica es una condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce el disfrute, goce y distensión que producen tareas simbólicas e imaginarias con el juego. Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral”.

El Ministerio de Educación y Cultura ha modificado la Reforma Curricular para la Educación Básica, debido que al principio solo disponía de una información globalizada sobre los contenidos a base de bloque de experiencias y de estrategias de desarrollo que incluía únicamente nociones, anteriormente enumeradas mientras que la Actualización de la Reforma Curricular contiene ejes transversales con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño.

Los docentes deben tener muy en cuenta que los niños tienen un mayor aprendizaje con las actividades de juego donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Por esto se tiene que aprovechar estas situaciones para conectarlas con el proceso de enseñanza-

aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia pedagógica que responda a la formación integral de los escolares.

En conclusión podemos manifestar lo siguiente:

De las afirmaciones anteriores podemos sacar una idea más clara de lo importante que es el juego para que los niños desarrollen sus capacidades físicas, intelectuales y emocionales ya que cada niño es único y aprende diferente

También que debemos emplear al juego cómo una actividad didáctica para mejorar el nivel de desarrollo de las relaciones lógico matemáticas que son la base fundamental para aprender las matemáticas y su relación con el desarrollo de otras áreas que van estrechamente vinculadas como identidad y autonomía, lenguaje, etc.

El juego se encuentra presente en cada una de las etapas del ser humano que a más de ser una actividad de entretenimiento, es el medio por el cual el niño aprende a observar, clasificar, secuenciar, etc., que son operaciones intelectuales simples que son fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas.

En la actualización y fortalecimiento curricular habla de lo importante que es desarrollar en el niño sus habilidades y destrezas, dando mayor realce a las operaciones intelectuales simples que son las formas de pensamiento que el niño desarrolla, por ende son imágenes que el niño posee y que no sabemos como el niño las organiza, para dar paso al aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas que son fundamentales e importantes ya que se reflejarán en los siguientes años de Educación básica.

Como vemos el juego esta directamente vinculado con el desarrollo infantil, debido a que el juego a más de ser una actividad natural y espontanea, a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad, habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le

proporcionan las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad que el niño desarrollará eficazmente, será a través del juego que fuera de él.

CAPÍTULO II

PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS


INTRODUCCIÓN

Siendo el juego el primer lenguaje que el niño adquiere y el medio a través del cual se comunica con los demás, encontrándose presente desde tempranas edades de manera natural y espontánea, en la edad preescolar es una actividad a la que el niño le dedica todo el tiempo, es por ello que proponemos las siguientes actividades lúdicas para mejorar el nivel de desarrollo de las relaciones lógico matemáticas que son fundamentales para aprendizajes posteriores.

Con esta propuesta daremos a conocer que con el juego el niño desarrollará aún más rápido y mejor sus capacidades físicas, intelectuales y emocionales. Y propondremos a las docentes oportunidades de crear ambientes adecuados para que el niño aprenda a resolver problemas que se le presentarán en situaciones de la vida diaria; lo que no solo ayudará a mejorar su rendimiento sino que también ayudará a mejorar la calidad y eficacia del centro educativo.

Siendo el juego una actividad de disfrute, de entretenimiento de creatividad, de exploración, etc., proponemos actividades para: el patio el aula y la mesa.

2.1. PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|--|--|
| <p>Identifica los colores en los diferentes objetos del medio.</p>  | <p>-Antes de realizar el juego se les pedirá a los niños que observen a su alrededor y que describan algún objeto y mencionen su color. Luego de esto se realizarán actividades con los niños en el patio.</p> <p><u>En la patio:</u></p> <p>Juguemos a las ollitas de colores:</p> <p>-Se pedirá a un niño que se vista de diablo y a otro de ángel.</p> <p>-Se entregara a cada uno de los niños un color.</p> <p>-Entre el diablo y el ángel se realiza un dialogo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tun, tun - ¿Quién es? - El ángel con su capita de oro - ¿Qué desea? - Un color - ¿Qué color? - (Dice un color) <p>Si adivina uno de los colores se lo lleva.</p> <p>Si no adivina, se dice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¡Vaya cantando y bailando! <p>Se repite este proceso hasta que todos los colores sean elegidos y se hayan formado dos grupos, para luego medir fuerzas para lo cual se pondrán dos filas y que estén frente a frente halándose entre sí, el juego termina cuando una de las filas</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>gana.</p> <p><u>En el aula:</u></p> <p>-Se cantara una canción:</p> <p>DE COLORES</p> <p>De colores se visten los campos en la primavera, de colores de colores son los pajaritos que vienen de afuera; de colores es el arco iris que vemos lucir; y por eso los varios colores me gustan a mi.</p> <p>-Realizar pequeños grupos de trabajo y se entregara a los niños dactilo pintura de tal manera que mientras cantamos el niño dibujará el campo, los pajaritos y los llenará de colores.</p> <p><u>En la mesa:</u></p> <p>-Lectura de colores según el gráfico.</p> <p>-El niño empleará su creatividad para hacer su obra de arte empleando todos los colores</p> <p>-Se le puede presentar un gráfico donde hayan muchas bombas y el niño emplee todos los colores que sean posibles pero siempre pedir al niño que vaya diciendo el nombre del color que va utilizar.</p> <p>-Trozar papel brillo de colores y pegar en la marimba</p> <p>-Realización de las siguientes hojas de trabajo</p> |
|--|---|

HOJA DE TRABAJO No. 1

Lectura de colores:



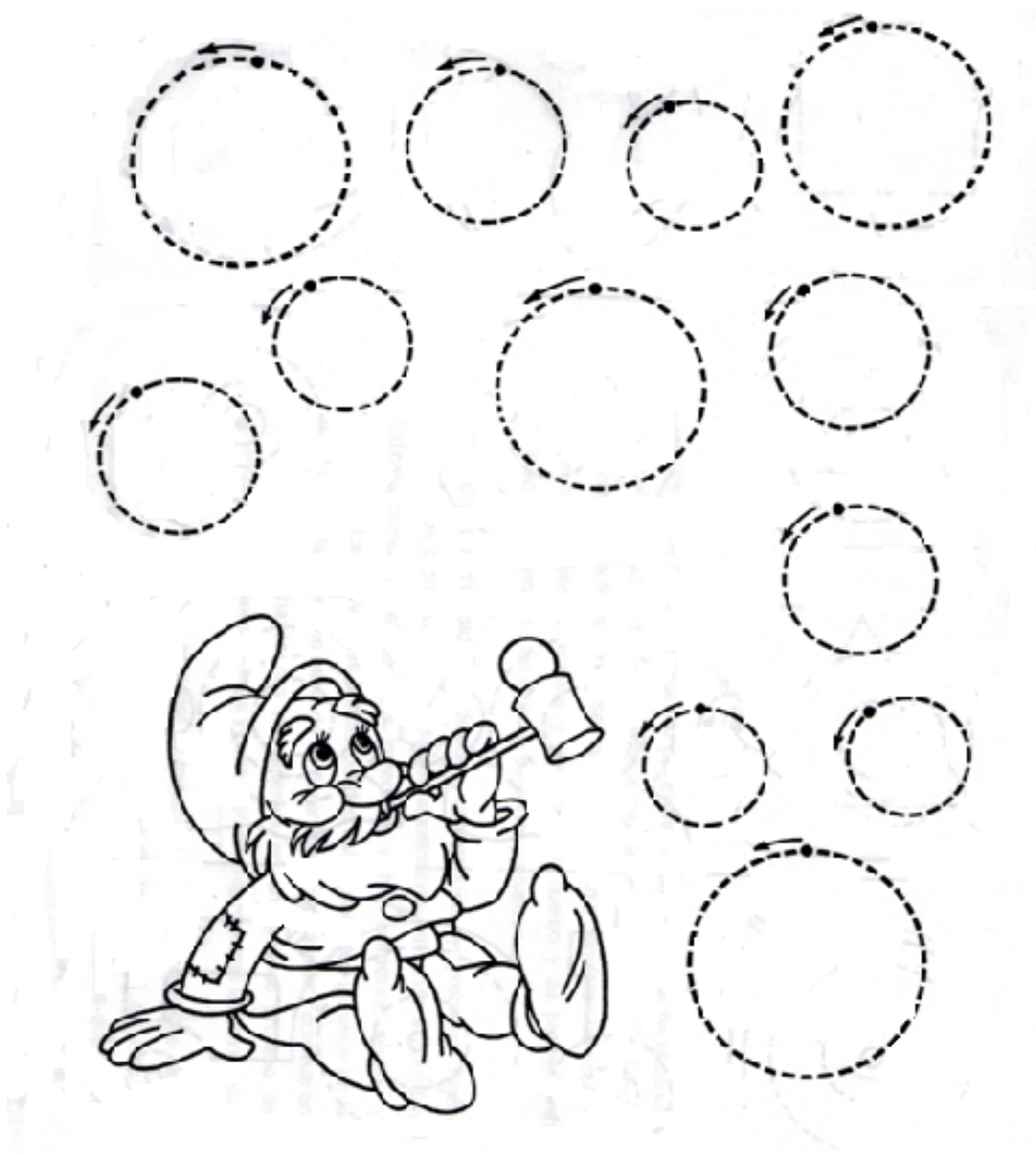
Fuente: imágenes gogle

HOJA DE TRABAJO N°2

Realiza tu obra de arte utilizando todos los colores

HOJA DE TRABAJO No.3

Pinta cada burbuja de jabón utilizando diferentes colores:

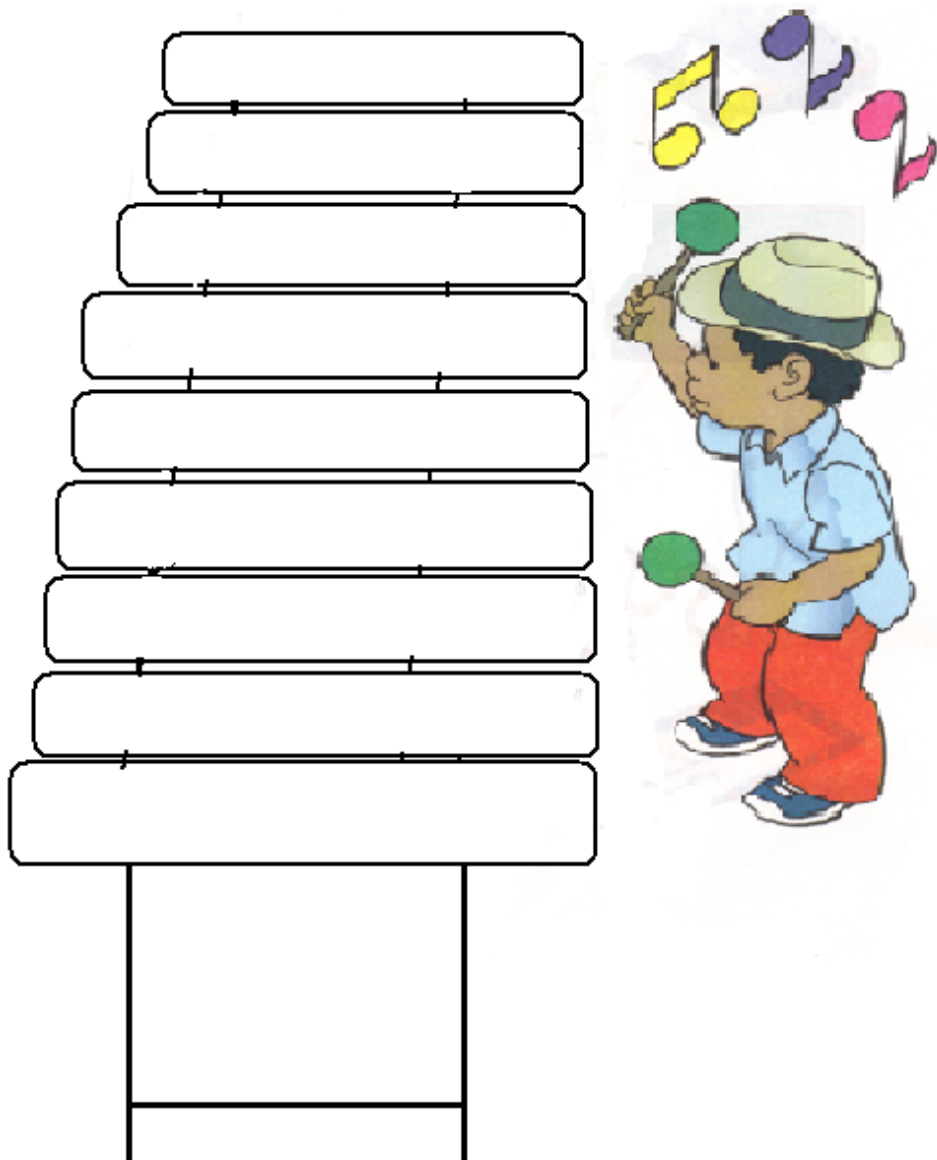


Fuente: Tomado del libro mis primeras líneas

HOJA DE TRABAJO No. 4

Observar y comentar la lámina

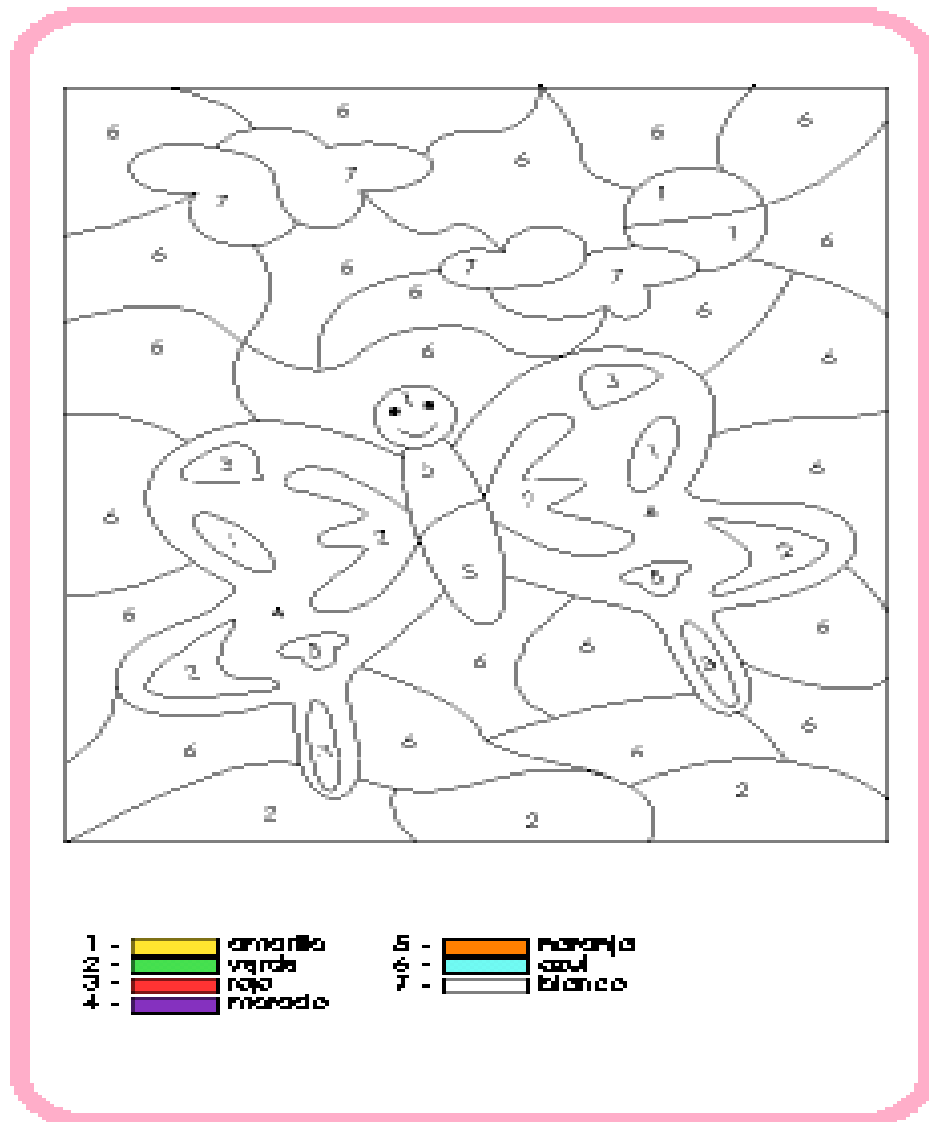
Rasgar papel brillante de colores y pegar en las teclas de la marimba.



