



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía

Escuela de Ciencias de la Educación

**EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE EN LAS
ÁREAS DE MATEMÁTICAS Y LENGUAJE DEL SEGUNDO DE
BÁSICA DE LA ESCUELA “LA ASUNCIÓN”**

**Tesis previa a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la
Educación mención Educación Básica.**

Autor: Magister Ximena Astudillo A.

Directora: Master. Ximena Vélez.

**Cuenca, Ecuador
2008**

DEDICATORIA

Con mucho amor dedico este trabajo a toda mi gran familia quienes siempre impulsaron mi desarrollo y formación dándome su apoyo incondicional en ésta etapa de mi vida.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a mi Dios por las miles de oportunidades que me presenta día a día, a mis padres que están siempre estimulando mi formación, a mi esposo e hijas personas que paso a paso han compartido mis logros, a mi familia que ha estado ahí en todo momento para colaborar y brindarme su apoyo, a mis compañeros y amigos que han impulsado la culminación de éste trabajo.

Resumen

El juego es una necesidad vital para el niño, mediante el juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, nos relacionamos en síntesis crecemos.

El juego es parte fundamental para el desarrollo emocional, intelectual y afectivo, parámetros que han ayudado a optar por el cambio de modelos mentales y profundizar aún más el fundamento del juego como instrumento de aprendizaje y hacer de éste la herramienta de maestros y estudiantes.

Considero una necesidad urgente el incrementar el juego como un instrumento de aprendizaje en las áreas de Matemáticas y Lenguaje en los Segundos de Básica para de esta manera lograr un aprendizaje significativo.

Abstrac

The game is a vital necessity for the child, through the game we explore our environment, discover opportunities, we know our limitations and potentials, create, invent, we relate us, in synthesis grow.

The game is fundamental part for the emotional development, intellectual and affective, parameters that have helped to opt by change of mental models and deepen still more the fundament of the game like instrument of learning and do of this the tool of teachers and students.

I feel an urgent need to increase the game as an instrument of learning in the areas of Mathematics and Language in the Seconds of Basic thus achieving a significant learning.

INDICE

Contenido

RESUMEN	1
CAPÍTULO I.....	3
1. EL JUEGO.....	3
Introducción.....	3
1.1. Antecedentes del estudio.....	4
1.1.1. Aspectos generales del juego.....	4
1.1.2. El Juego, orientación:.....	4
1.1.2.1. Orientación Filosófica.....	4
1.1.2.2. Orientación Sociológica.....	5
1.1.2.3. Orientación Psicológica.....	6
1.1.2.4. Orientación Técnica:.....	7
1.1.2.5. Orientación Pedagógica.....	8
1.2. Fundamentos del Juego.....	13
1.2.1. El juego: su naturaleza.....	15
1.2.2. Definición y características del Juego.....	18
1.3. Sistematización de los Juegos.....	19
1.3.1. Juegos pequeños y juegos grandes.....	19
1.4. Didáctica del Juego.....	20
1.4.1. Principios didácticos de la enseñanza del Juego.....	21
1.5. Organización y auto organización del juego.....	22
1.6. La función y la calidad de los Juegos.....	23
1.7. División de los juegos.....	24
1.7.1. Juegos creativos.....	24
1.7.2. Juegos didácticos.....	26
1.7.3. Juegos Profesionales.....	27
Conclusión:.....	29
CAPÍTULO II.....	30
2. INCLUSIÓN DEL JUEGO EN EL CURRÍCULO.....	30
Introducción:.....	30
2.1. Los juegos en la enseñanza.....	30
2.1.2. El juego y las matemáticas.....	31
2.1.3. El juego, y su relación con el Lenguaje y La Comunicación.....	33
2.2. Diagnóstico del Programa Curricular Institucional (PCI) de Segundo de.....	36
2.3. Diagnóstico de los Planes de Unidad Didáctica (PUD) de Segundo de Educación Básica de Matemáticas, Lenguaje y Comunicación de la Escuela “La Asunción” Año lectivo 2006 – 2007.....	45
Conclusión:.....	47
CAPÍTULO III.....	48
3. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	48
Introducción.....	48
3.1. Etapas del Ciclo del Aprendizaje.....	48
3.1.1. Experiencia.....	49
3.1.2. Reflexión.....	49
3.1.3. Conceptualización.....	50

3.1.4. Aplicación.....	51
3.2. Definición de lineamientos.....	52
3.2.1. Elementos.....	53
3.3. Elaboración del modelo de planificación.....	56
3.4. Banco de juegos por áreas:.....	68
CAPÍTULO IV.....	69
4. SOCIALIZACIÓN.....	69
Introducción:.....	69
4.1. Diseño de un plan.....	70
4.2. Evaluación del plan.....	70
Conclusión:.....	73
CONCLUSIONES GENERALES.....	76
Recomendaciones.....	78
BIBLIOGRAFÍA.....	79
ANEXOS.....	83

RESUMEN

A través del juego suceden la mayor parte de vivencias, el juego es un proceso evolutivo del niño, por contribuir al desarrollo de sus estructuras intelectuales, incorpora saberes fundamentales a su mundo cognitivo.

El juego es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida, durante el juego el niño inicia gozosamente su trato y relación con otros niños, ejercita su lenguaje mímico y hablado, también encuentra oportunidad para descubrir cuanto puede hacer, a través del juego el niño recibe estímulo para vencer dificultades, formando su carácter y contribuyendo a desarrollar su capacidad.

El juego nos ayuda a incrementar al entusiasmo de los niños por aprender crearle el deseo de seguir aprendiendo y ayudarlo a sentirse a gusto consigo mismo, por estas múltiples razones se propone en este trabajo el juego como instrumento de aprendizaje en las Matemáticas y Lenguaje.

Así pues la importancia del juego como instrumento de aprendizaje en el desarrollo de habilidades lectoras y de escritura proporciona la oportunidad de transmitir información de una forma nueva y emocionante, en donde el niño pone en función todas sus habilidades creativas y de expresión para transmitir ideas, con los juegos se debe dar importancia a los aspectos creativos de la escritura y del pensamiento; más adelante se formarán las habilidades mecánicas.

En las Matemáticas el niño es investigador, observador, creativo y el proceso de descubrimiento es satisfactorio para él, responde basándose en lo que ve a su alrededor (niño pequeño). Un niño de primaria puede interpretar información que ve y llega a una sencilla conclusión lógica. Los juegos le proporcionarán al niño una experiencia positiva en el mundo de los números y les estimulará a jugar con ellos de forma nueva y

creativa. Desarrollará una confianza en la matemática que le acompañará durante toda su vida.

El juego enseña a aprender y demostrar lo aprendido, es probable que sea la forma más creadora de aprendizaje que tiene el niño.

CAPÍTULO I

1. EL JUEGO

Introducción

Siendo el juego una de las partes fundamentales en la vida del hombre, la importancia de su conocimiento y la ayuda que proporciona en el desarrollo psicológico, social y cultural de la humanidad, se a hecho imprescindible su estudio y análisis, razones para que historiadores, filósofos, psicólogos, pedagogos, antropólogos han valorado al juego desde sus distintas perspectivas y han colaborado en dejar un sustento sobre la necesidad de su aplicación.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El juego es un tema discutido y estudiado en los últimos 50 años desde el punto de vista psíquico, filosófico, sociológico y pedagógico. Todos los que se han dedicado a este campo de la investigación, coinciden en afirmar que el juego es una necesidad vital para el niño sobre todo en los primeros años de la vida. En lo que no están de acuerdo es en la manera de explicar su naturaleza y causas.

1.1. Antecedentes del estudio

1.1.1. Aspectos generales del juego.

El juego es la ocupación principal del niño, ya que a través de él, el niño se estimula y adquiere mayor desarrollo en sus dominios personales en los campos afectivos, sociales, psicomotrices, y cognitivos. Además puede contribuir como medio educativo, creativo, considerándolo como un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

1.1.2. El Juego, orientación:

1.1.2.1. Orientación Filosófica

“Entre los Filósofos que abordan el tema aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego. Dada la prescripción que hace en las leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que en tamaños reducidos.

Otro pensador clásico como Aristóteles ya daba una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudarán a formar sus mentes para actividades futuras como adultos. El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra, ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo: “ ...hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que éstos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad

corporal, y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego....” (MARTINEZ I., www.brevehistoriadeljuego.htm. www.sipiensa.org.mx)

Sentirse bien haciendo lo que te gusta, de la forma que te gusta y poniéndote en juego como sujeto del pensamiento es una experiencia verdaderamente gratificante. Parent (1990), señala que el juego es necesario como el sueño, es una liberación de la energía excedente, hasta puede ser una práctica que ayude a la auto preservación, el hombre juega y ésta es su ética, logra un equilibrio entre lo real y lo imaginario. Tiende a la conciliación interior, sin conflicto, en donde entran como datos de referencia la aspiración, la convicción y la responsabilidad.

1.1.2.2. Orientación Sociológica

Para Piaget e Inhelder (1984) los juegos de reglas se sitúan como importantes de cara a la socialización del niño/a, teniendo en cuenta que los intercambios sociales del nivel preoperatorio son de carácter pre cooperativo, es decir, a la vez sociales, desde el punto de vista del sujeto, y centrados sobre el propio niño/a y sobre su actividad propia, desde el punto de vista del observador (egocentrismo infantil).

En el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles. (Flitner, 1986)

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" –dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito

son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuanto menos regla tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

1.1.2.3. Orientación Psicológica

Piaget en los años 1932, 1946, 1962, 1966 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: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Actualmente es superfluo señalar el papel capital del juego en el desarrollo del niño y hasta del adulto. "El hombre no está completo sino cuando juega", escribió Schiller (en Chateau, 1958), y la fórmula ha sido comentada frecuentemente. Arte, ciencia y hasta religión son a menudo juegos serios. Se juega a pintar o a rimar como se juega al

ajedrez; y no pocas obras que han encantado a generaciones no fueron para sus autores más espléndidos juegos (Chateau, 1958).

Parent (1990), señala que el juego es necesario como el sueño, es una liberación de la energía excedente, hasta puede ser una práctica que ayude a la auto preservación, el hombre juega y ésta es su ética, logra un equilibrio entre lo real y lo imaginario. Tiende a la conciliación interior, sin conflicto, en donde entran como datos de referencia la aspiración, la convicción y la responsabilidad.

Según Chateau (1958), "La infancia sirve para jugar y para imitar". No se puede imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos.

Estudiar en el niño solo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño modela él mismo su propia estatua. No se debería decir de un niño solamente que "crece", habría que decir que se "desarrolla por el juego".

La infancia tiene por consiguiente como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. El juego es así el centro de la infancia, y no se le puede analizar sin señalarle un papel de preejercicio.

1.1.2.4. Orientación Técnica:

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la

fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Las técnicas a aplicarse en los juegos estarán escogidas de acuerdo a la edad del niño, así también, los temas escogidos deberán ser utilizados para el cumplimiento del objetivo planteado; cabe aclarar que es posible con las actividades cambiar la esencia del trabajo, mejorar, modificar los objetivos, es necesario que el profesor escoja su esquema adecuado, para el desarrollo del mismo.

1.1.2.5. Orientación Pedagógica

“Pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el siglo XVIII y principios del siglo XIX señalaron que para un buen desarrollo del niño, este debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Frobel, fue quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia” (MARTINEZ I. www.brevehistoriadeljuego.htm. www.sipiensa.org.mx)

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación superior, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos profesionales y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

La importancia que reviste el planteamiento de tareas docentes problémicas está en que en el mismo proceso de solución implica la auto información y la organización de todas las relaciones colectivas sobre la única base de estas tareas, por lo que dejan de ser formales y se hacen directamente vitales, lo que compromete a cada participante integralmente, influyendo plenamente en el contenido objeto de estudio.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

Los métodos tienen diferentes clasificaciones. En función del carácter de la actividad cognoscitiva puede clasificarse en:

1-. Métodos que estimulan la actividad reproductiva.

2-. Métodos que promueven la actividad productiva (Enseñanza problémica): exposición problemática, búsqueda parcial heurística, investigativo, juegos: creativos, didácticos y profesionales.

En estos últimos años, se han presentado corrientes pedagógicas "renovadoras" en nuestra sociedad, así como el entusiasmo de los educadores por el juego debido principalmente a la posibilidad de su aprovechamiento para la enseñanza, interesados como se estaba en explorar recursos didácticos más eficientes y novedosos; para palpar

el verdadero impacto de ese interés basta con recorrer las estanterías de las librerías y ver el volumen de obras escritas con ese fin.

El interés por el estudio del juego en la escuela, parte del registro de los maestros, es una idea que crece gracias al entusiasmo y el esfuerzo solidario de muchos docentes, psicólogos, que han enriquecido notablemente la propuesta, de incluir al juego como un instrumento de enseñanza.

Desde su inicio el proyecto se pensó como una forma práctica y organizada de trabajar con los maestros -en su propio terreno- un plan sistemático de observación y registro de las distintas formas que adopta el juego infantil hoy y los modos particulares que tienen los jugadores de jugarlo según los casos, utilizando como territorio empírico la dinámica cotidiana de los patios escolares y como referente metodológico una estrategia de trabajo probada con buenos resultados en una investigación precedente. (PAVÍA y Et.al, Informe, 1988/1992).

Analizado el juego en el patio de las escuelas, se realizan planteamientos innovadores para que éste sea introducido en el aula, actualmente los pedagogos, para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos profesionales y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolución de problemas en la actividad práctica.

La clase en el aula, como forma básica de organización en la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden

lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

Es necesario indicar entonces que mediante el juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás. Y sobre todo sabemos que existe la posibilidad de jugar durante toda la vida.

En nuestro país la apertura que se ha dado a éste tema ha tenido gran acogida, el interés que presentan la mayoría de docentes de utilizar el juego como herramienta didáctica es significativo, han existido cursos, conferencias, mesas redondas que han expuesto este tema como objeto de estudio, recientemente el diario el Comercio publicó un artículo que tenía como tema “La enseñanza a través del juego es una clave para el aprendizaje” en el detalle de éste, se mencionaba la acogida que tuvo un curso que se había realizado en la ciudad de Quito, asistiendo 1.200 docentes de distintos establecimientos, como de distintos niveles educativos.

En la ciudad de Cuenca, según las investigaciones realizadas en las diversas universidades, se han encontrado temas desarrollados en la Facultad de Filosofía en base del juego, en tesis efectuadas por sus estudiantes, en donde el eje fundamental del desarrollo en la enseñanza, es el juego tanto en el nivel pre primario, primario,

secundario y universitario. Es importante señalar que el enfoque de cada una de estas tesis ésta orientado a la edad respectiva.

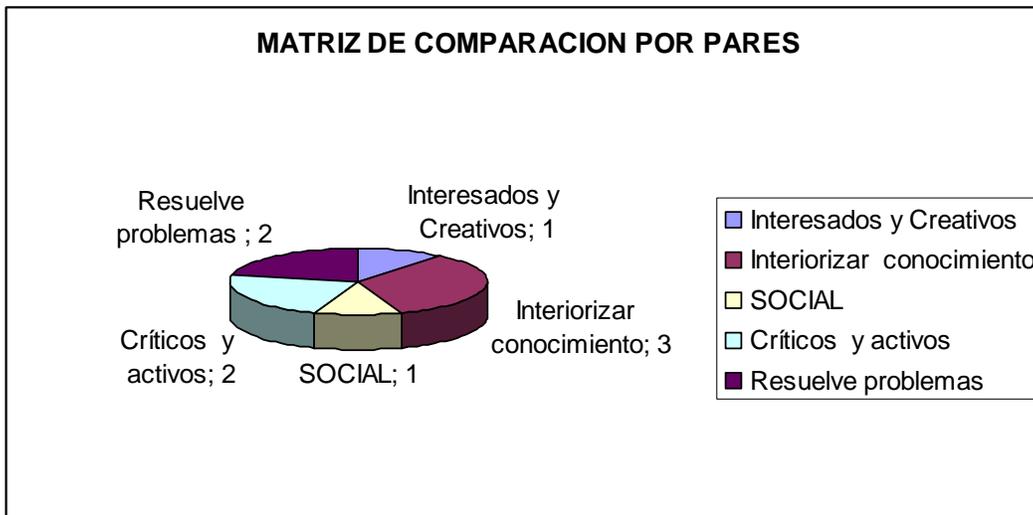
En la Escuela de Psicología, se ha investigado también sobre el tema del Juego como parte fundamental del desarrollo emocional, intelectual y afectivo; parámetros que han ayudado a profundizar aún más el fundamento del juego como instrumento de aprendizaje.

La Escuela Particular “La Asunción” advierte como una necesidad implementar el juego como un instrumento de aprendizaje para alcanzar una mejor interiorización del conocimiento, a través de la práctica lúdica que es lo que a los niños les fascina y lo que a los maestros les crea expectativas.