Fuente: Tomado del libro Dejando Huellas

HOJA DE TRABAJO No. 5

Colorea el dibujo según el color correspondiente a cada número tal como lo indicamos.



Fuente:

Tomado del libro matemática creativa.

| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|---|---|
| <p>Reconoce los objetos por la longitud (largo/corto, alto/bajo), tamaño (grande/pequeño).</p> <div data-bbox="421 595 705 1070" data-label="Image"> </div> | <p>-Explicar a los niños que las cosas, como los animales y las personas, no son siempre del mismo tamaño.</p> <p>-Se entregará a los niños cintas de colores largas y cortas para este juego.</p> <p><u>En el patio:</u></p> <p>El vuelo de las mariposas:</p> <p>-Se explicará a los niños las características de la cinta larga/ corta, su color, y que van ha imitar algo grande/pequeño y si vuelan (alto/bajo)</p> <p>-Dividir a los niños en dos grupos.</p> <p>-Al primer grupo atamos las cintas de colores largas, de manera que se conviertan en grandes mariposas, mientras más amplios sean sus movimientos más alto volarán.</p> <p>-Al segundo grupo atar las cintas en los dedos índices para simular el vuelo de las mariposas más pequeñas por lo tanto volarán bajo.</p> <p><u>En el aula:</u></p> <p>-En el aula se pedirá a los niños que narren sobre lo que hicimos en el patio, sobre las características de las cintas como por ejemplo: de qué color era tu cinta, era larga o corta, fue la mariposa grande o la pequeña, si voló alto o si voló bajo.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p><u>En la mesa:</u></p> <ul style="list-style-type: none">-Pedirle al niño que recorte y pegue mariposas grandes y mariposas pequeñas.- Rasgar papel brillo como cintas largas y cortas.-Se pueden realizar hojas de trabajo de colorear los objetos largos y cortos.-Observar detenidamente gráficos y pedir a los niños que identifiquen lo alto y lo bajo.-Une gráficos por ejemplo alto con alto, bajo con bajo.-Realizar las actividades de las siguientes hojas de trabajo. |
|--|---|

HOJA DE TRABAJO No. 1

Observa la lámina, recorta y pega las mariposas grandes y pequeñas en la siguiente hoja.



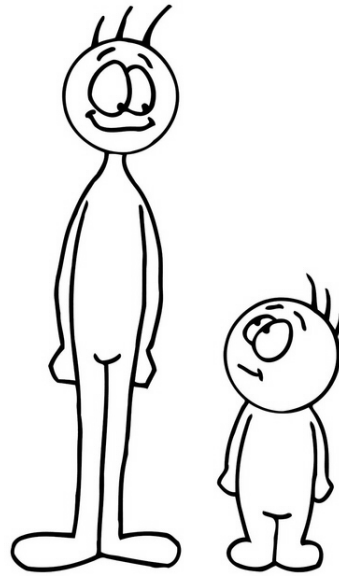
HOJA DE TRABAJO No. 2

Recorta y pega mariposas grandes:

Recorta y pega mariposas pequeñas:

HOJA DE TRABAJO No. 3

Encierra lo grande en un círculo y marca con una X lo pequeño:



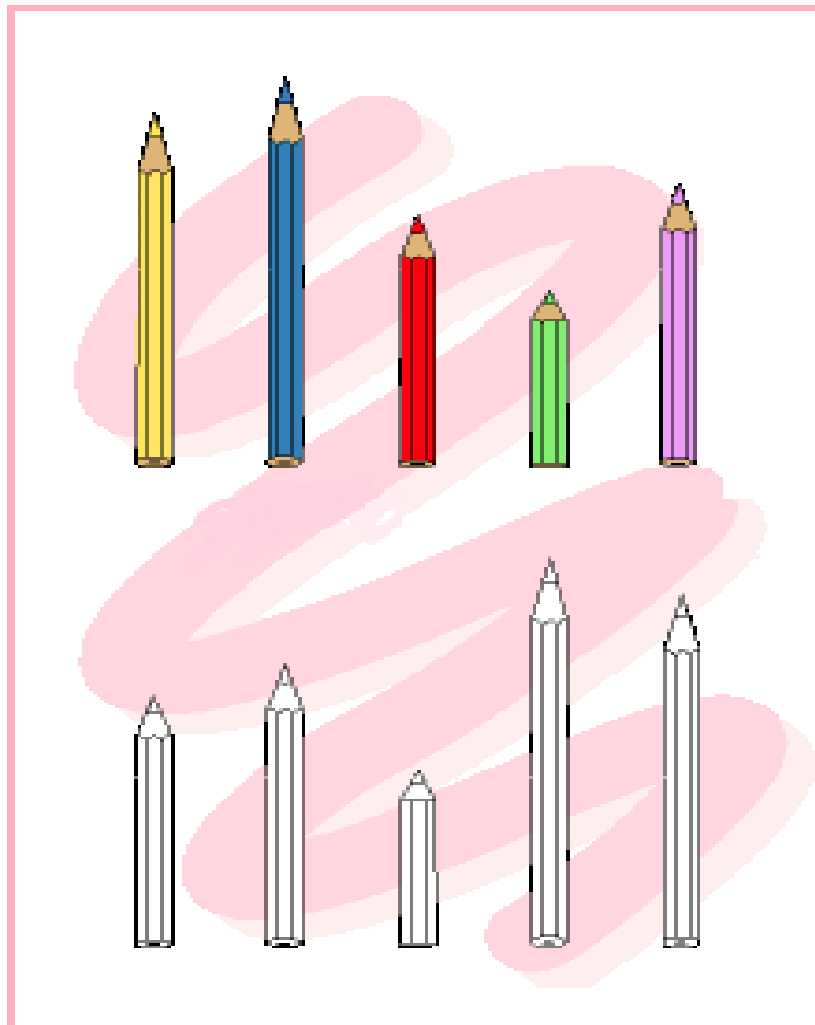
HOJA DE TRABAJO N°4

Recorta y pega papel brillo de colores a manera de cintas que sean largas y cortas.

HOJA DE TRABAJO No. 5

Nombra la pintura más corta.

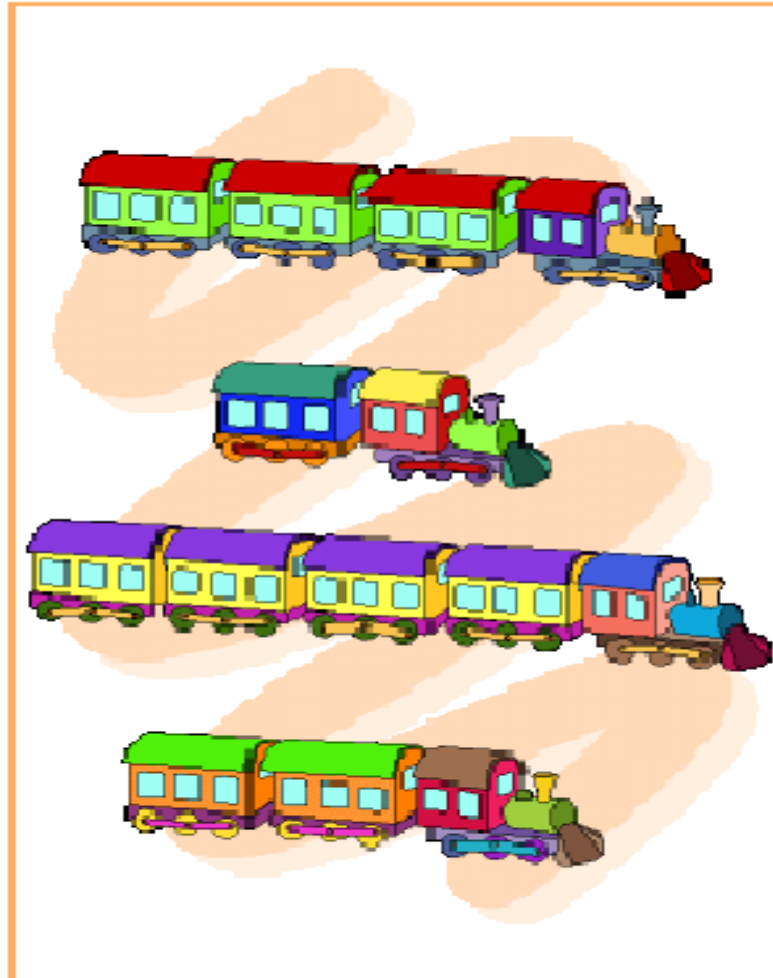
Pinta de color azul la pintura más larga y de rojo la más corta



Fuente: Tomado del libro matemática creativa

HOJA DE TRABAJO No.6

Rodea con un cuadrado rojo, el tren que está más corto o que menos vagones tiene y con un círculo azul, al tren más largo o que más vagones tiene.

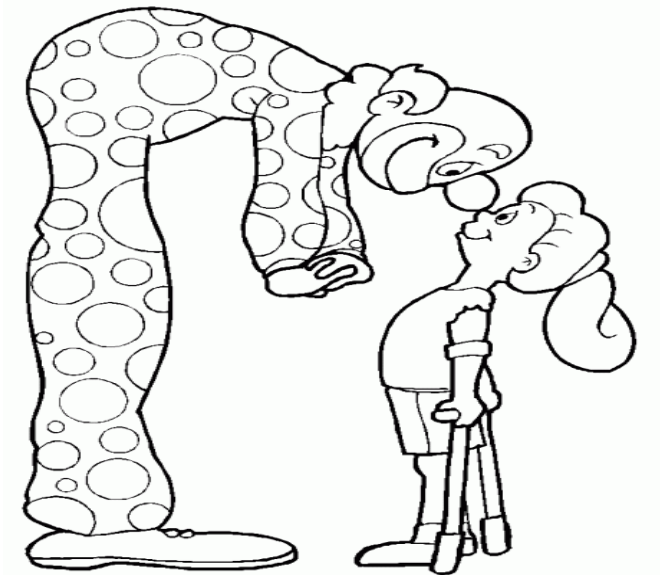


Fuente: Tomado del libro matemática creativa

HOJA DE TRABAJO No. 7

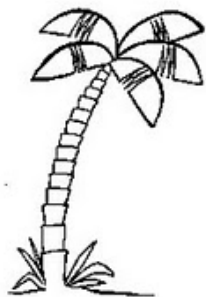
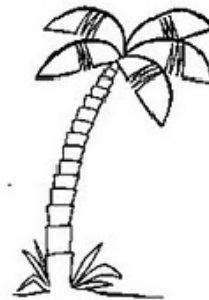
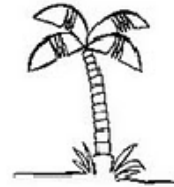
Reconoce al personaje alto y al bajo


Pinta a la persona alta y coloca algodón en el personaje pequeño



HOJA DE TRABAJO No. 8

Une las figuras iguales, ejemplo: alta con alta, baja con baja, mediante una línea azul.

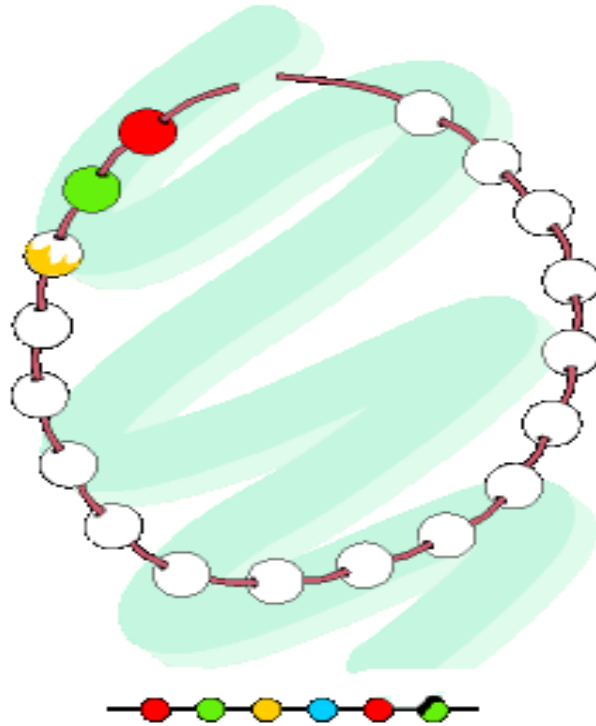


| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|--|--|
| <p>Reproducir, describir y construir patrones de forma color tamaño. También con base a un atributo. Y con ello también secuencias de tiempo.</p>  | <p><u>En el patio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Colocar objetos de acuerdo a su forma, color y tamaño por ejemplo un cuadrado rojo grande, un círculo mediano rojo, círculo pequeño azul, etc., se formarán grupos no muy grandes y dependiendo del número de niños -Primero se dirá a un niño de cada grupo que describa lo que observa y reproduzca el patrón, luego colocará de acuerdo a lo que él quiera y le pedirá a su compañero que lo reproduzca y así sucesivamente para que todos los niños del grupo participen. <p><u>En el aula:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Se pueden realizar pequeños grupos para que los niños jueguen con secuencias -Se entregara un modelo de una secuencia y pedir a cada uno de los niños que realicen la secuencia una vez terminada se le pedirá aun niño del grupo que realice a su criterio una secuencia y se seguirá el mismo procedimiento hasta que todos hayan reproducido la secuencia y cada uno haya creado una secuencia. -Se puede realizar dramatizaciones de actividades o de un cuento y reforzar con gráficos, para que el niño las asocie con las nociones temporales antes/ahora/después <p>También se puede emplear cualquier tipo de material para que el niño realice secuencias.</p> |

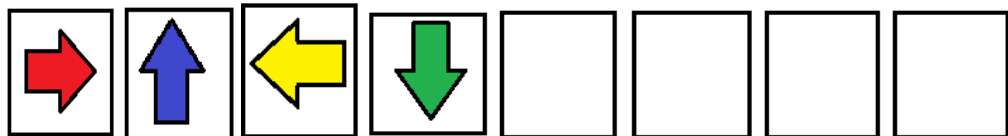
| | |
|--|--|
| | <p><u>En la mesa:</u></p> <ul style="list-style-type: none">-Pedir al niño que termine de pintar la secuencia de tal manera que sea igual al modelo-Entregar al niño una hoja con un gráfico de figuras para que termine la secuencia.-Se le puede entregar una cartulina con dibujos de figuras para que recorte y las guarde en una funda diferente y decirles que hagan series de acuerdo a su color y otro día que forme serie de acuerdo al tamaño.-Se puede realizar actividades como por ejemplo: la secuencia de objetos por su color; rojo, amarillo y azul, le toca el rojo, se le preguntara antes del rojo cual esta, ahora cual toca y después, etc.-Presentar láminas con actividades para que ordenen las secuencias o pinten como las hojas de trabajo que se darán a continuación. |
|--|--|

HOJA DE TRABAJO No. 1

Pinta las cuentas de color de tal forma que te quede como el del modelo.