Se procedió a realizar una encuesta a los profesores de los distintos años de básica y diferentes paralelos en donde se les planteaba la siguiente pregunta: ¿Qué ganaríamos con la implementación del juego como un instrumento de aprendizaje, en todas las clases?

Dentro de las expectativas que se presentan y nos ayudan a verificar esta necesidad tenemos:

- Los niños presentarían mayor interés y creatividad.
- Los niños interiorizarían mejor el conocimiento.
- Existiría un mejor desarrollo social.
- Los niños se vuelven críticos y muy activos.
- Mejoraría su resolución de problemas.



Ante esta necesidad que presentaba la Escuela “La Asunción” se plantea el siguiente tema: “El juego como instrumento de aprendizaje”, que tiene como objetivo la utilización de éste dentro de las áreas de Matemática y Lenguaje del Segundo de Básica de la Escuela, se escogieron dos materias básicas y de gran importancia en el desarrollo del conocimiento del niño con el fin de conseguir una mejor interiorización del conocimiento a través de su aplicación en el Plan de Unidad Didáctica.

1.2. Fundamentos del Juego

Si buscamos en un diccionario la palabra juego, éste nos daría muchos significados, uno de estos es “Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practica con ánimo de diversión” (OCEANO UNO COLOR, Diccionario Enciclopédico, 1997, P. 910)

Entre algunas de las definiciones tenemos:

“Decroly afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.

J.L. Stone y J.C. Church, dicen que “juego” es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, evacuar en vientre, vestirse, desvestirse, etc. Que el niño preescolar convierte en juego todo lo que hace.

Alton Patridge lo define así: “recreación designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.”

Juy Jacquin caracteriza el juego contraponiéndolo al trabajo. El trabajo es utilitario; aunque juegue a que es ebanista o carpintero, el juego del niño no es utilitario. El trabajo del adulto es interesado; el juego del niño no se realiza con miras a un fin extrínseco, lleva su finalidad en sí mismo, aunque el niño no tenga conciencia de ello. El trabajo del adulto no siempre es grato e interesante; el juego del niño le proporciona siempre placer, incluso cuando para su realización sufra molestias e incomodidades.

Arnulf Russel considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: el juego es más juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza.

Chateau acepta tres principios: 1. jugar es gozar; 2. es llamada a lo nuevo, y 3. es amor al orden.

Buytendijk afirma que el juego es una forma de exteriorización de lo infantil.

Charlotte Bunler define el juego como un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida”. (MUÑIZ, Educación preescolar Métodos, técnicas y organización, Ediciones CEAC, Perú, 1991, P. 83)

1.2.1. El juego: su naturaleza.

“El juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño”. (MUÑIZ, 1991, P.83)

El juego aporta, alegría, deseos, imaginación; a menudo asume un papel de sustitución “El hombre solo es hombre total cuando juega”, frase escrita por el filósofo Schiller muestra el importante valor que tiene el juego para el hombre, pero si partimos de que el juego es una actividad universal en el tiempo y en el espacio notaremos que todos tenemos del juego alguna idea más o menos acabada, podríamos hasta ensayar alguna aproximación basada ya sea en nuestras vivencias infantiles, juveniles y adultas, o ya sea en alguna lectura que hayamos hecho sobre el tema. Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos hemos tenido alguna experiencia aunque sea mínima, es decir, el juego nace con el hombre y es él quien va creando su significado.

Cuando le preguntamos a la gente sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y aún negativas. Las características de los juegos que hemos jugado podrán ser diferentes, de

intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aún así podremos encontrar elementos en común, más allá de nuestra cultura.

El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde el esfuerzo es lo que vale, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser.

Así pues, desde el momento en que nacemos, los bebés comenzamos a explorar pues además de descubrir el mundo no sólo con los ojos, oídos, lo hacemos también con las partes de nuestro cuerpo, manos pies y boca, ya que al tomar contacto con los objetos los manipulamos, sacudimos, ampliamos nuestra imaginación y creatividad. “El Juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro” (UNICEF, Deporte, Recreación y Juego 2004).

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Partiendo del juego como parte inherente al ser humano, y continuando con diferentes posturas de análisis respecto de este tema, se puede descubrir las relaciones entre el juego, la educación y el aprendizaje.

En la infancia, el juego constituye una sólida base para toda una vida de aprendizaje. En la edad escolar el niño adquiere nuevas habilidades y perfecciona las que ya tiene, permitiéndolo a más de desarrollar sus habilidades físicas, desarrollar el pensamiento lógico del pequeño, "...de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, y es que, además, cuenta con una valiosa baza a su favor: la predisposición favorable de los niños a jugar". (OCEANO, Manual de Juegos, 2004, P. V)

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de los juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Cada vez crece la complejidad del tipo de juego, que no solo juega el niño y sigue jugando el joven y el adulto es por esto que su clasificación según Buytendijk, por su manera de jugar es la siguiente:

- **Jugar con algo:** juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento. En este caso el individuo explora su ambiente o su objeto con su imaginación siempre tratando de vencer problemas más difíciles.
- **Jugar como algo:** juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados. En éste tipo de juego niños y adultos, construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia representando roles que llaman la atención en su ambiente.

Estos dos tipos de juegos son actividades mediante los cuales el niño aprende los elementos del mundo, su entorno, establece relaciones para desarrollar su inteligencia.

- **Jugar sobre algo:** juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados. Es el juego en donde siempre se juega sobre una idea central.

1.2.2. Definición y características del Juego.

Entre las ideas que definen a los juegos están:

- En un juego nunca se sabe de antemano como sale.
- En un juego siempre hay algo de interacción (con un objeto o con personas)
- Un juego siempre es un poco, un mundo aparte de un mundo serio.
- Un juego siempre obedece a ciertas reglas.

Abstrayendo estas singularizaciones que definen un juego se puede establecer un sistema dialéctico, afirmando que se trata de un juego, si la actividad tiene las siguientes características:

- Apertura, incertidumbre y regulación preestablecido (tensión)
- Acción y reacción (Interacción)
- Creación y rutina (situaciones imprevistas)
- Movimiento y descanso (dinámica)
- Reto/riesgo y seguridad/habilidades conocidas (competencia)
- Libertad individual y marco con limitación objetiva (reglas)
- Cercanía y espacio libre (contacto físico)

1.3. Sistematización de los Juegos

Los juegos se agrupan en familias. Una familia es un grupo que tiene características similares; igualmente las familias de juegos tienen sus particularidades. El sentido de agrupar los juegos es de enseñarles en forma sistemática y lógica. Siempre dentro de una familia de juegos que identifica la idea principal pueden cambiar las reglas, el espacio, las personas, etc., pero nunca es un cambio total porque la idea del juego determina todos los otros factores.

La agrupación por familias ayuda a la enseñanza y por ende a aprender, estructurar y organizar juegos por los propios niños, según el tipo de juego. Hay muchas otras posibilidades de sistematizar y estudiar los juegos según diferentes teorías e intereses que pueden tener su sentido en otros contextos. En el contexto pedagógico-didáctico para un aprendizaje efectivo y creador sirve más la estructuración según las familias (idea principal) acompañado de otras opciones que determinan la enseñanza-aprendizaje (espacio, implementos, etc.)

1.3.1. Juegos pequeños y juegos grandes

Para un trabajo metodológico se ha considerado oportuno de subdividir en dos grandes grupos: juegos pequeños y juegos grandes.

a) Juegos Pequeños: Se los define como una actividad con reglas simples que moviliza las capacidades físicas e intelectuales del practicante sin grandes exigencias físicas e intelectuales así como también técnicas y tácticas.

La aplicación de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos pequeños indirectamente cumplan con una

educación social donde se aprende a respetar reglas, estimar al colaborador y adversario, auto controlarse, intervenir y colaborar.

b) Juegos grandes: Se los define como una actividad con mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades (técnicas y tácticas).

Los dos tipos de juegos: pequeños y grandes, deben ser utilizados tomando en cuenta las siguientes condiciones de selección.

- El grupo a quien va dirigido
- La instalación y material disponible.
- El número de estudiantes de la clase y posibilidades de organización.
- El número de horas previsto para la unidad o contenido.

1.4. Didáctica del Juego

Básicamente hay tres formas diferentes de enseñar juegos a los estudiantes:

a) Enfrentarlos con el juego en forma total. Esto significa que el niño aprende el juego sobre algo, impartiendo de una vez todas las reglas. Esta forma es posible solamente con los juegos pequeños porque tienen una estructura sencilla.

b) Dividir el juego. Esta forma consiste en dividir el juego de estructura más complicada, más alta en sus elementos técnicos, para luego ejercitar estos elementos en forma individual y por separado cada uno de ellos; solamente después de reunir estos elementos se puede alcanzar el juego completo.

Esta forma o método tiene dos grandes desventajas:

- El juego es más que la composición de sus elementos, por eso los alumnos solamente pueden realizar los juegos con grandes dificultades después de aprender los pasos.
- Es desmotivador para los niños ejercitar mucho tiempo los fundamentos y técnicas sin jugar, así sea en un nivel muy bajo.

c) Enseñar los juegos jugando. Lo ideal para llegar a un desarrollo de juego en forma que satisfaga los interés de los niños y se cumpla los objetivos del maestro es poder practicar una combinación entre jugar y ejercitar; para esto es importante primeramente saber cuál es la idea principal del juego que se quiere enseñar, después debemos escoger un juego muy sencillo que contenga la idea principal de éste, e ir alcanzando el nivel que se pretende.

1.4.1. Principios didácticos de la enseñanza del Juego.

Es necesario que el maestro posea una preparación adecuada para que aplique principios didácticos que faciliten su labor y satisfagan las necesidades de los escolares.

a) Transparencia.

En los procesos de enseñanza-aprendizaje o interaprendizaje, la acción tiene que ser visible y comprensible para el alumno. El siempre de antemano debe saber que pasa y tener conciencia del por qué hace una actividad.

b) Claridad.

Esta permite al maestro ofrecer una explicación y demostración de cómo queremos realizar el juego, que sea entendido por los educandos, acción que puede desarrollar a través de monitores, dibujos o esquemas que “grafiquen claramente” el juego.

c) Comprensión.

Prever actividades con la finalidad de probar si el alumno ha entendido el sentido y las reglas de juego a través de indicaciones, demostraciones que encaminen a receptar el mensaje del juego.

d) Secuencia.

Preparar y ejecutar juegos en grupos pequeños iguales en su estructura (familia de juegos de la misma idea), hasta llegar a realizar los juegos grandes, esto permitirá mantener el interés para la realización de estas actividades.

1.5. Organización y auto organización del juego.

Para enseñar la autoorganización de sus juegos, al estudiante conviene convencerlo que tiene que resolver las siguientes cuestiones:

- **Qué:** se vislumbra como la idea, dirección y orientación del juego
- **Con qué:** se refiere a los implementos o materiales que vamos a utilizar en el desarrollo del juego.

- **Quién:** involucra a los participantes en una acción lúdica, cuántos jugadores y cómo estarán distribuidos.
- **Cómo:** es el desarrollo, conocimiento de las reglas (regulaciones) interacción alumno-maestro-alumno y el criterio de éxito del juego, Incluye el cómo iniciar y terminar un juego (por tiempo, puntos, etc.).

1.6. La función y la calidad de los Juegos

“Como criterio didáctico de comprobación si se trata de un buen o mal juego, se puede utilizar los aspectos de definición, se trata de un buen juego cuando la actividad mantiene un balance entre:

- Incertidumbre y regulación (tensión)
- Participación activa y pasiva
- Acción y reacción (interacción)
- Creación y rutina (pensar)
- Movimiento y descanso (dinámica)
- Reto y seguridad (habilidad)
- Libertad individual y compromiso colectivo (reglas)
- Cercanía y espacio libre (contacto físico).”

El seguimiento didáctico para enseñar a jugar considera para el educador las siguientes tareas:

- Asegurar las condiciones del juego (dar espacio físico y tiempo)
- Ampliar las experiencias lúdicas, propias de los niños (siempre basarse en los juegos que ya conocen los niños).

- Enseñar juegos (método directo) que no conocen con todos los detalles reglas, movimientos, espacios, etc.
- Desarrollar juegos (método indirecto), dar la idea y dejar que los niños busquen reglas.
- Dirigir juegos (intervenir solo cuando no funciona).
- Reflexionar sobre los juegos (analizar después lo que fue bueno o malo, como mejorar, etc.”). (MINISTERIO DE EDUC.Y CULTURA, Didáctica y Metodología de la Unidades, P. 142 a 152)

-

1.7. División de los juegos.

Los juegos se dividen en juegos creativos, didácticos y profesionales.

1.7.1. Juegos creativos

Nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real. Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes. A continuación se exponen algunos de ellos:

Urgencia en el hospital: Un joven herido de gravedad en un accidente automovilístico, es llevado a la sala de un hospital. El médico de guardia diagnostica que es necesario efectuar una operación quirúrgica del cerebro. Por lo tanto se solicita la presencia de un doctor

especializado en cirugía cerebral. El médico cuando ve al paciente exclama: ¡No puedo operar a este muchacho! ¡Es mi hijo! Así es, sólo que el cirujano no es el padre del joven.

¿Cómo explicarían ustedes esta aparente contradicción?

RESPUESTA: Es que el cirujano es la madre del muchacho. Aunque existen muy buenas cirujanas, nuestra tradición es ver a los hombres como médicos y a las mujeres como enfermeras.

El desayuno: Dos padres y dos hijos se comieron en el desayuno tres naranjas, con la particularidad de que cada uno se comió una naranja entera. ¿Cómo se explicaría esto?

RESPUESTA: La respuesta creativa está relacionada con romper el patrón perceptual de pensar en cuatro personas sentadas a la mesa cuando en realidad son solamente tres: el abuelo, su hijo y su nieto. Tanto el abuelo como su hijo son padres, y tanto el hijo como el nieto son hijos.

Las polillas del libro: Las polillas roen los libros hoja por hoja y de este modo se abren paso a través de los tomos. Uno de estos insectos, royendo, se abrió camino desde la primera página del primer tomo de un libro hasta la última del segundo tomo, que estaba al lado del primero. Cada tomo tiene 800 páginas. ¿Cuántas páginas royó la polilla?

RESPUESTA: Las personas que tienen un fuerte pensamiento convergente responden que la polilla royó 1 600 páginas y dos tapas de encuadernación. Ahora, si pensamos de manera divergente y observamos estos dos libros: uno al derecho y otro al revés, y miramos cuantas páginas hay entre la primera del primer libro y la última del segundo, nos convenceremos de que entre ellas no hay nada más que las dos tapas. La polilla sólo estropeó, pues, las

tapas de los dos libros, sin tocar sus hojas.

1.7.2. Juegos didácticos

Puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación). El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo

que elevó el estudio individual.

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están: correspondencia con el avance científico-técnico, posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, influencia educativa, correspondencia con la edad del alumno, contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades...

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas).

1.7.3. Juegos Profesionales.

Permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

Son variantes de los juegos profesionales:

- Estudio de casos.

- La simulación.

Es necesario indicar que este estilo de juegos no se utilizarán en el desarrollo de ésta tesis, porque el enfoque de estos juegos oscila para niños de 12 años en adelante.

Conclusión:

Después de haber realizado la investigación del primer capítulo se puede decir que el juego es un instrumento de gran utilidad para la enseñanza, ya que permite al niño hacer por si solo aprendizajes significativos, que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute.

Es necesario tener en cuenta que el juego es un medio idóneo para trabajar, pues mientras jugamos estamos formando al niño, desarrollando sus capacidades y lo hacemos además de una forma motivadora, ya que:

- Mediante el juego el niño aprende, desarrolla la inteligencia.
- Mediante el juego el niño aprende, desarrolla su motricidad.
- Mediante el juego el niño aprende, desarrolla su yo personal y social.

Sin embargo, se debe orientar el juego hacia los intereses que persigue el tema planteado, y de esa manera se pueda cumplir con el objetivo de la clase, respetando siempre la edad de los niños con los que se va a desarrollar el trabajo.

CAPÍTULO II

2. INCLUSIÓN DEL JUEGO EN EL CURRÍCULO

Introducción:

En el currículo en torno a la contemplación del juego, se puede cifrar en que está presente pero sólo desde su aspecto motor y a continuación reducido al Área de Educación Física, que está presente en los objetivos generales de la misma; existiendo un bloque de contenido referido a los Juegos. A lo largo de la secuenciación en los distintos ciclos queda concebido como actividad física que culminará en la iniciación deportiva.

Si bien el juego se ha convertido en una incesante posibilidad en la enseñanza, de utilidad permanente en el desarrollo social, afectivo y cognitivo, se hace hincapié en su implementación dentro de la planificación escolar.

Se pretenderá conseguir la inclusión del juego vertiente motora oculta y a la vez realizar una mirada más en profundidad a los otros aspectos no motores del juego que por lo investigado aporta grandemente en el surgimiento de aspectos cognitivos afectivos y sociales que son útiles para el desarrollo.

Será necesario por lo tanto realizar un análisis del PCI (Programa Curricular Institucional) y del PUD (Plan de Unidad Didáctica) en las áreas de la Matemática y Lenguaje y Comunicación para poder tener la idea del planteamiento de los temas que se tratan y el estilo de trabajo del que sirven para su desarrollo, en los Segundos de Básica de la Escuela “La Asunción” y de esta manera puede elaborar así una planificación basada en el juego.

2.1. Los juegos en la enseñanza.

El juego es necesario para el proceso evolutivo del niño, por contribuir al desarrollo de sus estructuras intelectuales, incorpora saberes fundamentales a su mundo cognitivo, a través de él suceden la mayor parte de sus vivencias, el educador debe considerar al juego como la principal herramienta de trabajo, al planificarla contextualmente le permite enseñar a pupilos con facilidad y diversión conceptos, reglas, técnicas el juego puede ser individual o grupal con o sin materiales, puede organizarse de múltiples maneras y ser utilizado como un instrumentos de aprendizaje.

El juego en el marco de la Educación Escolar es un camino natural y universal de desarrollo personal e integración social. En definitiva, el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales, psicomotoras y en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. (MARCOS 1985 – 1987).

2.1.2. El juego y las matemáticas

En lo que se refiere a las Matemáticas es necesario tomar en cuenta que esta materia es un instrumento esencial del conocimiento científico pero, es una de las áreas que ha presentado mayor dificultad escolar en todos los niveles de enseñanza, preocupación que ha fundamentado también el planteamiento del tema presentado.

Los juegos y las matemáticas tienen mucho en común, ya que las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, los juegos enseñan a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales ambos potencian el pensamiento lógico, el razonamiento y nos vuelven críticos.

La matemática por su carácter abstracto y forma, su aprendizaje resulta difícil para una parte importante de los estudiantes y de todos es conocido que la matemática es una de las áreas que más incide en el fracaso escolar en todos los niveles de enseñanza; es el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares.

Los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático. El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se lo han pasado tan bien jugando y contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego y de la belleza?

Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, el juego, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática. He aquí un texto de Martín Gardner que con mucho acierto expresa esta misma idea: " siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos y profanos es acercarse a ellos en son de juego (...). El mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante, un pasatiempo, un truco mágico, una chanza, una paradoja, un modelo, un trabalenguas o cualquiera

de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades (FERRERO, El juego y la matemática, Editorial La Muralla, Madrid 1991, P. 13 y 14).

Las matemáticas siempre han tenido un sentido lúdico. Muchas de las profundas reflexiones alrededor de los problemas matemáticos han estado teñidas de una motivación y un reto apasionante que produce placer y sensación de búsqueda y logro. Para Arquímedes, Euclides, Leibniz o Einstein las matemáticas tuvieron los trazos de una apasionante aventura del espíritu. Las matemáticas, al igual que están en todo lo que conocemos, se encuentran claramente dibujadas en los juegos y acertijos.

Al igual que las matemáticas el juego es parte de la vida y tiene un papel determinante en el desarrollo intelectual de la infancia. El juego en los niños y niñas puede ser serio, acaparador y bastante agotador, algunos juegos son de imitación, otros tienen que ver con la fantasía, algunos pueden ser ritos muy determinados, puede ser un actividad de grupo o individual, pueden ser fuente de placer y de gran esfuerzo o disgusto.

2.1.3. El juego, y su relación con el Lenguaje y La Comunicación.

En lo que respecta a Lenguaje, en el momento en que nacemos empezamos a emitir algunos sonidos, que luego se irán convirtiendo en balbuceos, para tomar con el tiempo la emisión de sílabas repetitivas y finalmente pronunciar palabras, que unidas de forma correcta nos ayudarán a transformarlas en oraciones que nos permitirán comunicarnos con los demás, algo similar sucede con el juego, pues a través del juego aprendemos a relacionarnos con las personas, internalizamos normas de convivencia, ampliamos la percepción, el pensamiento lógico; si unimos el juego y el lenguaje se favorecerá el

desarrollo del conocimiento del estudiante a través de una propuesta dinámica y creativa.

El niño accede al lenguaje por imitación y por creatividad, siendo esta conquista un proceso activo que depende de la necesidad y del deseo de querer expresar, comunicar y encontrarse con los demás a través de la palabra.

“El juego como medio privilegiado por el niño para experimentar la realidad, se hace presente en este proceso creador, es por el juego que el niño estimula sus sentidos para observar y captar la realidad y para construir sus percepciones con gran sensibilidad. Sucede a menudo que las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados, aparecen en primer lugar en contextos de juego”. (BRUNER, Juegos, Pensamientos y Lenguaje en Acción. Editorial Alianza, 1984, P. 215).

El primer tipo de juego de los bebés es el de la manipulación sensorio motriz y la emisión de sonidos y balbuceos, en cuanto el bebé puede controlar sus movimientos los empieza usar y explorar en forma de juego, acompañados casi siempre de ruidos emitidos por su boca. Los juegos son importantes porque son el método de exploración de las cosas nuevas. Con el juego los bebés, manipulan, exploran, balbucean, gritan y actúan pero también le brindan apego y seguridad.

Hay otro tipo de juegos en los cuales los niños y niñas echan a volar su imaginación y fantasía. Para los niños, los objetos pueden convertirse en cualquier otra cosa: un palo puede ser un caballo y cuatro líneas una casita, así como sonidos cortados pueden ser parte del ritmo de una canción o sus balbuceos las palabras más preciadas, estos juegos han sido llamados simbólicos. Los juegos simbólicos son importantes para comprender los significados y son determinantes para la inteligencia y la relaciones de los niños

con otros.

Posteriormente los juegos con reglas le dan una nueva dimensión al desarrollo del intelecto y le imprimen un sentido social. En estos juegos los niños aceptan voluntariamente las reglas como límites convencionales sometiéndose a las consecuencias y recompensas de su acción. Las reglas en sí, le dan estructura al juego y aumentan el reto.

En conclusión, el juego es un modo de acción, de expresión y de vivencia de experiencias altamente desarrollado e insustituible para el desarrollo intelectual de los niños y niñas. Toma diversas formas a través de las etapas de la vida de las personas y de su entorno histórico, social y tecnológico.

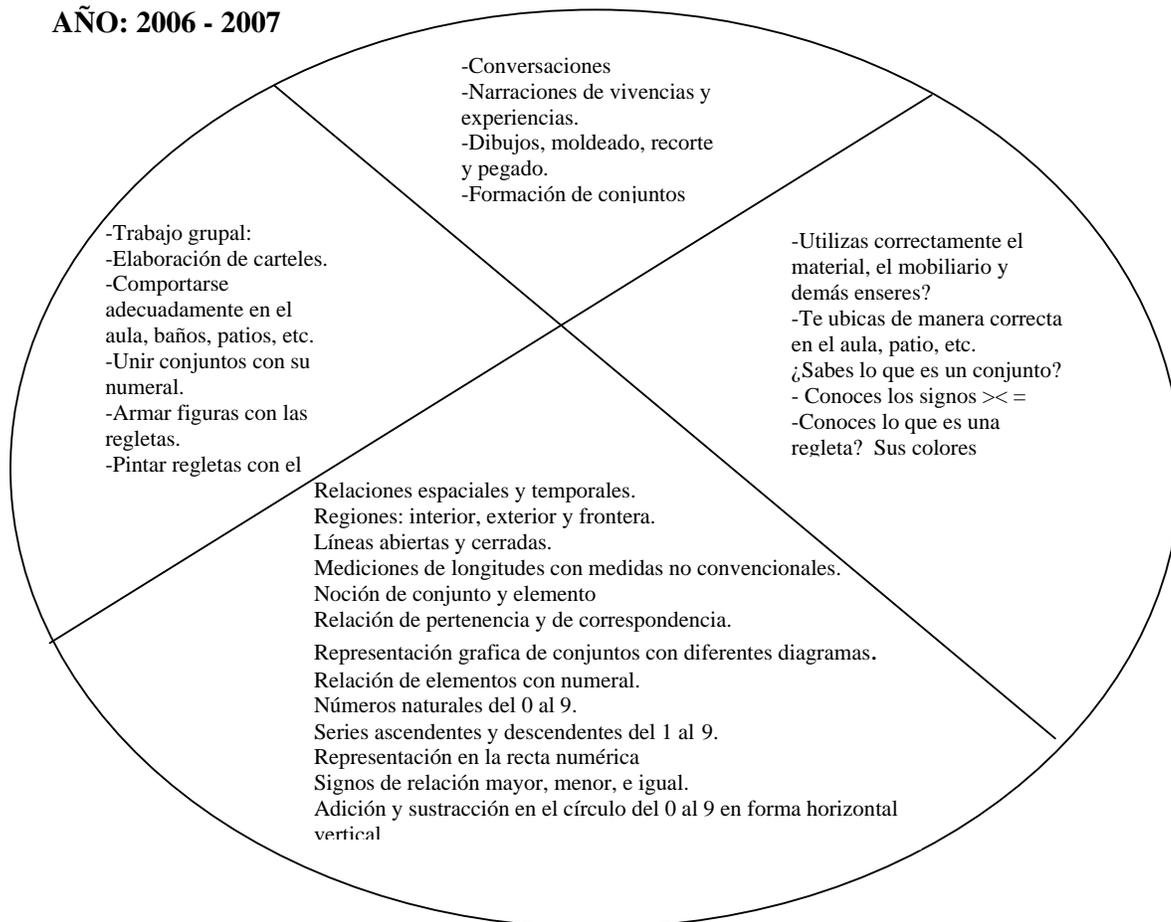
El juego está vinculado al juguete, un juguete puede ser tanto piedrecillas, como un palo, un trozo de tela, canicas, un televisor o un ordenador. El valor del juguete como instrumento de juego para el desarrollo intelectual está directamente relacionado con la participación activa que el niño tenga. Si el niño opera y crea sobre él, es más valioso que si el niño sólo recibe pasivamente.

2.2. Diagnóstico del Programa Curricular Institucional (PCI) de Segundo de Básica de Matemáticas, Lenguaje y Comunicación de la Escuela “La Asunción”. Año Lectivo 2 006 – 2 007

ÁREA DE MATEMÁTICAS

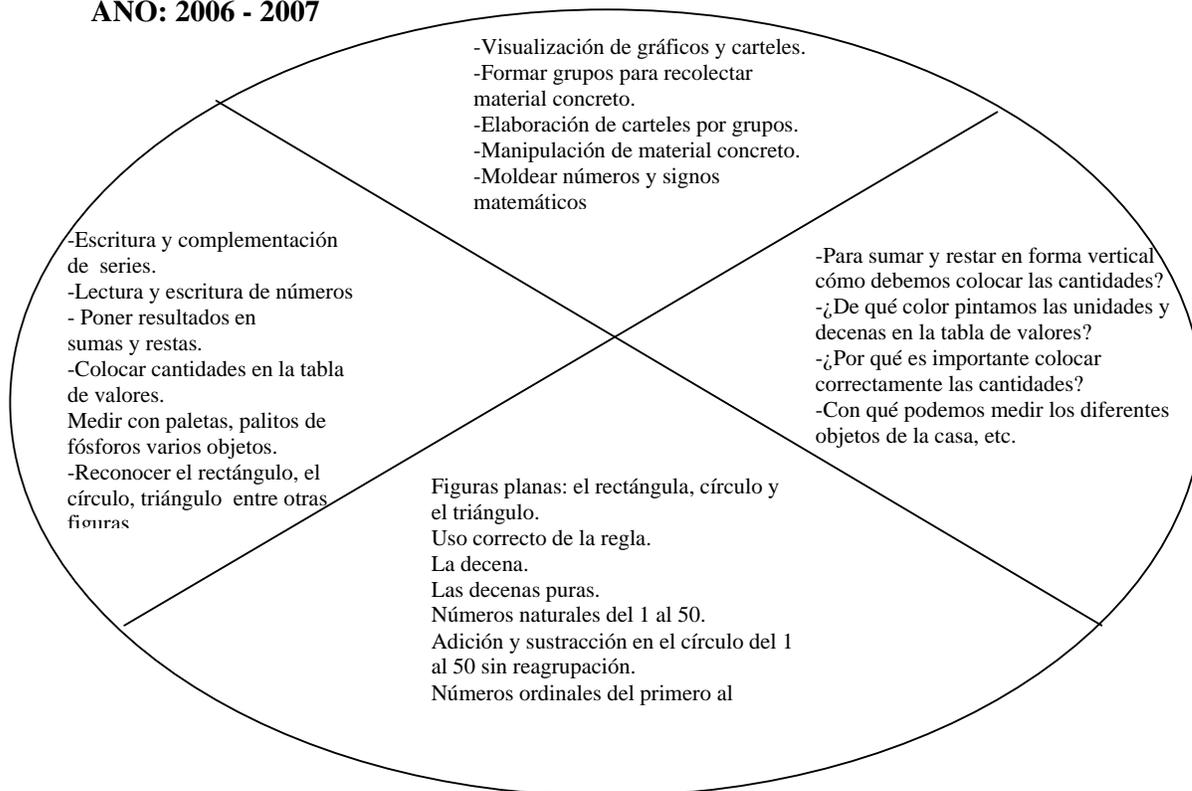
UNIDAD	TEMAS
1	<p>Relaciones espaciales y temporales. Regiones: interior, exterior y frontera. Líneas abiertas y cerradas. Mediciones de longitudes con medidas no convencionales. Noción de conjunto y elemento Relación de pertenencia y de correspondencia. Representación grafica de conjuntos con diferentes diagramas. Relación de elementos con numeral. Números naturales del 0 al 9. Series ascendentes y descendentes del 1 al 9. Representación en la recta numérica Signos de relación mayor, menor, e igual. Adición y sustracción en el círculo del 0 al 9 en forma horizontal y vertical.</p>
2	<p>Figuras planas: el círculo y el triángulo. Uso correcto de la regla. La decena. Las decenas puras. Números naturales del 1 al 50. Adición y sustracción en el círculo del 1 al 50 sin reagrupación. Números ordinales del primero al décimo</p>
3	<p>Números naturales del 50 al 90. Escritura correcta de números del 1 al 99. Composición y descomposición de cantidades. Adición y sustracción en el círculo del 1 al 99 sin reagrupación. Series ascendentes y decentes en el círculo del 1 al 99. Calculo mental Resolución de problemas sencillos Figuras planas el cuadrado y rectángulo. Unidad monetaria: el dólar, billetes y monedas. Medidas de Tiempo: días, semanas, meses.</p>

UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”
GRADO: SEGUNDO AÑO DE BASICA AREA: MATEMÁTICA
UNIDAD: N° 1
AÑO: 2006 - 2007



CAPACIDAD: Comprensión de Conceptos		
ESTREZAS: Identificar, construir y representar objetos y figuras en forma gráfica o simbólica por medio de actividades manuales y establecer sus propiedades.		
ACTIVIDAD	INDICADORES	EVALUACIÓN
Trabajo grupal	Elaboración de cartel	Colaboración Participación Disciplina Orden Limpieza
Conversar	Diálogo	Vocabulario, pronunciación, apertura
Recortar y pegar	Figuras	Destrezas motrices y conocimiento de nociones temporo espaciales
Moldear	Figuras , cantidades, conjuntos, elementos	Motricidad creativa y conocimiento de nociones de cantidad
Dibujar	Figuras	Destrezas motrices, conocimiento de colores, aseo, y nociones.

UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”
GRADO: SEGUNDO AÑO DE BASICA AREA: MATEMÁTICA
UNIDAD: N° 2
AÑO: 2006 - 2007



CAPACIDAD: Comprensión de Conceptos
DESTREZAS: Estimar valores de medidas
 Usar objetos, diagramas, gráficos o símbolos para representar conceptos y relaciones entre ellos.