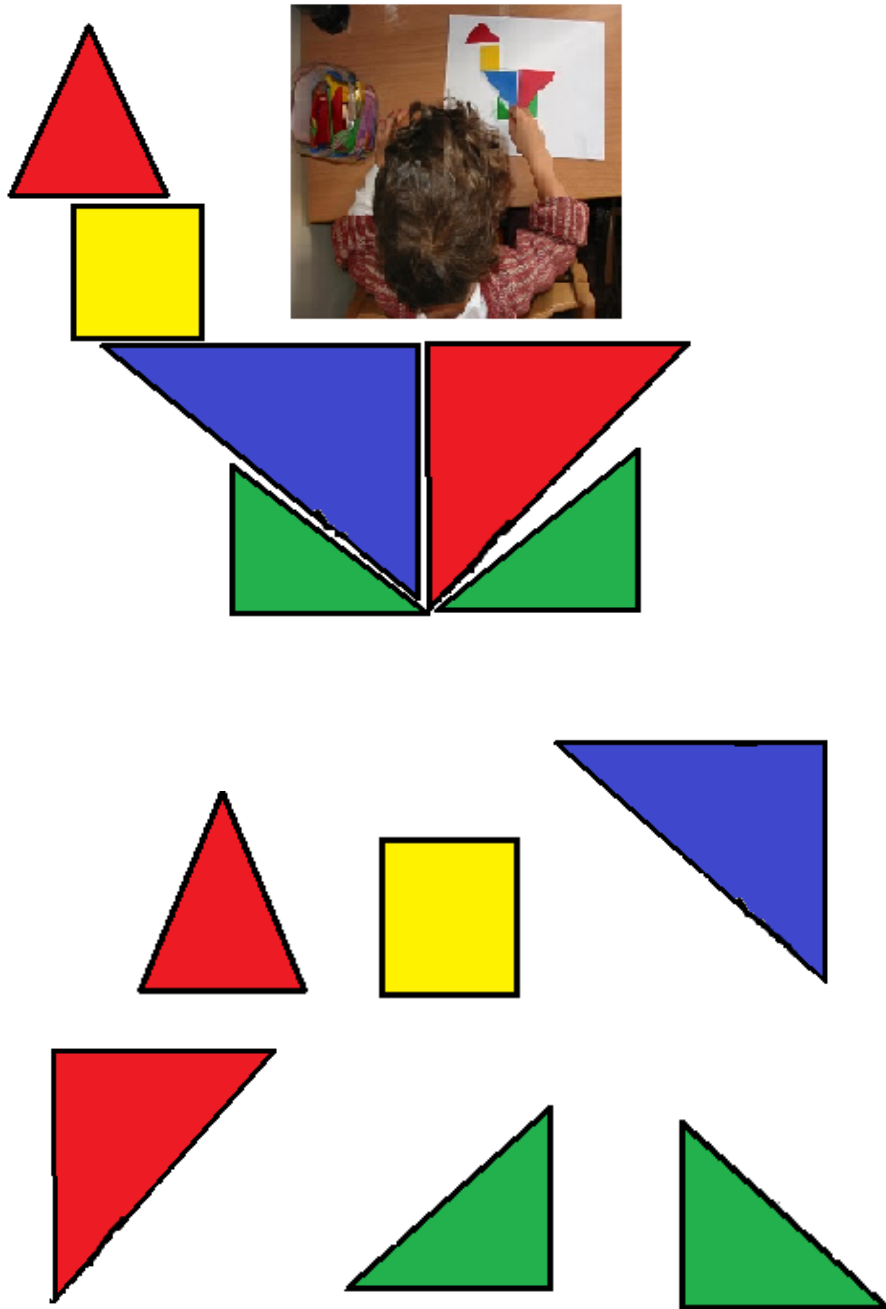
Completa la secuencia:



HOJA DE TRABAJO No. 2

Proveer de material al niño para realizar dichas secuencias

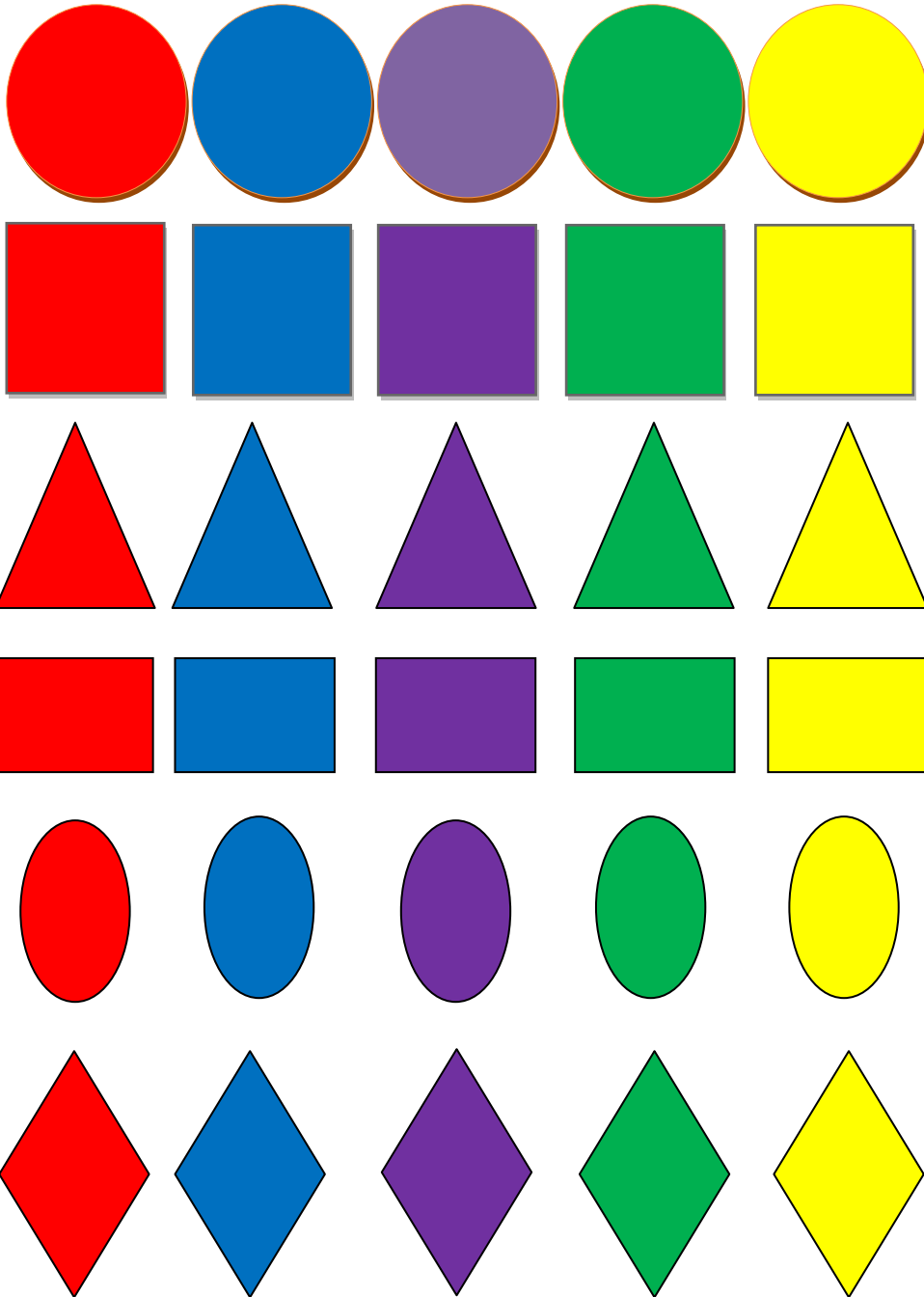
Observa el gráfico y ordena las figuras de acuerdo al modelo



HOJA DE TRABAJO No. 3

Recorta y guarda en una funda éstas figuras.

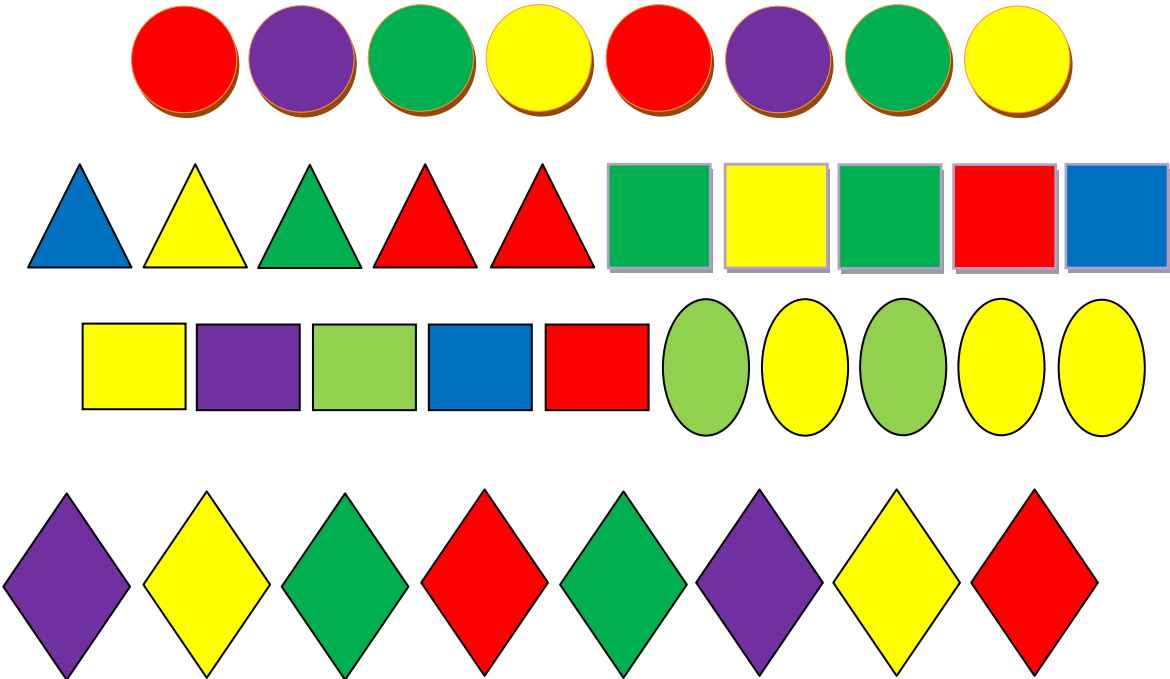
Realizar secuencias de acuerdo a la forma, color y tamaño.



HOJA DE TRABAJO No. 4

Recorta y guarda en una funda éstas figuras.

Realizar secuencias de acuerdo a la forma, color y tamaño.



HOJA DE TRABAJO No. 5

Describo lo que veo en el gráfico, lo recorto, secuencio y ejercito mi habilidad para darme cuenta de lo que hago antes y después.

Mira las secuencias ordénalas y pégalas en tu cuaderno.



Fuente: Imágenes tomadas:

<http://picasaweb.google.com/LUCIAGOMEZPIQUERAS/SECUENCIASTEMPORALES3#>

HOJA DE TRABAJO No. 6

Mira las secuencias ordénalas y pégalas en tu cuaderno:

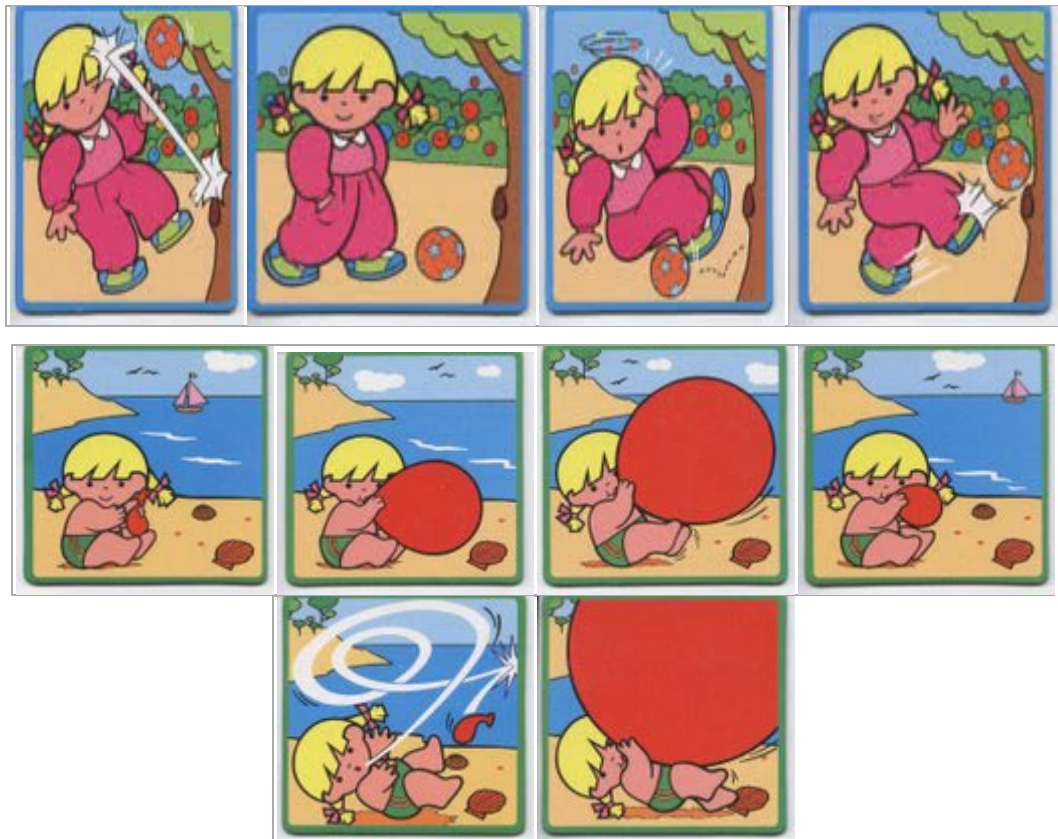


Fuente: Imágenes tomadas:

<http://picasaweb.google.com/LUCIAGOMEZPIQUERAS/SECUENCIASTEMPORALES3#>

HOJA DE TRABAJO No. 7

- Mira las secuencias ordénalas y pégalas en tu cuaderno.

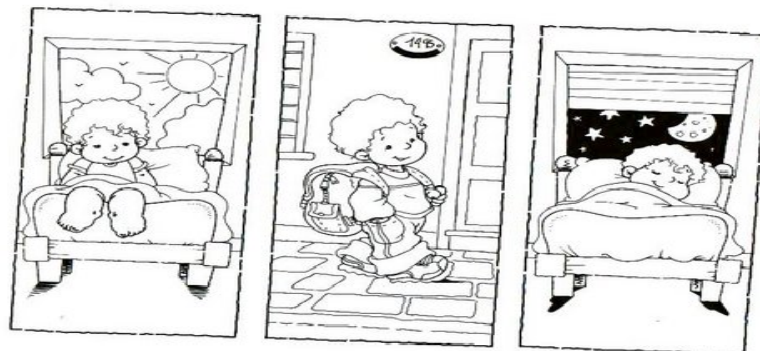


Fuente: Imágenes tomadas:

<http://picasaweb.google.com/LUCIAGOMEZPIQUERAS/SECUENCIASTEMPORALES3#>

HOJA DE TRABAJO No. 8

Pinta las secuencias.



FUENTE: Imágenes tomadas:

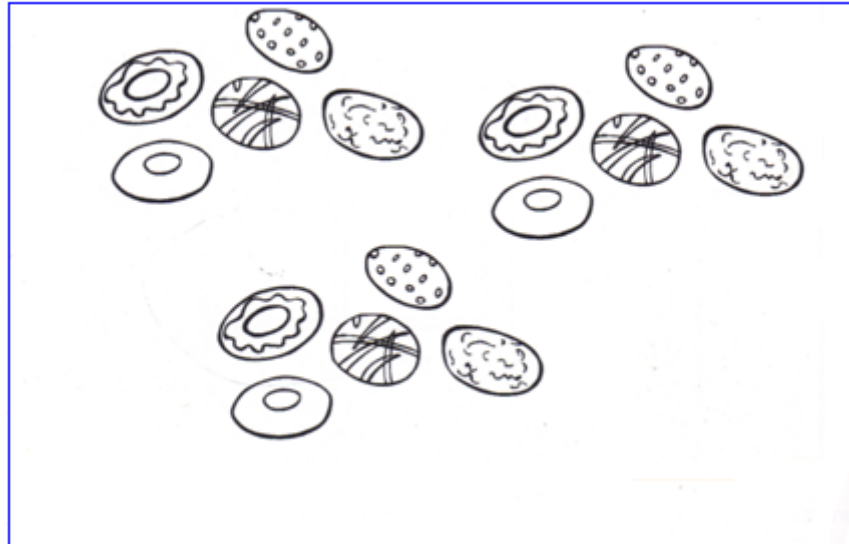
<http://picasaweb.google.com/LUCIAGOMEZPIQUERAS/SECUENCIASTEMPORALES3#>

| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|--|--|
| <p>Usar la noción de cantidad mediante agrupación de objetos (muchos, pocos, uno, ninguno, todos).</p> | <p><u>En el patio:</u></p> <p>-Pedir a los niños que agrupen algún material (piedras, hojas, palos, pelotas, etc.), luego hacer que el niño se siente en grupos diferentes en un círculo se pedirá que pongan muchas piedras, en otro pocas hojas, un palito, en otro ningún material y en otro poner todas las pelotas. Los grupos pueden intercambiar cantidades.</p> <p>-Indicar a un niño que describa lo que observa y así sucesivamente para que todos participen.</p> <p><u>En el aula:</u></p> <p>El juego de los locos cocineros:</p> <p>-Los niños imitaran a cocineros de legumbres (garbanzos, lentejas, frejol, habas, etc.), pedimos a los niños que sostengan un plato de plástico y que lo vayan llenando de acuerdo a la cantidad exacta que se le pida.</p> <p>-Después de llenar los platos, deben vaciarlos, colocando en su sitio lo que acabaron de poner en sus platos.</p> <p>-Así por ejemplo, deben poner en sus platos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mucho arroz ➤ Pocos fréjoles ➤ Un garbanzo ➤ Todas las lentejas |

| | |
|--|---|
| | <p>➤ Un plato vacío.</p> <p>-Podemos complicar el nivel de juego si damos las órdenes más rápido. Además se puede pedir a un niño que de las órdenes de poner poco mucho nada etc.</p> <p><u>En la mesa:</u></p> <p>-Realizar hojas de trabajo para que el niño agrupe objetos de acuerdo a lo que se le pida en el dibujo</p> <p>-En hojas de trabajo que se dan a continuación, pedirle que marque con una X donde hay muchos elementos, pinte de un color donde hay uno, etc.</p> |
|--|---|

HOJA DE TRABAJO No. 1

Pinta muchas galletitas:



Pinta pocas palmeras:



Fuente: Tomado del libro prevención de los trastornos escolares

HOJA DE TRABAJO No. 2

Dibuja una manzana.