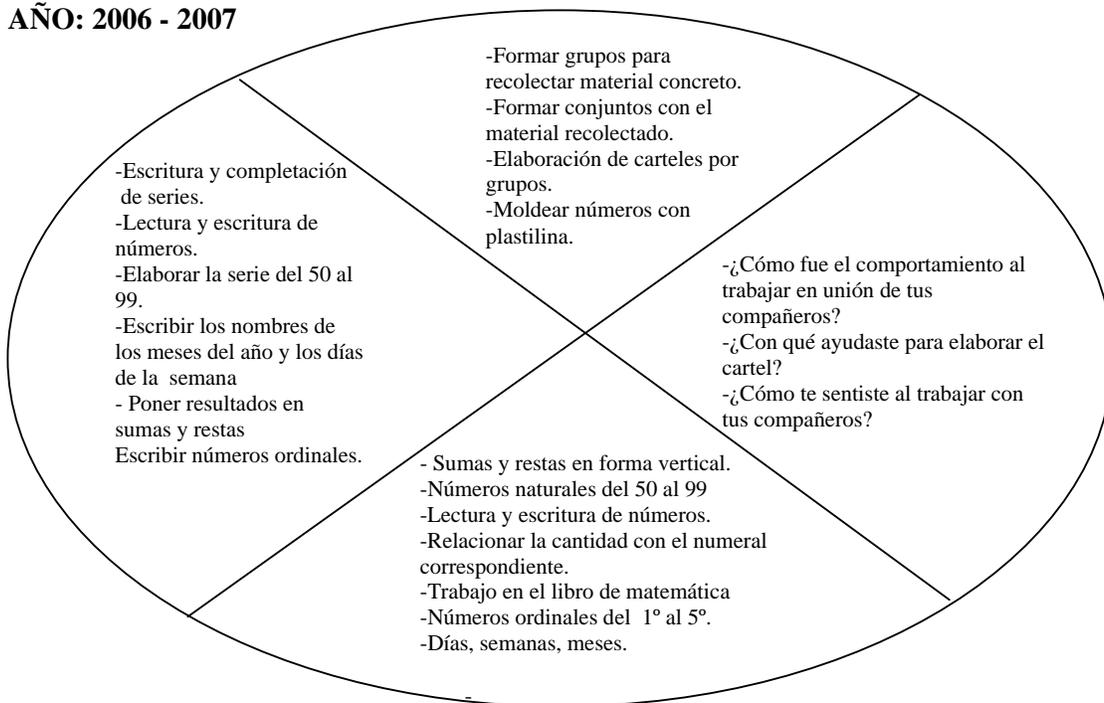
ACTIVIDAD	INDICADORES	EVALUACIÓN
Recolectar	Trabajo grupal	Colaboración Participación Disciplina Orden Limpieza
Escribir números	Cartel	Aseo Iniciativa Creatividad
Moldear	Números	Presentación
Utilizar el ábaco	Colocación correcta de U D	Colaboración, participación, Resultados.
Evaluar	Evaluación de contenidos	Prueba objetiva

UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

GRADO: SEGUNDO AÑO DE BASICA AREA: MATEMÁTICA

UNIDAD: N° 3

AÑO: 2006 - 2007



CAPACIDAD: Conocimientos de procesos
DESTREZAS: Estimar valores de medidas
 Usar objetos gráficos o símbolos para representar objetos y relaciones entre ellos.

ACTIVIDAD	INDICADORES	EVALUACIÓN
Recolectar	Trabajo grupal	Colaboración Participación Disciplina Orden Limpieza
Escribir números naturales y Ordinales.	Cartel	Aseo Iniciativa Creatividad
Moldear	Números	Presentación
Calcular mentalmente	Problemas	Razonamiento, agilidad, resultados
Evaluar	Evaluación de contenidos	Prueba objetiva

UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

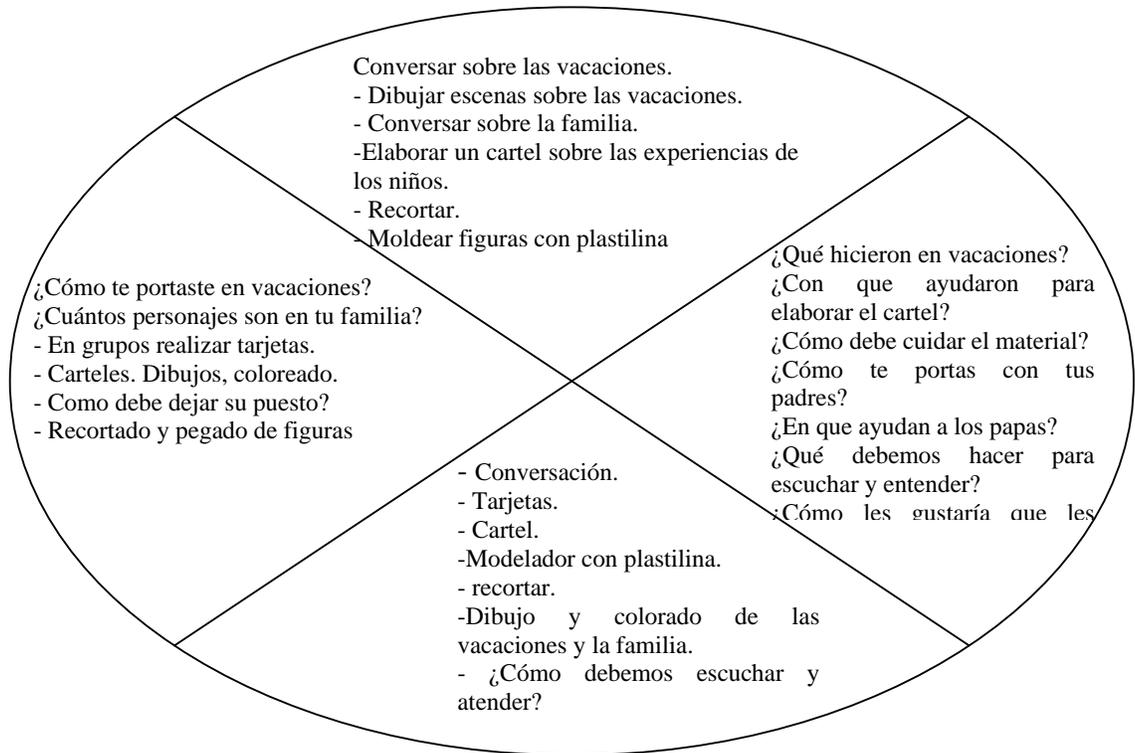
UNIDAD	TEMA
1	<p>Nociones espaciales y de lateralidad: arriba, abajo, izquierda, derecha, alto, bajo...</p> <p>Ejercicios de direccionalidad.</p> <p>Las vocales.</p> <p>Fonemas s, m, p.</p> <p>Lectura y escritura de palabras y oraciones con los fonemas aprendidos.</p>
2	<p>Enseñanza de fonemas l, n, t, r, d, c, q, b, ñ, v, j.</p> <p>Lectura, escritura, copia de carteles y dictado de palabras y oraciones con los fonemas en estudio.</p> <p>Formación de sílabas, palabras y oraciones.</p> <p>Empleo de la mayúscula en nombres propios y al inicio de una oración.</p> <p>Uso del punto al finalizar una oración.</p>
3	<p>Enseñanza del fonema g, f, h, ll, y, ch, z, x, k, w.</p> <p>Sílabas inversas y compuestas.</p> <p>Reconocimiento de sílabas en palabras.</p> <p>Lectura y escritura de frases, oraciones, cuentos, textos, noticias.</p> <p>Lectura comprensiva de textos cortos.</p>

UNIDAD EDUCATIVA “ASUNCIÓN”

GRADO: Segundo de Básica “A”

ÁREA: Lenguaje y comunicación

UNIDAD No. 1

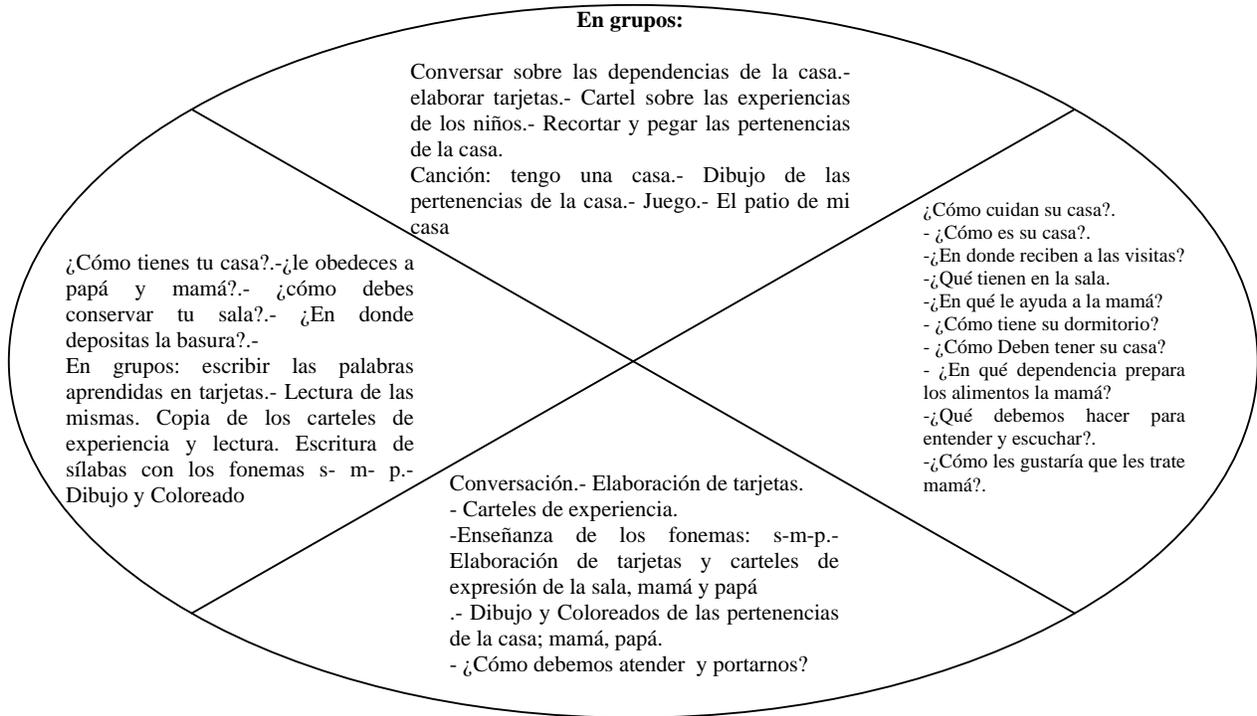


Capacidades: Dialogar, Comprender, Criticar, Redactar.		
Destrezas: Manifiesta comunicaciones en conversaciones.- Manifestar conversaciones comunicativas.- Inferir las ideas sugeridas por varios gráficos. - Relacionar el contenido con el conocimiento previo.- Controlar la presentación del escrito		
ACTIVIDAD	INDICADORES	EVALUACIÓN
Conversación	Trabajo Grupal	- Colaboración, participación, disciplina, orden, limpieza.
Dibujo y Coloreado	Cartel	- Iniciativa, creatividad, aseo
Recortar – Pegar	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo
Moldear	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo.

UNIDAD EDUCATIVA “ASUNCIÓN”

GRADO: Segundo de Básica “A”
UNIDAD No. 2

ÁREA: Lenguaje y comunicación

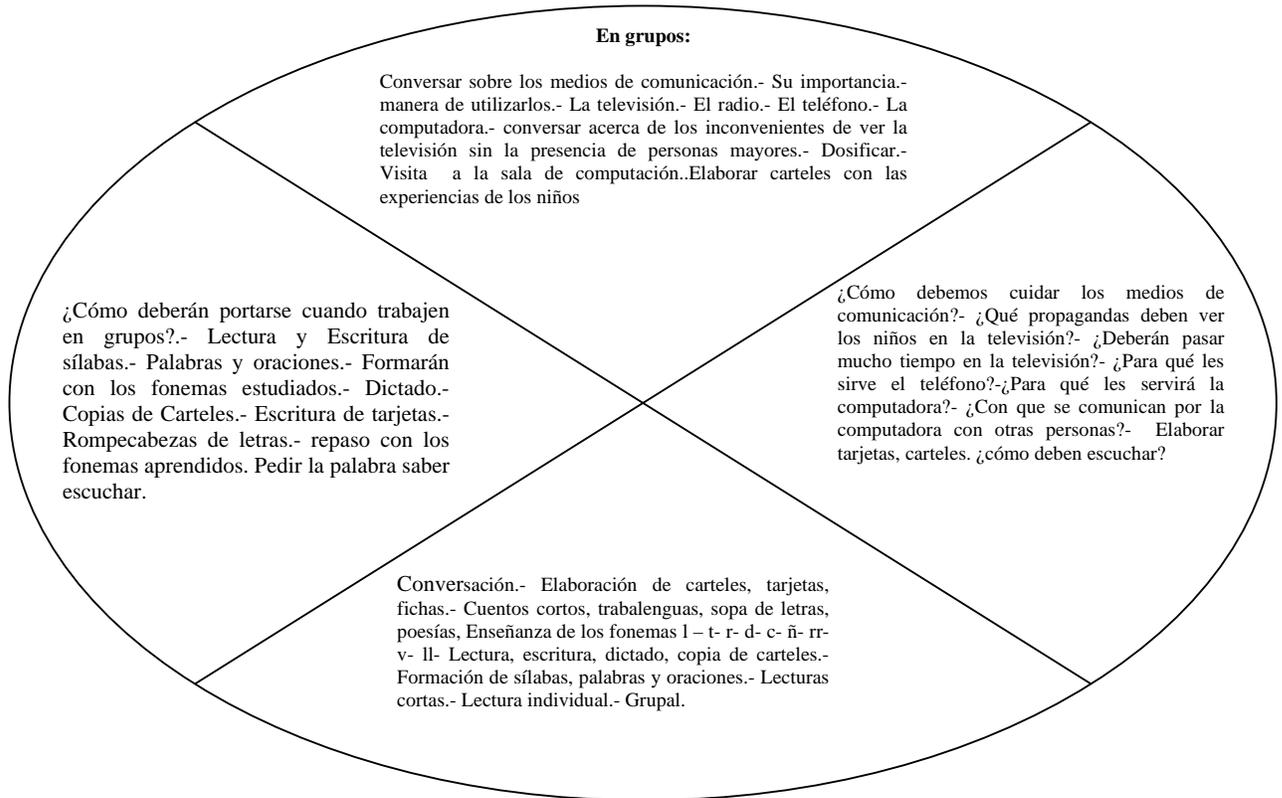


Capacidades: Dialogar, Comprender, Escuchar, Redactar.		
Destrezas: Manifiesta comunicaciones en conversaciones.- Inferir las ideas sugeridas por varios gráficos.- Relacionar el contenido con el conocimiento previo.- Controlar la presentación del escrito		
ACTIVIDAD	INDICADORES	EVALUACIÓN
Conversación	Trabajo Grupal	- Colaboración, participación, disciplina, orden, limpieza.
Dibujo y Coloreado	Cartel	- Iniciativa, creatividad, aseo
Recortar – Pegar	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo
Moldear	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo.

UNIDAD EDUCATIVA “ASUNCIÓN”

GRADO: Segundo de Básica “A”
UNIDAD No. 3

ÁREA: Lenguaje y comunicación

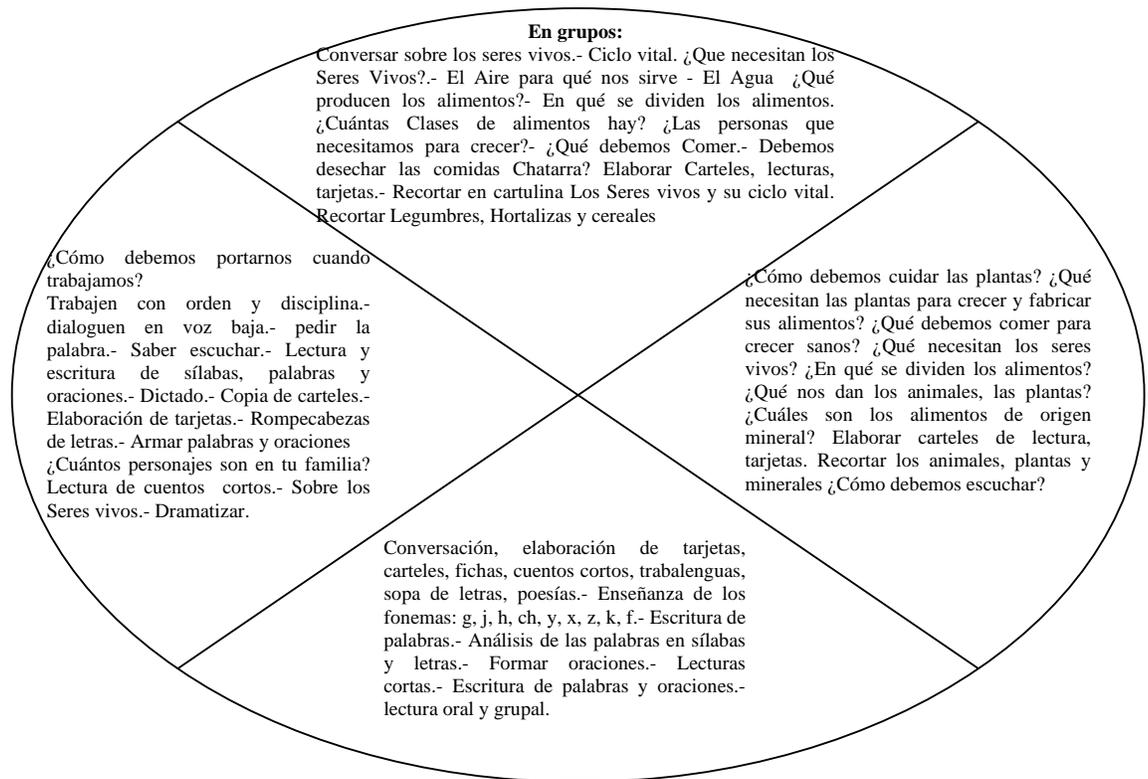


Capacidades: Dialogar, Comprender, Escuchar, Redactar.		
Destrezas: Manifiesta comunicaciones en conversaciones.- Inferir las ideas sugeridas por varios gráficos.- Relacionar el contenido con el conocimiento previo.- Controlar la presentación del escrito		
ACTIVIDAD	INDICADORES	EVALUACIÓN
Trabajo Grupal	Conversación	- Colaboración, participación, disciplina, orden, limpieza.
Dibujo y Coloreado	Cartel, tarjetas	- Iniciativa, creatividad, aseo
Observar	Diálogo	- Vocalización, escuchar, respetar
Recortar – Pegar	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo
Moldear	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo.