Pinta todos las manzanas.



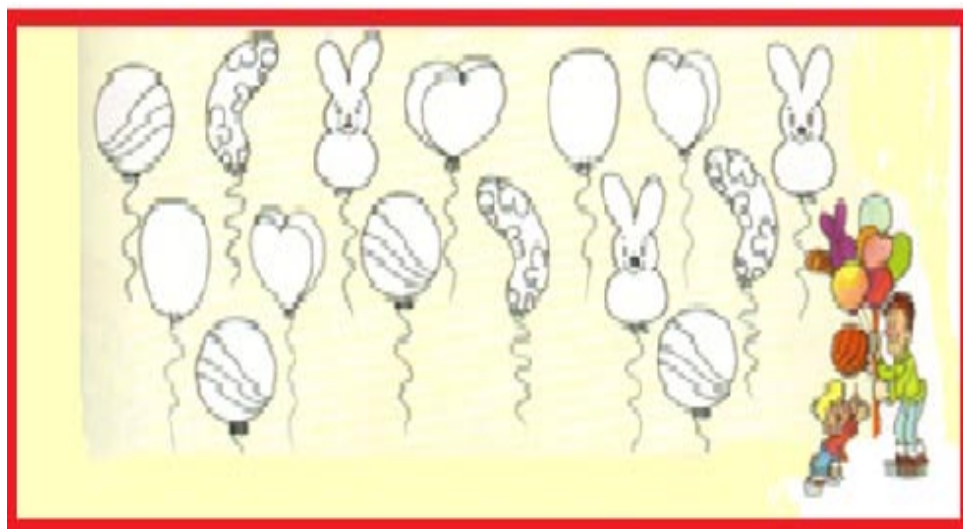
HOJA DE TRABAJO No. 3

Pinta siguiendo pistas.



Pinta al niño que tiene más globos.



Pinta muchos globos de azul y pocos de rojo.



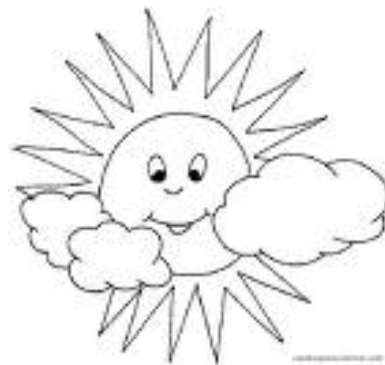
Fuente: Tomado del libro matemática creativa

| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|---|---|
| <p data-bbox="300 427 635 568">Discriminar temperaturas entre objetos del entorno frío/caliente.</p>   | <p data-bbox="730 427 890 461"><u>En el patio:</u></p> <p data-bbox="730 483 1118 517">Se jugará al objeto escondido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="730 539 1150 573">-La docente esconderá un objeto <li data-bbox="730 595 1362 846">-Pedir a los niños buscar dicho objeto y cada vez que el niño se acerque o aleje se le dirá caliente, caliente o frío, frío y si lo encuentra te quemaste y él esconderá la prenda, el juego se termina cuando se pierda el interés. <li data-bbox="730 869 1358 1010">-Se puede pedir al niño que explore su entorno y descubrir por si mismo lo que es frío y lo que es caliente. <li data-bbox="730 1032 1235 1066">-Realizar preguntas como por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="788 1088 1102 1122">❖ El sol nos da..... <li data-bbox="788 1144 1094 1178">❖ El helado es..... <li data-bbox="788 1200 1062 1234">❖ El piso esta..... <li data-bbox="788 1256 1318 1290">❖ La chompa nos protege del....., etc. <p data-bbox="730 1312 879 1346"><u>En el aula:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="730 1368 1337 1619">-En un rincón de la clase, situamos el país del frío y ponemos una mesa adornada con objetos azules, un vaso de agua con hielo y platos con alimentos que normalmente comemos fríos, helados, jugos, etc. <li data-bbox="730 1641 1321 1892">-En otro rincón situamos el país del caliente, donde esta la otra mesa, adornada con objetos rojos, un vaso de agua caliente y platos con alimentos templados, por ejemplo: leche con chocolate, sopa u otros. <li data-bbox="730 1915 1294 1948">-Realizar un círculo y narrar a los chicos un |

| | |
|--|---|
| | <p>cuento, luego hacemos que los niños que se repartan en dos grupos y hacerles conocer los elementos de la mesa respectiva</p> <p>-Como los niños son tan curiosos que desean conocer su país vecino por eso los niños intercambian de países y así toman conciencia de lo que es frío y lo que es caliente.</p> <p>-Mientras más material se emplee el niño aprenderá e interiorizará estas temperaturas.</p> <p><u>En la mesa:</u></p> <p>-Se pedirá al niño que recorte y pegue lo que había en el país frío y en el país caliente.</p> <p>-Dibujar cosas frías y calientes</p> <p>-Se adjuntan a continuación hojas de trabajo.</p> |
|--|---|

HOJA DE TRABAJO No. 1

Recorta y pega los dibujos en la página siguiente según corresponda.




HOJA DE TRABAJO No. 2

Recortar y pega cosas del planeta caliente.

Recorta y pega cosas del planeta frío.

HOJA DE TRABAJO No. 3

Dibuja y pinta cosas del planeta frío y las cosas del planeta caliente.

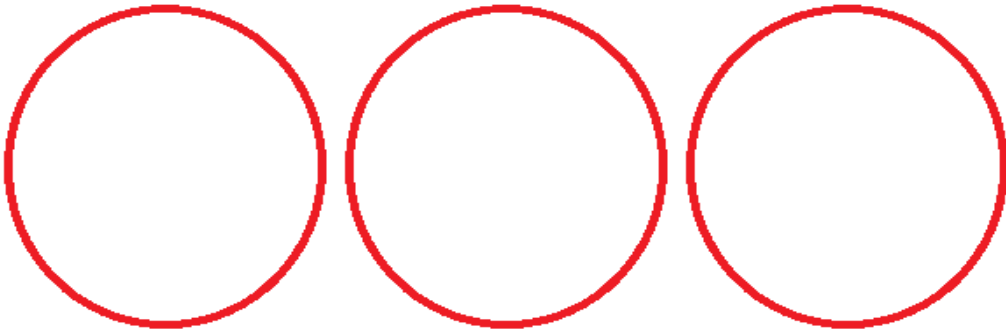
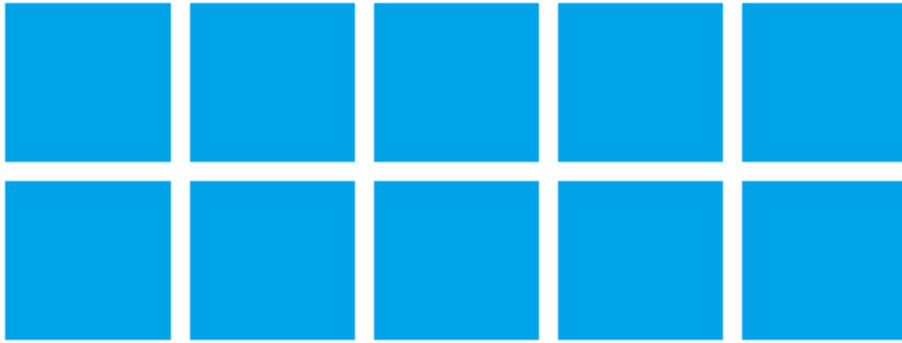
| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|--|---|
| <p data-bbox="300 371 703 517">Clasificar o agrupar objetos de acuerdo a su forma, color o tamaño.</p>  | <p data-bbox="758 371 1358 790">-La docente deberá poseer en el aula muchos materiales que se encuentren en un lugar llamado (rincón del juego) en el que se encuentren juguetes de cocina, de construcción, frutas de juguetes, aros, pelotas o cualquier material, todos estos juegos deben estar ubicados en canastillas o cajones de cartón o de madera.</p> <p data-bbox="758 813 919 846"><u>En el patio:</u></p> <p data-bbox="758 869 1366 1339">-Se pedirá a un grupo de niños que busque piedras, otro grupo hojas, etc. Luego se les pedirá que se agrupen de acuerdo al objeto que encontró y un niño de cada grupo describirá las características de lo que posee. Para ver si los niños están atentos por equivocación la docente pondrá a un niño que tiene una piedra en el grupo de hojas y los niños deberán decir señorita se equivoco.</p> <p data-bbox="758 1361 911 1395"><u>En el aula:</u></p> <p data-bbox="758 1417 1353 1619">-Explicar a los chicos que se les permitirá jugar con los materiales del aula y que al finalizar sus juegos se organizaran por grupos para dejar cada juguete en su lugar.</p> <p data-bbox="758 1641 1225 1720">-Se pueden pegar en cada una de las canastillas un gráfico.</p> <p data-bbox="758 1742 1038 1776">-Mientras cantamos:</p> <p data-bbox="758 1798 1337 1888">-Guarda, guarda cada cosa en su lugar, un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar.</p> <p data-bbox="758 1910 1310 1944">-Para hacer estas clasificaciones se pueden</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>utilizar cuerdas largas para marcar el contorno de cada uno de estos grupos , se colocara una cartulina con los objetos que van dentro</p> <ul style="list-style-type: none">-Presentamos estos grupos y explicamos que deben meter objetos dentro del grupo los objetos iguales al del medio que les rodea- También se puede emplear diferente material sin importar el color ni el tamaño por ejemplo las fichas para armar torres son de diferente color y tamaño pero tienen la misma forma y se guardan en un mismo lugar, etc. <p><u>En la mesa :</u></p> <ul style="list-style-type: none">-Recortar figuras y pegar dentro de un cuadrado (cuadrados pequeños azules), círculo (círculos grandes y rojos), triángulo (triángulos verdes medianos), etc.- Recortar gráficos de los materiales del rincón del juego y hacer que peguen en sus lugares correspondientes.-A continuación ideas de hojas que se pueden elaborar. |
|--|--|

Hoja de trabajo No. 1

Clasificar de acuerdo a forma, color y tamaño.

Recorta y pega las figuras según corresponda en la siguiente hoja.

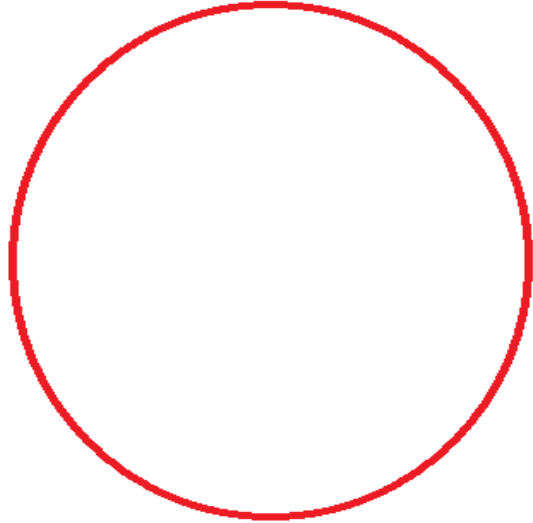


Hoja de trabajo No. 2

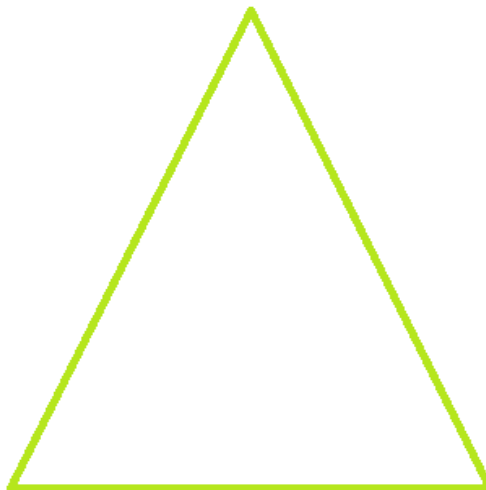
Recorta y pega figuras según corresponda.



Cuadrados azules pequeños





Círculos grandes rojos



Triángulos medianos verdes

HOJA DE TRABAJO No. 3

Recorta y pega los animales y cosas según corresponda.

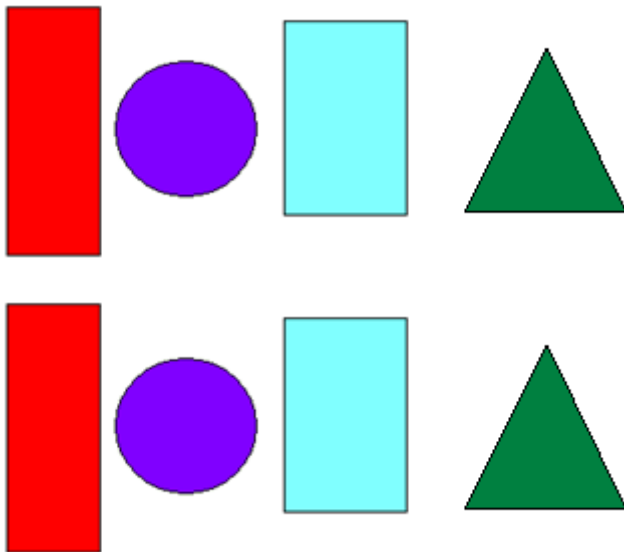
| ANIMALES | COSAS |
|---|--|
|  |  |

Fuente: Tomado del libro Prevención de los trastornos escolares.

HOJA DE TRABAJO No. 4

Clasificar material de acuerdo a la forma:

Recortar las figuras y pegar según corresponda.



| Actividades con criterio de desempeño | Actividades Sugeridas |
|--|--|
| <p>Identificar y reconocer la ubicación de los objetos según las nociones.</p> <p>Arriba/abajo, delante/detrás, cerca/lejos, sobre/debajo.</p> | <p>Antes de iniciar el juego, debemos descubrir estas nociones arriba/abajo, delante/ detrás, cerca/lejos, sobre/debajo</p> <p><u>En el patio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Formar pequeños equipos por colores y distribuirlos por filas y de manera que al preguntar como por ejemplo: -¿Qué equipo está detrás del equipo rojo? -¿Qué equipo está delante del equipo azul? -¿Qué equipo está lejos del equipo rojo? -Todo dependerá de la creatividad de la profesora -Se pueden dar varias órdenes verbales, -Alcen sus brazos -Colóquense cerca de la profesora, lejos del profesora, pónganse cerca del aula, <p><u>En el aula:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Reunir grupos pequeños para poder jugar -Observar los dibujos de la lámina -Un niño elige uno de los animales que aparecen en la lámina y, sin decir cuál eligió, dará pistas para que sus compañeros adivinen de que animal se trata. -Por ejemplo: Si elige el perro -“Está cerca de (el gusano)” -“Está lejos de (la mariposa)” -“Está debajo de (el pato)” |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">-“Está arriba de (el gato)”-“Está a la derecha de (el ratón)”-“Esta a la izquierda de (el conejo)”-Mirando los mismos dibujos podemos armar historias entre los animales. <p><u>En la mesa:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Observa los dibujos elige uno, no se lo digas a tus compañeros y da pistas para que ellos lo descubran-Mira detenidamente y pinta lo que está encima de la pelota.-Completar los dibujos según el código.-Pinta según el códigos-Elaboración de ejemplos de hojas de trabajo a continuación. |
|--|--|

HOJA DE TRABAJO No. 1

Observa los dibujos, elige uno, no se lo digas a tus compañeros y da pistas para que ellos lo descubran.



Fuente: Tomado del libro matemática creativa

HOJA DE TRABAJO No. 2

Pinto los juguetes que están “arriba” de la pelota, marca con una X lo que está “atrás” del payaso, pega bolitas cafés en lo que está “debajo” de los patines.



Fuente: Tomado del libro matemática creativa

HOJA DE TRABAJO No. 3

Completa con dibujos según el código.

Esta cerca de...

Esta lejos de...

[Eraser] → [] ← [Pencil Case]

[Notebook] → [] ← [Pencil]

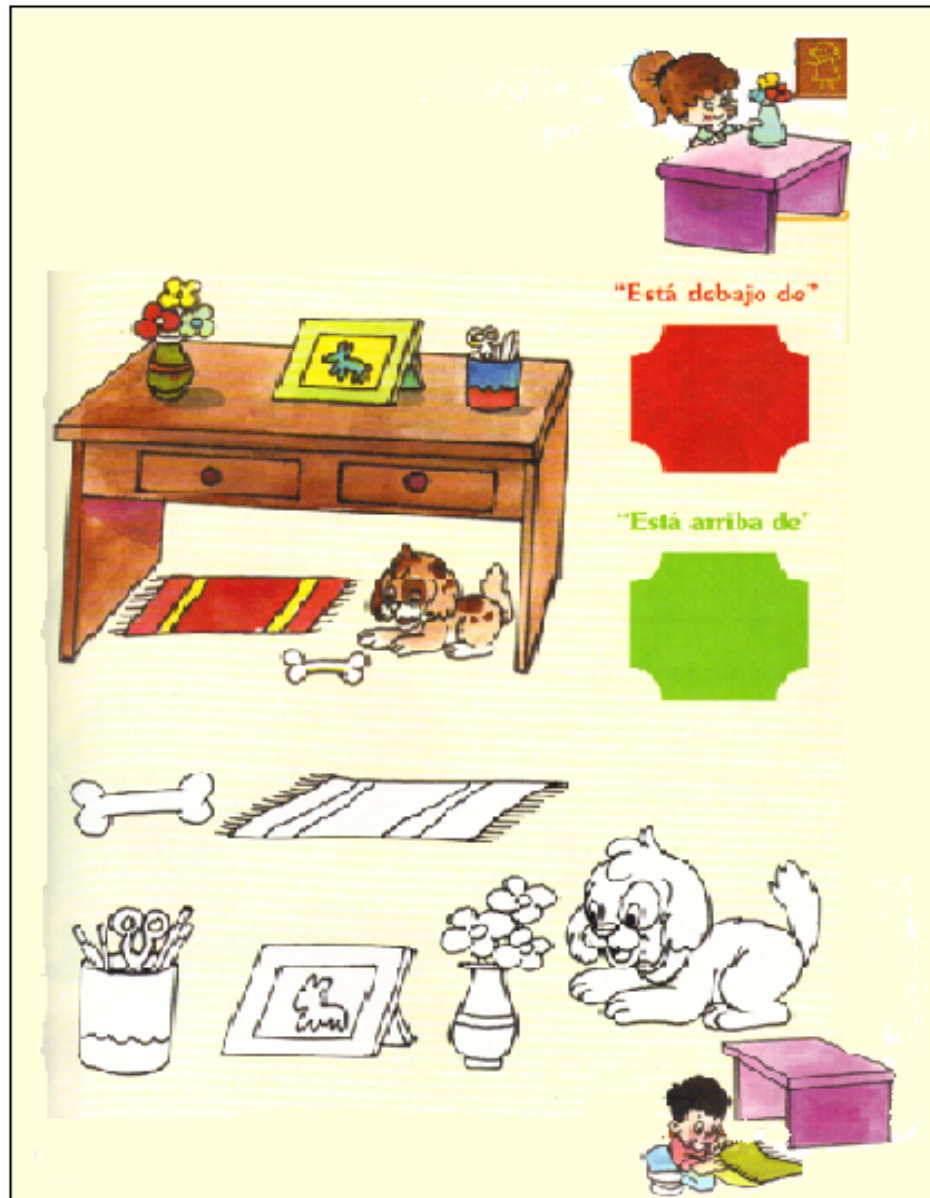
[Set Square] → [] ← [Notebook]

[Ruler] → [] ← [Pencil Case]

Fuente: Tomado del libro matemática creativa

HOJA DE TRABAJO No. 4

Pinta según el código:



Fuente: Tomado del libro matemática creativa

HOJA DE TRABAJO No. 5

Completa con dibujos según el código:

Esta arriba de...

Esta debajo de...

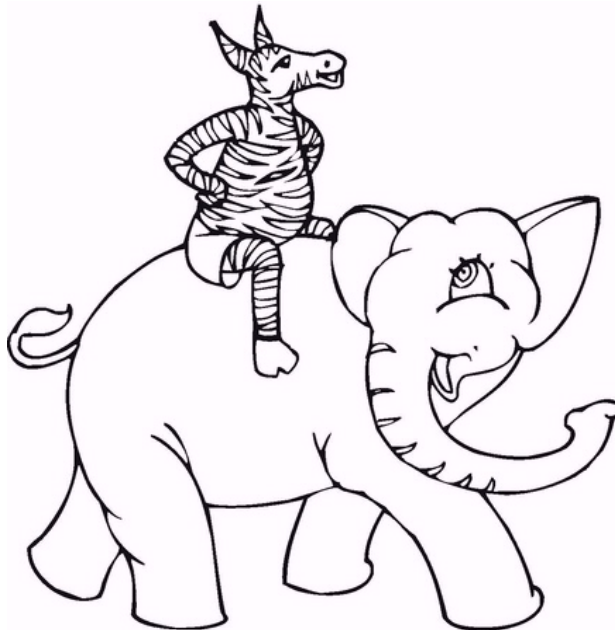
Fuente: Tomado del libro matemática creativa.


HOJA DE TRABAJO No. 6

Pinta lo que está encima de la piedra:



Pinta lo que está encima del elefante:

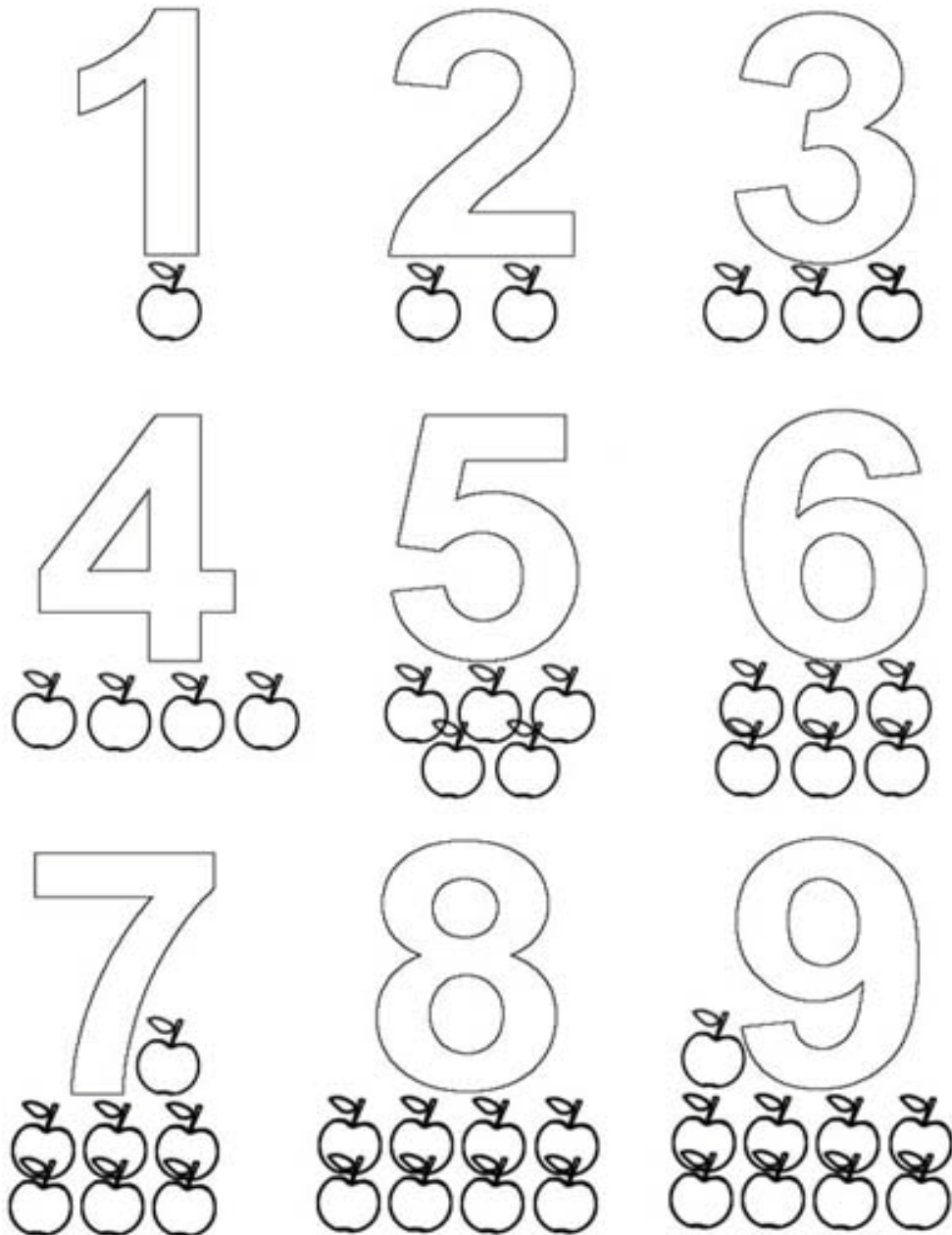


| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|---|--|
| <p data-bbox="300 371 735 517">Identificar cantidades y asociarlas con los número de 1 al 10.</p>  | <p data-bbox="758 371 922 405"><u>En el patio:</u></p> <ul data-bbox="758 427 1332 792" style="list-style-type: none"> -Se agruparan niños desde uno hasta el diez, ya sea por el color de ojos, cabello, zapatos, etc. -Se dibujará en un papel periódico un círculo grande y pedirle al niño que vaya poniendo los cubos de acuerdo al número que se le pida. O pedirle que agrupe a sus compañeros <p data-bbox="758 815 911 848"><u>En el aula:</u></p> <ul data-bbox="758 871 1369 1944" style="list-style-type: none"> -Con este juego, los niños tienen la posibilidad de convertirse en números grandes. Para eso, tenemos ya pintados murales, cada uno con una grafía, del mismo tamaño (aproximadamente) de los niños. -Estos murales serán colocados en la pared para que los niños se apoyen en ellos. -Cuando se juega con el n°1, los niños se convierten en soldados. Se fijan en como es el número, lo repasan con las manos y se paran de perfil imitando en lo posible la postura del numero. Luego todos juntos como soldados desfilan por la clase a ritmo de marcha y gritan el 1 es un soldado más tieso que un bastón y es el primero de la numeración. -Cuando se juega con el n°2, los niños se convierten en patos. De igual manera, observan como es el número, lo repasan con las manos y se colocan delante de la silueta del número. A continuación se transforman en |

| | |
|--|--|
| | <p>patos que andan al son de la recitación. Los patitos que patinan sobre el hielo, tienen los se deslizan fácilmente con sus cuerpos con el 2. Asociar el número a las partes pares de nuestro cuerpo.</p> <p>- Con el nº3, los niños se convierten en serpientes que a ritmo de vals se arrastran por el suelo.</p> <p>- Con el nº4, de arriba inclinado y luego a la derecha cruzamos una flecha y el cuatro he dibujado. Cuenta las patas de la silla, de la mesa, etc.</p> <p>- Con el nº5 los niños deben imitar a un gallo e ir cantando 5 deditos tiene mi mano, 5 sentidos el cuerpo humano y yo tengo 5 años 1, 2, 3, 4 y 5.</p> <p>-Con el nº6 pedir a los niños que jueguen a contar cubos hasta el 6, formar grupos de 6 y al final pintar con dactilo pintura el número 6</p> <p>-Con el nº7 contar la historia de blanca nieves y los siete enanitos, pedir que dramaticen el cuento. Se dará mayor realce al numero 7.</p> <p>-Con él nº8 cantar en la casa de pinocho todos cuentan hasta el 8. Se puede pedir a los niños que cuenten bloques hasta 8 o formen grupos de 8 niños.</p> <p>-Con el nº9 se puede pedir a los niños que cuenten elementos hasta el 9. Recitar 9 pollitos viven juntitos; salen los 9 cuando no llueve.</p> <p>-Con el N°10 se pueden realizar los mismos ejercicios.</p> |
|--|--|

Hoja de trabajo No. 1

Pinta los números y los elementos del mismo.



Fuente: picasaweb.google.es

HOJA DE TRABAJO No. 2

Une los elementos de acuerdo al numeral

1



2



3



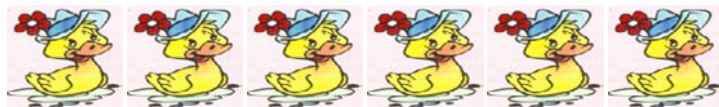
4



5



6



Hoja de trabajo No. 2

Dibuja o recorta elementos de acuerdo al numeral

7

8

9

10

HOJA DE TRABAJO No. 3

Observar y reconocer los números.

Órdenes verbales pinta el uno de rojo, el dos de amarillo, etc.



Fuente: picasaweb.google.es

HOJA DE TRABAJO No. 4

Lectura de los números del 1 al 10.



Fuente: picasaweb.google.es

| ACTIVIDADES CON CRITERIO DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES SUGERIDAS |
|--|--|
| <p>Discriminar texturas entre objetos del entorno (liso/áspero, suave, duro, rugoso y delicado).</p> | <p><u>En el patio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Juguemos a explorar nuestro entorno -Los niños caminaran sin zapatos y sobre algo duro (piso), algo suave (llano), hacer que caminen en un pedazo grande de lija, sobre una plancha de madera, caminar sobre papel celofán y también pueden utilizar las manos, su cuerpo rodar sobre las texturas. -Manipular todo el material que encuentre en el patio para que el niño reconozca e interiorice las texturas. <p><u>En el aula:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Pedimos a los niños que se sienten formando un cuadrado y les preguntamos para que nos sirvieron las manos y los pies hasta descubrir que las manos nos sirvieron para tocar, y que se puede sentir diversas texturas y que son muy diferentes. -Podemos también preparar material de diferentes texturas para que el niño los manipule y sienta. -A continuación formamos dos grupos y tapamos los ojos a un niño de cada grupo que escojan al azar y le pedimos que coja un objeto que tiene en la mesa y que lo toque con las manos. Tras la discriminación el niño debe describir que textura tiene en sus manos, mientras que los demás niños esperan su turno. |

| | |
|--|--|
| | <p><u>En la mesa:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Se puede realizar un álbum con figuras para que el niño pegue diferente material por ejemplo: una gallina pegar plumas, una oveja pegar lana, etc.-Realizar a continuación hojas de trabajo. |
|--|--|

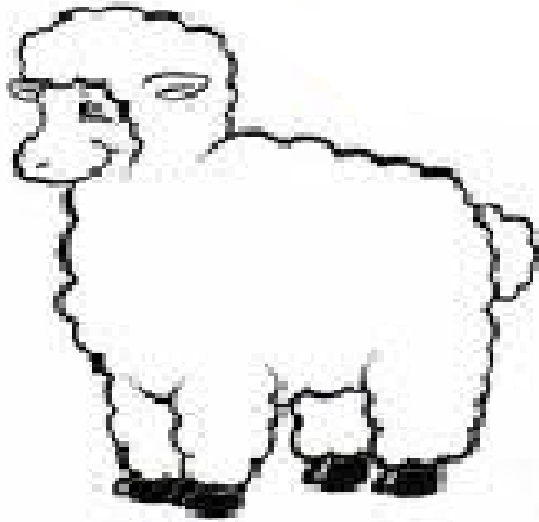
Hoja de trabajo No. 1

Pega plumas en la gallina.

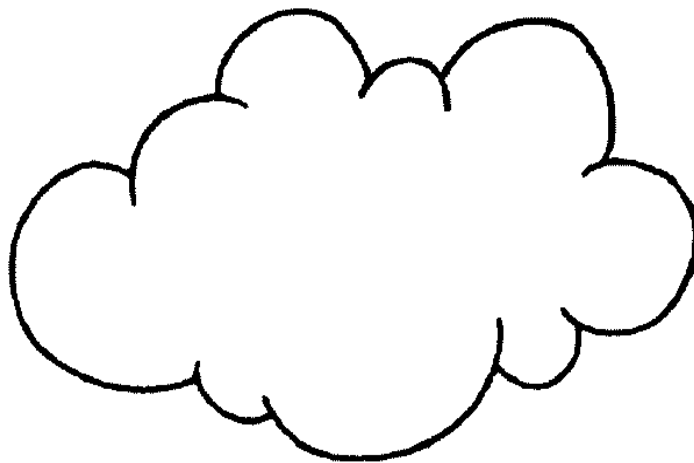


Hoja de trabajo No. 3

Pega en la oveja plumón(suave).