UNIDAD EDUCATIVA “ASUNCIÓN”

GRADO: Segundo de Básica “A”
UNIDAD No. 4

ÁREA: Lenguaje y comunicación



Capacidades: Dialogar.- Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz.- Respetar los turnos, ceder la palabra.- interpretar, inferir significados a partir de la oración

Destrezas:

ACTIVIDAD	INDICADORES	EVALUACIÓN
Trabajo grupal	Conversación	- Colaboración, participación, disciplina, orden, limpieza.
Dibujar y Colorear	Carteles, tarjetas	- Iniciativa, creatividad, aseo
Observar	Diálogo	- Vocalización, escuchar, respetar.
Recortar y pegar	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo
Moldear	Figuras	- Uso del material proporcionalidad, orden y aseo.

2.3. Diagnóstico de los Planes de Unidad Didáctica (PUD) de Segundo de Educación Básica de Matemáticas, Lenguaje y Comunicación de la Escuela “La Asunción” Año lectivo 2006 – 2007

Se realizó el diagnóstico de los PCI y Planes de Unidad Didáctica de Matemáticas, Comunicación y Lenguaje, advirtiéndose que en:

MATEMÁTICAS

Unidad No. 1

En ésta unidad se advierte ausencia al tema del Juego, pero se observa que podría existir una imprevista relación con los enunciados que realizan de dibujo, moldeado, recorte y pegado en la experiencia y en las actividades.

Unidad No. 2

Se advierte la ausencia del juego, pero se observa que se menciona el modelado de números y signos en la experiencia; en la reflexión se indica el pintado de unidades y decenas en la tabla de valores y en la aplicación realizar la medición con paletas, palitos y fósforos varios objetos, en lo que podría presentarse algún tipo de relación imprevista con el juego.

Unidad No. 3

En esta unidad se advierte que no existe la presencia del juego, sólo se le podría relacionar quizá en los que se refiere a la experiencia que hace referencia al moldeado de números con plastilina.

LENGUAJE:

Unidad No. 1.

En esta unidad se advierte una ausencia total del tema del juego, se podría a lo mejor involucrar alguna actividad del juego en actividades como modelado que se hace presente en la experiencia, o en el dibujo como se menciona en la aplicación.

Unidad No. 2

En esta unidad si se observa la presencia del juego de una forma directa en una sola actividad en el momento de la Experiencia que se desarrolla el Juego el Patio de mi casa y de una forma indirecta en el moldeado, pintado y pegado.

Unidad No. 3

En ésta unidad existe una ausencia total del tema del juego.

Unidad No. 4

En la parte de la Conceptualización de la planificación se observa la elaboración de cuentos cortos, trabalenguas, sopas de letras, lo que me permite observar que existe la presencia del juego en esta sección de la planificación.

Conclusión:

Se desarrolló éste capítulo con la finalidad de obtener una visión general de cómo el juego es utilizado en los Segundos de Básica en el área de Matemática y Lenguaje, pero se pudo observar que mediante lo planificado existe casi una ausencia total del juego en el desarrollo de las actividades planeadas, ya sea como fin recreativo o cognitivo.

Por tal motivo es conveniente incluirlo y utilizarlo para el desarrollo de las actividades planteadas como un instrumento de apoyo basado en el objetivo planteado en cada uno de los temas que se van a desarrollar.

Se pudo, además con el análisis de la planificación relacionarnos con los temas que se desarrollan en las dos áreas (Matemáticas y Lenguaje) respetar los temas planteados por las maestras y valernos del juego para su desarrollo.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

Introducción.

La propuesta que se plantea se basará en el Ciclo de Aprendizaje que es un enfoque metodológico que potencializa las características innatas del ser humano, ya que permite que el niño parta de sus experiencias; reflexione sobre ellas; interiorice los nuevos conocimientos, los conceptualice y lo más importante, los practique.

Este enfoque metodológico fue propuesto por Malcom Knowles como una alternativa para la educación de adultos con el fin de promover un aprendizaje significativo y debidamente consolidado. Esta planificación se recomienda desarrollarla en un sólo período de tiempo, aunque se lo puede realizar en varios períodos. El ciclo del aprendizaje es una alternativa didáctica que atiende a la singularidad de cada estudiante, pues, hay estudiantes que aprenden mejor a través de la reflexión sobre las experiencias concretas, otros en cambio, al generalizar y organizar la información, algunos al aplicar los contenidos a situaciones cotidianas, y otros al experimentar mediante un proceso de ensayo error, en consecuencia, al planificar diversas actividades se propicia que en alguna o varias de ellas cada alumno pueda realizarlas con la mayor eficacia.

3.1. Etapas del Ciclo del Aprendizaje

El ciclo de aprendizaje es el proceso didáctico que consta de cuatro momentos: experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación.

3.1.1. Experiencia.

El conocimiento se construye teniendo como base los pre-saberes, en la interacción con el medio, con las demás personas y en el proceso propio de las estructuras mentales. Es necesario conocer los dominios y capacidades alcanzadas por los estudiantes en las diversas áreas, fundamentos necesarios para los nuevos conocimientos, por lo que es indispensable realizar una valoración de los aspectos referidos anteriormente mediante el uso de diversas estrategias.

Los estudiantes se interesan por aprender aquello que consideran significativo, aquello que advierten de valor e importancia para su vida, siendo necesario que el maestro motive el nuevo aprendizaje despertando el interés de los niños, incentivando el gusto, el deseo por aprender, expresará la importancia que el tema tiene para él, promoverá la comprensión del significado del tema.

Las técnicas que se podrían utilizar en este momento son las siguientes: sociodramas, visualizaciones, dinámicas, presentación de: dibujos, fotos, diapositivas o videos, lectura de: narraciones, frases, poemas, entrevistas, visitas extra aula, hablar o escribir sobre vivencias personales.

3.1.2. Reflexión.

Se hace necesario que los aprendizajes guarden una estrecha relación con el contexto, pues en él se generan teorías espontáneas, ideas intuitivas, ideas infantiles, conceptos alternativos, pequeñas teorías con pensamiento simplista, por lo tanto, el

proceso de interaprendizaje se fundamente en estos para mediante adecuadas alternativas se procure el crear desequilibrios conceptuales.

Este momento se inicia la comprensión del significado del tema, se genera curiosidad y avidez por comprender el tema que va a estudiar; se reflexiona sobre la experiencia del estudiante y sobre todo con el tema de estudio.

Las técnicas a utilizarse pueden ser preguntas sobre el tema de manera individual o colectiva, plenarias en la que se socialicen las conclusiones.

3.1.3. Conceptualización.

Es ahora en donde el alumno interioriza y comprende conceptos para lo que es fundamental que se establezcan las relaciones de supraordinación (¿qué es?), infraordinación (¿en cuántas partes se divide?), isoordinación (¿qué características tiene?), y exclusión (¿qué no es?).

En este momento se da la sistematización de las ideas emitidas en la reflexión, actividad en la que los alumnos tendrán una participación activa. Es el momento en el que los alumnos aprenden información, conceptos, teorías, datos sobre el tema; la información debe estar debidamente estructurada, evitando presentarla como un conjunto de datos sueltos, inconexos, con la finalidad de que se entienda la relación que hay entre ellos; es necesario también relacionarla con otros conocimientos.

Se hará uso de estrategias atractivas y participativas, en casos necesarios se utilizará la charla magistral pero cuidando que ésta no sea mecánica. Se recurrirá a técnicas como: lectura, investigación bibliográfica, presentaciones audiovisuales, mini conferencias, para a continuación organizar la información mediante diversas técnicas de síntesis. Luego del trabajo, que es recomendable sea grupal, los estudiantes lo presentarán a sus compañeros, el papel del maestro será de ayuda en la sistematización de la información, para aclarar y recalcar los aspectos importantes.

3.1.4. Aplicación.

Es el momento en donde el alumno interactúa con los conceptos que aprendió, realiza actividades (ejercicios, prácticas) usando los conceptos, pone en práctica lo aprendido lo que redundará en la correcta comprensión del tema, para más tarde aplicarlos en situaciones concretas, de esta manera integra los conocimientos a la vida; la aplicación es el momento en el que el estudiante tiene la posibilidad de desarrollar, argumentar, sustentar y demostrar las capacidades desarrolladas en el proceso de interaprendizaje; el maestro preparará los materiales adecuados para que el estudiante tenga la oportunidad de evidenciar la funcionalidad de lo que aprendió, en ciertas ocasiones incluso se pueden realizar proyectos o trabajos de investigación.

El maestro puede determinar la actividad que debe realizar el estudiante y dejar a la creatividad del alumno la manera de ejecutarlo o presentar varias alternativas para que el estudiante elija una de ellas y realice la que más le agrade; es importante posibilitar oportunidades de elección, en otras ocasiones, será el estudiante, quien haciendo uso de su creatividad, invente ejercicios diferentes y luego los comparta

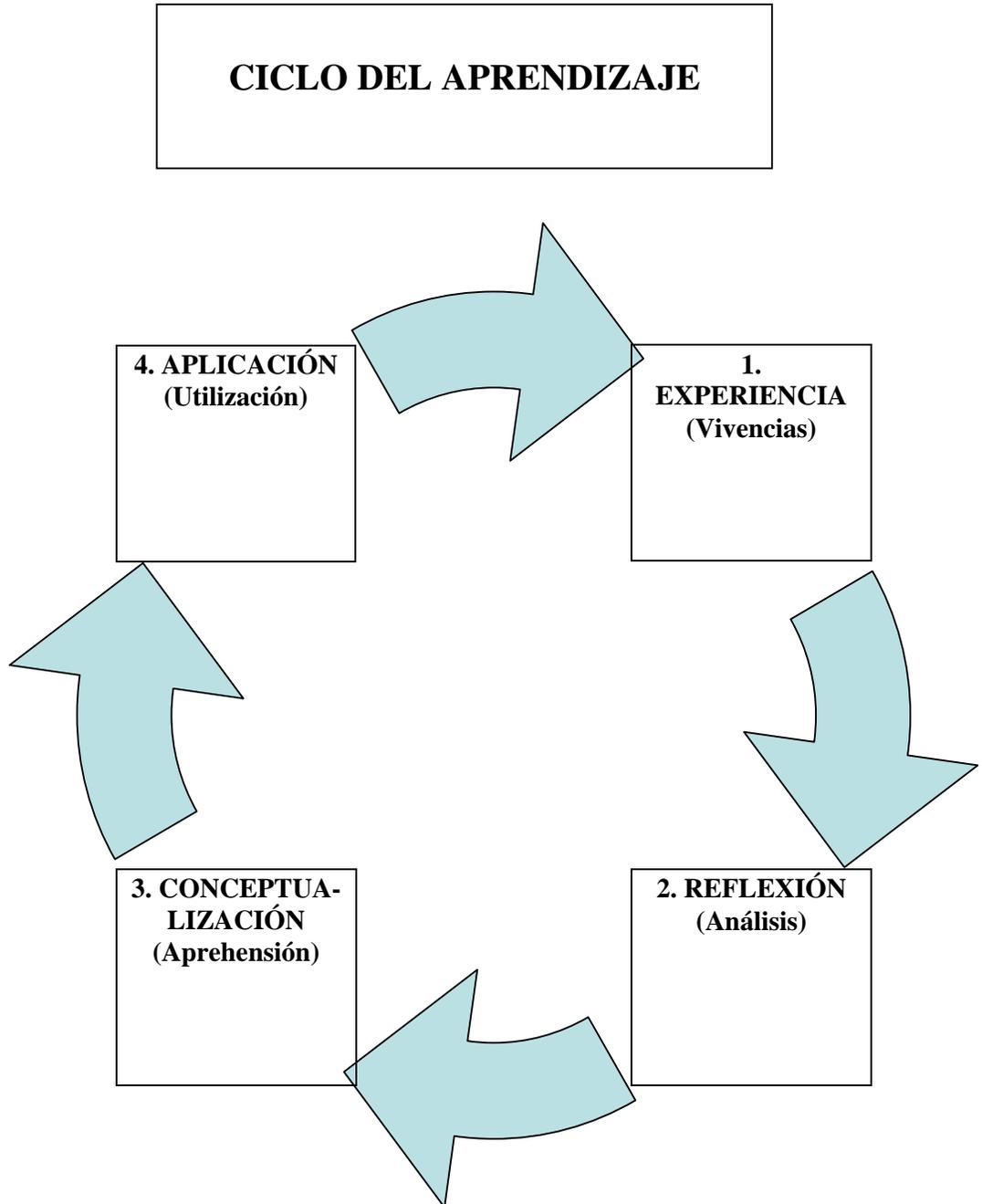
con sus compañeros, puesto que, esto conlleva mayor gusto y compromiso por realizarla, se precisa establecer normas de trabajo grupal, concientizar sobre la importancia de las mismas y recordarlas con frecuencia.

3.2. Definición de lineamientos.

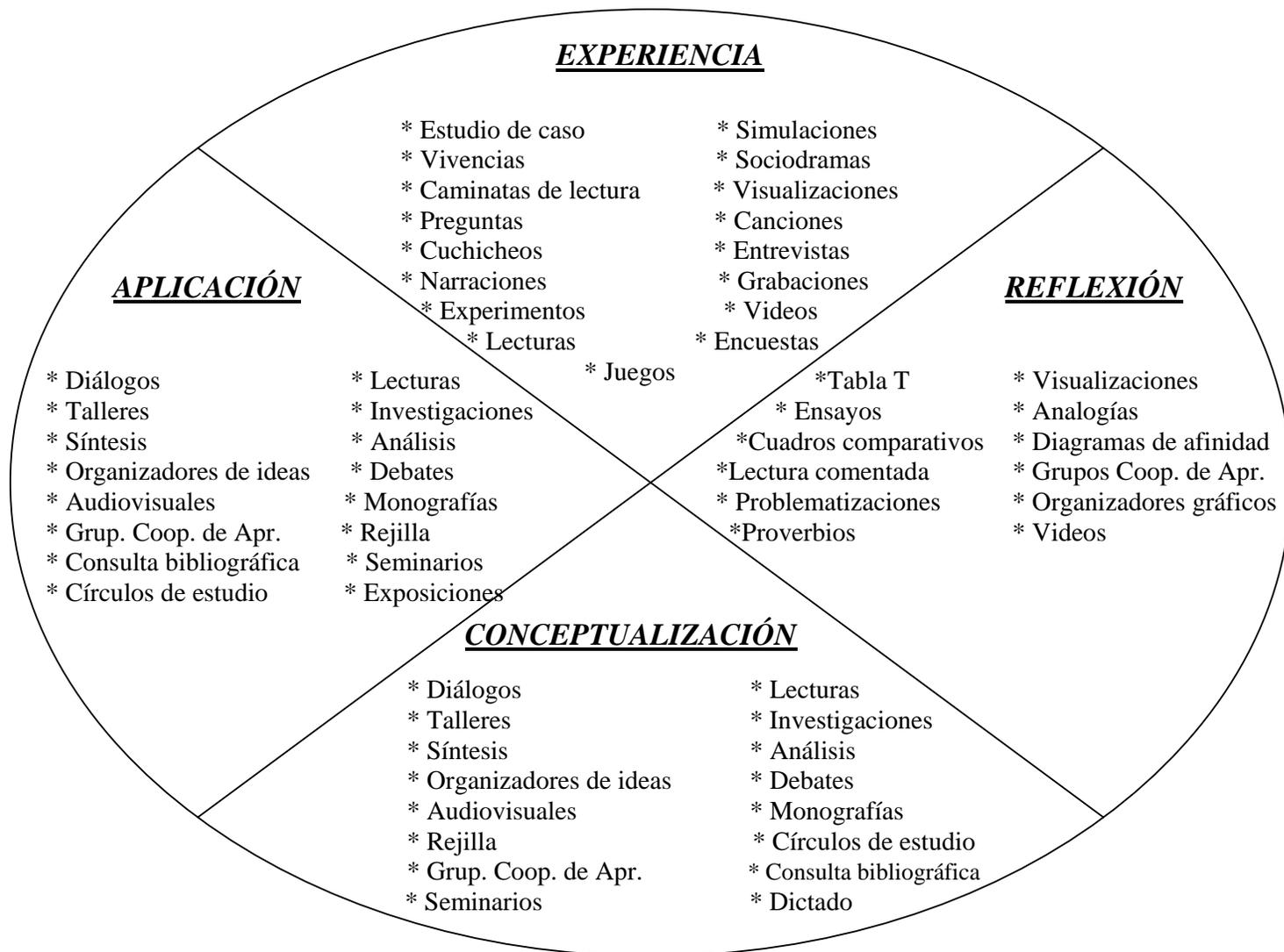
La metodología que se aplicará para el desarrollo de las unidades didácticas es el Ciclo Vivencial del Aprendizaje, teniendo en cuenta que es la mejor manera de propiciar técnicas participativas que ayuden de modo significativo al aprendizaje. Al realizar una planificación basada en esta metodología, la unidad se llama “sesión de aprendizaje” (Educación Potencializadora, 116); es recomendable que se desarrollen las cuatro etapas del ciclo en un sólo período de tiempo, cuando esto no es posible se pueden realizar las distintas actividades durante el tiempo que abarque la unidad.