Pega en la nube algodón (suave).

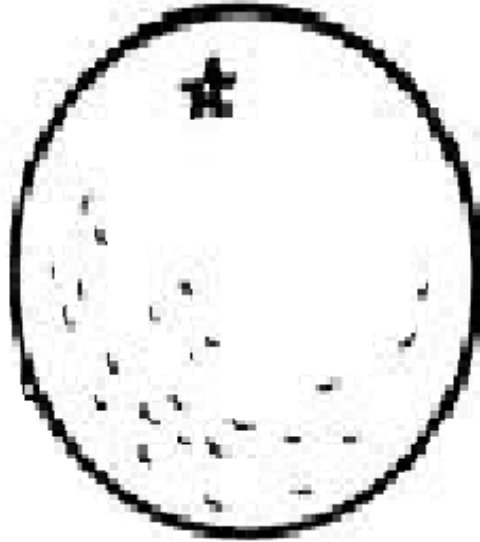


Hoja de trabajo No. 3

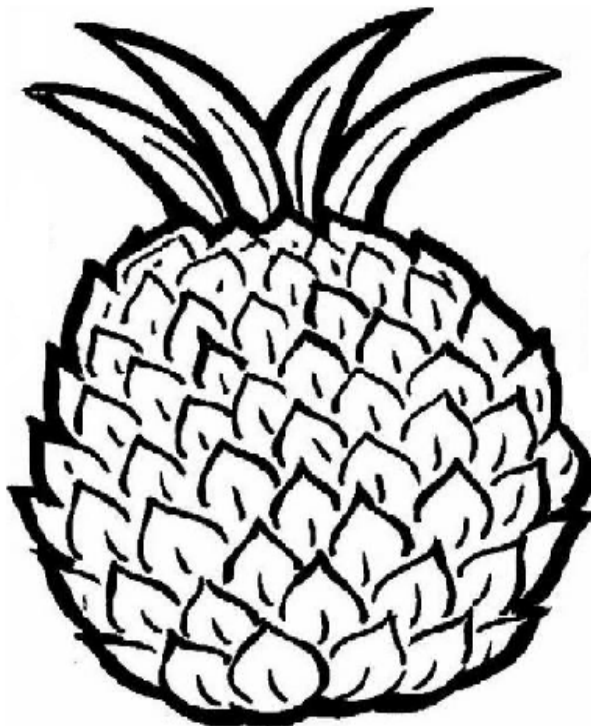
Arma con paletas una casa y una mesa.

Hoja de trabajo No. 4

Pega lija sobre la naranja.



Punza sobre la piña.



CONCLUSIONES

2.2. Conclusiones

- Luego de haber realizado esta propuesta de actividades lúdicas, basándonos en los contenidos bibliográficos, creemos que en nuestra sociedad la educación mediante el juego, como herramienta didáctica, requiere que se le dé la debida importancia; ya que como método de enseñanza-aprendizaje mejorará el nivel de desarrollo de las relaciones lógico matemáticas, que son base fundamental para preparar al niño para las matemáticas.
- Como se ha expuesto, el juego está íntimamente ligado al desarrollo evolutivo, como una actividad que a más de ser entretenida, divertida, creativa, etc., es un medio a través del cual el niño aprende a desarrollar sus habilidades y destrezas potenciando sus capacidades tanto físicas, mentales, emocionales e intelectuales.
- Las actividades lúdicas o juego son un medio por el cual los niños aprenden sin darse cuenta a: clasificar, secuenciar, observar, discriminar, formas, colores, texturas etc., destrezas y nociones de las relaciones lógico matemáticas y siendo todas estas operaciones intelectuales simples, van también a desarrollar el pensamiento.
- La Actualización y Fortalecimiento Curricular dá mayor énfasis al juego en la etapa preescolar ya que esta permite a los niños el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral. Los docentes deben tener muy en cuenta que los niños tienen un mayor aprendizaje mediante el juego.

RECOMENDACIONES

2.3.- Recomendaciones

Después de haber revisado varios textos como páginas de Internet nos permitimos hacer las siguientes recomendaciones

- Utilizar al juego, como una actividad didáctica, con los niños y niñas del primer año de educación básica y especialmente para desarrollar las relaciones lógico matemáticas que son la base para aprender las matemáticas propiamente dichas en los siguientes años de educación.
- Utilizar programas de televisión que son educativos como Dora la exploradora, el show de Barnny, Diego, etc., que utilizan actividades de juego, como aprendizajes significativos y de una manera divertida y entretenida.
- Buscar cualquier material: dibujos planificaciones como guías, juegos, canciones, etc., en las páginas de Internet que están al alcance de la mayoría de docentes y que nos ayudan a ser más creativos y dinámicos.
- Crear, con material reciclado material didáctico, como se podrá observar en las fotos del anexo N° 2 y con ello ayudar a que el medio ambiente se mantenga sano y limpio. Este material se puede emplear: para clasificar, seriar, noción de cantidad, etc.
- Los docentes deben ser: creativos, dinámicos, entretenidos y sobre todo tener mucho amor, carisma y entrega.

BIBLIOGRAFÍA

- BOULCH, Jean. El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 1995
- COFRÉ, A. y TAPIA L. Como enseñar matemática. Editorial Universitaria, Santiago. 2ª edición 1981.
- Consultor de psicología infantil y juvenil. El desarrollo del niño. Barcelona-España. Tomo I. s.a.
- CASTILLO, Cristina. FLORES, Carmen. RODAO, Florencio. MUÑIZ, Luisa. RODRIGUEZ, Josefina UNTURBE, Josefina. Educación Preescolar Métodos, Técnicas y organización. Ediciones Ceac, S.A. Perú 1985.
- DIENES, Z. y HOLT, M. Juegos matemáticos para educación preescolar. Editorial Teide, Barcelona 1973.
- DIENES, Zoltan y GOLDING, W. Los primeros pasos en matemáticas. Editorial Teide, Barcelona 1973.
- Enciclopedia de pedagogía y psicología infantil. La primera infancia. Madrid-España. Tomo I. Edición 1992.
- Enciclopedia de pedagogía y psicología infantil. El período escolar. Madrid-España. Tomo II. Edición 1992.
- Instituto Pedagógico Ricardo Tapia. Páginas 36, 37, 38,39 y 40
- KLOPPE, Sofía. HORACIO, Elena. Juegos para los más pequeños. Barcelona-España. Parramón Ediciones, S.A. 2002.
- NARVARTE, Mariana E. Prevención de los trastornos escolares. Landeira Ediciones. S.A. Tomo I. 1878.
- PAGE, Hilary. El juego en la primera infancia. Ed. España-Calpe. Madrid. 1964.

- PIAGET, J. El nacimiento de la inteligencia en el niño. Madrid. Editorial Aguilar. 1969.
- Reforma curricular para la educación básica. Mayo de 1997.13-22.
- SANCHEZ, M. Concepción. Matemáticas preescolar. Editorial Hiares, Madrid. 1980.
- SUÁREZ, Silvia. Matemática Creativa primer ciclo. Buenos Aires-Argentina. Editorial LEXUS 2000.
- ZARCOJA. Desarrollo y Educación Infantil. Málaga. 1992.
- <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0450/457.ASP>
- <http://www.coe.uh.edu/~ichen/ebook/ET-IT/constr.html>
- <http://www.preescolar.es/preescolar-actividades-ninos-preescolar.htm>
- http://www.planamanecer.com/recursos/docente/preescolar/articulospedagogicos/desarrollo_pensamiento_logicomatematico.pdf
- WWW.EDUCACIONINICIAL.COM 18/01/2010 - 19:01:14
- www.monografias.com.
- www.sepbcs.gob.mx/sepanmas/Descargas/EL%20JUEGO.doc.
- www.picasaweb.google.es

ANEXOS

**ACTUALIZACIÓN
Y FORTALECIMIENTO
CURRICULAR DE
LA EDUCACIÓN
BÁSICA 2010**

1

AÑO

2

Bases pedagógicas del diseño curricular

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica - 2010 se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del que-hacer educativo; en especial, se han considerado los fundamentos de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como protagonista principal en busca de los nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, con el predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. Estos referentes de orden teórico se integran de la siguiente forma:

El desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica se ha proyectado sobre la base de promover ante todo la **condición humana y la preparación para la comprensión**, para lo cual el accionar



educativo se orienta a la formación de ciudadanas y ciudadanos con un sistema de valores que les permiten interactuar con la sociedad demostrando respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del buen vivir.

El desarrollo de la condición humana se concreta de diversas formas, entre ellas: en la comprensión entre todos y con la naturaleza. En general, la condición humana se expresa a través de las destrezas y los conocimientos a desarrollar en las diferentes áreas y años de estudio, los cuales se precisan en las clases y procesos de aulas e incluso en el sistema de tareas de aprendizaje, con diversas estrategias metodológicas y de evaluación.

Proceso epistemológico: un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo

La dimensión epistemológica del diseño curricular, es decir, el proceso de construcción del conocimiento se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la concreción de los objetivos educativos con su sistema de destrezas y conocimientos, a través del enfrentamiento ante situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje, para conducir al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que demanda el perfil de salida de la Educación Básica. Esto implica:

- Observar, analizar, comparar, ordenar, entamar y graficar las ideas esenciales y secundarias interrelacionadas entre sí, buscando aspectos comunes, relaciones lógicas y generalizaciones de las ideas;
- Reflexionar, valorar, criticar y argumentar sobre conceptos, hechos y procesos de estudio;
- Indagar, elaborar, generar, producir soluciones novedosas, nuevas alternativas desde variadas lógicas de pensamiento y formas de actuar.

La proyección epistemológica se refleja en el gráfico siguiente:



Una visión crítica de la Pedagogía: un aprendizaje productivo y significativo

Esta proyección epistemológica tiene el sustento teórico en las diferentes visiones de la Pedagogía Crítica, que se fundamenta, en lo esencial, en el incremento del protagonismo de las alumnas y los alumnos en el proceso educativo, con la interpretación y solución de problemas en contextos reales e hipotéticos, participando activamente en la transformación de la sociedad. En esta perspectiva pedagógica, la actividad de aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la actividad de estudio, para llegar a la **"meta cognición"** por procesos tales como:



El desarrollo de destrezas con criterios de desempeño

La destreza es la expresión del saber hacer en los estudiantes. Caracteriza el "dominio de la acción"; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido **criterios de desempeño**, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. De acuerdo con su desarrollo y sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

El empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, Internet, aulas virtuales, simuladores y otras alternativas que apoyan la enseñanza y el aprendizaje en procesos como:

- Búsqueda de información con inmediatez;
- Visualización de lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio;
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad;
- Participación en juegos didácticos que contribuyan de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje;
- Evaluación de los resultados del aprendizaje.

En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje, dentro de la estructura curricular desarrollada, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condicionantes para el empleo de las TIC, pero los docentes las aplicarán en los momentos que consideren necesario y siempre y cuando dispongan de lo indispensable para hacerlo.

La evaluación integradora de los resultados del aprendizaje

La evaluación del aprendizaje constituye el componente de mayor complejidad dentro del proceso educativo, ya que es necesario valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño. Se requiere de una evaluación diagnóstica y continua que detecte a tiempo las insuficiencias y limitaciones de las alumnas y los alumnos, a fin de adoptar las medidas correctivas que requieran la enseñanza y el aprendizaje.

Los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño (**resultados concretos del aprendizaje**) del estudiantado mediante las diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de la destreza; para hacerlo, es muy importante ir planteando, de forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad y la integración de los conocimientos que se van logrando.

Es de alta trascendencia, al seleccionar las técnicas evaluativas, combinar la producción escrita de los estudiantes articulada con la argumentación, para ver cómo piensan, cómo expresan sus ideas, cómo interpretan lo estudiado, cómo son capaces de ir generalizando en la diversidad de situaciones de aprendizaje, que deben proyectarse a partir de los **indicadores esenciales de evaluación** planteados para cada año de estudio.

Como parte esencial de los criterios de desempeño de las destrezas están las expresiones de desarrollo humano integral, que deben alcanzarse en

el estudiantado, y que tienen que ser evaluadas en el quehacer práctico cotidiano y en el comportamiento crítico-reflexivo de los estudiantes ante diversas situaciones del aprendizaje.

Para evaluar el desarrollo integral debe considerarse en forma prioritaria aspectos como:

- La observación directa del desempeño de los educandos para valorar el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño, a través de la realización de las tareas curriculares del aprendizaje; así como en el deporte, la cultura y actividades comunitarias;
- La defensa de ideas, con el planteamiento de diferentes puntos de vista al argumentar sobre conceptos, ideas teóricas y procesos realizados; y además para emitir juicios de valor;
- La solución de problemas con diversos niveles de complejidad, haciendo énfasis en la integración de conocimientos y la formación humana;
- La producción escrita que refleje ideas propias de los estudiantes;
- El planteamiento y aplicación de nuevas alternativas, nuevas ideas en la reconstrucción y solución de problemas;
- La realización de pruebas sobre el desarrollo de procesos y al cierre de etapas o parciales académicos.

Se concibe que en todo momento se aplique una **evaluación integradora de la formación cognitiva (destrezas y conocimientos asociados) con la formación de valores humanos**, lo cual debe expresarse en las "calificaciones o resultados" que se registran oficialmente y que se dan a conocer a los estudiantes.

5

Los ejes transversales dentro del proceso educativo

Los ejes transversales constituyen grandes temáticas que deben ser atendidos en toda la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas y conocimientos de cada área de estudio. En una perspectiva integradora, entre los ejes transversales de Educación General Básica estarán:

1. La formación ciudadana y para la democracia
2. La protección del medioambiente
3. El correcto desarrollo de la salud y la recreación de los estudiantes
4. La educación sexual en la niñez y la adolescencia

Estos ejes, en sentido general, abarcan temáticas como:

Formación ciudadana y para la democracia

El desarrollo de valores humanos universales; la identidad ecuatoriana; los deberes y derechos de todo ciudadano; la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional; el respeto a los símbolos patrios, a las ideas de los demás y a las decisiones de la mayoría; la significación de vivir en paz por un proyecto común.

Protección del medioambiente

Interpretación de los problemas ambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interrelación del ser humano con la naturaleza, estrategias de conservación y protección.

El correcto desarrollo de la salud y la recreación de los estudiantes

El desarrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el entorno socioecológico; los hábitos alimenticios y de higiene; el uso indebido de sustancias tóxicas; el empleo del tiempo libre.

La educación sexual en la niñez y la adolescencia

El conocimiento y respeto de su propio cuerpo; el desarrollo y estructuración de la identidad y madurez sexual; los impactos psicológicos y sociales; la responsabilidad de la paternidad y maternidad.

La atención a estas temáticas será planificada y ejecutada por las profesoras y los profesores al desarrollar el sistema de clases y las diversas tareas de aprendizaje, con el apoyo de actividades extraescolares de proyección institucional.

La importancia de enseñar y aprender en Primer Año

"TODO LO QUE HAY QUE SABER sobre cómo vivir y qué hacer y cómo debo ser lo aprendí en el jardín de infantes".

*Robert Fulghum
(escritor norteamericano)¹*

En el primer año de Educación Básica es fundamental que las niñas y los niños alcancen el desarrollo integral de sus funciones básicas² en todas las áreas que los conforman como personas (Condemarín, Chadwick, Milicic, 1995). Se debe recordar que antes de ingresar a este año, los educandos han tenido diferentes experiencias dadas por los ambientes en los que han interactuado, lo cual ha influido en su desarrollo y madurez emocional, psicológica y social, aspectos que el docente debe tomar en cuenta para iniciar su labor.

Como los estudiantes no son seres fragmentados sino que aprenden desde lo integral, por medio de la asociación de su mundo con el mundo de los adultos y con la realidad, se espera que el aula sea el lugar ideal para experimentar, reordenar las ideas que tienen sobre la vida, estructurar su pensamiento, conocerse unos a otros, interactuar con los demás, adquirir conocimientos y practicar valores que les permitan convivir en armonía.

Es conveniente incentivar la autonomía de los educandos. Para ello, maestras y maestros deben crear situaciones en las que los estudiantes se sientan seguros para dar sus opiniones, resolver problemas, valorar los trabajos propios y los de sus compañeros y compañeras, lograr hábitos, trabajar solos y tomar decisiones. Los docentes son guías permanentes del proceso que se desarrolla, **acompañando y brindando las herramientas necesarias** para que los escolares sean capaces de alcanzar la autonomía por sí mismos.

¹ Robert Fulghum. Plaza & Janes Editores. Barcelona

² Según Condemarín M., Chadwick M. y Milicic N., en el libro *Madurez Escolar* las funciones básicas a desarrollar en los primeros años se clasifican bajo los rubros de: psicomotricidad, percepción, lenguaje y funciones cognitivas.

El trabajo que se hace durante este año, debe ser tratado de manera sistemática con el fin de que las niñas y los niños desarrollen el pensamiento lógico y resuelvan situaciones que les permitan razonar, pensar desde otras perspectivas, solucionar problemas, estructurar su lenguaje para comparar, analizar y explicar, entre otras actividades que necesitarán para desenvolverse adecuadamente en la vida.

Con respecto al componente de expresión oral y escrita, el docente debe conocer que el enfoque con el cual se va a trabajar en este año es el comunicativo de la lengua, que articula con el segundo año y los años subsiguientes. Por este motivo, se hará hincapié en los procesos desarrollados entre las personas para que se produzca la comunicación; estos son: escuchar, hablar, leer y escribir.

Al ser parte de una sociedad y de una familia, las niñas y los niños adquieren el lenguaje y los conocimientos a través de la interacción con otros. Esa interacción y aprendizaje resultan posibles porque escuchan lo que otro dice y hablan para expresar sus ideas, opiniones y pedidos, además porque juegan. Esos son los momentos en que se desarrollan. También están expuestos a situaciones permanentes de lectura y escritura. Si bien no han interiorizado el código alfabético, son capaces de entender las publicidades, las etiquetas y los carteles. Son conscientes de que existen las letras y las palabras e intentan imitarlas.

Es en la escuela donde todos estos procesos se formalizan, continúan y se vuelven recursivos. En primer año comienzan a darse cuenta que para comunicarse tienen que hablar y pronunciar bien los sonidos para que el otro los entienda, deben escuchar qué les dicen y saber que las letras se escriben para transmitir información.

Los docentes, entonces, deben propiciar actividades en las que sus estudiantes puedan desarrollar cada uno de estos aspectos de manera integrada: escuchar un cuento, leer sus paratextos³, opinar sobre lo que les pareció e intentar producir un texto colectivo con las opiniones.

No hay que olvidar el aspecto lúdico de la vida. Es más placentero para todos los humanos aprender a través de actividades lúdicas, que encierren actividades de placer, goce, creatividad y conocimiento. La lúdica es una condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce el disfrute, goce y distensión que producen tareas simbólicas e imaginarias con el juego. Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral (Romero, 2009).

Por lo tanto, lo lúdico no se limita a la edad, en la escolaridad es importante que el docente de Educación Básica sea capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año, porque ayudarán a la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico y al mundo social.

En el primer año de Educación Básica, la actividad lúdica debe ser un **eje transversal presente en todas las actividades a realizarse**. Es un error pensar

³ El paratexto está conformado por el conjunto de elementos que acompañan al texto escrito: portada, título, imágenes, autor, colores, entre otros.

que el juego en la niña y en el niño únicamente tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Por esto es el docente quien tiene que aprovechar estas situaciones para conectarlas con el proceso de enseñanza - aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia pedagógica que responda a la formación integral de los escolares.

El proceso de evaluación diagnóstica y continua permitirá al docente detectar a tiempo las dificultades de los niños y niñas a fin de aportar las medidas correctivas que requieran la enseñanza y el aprendizaje. Además, esta evaluación debe ser tratada de manera sistemática para que permita determinar el avance de los estudiantes en el dominio de las destrezas planteadas, incrementando su nivel de complejidad a través del proceso.

Es necesario que el docente seleccione adecuadamente las técnicas evaluativas, priorizando en este nivel la observación del desempeño de los estudiantes en las diversas situaciones cotidianas, tomando como referente los Indicadores esenciales de evaluación que son evidencias concretas de los aprendizajes adquiridos durante el año escolar, los mismos que se detallan al final del documento.

Como ya se comentó en un principio, el currículo de primero de Básica adopta como fin último facilitar el desarrollo integral del educando, lo que implica dos situaciones importantes:

La primera es que todas las actividades que se realicen con niñas y niños, respeten y sean adecuadas al proceso y ritmo de su desarrollo, graduándose de acuerdo con la secuencia en que aparecen las diferentes necesidades, intereses y habilidades. Esto debe aplicarse respetando también las diferencias individuales y estilos personales de aprendizaje que muestran los estudiantes de una misma edad.

La segunda situación se refiere a la estructura del presente currículo. Se plantea el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, que se definen según la relación que tienen con los componentes de los ejes de aprendizaje y los ejes del aprendizaje⁴. Es bueno destacar que ésta es una **división metodológica para que el trabajo en el aula sea más pedagógico**, en la que los componentes y los ejes del aprendizaje se vinculen entre sí. Por ello, una actividad propuesta puede favorecer el desarrollo de las destrezas del componente de relaciones lógico - matemáticas y, al mismo tiempo, permitirles una intensa interacción de convivencia, además de beneficiar su expresión corporal. Será dentro del microcurrículo donde el docente organice la planificación, basándose en la interrelación de los componentes. En este sentido, la orientación curricular para este año de Educación Básica adopta como finalidad el facilitar el desarrollo integral del niño y la niña.

Hay que tomar en cuenta que las destrezas con criterio de desempeño que se adquieren en el primero de Básica son los cimientos para la articulación con los siguientes años de Educación Básica.

⁴ Ver cuadro general de la estructura curricular del primer año de Educación Básica.

2 Planificación por bloques curriculares

Por las características psicológicas y pedagógicas del proceso educativo a desarrollar con las niñas y los niños en esta primera etapa de formación de la Educación Básica, los **bloques curriculares** se han conformado teniendo en cuenta los centros de interés⁵ de los estudiantes de este año de Básica, pero articulados en **ejes del aprendizaje** y **componentes de los ejes del aprendizaje** en función de alcanzar las **destrezas con criterios de desempeño**. Si bien este diseño curricular toma como referencia el anterior, tiene su propia perspectiva epistemológica que desarrolla con una mayor integración las **destrezas con criterios de desempeño**, tal como se refleja esquemáticamente en el siguiente cuadro:

| ESTRUCTURA CURRICULAR | | | | | | |
|---|---|---|-----------------|--------------------|-------------------|--------------|
| EJES DEL APRENDIZAJE | COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE | BLOQUES CURRICULARES | | | | |
| | | Mis nuevos amigos y yo | Mi familia y yo | La naturaleza y yo | Mi comunidad y yo | Mi país y yo |
| Desarrollo personal y social | Identidad y autonomía | DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO POR BLOQUE CURRICULAR Y COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE | | | | |
| | Convivencia | | | | | |
| Conocimiento del medio natural y cultural | Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural | | | | | |
| | Relaciones lógico - matemáticas | | | | | |
| Comunicación verbal y no verbal | Comprensión y expresión oral y escrita | | | | | |
| | Comprensión y expresión artística | | | | | |
| | Expresión corporal | | | | | |

⁵ Según Ovide Decroly, los centros de interés están relacionados con las necesidades básicas y con el ambiente en el que se desarrollan las niñas y los niños.

Las destrezas son un **"saber hacer"** observable y evaluable, que deberán ser desarrolladas durante el año escolar por medio de diversas estrategias planteadas por los docentes, siguiendo siempre un proceso lógico, valorado continuamente para garantizar su cumplimiento.

Hay que tener presente que la concepción estructural es una división metodológica para hacer más fácil el trabajo, pero en ningún momento pretende segmentar los aprendizajes, sino direccionalizarlos para la consecución de las destrezas con criterio de desempeño, tendiendo siempre al desarrollo global de las niñas y los niños.

Bloques curriculares

Dentro del currículo de primer año se plantean varios bloques curriculares que sirven para integrar los ejes del aprendizaje y articular el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, que el docente podrá dividirlos en situaciones didácticas⁶ según el tema y número de destrezas a desarrollar, integrando todos los componentes del aprendizaje. Es importante recalcar que los temas escogidos son sugerencias, puesto que el docente puede cambiarlos dependiendo de los intereses, necesidades, experiencias y el entorno de sus estudiantes.

Dentro de los bloques curriculares propuestos se plantea desarrollar los siguientes contenidos:

1. Mis nuevos amigos y yo

- ¿Cómo soy?: características físicas y de carácter
- Mi nombre
- Lo que me gusta, lo que me disgusta
- La escuela
- Las compañeras y los compañeros
- Dependencias de la escuela
- Personal de la escuela
- Alimentos saludables y no saludables
- Normas de convivencia en el aula y en la escuela: rutinas, orden, tiempo, turnos, espacios
- Derechos, responsabilidades y compromisos en el aula y en la escuela

⁶ Se entiende por situación didáctica al conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre las niñas y los niños, los contenidos y el docente, con la finalidad de construir aprendizajes.

2. Mi familia y yo

- ¿Cómo es mi familia y quiénes la forman?
- ¿Cómo es cada uno de los miembros de mi familia?
- Mi historia desde mi nacimiento
- Actividades que hago con mi familia
- Lo que nos gusta a mi familia y a mí: comidas, hábitos de higiene, celebraciones, recreación
- Normas de convivencia en la familia: rutinas, orden, aseo, alimentación, tiempo, turnos, espacios, ocupación de los miembros de mi familia
- Derechos, responsabilidades y obligaciones dentro de mi familia
- ¿En dónde vivo? ¿Cómo es mi vivienda?

3. La naturaleza y yo

- ¿Cómo es el medio natural que me rodea?
- ¿Cómo descubro mi entorno?
- Los animales de mi entorno: ¿cuáles son?, ¿cómo los cuido?, ¿qué actividades realizo con ellos?, ¿y... los otros animales?
- Las plantas de mi entorno: ¿cuáles son?, ¿qué hago con ellas?, ¿para qué me sirven?
- El agua, el aire y la tierra en mi entorno: ¿dónde se encuentran?, ¿para qué me sirven?, ¿cómo son?, ¿cómo los siento?, ¿cómo los cuido?
- El día y la noche en mi entorno: ¿cómo es el día?, ¿qué actividades hago en el día?, ¿cómo es la noche?, ¿qué actividades hago en la noche?
- El calor y el frío en mi entorno: ¿en qué momento siento calor?, ¿qué hago cuando siento calor?, ¿en qué momento siento frío?, ¿qué hago cuando siento frío?
- Yo cuido mi cuerpo: ¿qué hago para cuidar mi cuerpo? Aseo, descanso, ejercicio, recreación, alimentación y prevención de accidentes. Consecuencias de la falta de cuidado del cuerpo. ¿Quiénes me ayudan a cuidar mi cuerpo? y ¿cómo me ayudan?
- Responsabilidades y obligaciones con mi entorno: reciclaje de basura, ahorro y cuidado del agua, ahorro de la energía y cuidado del aire y de la tierra (contaminación).

4. Mi comunidad y yo

- ¿Cómo se llama el lugar donde vivo?: ¿cómo es?, ¿dónde se encuentra?, ¿qué hay en ese lugar?, ¿qué hacen las personas?
- Servicios que existen en el lugar donde vivo: ¿para qué sirven?
- ¿Cómo me traslado del lugar donde vivo a otros sitios?
- ¿Qué cuidados debo tener en el lugar donde vivo?: educación vial y recolección de basura
- Cuidado de los parques y los espacios recreativos
- ¿Cómo me comunico con las personas que habitan en el lugar donde vivo y en otros lugares? (radio, televisión, correo, Internet)
- Responsabilidades y compromisos en el lugar donde vivo
- ¿Qué lugares con valor patrimonial hay en mi comunidad?

5. Mi país y yo

- ¿Dónde nací?, ¿dónde vivo? y ¿cómo es?
- Relación del lugar en el que vivo con el país
- Mi país es parte de un planeta
- ¿Qué lugares conozco de mi país?
- Manifestaciones culturales de mi país: música, artesanía, comida, bailes, festividades y tradición oral
- ¿Qué símbolos patrios representan a mi país?

3 Planificación del Primer Año de Educación Básica

Proyección del eje del aprendizaje: desarrollo personal y social

Este eje del aprendizaje y sus dos componentes tienen un carácter “rector” del proceso educativo, y deberán estar presentes en toda la práctica docente en función de alcanzar los objetivos deseados. Los componentes del aprendizaje **Identidad y autonomía**, y **Convivencia** constituyen la base para lograr una adecuada comprensión y desempeño como ser social que interactúa con sus semejantes y con el entorno. El docente, en la planificación de aula, deberá escoger las destrezas con criterio de desempeño a desarrollar en estos dos componentes, ubicándolos dentro de los diferentes bloques curriculares dependiendo de la intencionalidad a conseguir con sus estudiantes. Es necesario tomar en cuenta que al terminar el año escolar, todas las destrezas con criterio de desempeño deben ser desarrolladas.

| EJE DEL APRENDIZAJE | Componentes de los ejes del aprendizaje | Destrezas con criterios de desempeño |
|------------------------------|---|---|
| Desarrollo personal y social | Identidad y autonomía | <ul style="list-style-type: none">• Reconocer sus características físicas desde la observación, identificación, descripción y valoración del cuidado de su cuerpo.• Identificar sus propias actitudes en función de reflexionar y respetar a los demás.• Reconocerse como un ser que siente, piensa y opina para generar autonomía en las actividades que realiza.• Manifestar iniciativa en situaciones y experiencias nuevas.• Ser perseverante en las actividades cotidianas y en la resolución de problemas sencillos.• Identificar sus datos personales para reconocer su nombre y el lugar donde vive. |

| | | |
|--|--------------------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Proponer ideas en situaciones cotidianas y defender sus opiniones con argumentos de acuerdo a su edad. • Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía. • Reconocer su identidad como parte de un núcleo familiar y de una comunidad. • Elegir con seguridad las actividades que desea realizar. • Aceptar, respetar y practicar las normas establecidas por el grupo en función de incluirse en el mismo. • Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar. • Expresar sus emociones y sentimientos de una manera espontánea. • Demostrar responsabilidad en la realización de actividades y tareas propuestas. • Reconocerse como una persona con derechos y responsabilidades para utilizarlos de acuerdo con sus necesidades. • Identificar y valorar su historia personal y familiar para sentirse miembro de su familia. |
| | <p>Convivencia</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y respetar las diferencias individuales y de grupo en las relaciones diarias. • Practicar sus derechos y responsabilidades en su cotidianidad. • Participar e integrarse en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés. • Identificar los miembros que conforman su entorno familiar y el trabajo que realizan para valorar el beneficio que brindan a la sociedad. • Demostrar solidaridad, colaboración y respeto mutuo a sus compañeros, compañeras y demás seres que lo rodean. • Respetar el criterio y las opiniones de los demás en el medio en el que se desenvuelve. • Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento para convivir adecuadamente. • Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean. • Demostrar interés y respeto por las manifestaciones de la vida natural. |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Participar en actividades sociales en función de realizar campañas para proteger su entorno natural. • Reconocer las fiestas cívicas y sociales de su comunidad con el fin de participar en ellas. • Vivenciar y comunicar hechos ocurridos y costumbres folclóricas del medio para respetarlas y valorarlas. • Identificar el significado de fiestas, costumbres y tradiciones de la localidad donde vive. |
|--|--|--|