A continuación se presenta el esquema del Ciclo Vivencial del Aprendizaje, con los conceptos y las técnicas de los momentos que lo conforman. :

3.2.1. Elementos.







3.3. Elaboración del modelo de planificación

LENGUAJE

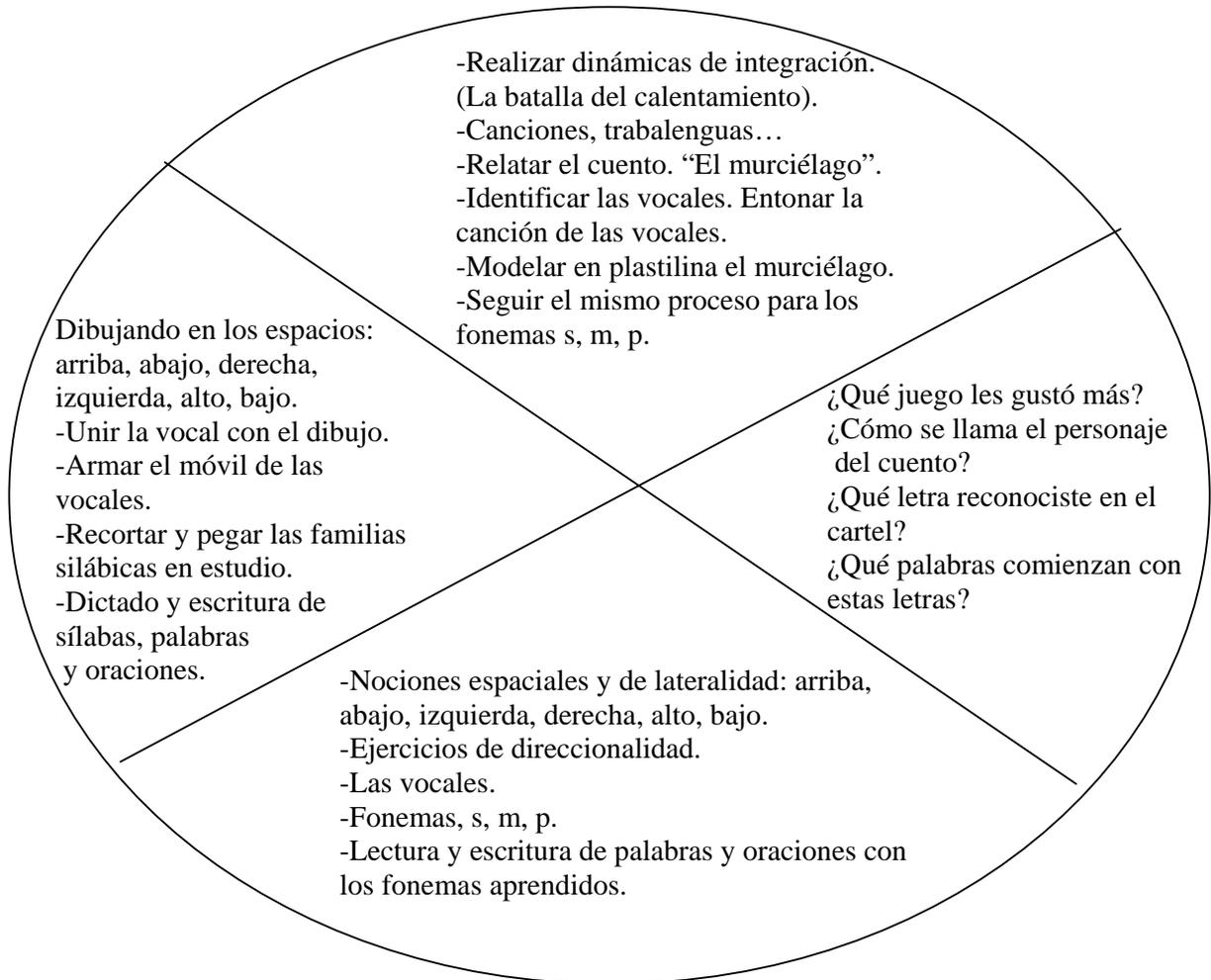
UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

GRADO: SEGUNDO AÑO DE BÁSICA

ÁREA: LENGUAJE Y
COMUNICACIÓN

UNIDAD: N°1 Aprendo a leer con mis amigas las letras.

AÑO: 2007 - 2008



ÁREA: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

UNIDAD N.- 1

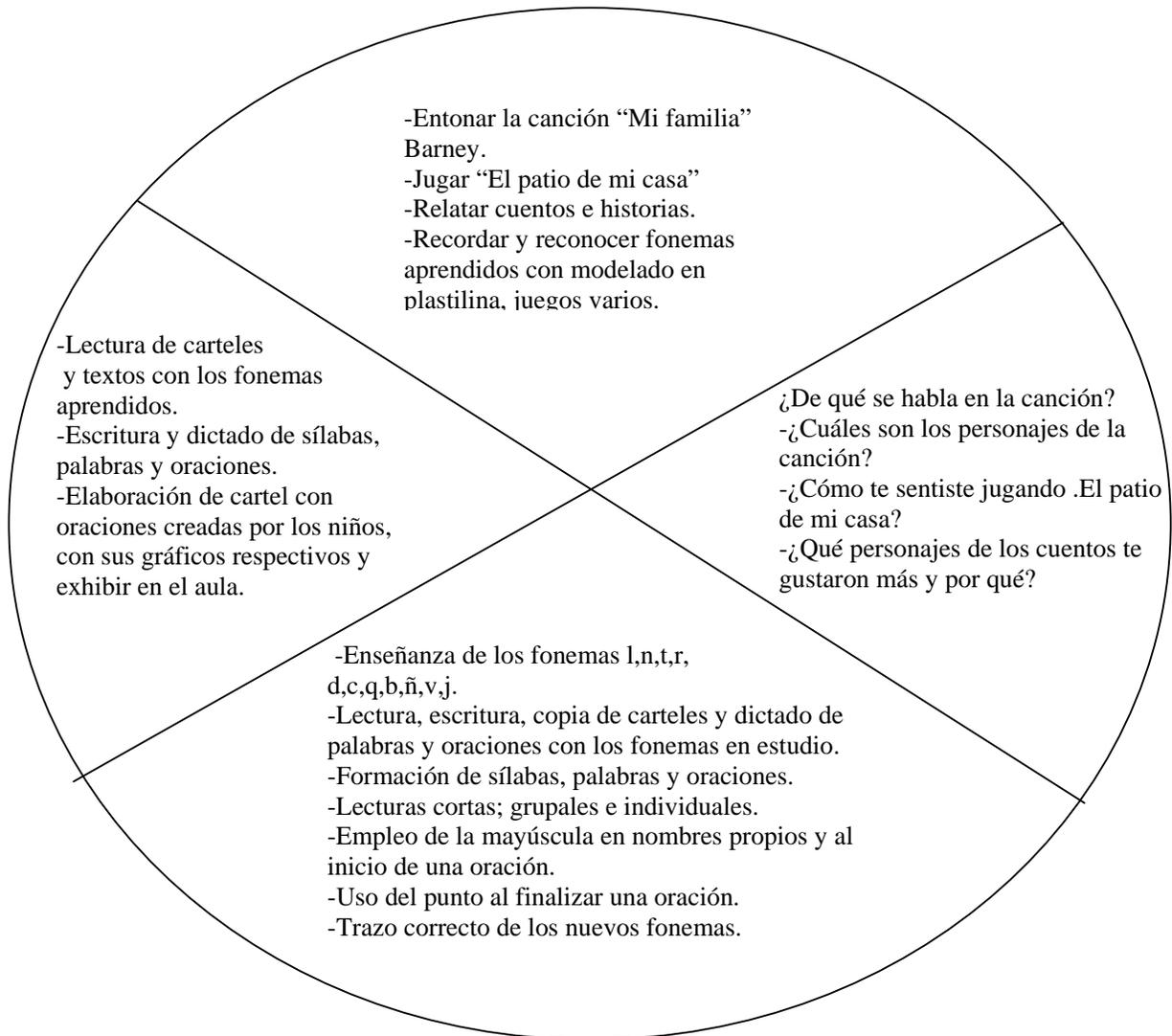
<p>CAPACIDAD: Dialogar, comprender, criticar, redactar, manifestar comunicaciones en conversaciones. Adecuar la entonación el ritmo, gesto y el tono de voz.</p> <p>DESTREZAS: Comunicativas; inferir las ideas sugeridas por varios juegos; relacionar el contenido con el conocimiento previo; controlar la presentación del escrito.</p>		
ACTIVIDAD	PRODUCTO	EVALUACIÓN
Dinámica de integración	Dinámica “La batalla del calentamiento”	Colaboración Participación Disciplina
Dibujando en los espacios	Lámina de dibujos	Ubicación espacial Creatividad Orden Aseo
Relatar cuentos	Comprensión del cuento	Secuencia lógica Vocabulario Reconocimiento de vocales y otros fonemas. Reconocimiento de personajes.
Resolver cuestionario	Informe escrito.	Pertinencia. Respuestas. Orden Aseo.
Armar un móvil	Móvil	Presentación. Aseo.

UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

GRADO: SEGUNDO AÑO DE BÁSICA ÁREA: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

UNIDAD: N°2 Mi familia y la casa donde vivo.

AÑO: 2007 – 2008



ÁREA: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

UNIDAD N.- 2

CAPACIDAD: Dialogar, comprender, escuchar, redactar.		
DESTREZAS: Manifiestar comunicaciones en conversaciones. Inferir ideas sugeridas por varios gráficos.- Relacionar e contenido con el conocimiento previo.- Controlar la presentación del escrito.		
ACTIVIDAD	PRODUCTO	EVALUACIÓN
Cantar	Canción	Vocalización Participación Disciplina
Relatar cuentos	Comprensión del cuento	Secuencia lógica Vocabulario Reconocimiento de vocales y otros fonemas. Reconocimiento de personajes.
Elaborar carteles	Carteles	Caligrafía. Orden Aseo.

UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

GRADO: SEGUNDO AÑO DE BÁSICA ÁREA: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

UNIDAD: N°3 Ya leo y escribo con alegría.

AÑO: 2007 – 2008



ÁREA: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

UNIDAD N.- 3

<p>CAPACIDAD: Dialogar, escuchar, redactar, comprender. Adecuar la entonación el ritmo, gesto y el tono de voz.</p>		
<p>DESTREZAS: Separar correctamente: letras, silabas, palabras y oraciones generar ideas paras escribir de manera legible .Controlar la presentación del escrito.</p>		
ACTIVIDAD	PRODUCTO	EVALUACIÓN
Memorizar	Recitar	Entonación Expresión oral y mímica Participación
Rimas y trabalenguas	Repetir rimas y trabalenguas.	Secuencia lógica Vocabulario Pronunciación Memorización
Leer	Dibujo de lo comprendido	Orden. Aseo. Correspondencia.

MATEMÁTICAS

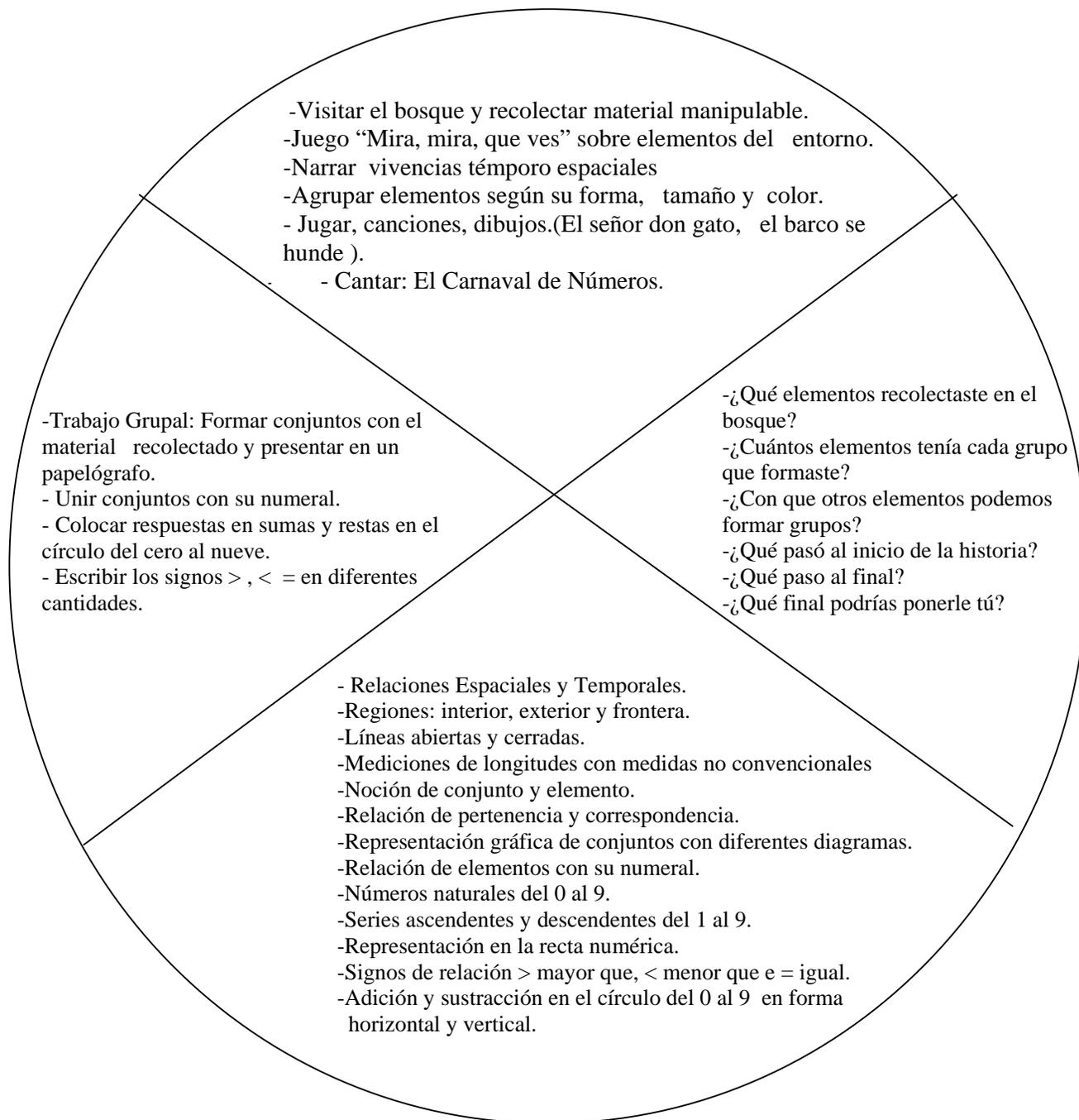
UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

GRADO: SEGUNDO AÑO DE BÁSICA

ÁREA: MATEMÁTICA

UNIDAD: N°1 **Jugando aprendo.**

AÑO: 2007 – 2008



ÁREA: MATEMÁTICA

UNIDAD N.- 1

CAPACIDAD: Comprensión de Conceptos		
DESTREZAS: Identificar, construir y representar objetos y figuras en forma gráfica o simbólica por medio de actividades manuales, y, establecer sus propiedades.		
ACTIVIDAD	PRODUCTO	EVALUACIÓN
Visitar el bosque	Material recolectado.	Colaboración Participación Disciplina
Conversar	Puesta en común	Orden Vocabulario Pronunciación
Jugar	Ubicación en el espacio	Destrezas motrices y nociones témpero espaciales
Cantar	Canción	Participación. Vocalización. Memorización.
Resolver cuestionario	Informe escrito	Pertinencia. Respuestas. Orden Aseo.