Proyección de los demás ejes del aprendizaje

Bloque curricular 1: Mis nuevos amigos y yo

| EJE DEL APRENDIZAJE | Componentes de los ejes del aprendizaje | Destrezas con criterios de desempeño |
|---|---|--|
| Conocimiento del medio natural y cultural | Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar a su maestra o maestro y a sus nuevos compañeros e interactuar con ellos. • Familiarizarse con la organización de la institución educativa, las personas que lo componen, los diferentes ambientes y su funcionamiento, en función de relacionarse y ubicarse en el espacio escolar. • Asumir compromisos y responsabilidades para adaptarse a su nuevo ambiente. • Reconocer y valorar la importancia de consumir alimentos nutritivos en el diario vivir. |
| | Relaciones lógico - matemáticas | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los colores rojo, amarillo y azul en objetos del entorno. • Reconocer y describir características de los objetos de su entorno. • Agrupar colecciones de objetos según sus características. • Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/pequeño). • Reconocer, estimar y comparar objetos según su longitud (alto/bajo y largo/corto). • Aplicar las unidades no convencionales de longitud (palmas, cuartas, cintas, lápices, pies) en situaciones concretas. |

| | | |
|---------------------------------|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Clasificar de acuerdo a sus características objetos de su entorno. • Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las nociones arriba/abajo y adelante/atrás. • Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco, uno, ninguno, todos. • Establecer relaciones de correspondencia de uno a uno, entre colecciones de objetos. • Identificar eventos probables o no probables en situaciones cotidianas. |
| Comunicación verbal y no verbal | Comprensión y expresión oral y escrita | <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar narraciones sobre el ambiente escolar para luego responder preguntas. • Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia semántica). • Escuchar narraciones acerca del ambiente escolar para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). • Escuchar narraciones sobre el ambiente escolar para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y al medio de las palabras (conciencia fonológica). • Participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias. • Comprender narraciones desde un análisis paratextual. • Participar en la producción de textos colectivos de narraciones sobre sus nuevos amigos, siguiendo el proceso de escritura y con la ayuda del docente. • Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente. • Escribir su nombre con su propio código para identificar sus trabajos. |
| | Comprensión y expresión artística | <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad sus propias experiencias a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas situaciones e imágenes de su entorno. • Describir las distintas manifestaciones artísticas (pintura), conocerlas, disfrutarlas y valorarlas desde la observación e identificación. • Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. |

| | | |
|--|--------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Describir el ritmo en determinados fenómenos sonoros naturales o artificiales desde la identificación de ellos en el entorno. • Producir ritmos a nivel oral, corporal y con objetos para desarrollar la discriminación auditiva y la motricidad gruesa. • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. |
| | Expresión corporal | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las partes del cuerpo desde la identificación y relación de su funcionalidad. • Identificar las distintas posturas que adopta el cuerpo: postura de pie, sentado, acostado, de rodillas, en un pie, en cuclillas a través de ritmos y canciones. • Ejecutar y desplazar su cuerpo en el espacio total para realizar movimientos coordinados. • Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (arriba/abajo; delante/detrás; cerca/lejos; encima/debajo). • Medir con palmadas, golpes, etcétera la duración de distintas actividades realizadas en el aula. • Representar gráficamente la duración de sucesos observados. • Leer y representar corporalmente la duración de sucesos cotidianos desde la representación gráfica de los mismos. |

Bloque curricular 2: Mi familia y yo

| EJE DEL APRENDIZAJE | Componentes de los ejes del aprendizaje | Destrezas con criterios de desempeño |
|---|---|--|
| Conocimiento del medio natural y cultural | Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la existencia de diferentes tipos de familias y valorar su núcleo familiar. • Descubrir su historia personal desde su nacimiento para identificarse como miembro de una familia. • Practicar normas básicas para el cuidado, higiene y seguridad personal en función de aplicarlas diariamente. • Identificar y comprender las necesidades básicas de los seres humanos, analizando su propia experiencia. • Reconocer y valorar la utilidad de las viviendas desde el análisis de sus características. |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Relaciones lógico - matemáticas</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones. • Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del medio de acuerdo a sus atributos. • Identificar, estimar y comparar objetos según su peso (pesado, liviano) con unidades de medidas no convencionales. • Comparar y relacionar las nociones joven/viejo en los miembros de la familia. • Reproducir, describir y construir un patrón con objetos de acuerdo al color, la forma, el tamaño o la longitud. • Identificar las nociones cerca/lejos, sobre/debajo para la ubicación de objetos. • Determinar relaciones de orden (más que y menos que) entre objetos, para establecer comparaciones. • Usar la noción de cantidad mediante agrupaciones de objetos (muchos, pocos, uno, ninguno, todos). • Observar, clasificar y ubicar elementos del aula en los espacios correspondientes (libros, lonchera, goma, plastilina, entre otros). • Comparar y relacionar las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas. • Contar colecciones de objetos en el círculo del 1 al 10 en circunstancias diarias. • Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1, 2 y 3. • Utilizar los números ordinales del primero al tercero en la ubicación de elementos del entorno |
| <p>Comunicación verbal y no verbal</p> | <p>Comprensión y expresión oral y escrita</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar descripciones de tipos de familias, personajes u objetos para la representación gráfica de escenas del texto. • Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia semántica). • Escuchar descripciones de tipos de familias, personajes u objetos para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). |

| | | |
|--|-----------------------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar descripciones de tipos de familias, personajes u objetos para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y al medio de las palabras (conciencia fonológica). • Describirse a sí mismo en forma oral considerando sus características físicas, articulando y pronunciando correctamente las palabras. • Exponer experiencias propias, utilizando el nuevo vocabulario adquirido. • Diferenciar los sonidos de su nombre para identificar y formar nuevas palabras con esos sonidos. • Escribir con su propio código descripciones de los miembros de su familia y leerlas en clase. • Ejecutar rasgos caligráficos para emplearlos creativamente. |
| | Comprensión y expresión artística | <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad sus vivencias familiares a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas situaciones e imágenes de su familia. • Describir las distintas manifestaciones artísticas (escultura, pintura, entre otros), conocerlas, disfrutarlas y valorarlas desde la observación e identificación. • Representar con creatividad situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. • Producir ritmos a nivel oral, corporal y con objetos. • Identificar y discriminar auditivamente sonidos que se encuentran en su entorno y diferenciarlos entre naturales y artificiales. • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. |
| | Expresión corporal | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las posibilidades de movimiento de las distintas articulaciones para conocer su función y cuidar el esquema corporal. • Reconocer su simetría corporal y reconocer las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos. • Coordinar de forma independiente los movimientos de las dos áreas laterales del cuerpo, con el fin de determinar su funcionalidad. • Dramatizar actividades cotidianas con representaciones corporales. |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (entre/alrededor; a un lado/a otro lado; dentro/fuera). • Diferenciar las nociones: mucha velocidad/poca velocidad; de prisa/despacio; rápido/lento, en situaciones cotidianas. |
|--|--|--|

Bloque curricular 3: La naturaleza y yo

| EJE DEL APRENDIZAJE | Componentes de los ejes del aprendizaje | Destrezas con criterios de desempeño |
|---|---|---|
| Conocimiento del medio natural y cultural | Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los órganos de los sentidos y utilizarlos para reconocer sabores, texturas, sonidos, imágenes y olores que se encuentran en su entorno. • Reconocer los animales que viven en su entorno según sus características, cuidados y protección. • Identificar las plantas de su entorno y los beneficios que de ellas se obtienen. • Determinar los cuidados que las plantas requieren para su supervivencia. • Establecer el origen de los alimentos que consumen, para distinguir los que son saludables de los que no lo son. • Reconocer la importancia de los elementos físicos del entorno para el beneficio de los seres vivos. • Colaborar con el cuidado del medioambiente mediante la utilización del material de reciclaje, el cuidado del agua y la energía. |
| | Relaciones lógico - matemáticas | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los colores secundarios entre los objetos del entorno. • Identificar los cuerpos geométricos en objetos del entorno. • Reconocer, estimar y comparar objetos según la noción de capacidad (lleno/vacío), con el uso de medidas no convencionales. • Discriminar texturas entre objetos del entorno (liso/áspero, suave, duro, rugoso, delicado). • Reproducir, describir y construir patrones de objetos con base en un atributo. • Estimar y comparar nociones de tiempo (antes/después) en situaciones de la vida cotidiana. • Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 4, 5 y 6. |

| | | |
|---------------------------------|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar los números ordinales del primero al quinto en la ubicación de elementos del entorno. |
| Comunicación verbal y no verbal | Comprensión y expresión oral y escrita | <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar exposiciones relacionadas con la naturaleza, para identificar elementos explícitos del texto (animales, plantas, objetos, acciones y escenarios). • Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia semántica). • Escuchar instrucciones sobre el cuidado de los animales y las plantas para ordenar secuencias lógicas. • Escuchar exposiciones acerca de la naturaleza, para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). • Escuchar exposiciones relacionadas con la naturaleza para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y al medio de las palabras (conciencia fonológica). • Distinguir diferentes sonidos que se encuentran en el entorno en función de identificar sonidos onomatopéyicos y voces de personas conocidas. • Exponer oralmente situaciones cotidianas relacionadas a la naturaleza con ayuda de material complementario. • Leer láminas o carteles que acompañan a las exposiciones y comprender los mensajes. • Escribir con su propio código explicaciones sobre el cuidado de la naturaleza y leerlas en clase. • Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente. • Identificar y relacionar los fonemas (sonidos) que conforman su nombre con las grafías del mismo en función de reconocer su nombre escrito. |
| | Comprensión y expresión artística | <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad vivencias relacionadas con la naturaleza a través del dibujo. • Representar gráficamente distintas situaciones e imágenes de la naturaleza. • Descubrir e identificar las diversas manifestaciones artísticas (música) para conocerlas, disfrutarlas y valorarlas. • Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. |

| | | |
|--|--------------------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir los sonidos por la intensidad (suaves y fuertes) tanto en el entorno como en los instrumentos musicales, desde la observación, identificación y descripción de los sonidos emitidos por diferentes fuentes. • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. |
| | Expresión corporal | <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los distintos tonos musculares: movilidad/inmovilidad; tensión/contracción; flexión/contracción; flexión/extensión. • Imitar movimientos de animales con las diferentes partes del cuerpo, demostrando creatividad e imaginación. • Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (izquierda/derecha). • Reconocer e interpretar sencillos trazos e itinerarios y efectuar los recorridos siguiéndolos adecuadamente. • Realizar ejercicios de respiración en diferentes posiciones para aprender a relajarse. |

Bloque curricular 4: Mi comunidad y yo

| EJE DEL APRENDIZAJE | Componentes de los ejes del aprendizaje | Destrezas con criterios de desempeño |
|---|---|---|
| Conocimiento del medio natural y cultural | Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural | <ul style="list-style-type: none"> • Describir las características del campo y la ciudad comparándolas con el entorno en que vive. • Identificar las principales ocupaciones y profesiones, y reconocer sus beneficios. • Reconocer los medios de transporte más comunes para caracterizarlos y utilizarlos. • Identificar los elementos que se encuentran en la vía pública, asociarlos con su utilidad y asumir responsabilidades. • Reconocer y valorar los medios de comunicación para adoptar actitudes positivas para su uso. • Relacionar el avance de la tecnología en las actividades diarias. • Identificar los servicios públicos y reconocer su importancia dentro del entorno en que vive. • Conocer los diversos lugares con valor patrimonial que se encuentran en su comunidad para valorarlos, protegerlos y cuidarlos. |

| | | |
|---------------------------------|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Reconocer las causas que provocan la contaminación del entorno en que vive, y encontrar sus consecuencias y soluciones. |
| | Relaciones lógico - matemáticas | <ul style="list-style-type: none"> Identificar los colores blanco, negro y café entre los objetos del entorno. Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno. Discriminar temperaturas entre objetos del entorno (frío/caliente). Reproducir, describir y construir patrones con cuerpos geométricos. Identificar la lateralidad en los demás. Estimar, comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo ayer, hoy, mañana, tarde y noche. Usar el calendario para contar y nombrar los días de la semana y los meses del año. Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 8, 9 y 0. Reconocer las monedas de 1, 5 y 10 centavos en situaciones lúdicas. |
| Comunicación verbal y no verbal | Comprensión y expresión oral y escrita | <ul style="list-style-type: none"> Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia semántica). Escuchar narraciones sobre la comunidad para identificar elementos explícitos del texto (personajes, acciones y escenarios). Escuchar narraciones relacionadas con la comunidad, para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). Escuchar narraciones sobre la comunidad para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y al medio de las palabras (conciencia fonológica). Participar en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso. Participar en exposiciones orales compartiendo sus vivencias. Leer imágenes de narraciones de cuentos y ordenar la información siguiendo una secuencia lógica. Participar en la producción de textos colectivos de instrucciones sencillas, siguiendo el proceso de escritura y con la ayuda del docente. Escribir con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase. |

| | | |
|--|-----------------------------------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente. • Escribir su nombre para identificar sus trabajos. |
| | Comprensión y expresión artística | <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad vivencias relacionadas con su comunidad a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas situaciones e imágenes de su comunidad. • Descubrir e identificar las distintas manifestaciones artísticas (teatro) para conocerlas, disfrutarlas y valorarlas. • Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. • Imitar y crear series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales. • Producir sonidos con su propio cuerpo, con objetos o con instrumentos musicales. • Distinguir los sonidos por su altura (graves o agudos) tanto en el entorno como en los instrumentos musicales, desde la observación, identificación y descripción de los sonidos emitidos por diferentes fuentes. • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. |
| | Expresión corporal | <ul style="list-style-type: none"> • Controlar los componentes básicos del equilibrio corporal: posición erguida, apoyos y desplazamientos. • Dominar los desplazamientos en inestabilidad/equilibrio. • Realizar movimientos corporales con diversos elementos del entorno. • Comprobar distintas velocidades alcanzadas por el propio cuerpo en función de las diferentes posturas durante un desplazamiento. |

Bloque curricular 5: Mi país y yo

| EJE DEL APRENDIZAJE | Componentes de los ejes del aprendizaje | Destrezas con criterios de desempeño |
|---|---|---|
| Conocimiento del medio natural y cultural | Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural | <ul style="list-style-type: none"> Identificar las características de su entorno y compararlas con otros espacios geográficos del país, describiendo sus semejanzas y diferencias. Conocer y valorar las tradiciones y costumbres para identificarse como miembro de una comunidad. Conocer los símbolos patrios para valorarlos y respetarlos. |
| | Relaciones lógico - matemáticas | <ul style="list-style-type: none"> Reconocer, describir y construir patrones con colecciones de objetos, siluetas, figuras, cuerpos geométricos o cantidades indicadas. Identificar la derecha y la izquierda en la ubicación de los objetos del entorno. Establecer la relación más que y menos que entre colecciones de objetos a través de la identificación de números y cantidades. Recolectar y representar información del entorno en pictogramas. Identificar cantidades y asociarlas con el numeral 10. Realizar combinaciones de 10 en el uso de la adición y sustracción. Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo del 1 al 10. |
| Comunicación verbal y no verbal | Comprensión y expresión oral y escrita | <ul style="list-style-type: none"> Escuchar narraciones sobre leyendas y tradiciones del Ecuador para reconocer la situación de comunicación (quién emite, a quién y a qué se refiere). Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia semántica). Escuchar descripciones acerca de los lugares turísticos del Ecuador, para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). Escuchar instrucciones sobre cómo ser un buen ciudadano y ciudadana para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y en el medio de las palabras (conciencia fonológica). Construir textos orales mediante la observación de imágenes y narrarlos. |

| | | |
|--|-----------------------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender textos de la tradición oral para conocerlos, valorarlos y apreciar la sabiduría popular. • Leer imágenes del Ecuador adecuadas con su edad para fomentar el autorreconocimiento como parte de su país. • Participar en la producción de textos colectivos cortos de temas relacionados con su país, siguiendo el proceso de escritura, y leerlos con la ayuda del docente. • Escribir con su propio código textos sobre temas vinculados con su país, con un propósito comunicativo, y leerlos en clase. • Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente. |
| | Comprensión y expresión artística | <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad vivencias relacionadas con su país a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas situaciones e imágenes de su país. • Descubrir e identificar las distintas manifestaciones artísticas (danza) para conocerlas, disfrutarlas y valorarlas. • Representar con creatividad situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. • Distinguir los sonidos por su duración (largos y breves) tanto en el entorno como en los instrumentos musicales, desde la observación, identificación y descripción de los sonidos emitidos por diferentes fuentes. • Manipular diferentes instrumentos musicales para identificar sus sonidos. • Experimentar con independencia y realizar de manera artesanal instrumentos musicales u objetos con material de reciclaje o del entorno (cartones, botellas plásticas, corchos, conchas, tillos o tapas coronas, entre otros). • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. |
| | Expresión corporal | <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar distintas formas de desplazamientos, coordinando sus movimientos. • Controlar movimientos ojo - mano, ojo - pie en relación a los objetos y a las características del espacio. |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Practicar rondas y juegos tradicionales para demostrar coordinación y equilibrio corporal.• Reconocer las nociones básicas de orden espacial: primero/último; principio/final; segundo/siguiente; anterior/posterior/medio. |
|--|--|--|

Anexo No.2

Fotos de material que se puede elaborar de material reciclado

Clasificaciones.

Clasificar semillas.



Clasificar dibujos de carros



Clasificar figuras geométricas



Clasificar animales.



Observación y construcción



Material para aprender los números



Anexo No. 3

Fotos de niños que juegan