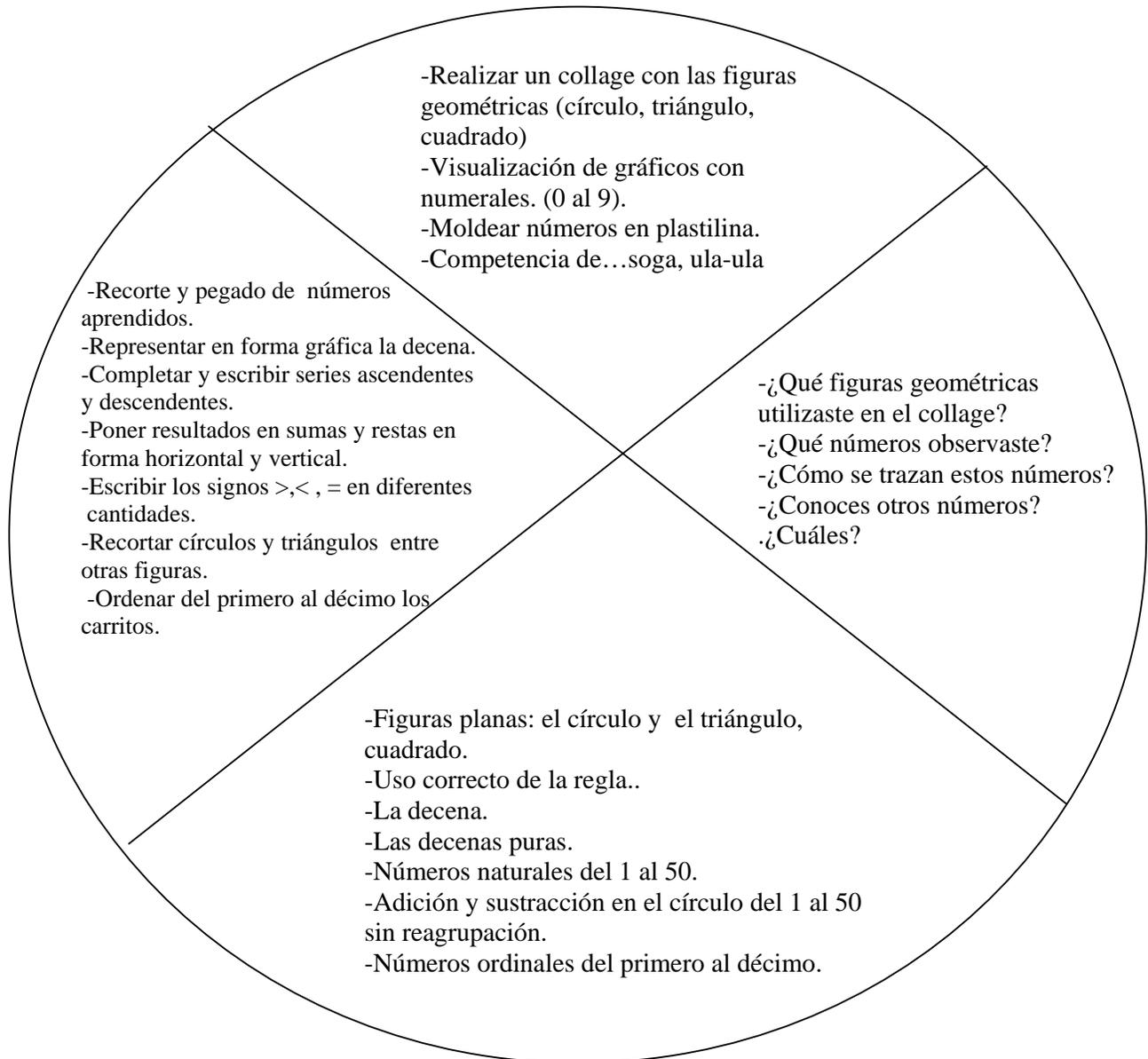
UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

GRADO: SEGUNDO AÑO DE BÁSICA

ÁREA: MATEMÁTICA

UNIDAD: N°2 Aprendo a sumar y a restar.

AÑO: 2007 - 2008



ÁREA: MATEMÁTICA

UNIDAD N.- 2

<p>CAPACIDAD: Comprensión de Conceptos</p> <p>DESTREZAS: Identificar, construir y representar objetos y figuras en forma gráfica o simbólica por medio de actividades manuales, y establecer sus propiedades.</p>		
ACTIVIDAD	PRODUCTO	EVALUACIÓN
Realizar un collage	Collage.	Aseo Disciplina Creatividad
Modelar	Números modelados	Orden Presentación Creatividad
Competir	Establecer orden de llegada	Destrezas motrices Participación. Honestidad. Disciplina.
Representar en forma gráfica la decena.	Presentar la decena	Pertinencia. Orden. Aseo.

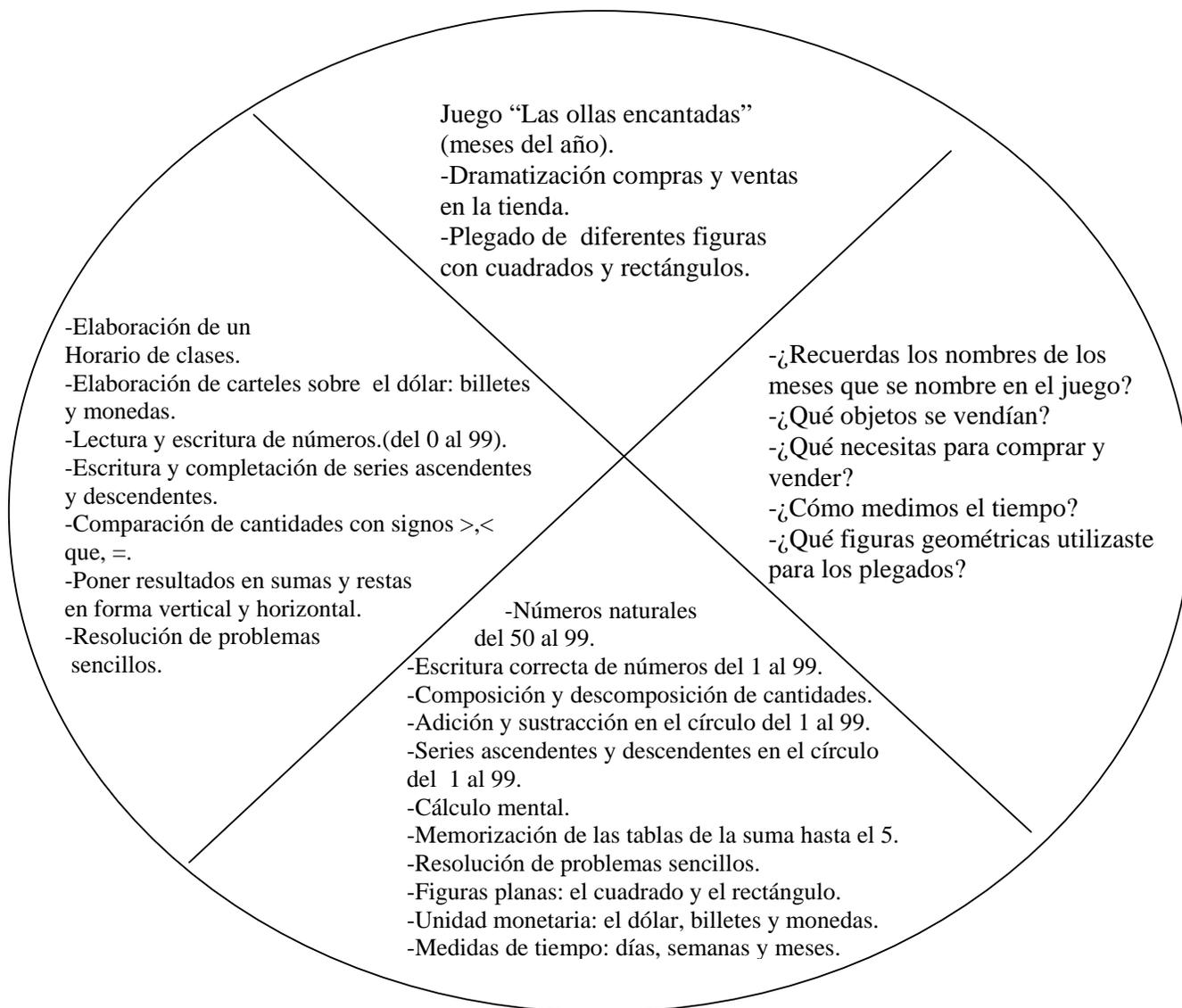
UNIDAD EDUCATIVA “LA ASUNCIÓN”

GRADO: SEGUNDO AÑO DE BÁSICA

ÁREA: MATEMÁTICA

UNIDAD: N°3 **Trabajo con los números hasta el 99.**

AÑO: 2007 – 2008



ÁREA: MATEMÁTICA

UNIDAD N.- 3

CAPACIDAD: Comprensión de Conceptos		
DESTREZAS: Resolución de problema. Traducir problemas expresados en lenguaje común o representaciones matemáticas		
ACTIVIDAD	PRODUCTO	EVALUACIÓN
Jugar	Los meses del año.	Colaboración Participación Disciplina
Dramatizar	Representación de problemas de la vida diaria	Orden Vocabulario Razonamiento
Jugar	Ubicación en el espacio	Destrezas motrices y nociones témporo espaciales
Plegar	Figuras geométricas	Participación. Destrezas motrices.
Resolver cuestionario	Informe escrito	Pertinencia. Respuestas. Orden Aseo.

3.4. Banco de juegos por áreas:

El escogitamiento de los juegos se ha realizado según la necesidad que han presentado los temas incluidos en la planificación, se presentarán de acuerdo a los bloques de contenido para una mayor facilidad en su utilización y de ésta manera agilizar el trabajo de los profesores, petición que ha sido solicitado por las compañeras en el momento de la socialización.

CAPÍTULO IV

4. SOCIALIZACIÓN

Introducción:

El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponemos los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, y es que, además, cuenta con una valiosa baza a su favor: la predisposición favorable de los niños a jugar.

Los educadores necesitamos disponer de un buen repertorio de recursos didácticos y lúdicos que les ayude a resolver las necesidades planteadas por las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Además, para los educadores creativos, una idea apenas esbozada es un estímulo capaz de desencadenar un proyecto didáctico eficaz al servicio de sus objetivos.

4.1. Diseño de un plan

La etapa de socialización con las maestras de Segundo Año de Educación Básica se desarrollo de la siguiente manera:

1. Solicitar el permiso con la Sra. Directora de la Escuela para el desarrollo de la socialización del Tema con las Profesoras del Segundo de Básica
2. Entrega de invitaciones
3. Confirmación de la asistencia a la socialización.
4. Presentación del plan de trabajo
5. Exposición de la justificación y objetivos.
6. Explicación del manejo del banco de juegos.
7. Espacio de apertura de comentarios, sugerencias.
8. Clase demostrativa con los niños de segundo.

4.2. Evaluación del plan

Una vez aplicada la socialización del plan de trabajo que partió con la consideración de la presentación del PCI, y PUD en las áreas de Matemáticas y Lenguaje, la misma que respeto los temas planteados por ellas, pero con la variante del uso del juego como instrumento de aprendizaje, creó en ellas algunas inquietudes que se fueron transformando en expectativas de trabajo, a lo largo de la socialización se les iba indicando como podemos hacer de la enseñanza un juego apetecible para cada uno de los niños, pues es el alumno el centro del proceso educativo, y será también el actor principal del proceso evaluativo y como tal.

Se trataron aspectos relativos a la definición de objetivos educativos de los juegos, como aquellos que tienen que ver con el desarrollo de los mismos. Se presentaron recursos para afrontar las distintas circunstancias imprevistas que pueden plantearse durante el desarrollo de los juegos. Se habló sobre el apoyo de los juegos que tenemos para la creación de otros que cumplan un objetivo similar y se adapten a las condiciones particulares de cada caso.

Para la aplicación de la Unidad Didáctica modelo, se consideró necesaria la aplicación de un tema de los planteados por esta nueva propuesta dinamizando la materia, lográndose de ella una experiencia en la que los niños disfrutaron, colaboraron y participaron del aprendizaje.

Se les realizó algunas preguntas a los niños, como por ejemplo si les había gustado la clase que se había realizado, a lo que contestaron muy contentos que sí y que si podíamos seguir jugando. También se les pidió que contesten si la canción de la Batalla del Calentamiento les hará recordar mejor cual es su mano derecha y cual su izquierda a lo que respondieron que claro que sí, pero que la recordarían más si seguíamos jugando, en cuanto a la disciplina se les indicó que teníamos un grado debajo del grado que ellos ocupaban y que no podíamos realizar mucho ruido para no molestar al grado de abajo ni a los grados vecinos por lo que necesitábamos su colaboración, se hizo el pacto y se procedió con el trabajo, siendo este satisfactorio. Se indicó a las maestras que los juegos se pueden realizar en la clase siempre y cuando expliquen a los niños como es su desarrollo y el respeto que deben guardar a los grados vecinos y al no existir colaboración por parte de ellos el juego se suspendería.

En lo que se refiere a los comentarios realizados por las maestras, fueron positivos en lo que respecta a la propuesta del PCI y de las PUD, acotando que a pesar de no presentar una planificación así, ellas si utilizaban el juego como instrumento de enseñanza.

Preguntaron que si los juegos daban la oportunidad de trabajar en espacio abierto, a lo que se les respondió que sí, que muchas de las canciones, rondas, se podían efectuar en el patio para lograr una mejor libertad de los niños.

Bertha Patiño indica que el banco de juegos les serviría mucho y que en vez de estar organizados por clases de juegos, mejor sería que se encuentren ordenados por las necesidades de los temas, respondiéndoles que si así era más fácil para ellas con mucho gusto se podría hacer el cambio.

Dalia Navarrete indicó que el tiempo a veces se les vuelve muy corto y se hace difícil incrementar el juego, pero se le indico que juegos planteados en el Banco de Juegos son de poca duración y si fuera necesario prolongarnos por un tiempo mayor valdría la pena siempre y cuando se consiga el objetivo planteado de la clase.

Mencionaron además que la motivación de los niños y el aprendizaje fueron notorios.

Conclusión:

Después del trabajo de socialización realizado con las compañeras y los niños del Segundo de Básica se puede decir, que me encuentro satisfecha del trabajo realizado que ha sido una buena experiencia personal y a podido llenar las expectativas planteadas.

Se observo además que las maestras estuvieron motivadas después de la socialización, que les interesó la presentación de la planificación y pudieron aportar que a los niños se les noto el entusiasmo por el desarrollo de la clase.

Imagen No. 1



Imagen No. 2



Imagen No. 3



Imagen No. 4



CONCLUSIONES GENERALES

Finalizado el trabajo del Juego como instrumento de aprendizaje en las áreas de Matemáticas y Lenguaje del Segundo de Básica de la Escuela “La Asunción”, en donde se trabajo con encuestas propuestas a los maestros de la Escuela, recopilación bibliográfica, aplicación a grupos focales, se pueden anotar las siguientes conclusiones:

- Es importante resaltar que las teorías relacionadas con la disciplina proporcionaron los lineamientos de la propuesta precisa de un modelo didáctico que respete la singularidad del alumno, por tal razón el sustento teórico más idóneo es el Ciclo Vivencial del Aprendizaje.
- Se ha realizado un gran número de propuestas, ideas y sugerencias de juegos que se adecuen a características específicas de edad, madurez y un índice didáctico de gran utilidad práctica para seleccionar los juegos por diferentes parámetros.
- De cada juego se ofrece información básica para su mejor aprovechamiento por parte del profesor. También se ofrecen indicaciones para el desarrollo de aspectos determinados de interacción, recursos que se ejercitan, y los valores que se transmiten y se estimulan.

- Con el propósito de complementar el diagnóstico y dar cumplimiento al objetivo específico de la propuesta, fue necesario conocer la presencia del juego en temas y actividades, realizadas en la Planificación Curricular de la escuela, en las áreas de Matemáticas y Lenguaje para tal efecto, se realizó la revisión documental de los PCI, PUD, vigentes; lo que nos permitió tener un punto de partida para nuestro planteamiento.
- El aprendizaje que se desarrolla con el juego, es un aprendizaje activo, pues el niño es el propio constructor.

Recomendaciones

- El trabajo realizado está destinado principalmente a los educadores, de los Segundos de Básica, pero también será de gran utilidad para todos aquellos que están involucrados en el proceso educativo: maestros, profesores, educadores de tiempo libre, padres e, incluso los propios niños que pueden organizar su tiempo libre utilizando los recursos que proporciona éste trabajo.
- Sabemos que el aprendizaje debe ser una oportunidad para disfrutar, que mejor opción que la utilización del Juego como un Instrumento de Aprendizaje.
- Se debería continuar con la implementación del juego en los años superiores de Educación Básica.
- Sería importante que el profesor encuentre en este trabajo algo más que una colección de juegos, sino una herramienta útil para conseguir sus objetivos educativos.

BIBLIOGRAFÍA

- BERRUEZO, P. P. "*La importancia de jugar a la pelota*". *Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias*. nº 33: 85-92. Madrid: CITAP. 1989
- BATILLORI Jorgek "*Juegos de números y figuras*" Educar Jugando, Parramón, 2001
- BERRUEZO, P. P. "*La pelota en el desarrollo psicomotor*." Madrid: CEPE-G.Núñez. 1990
- BRUNER, J. "*Acción, pensamiento y lenguaje*". Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza. 1989
- CASTEJÓN, J.F. "*Fundamentos de iniciación deportiva y actividades físicas organizadas*". Madrid: 1995
- COLL, C. "*Psicología y currículum*". Barcelona: Paidós. 1987
- CRATTY, B. "*Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*". México: Pax. 1984
- CHATEAU. J. "*Psicología de los juegos infantiles*". Buenos Aires : Ed. Kapelusz S.A.
- DECROLY, O. y MONCHAMP, E. "*El juego educativo*". Madrid: Morata. 2ª ed. 1986
- DE FERRERO L. "*El juego y la matemática*" Ed. La Muralla S.A. Madrid, 1991 Pags, 13 y 14.
- ELKONIN, D. B. "*Psicología del juego*". Madrid: Pablo del Río. 1980
- EQUIPO EDITORIAL "*Aprender Jugando*" LATINBOOKS, Montevideo-Buenos Aires, Edición 2004 del Tercer Milenio

- GARCÍA NÚÑEZ, J. A. y FERNÁNDEZ VIDAL, F. “*Juego y Psicomotricidad*”. Madrid: CEPE. 1994
- GARVEY, C. “*El juego infantil*”. Madrid: Morata. 4ª edición. 1985
- GRUPO DE ADARRA: “*En busca del juego perdido*”. Cuadernos de Adarra, nº 9.
- GUITART ACED, R. M. “*101 juegos no competitivos*”. Barcelona: Grao. 1990
- GUTIÉRREZ, M. “*Valores Sociales y Deporte. La actividad física y el Deporte como transmisores de valores sociales y personales*”. España: Ed. Gymnos. 1995

- HARRIS, P. L. “*Los niños y las emociones*”. Madrid: Alianza. 1992
- HERNÁNDEZ, M. “*El pom-pon*”. Madrid: Quinta Alternativa. 1991
-
- KAMII, C. Y DE VRIES, R. “*Juegos colectivos en la primera enseñanza*”. Madrid: Visor. 1988
- LÁZARO LÁZARO, A. “El juego en el desarrollo del niño”. *Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias*. nº 35: 83-92. Madrid: CITAP. 1990
- LEIF, J. Y BRUNELLE, L. “*La verdadera naturaleza del juego*”. Buenos Aires: Kapelusz. 1978
- LEN, D. B. *¡Agáchate y vuélvete a agachar! Malabares para todos*. Madrid: Frakson. 1971
- LINAZA, J. y MALDONADO, A. “*Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*”. Barcelona: Anthropos. 1991
- MANUAL DE JUEGOS OCEANO, Barcelona 2000
- MINISTERIO DE EDUC.Y CULTURA, Didáctica y Metodología de las Unidades, P. 142 a 152)

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. “*Lenguaje y Comunicación*” Ecuador 2007
- MOYLES, J. R. “*El juego en la educación infantil y primaria*”. Madrid: Morata. Traducción de Guillermo Solana. 1990
- MOOR, P. “*El juego en la educación*”. Barcelona: Herder. 1981
- MUÑIZ, María Luisa. “*Educación preescolar Métodos, técnicas y organización*” Colección Educación y Enseñanza Ediciones CEAC Perú. 1991. Pag.83
- MAUDIRE, P. “*Los exilios de la infancia*”. Barcelona: Paidotribo. 1988
- OCEANO UNO COLOR, Diccionario Enciclopédico, 1997, pag. 910
- ORLICK, T. “*Juegos y deportes cooperativos*”. Madrid: Popular. 1986
- ORTEGA, R. “*Jugar y aprender*”. Sevilla: Diadas. 1990
- ORTEGA, R. "Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil". *Infancia y aprendizaje*. nº 55: 87-102. 1991
- ORTEGA, R. “*El juego infantil y la construcción social del conocimiento*” Sevilla: Alfar. 1992
- PARLEBAS, P. y otros “*Las cuatro esquinas de los juegos*”. Lérida: Agonos. 1988
- PARLEBAS, P. “*Elementos de sociología del deporte*”. Málaga: Unisport. (Junta de Andalucía). 1998
- PAVIA, RUSSO, S. TRPIN. Informe, 1988-1992
- PIAGET, J. e INHELDER, B. “*Psicología del niño*”. Madrid: Morata. 12ª edición. 1984
- PIAGET, J. *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica. 1986

- RIVIÈRE, A. "La psicología de Vygotski: sobre una larga proyección de una corta biografía". *Infancia y aprendizaje*. nº 27/28: 7-86. 1984
- RODRÍGUEZ OQUENDO, F. J. "La literatura y el juego". En ANDRÉS TRIPERO, T. (comp.): *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid: Pablo Montesino. 1993
- RUSSEL, A. "*El juego de los niños*". Barcelona: Herder. 1970
- TRIGO AZA, E. "*Juegos motores y creatividad*". Barcelona: Paidotribo. 1989
- TRIPERO, ANDRÉS T. (Comp.) "*Juegos, juguetes y ludotecas*". Madrid: Pablo Montesino. 1991
- UNICEF, Deporte, Recreación y Juego 2004.
- VACA ESCRIBANO, M. "*El cuerpo entra en la escuela*". Salamanca: ICE. Universidad de Salamanca. 1987
- VAYER, P. y TOULOUSE, P. "*Psicosociología de la acción*". Barcelona: Científico-Médica. 1987
- VYGOTSKI, L. S. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Barcelona: Grijalbo. 1979
- WALLON, H. "*La evolución psicológica del niño*". México: Grijalbo. 1974
- WINNICOTT, D.W. "*Realidad y juego*". Barcelona: Gedisa. 1986

(MARTINEZ I., www.brevehistoriadeljuego.htm. www.sipiensa.org.mx)

ANEXOS



araña

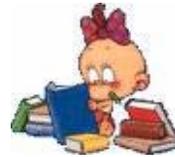


aro

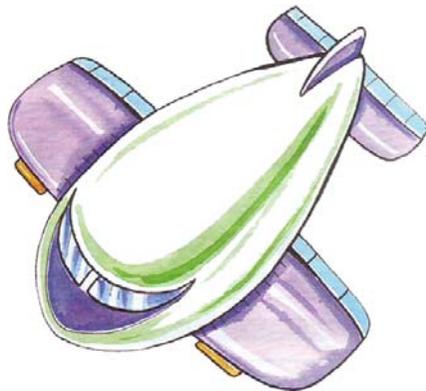


ala

1. Marca con un cruz (+) debajo de los dibujos cuyo nombre empieza con la vocal **a**.



2. Recorta y pega letras **a-A** dentro del avión.



3. Completa con **a-A**.

c__s__

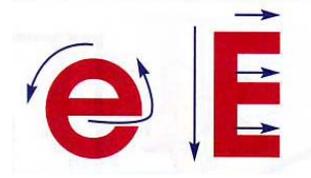
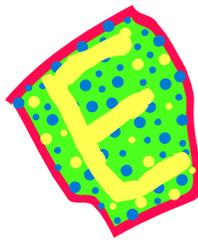


n__r__nj__



b__n__n__





espejo



Emilia

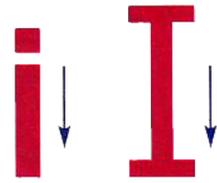


1. Encuentra en esta escuelita las vocales **e - E** que están escondidas y enciérralas con lápices de colores.



2. Escribe la vocal e debajo de cada dibujo cuyo nombre empiece con ella.





iglú

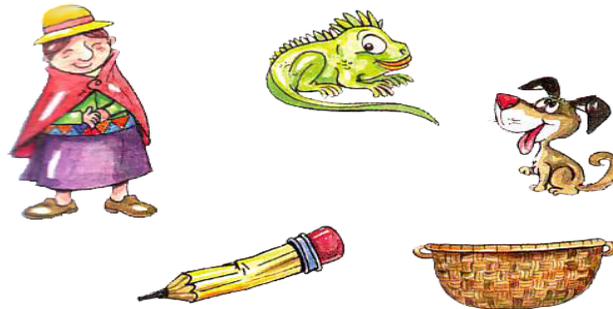


imán



indio

1. Encierra en un círculo los dibujos que empiecen con la vocal **i**.



2. Une con una línea al imán, las palabras que empiecen con **i**.

iglú

dado

iglesia

iguana

rueda

caramelo

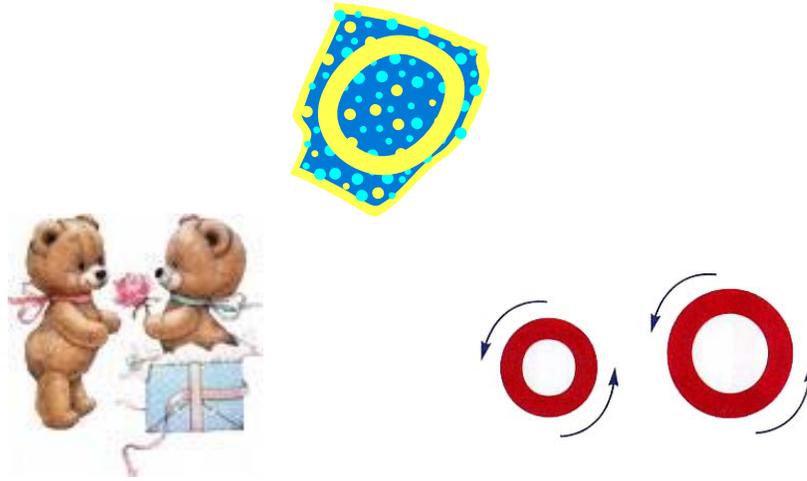
vaca

libro

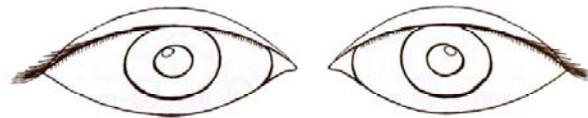
indio

indígena





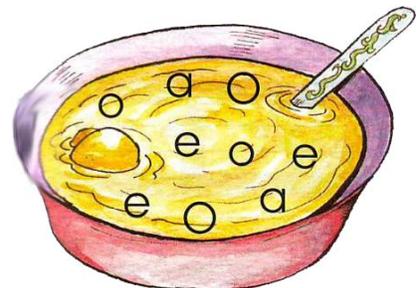
1. Colorea como más te guste los ojos.

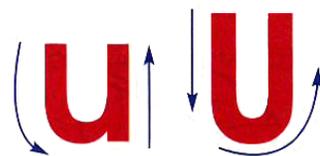


2. Dibuja un objeto cuyo nombre comience con la vocal **o**.



3. Encierra con un lápiz de color rojo las **o** que encuentras en la sopa de letras.





uña

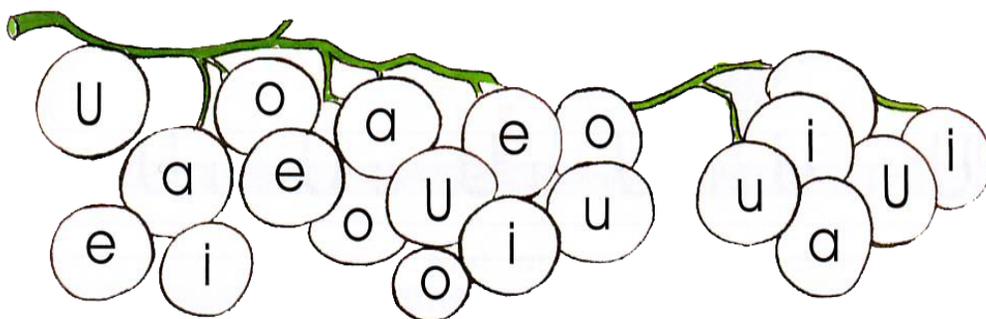


uvas

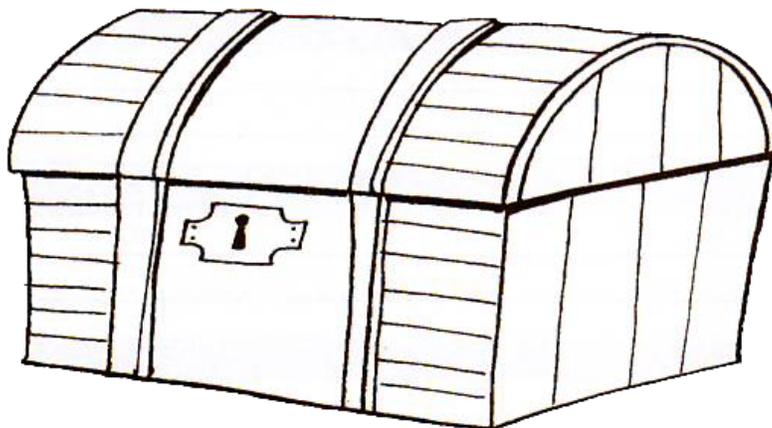


uno

1. Colorea los círculos que en su interior tengan la vocal **u-U**.



2. Recorta de periódicos o revistas las vocales **u - U** que encuentres y pégalas en el baúl.





1. Une con una línea cada personaje con su alimento favorito.



oso

sapo

Memo

Mimí

Pipo



2. Escribe el número de cada palabra en el círculo del recuadro del dibujo al que corresponda.

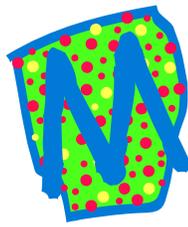
1 sopa
 2 masa
 3 pasa
 4 suma
 5 piso

				$1+2=3$
---	---	---	--	---------

3. Subraya los nombres de los dibujos que aparecen en la ilustración.

sapo	pasa
Susi	pipa
poma	pesa
oso	sopa
pipa	puma
mesa	suma

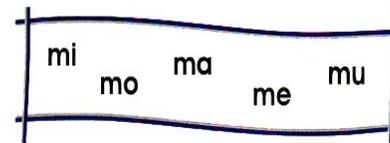
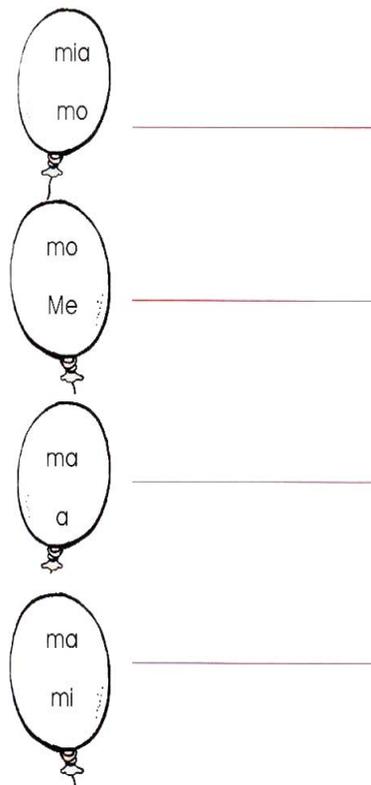




1. Subraya las palabras que conozcas.



2. Ordena las sílabas que están dentro de cada globo para armar palabras. Escríbelas en las líneas de la derecha.



1 ca____no

2 ____no

3 ____no

4 a____

5 ____leta



1. Une con una línea cada dibujo con la oración que le corresponde.



Daniel nada.

Daniel patina.

Daniel lee.

Daniel salta.



2. Las siguientes palabras están en desorden. Ordénalas para formar oraciones.



Dame moneda una



delantal de es Adela El

3. Lee las siguientes oraciones y haz un dibujo que las represente.

A Danilo le duele el dedo.

Domitila le pone pomada
y el dedo sana.

Danilo y Domitila salen
de paseo.



2. Une cada oración con el dibujo que corresponda.

El oso se asolea. ●



Saúl aseca la sala. ●



La paloma sale a la loma. ●



1. Dibuja lo que se te solicite.

El Sol	La lima
La Luna	El oso



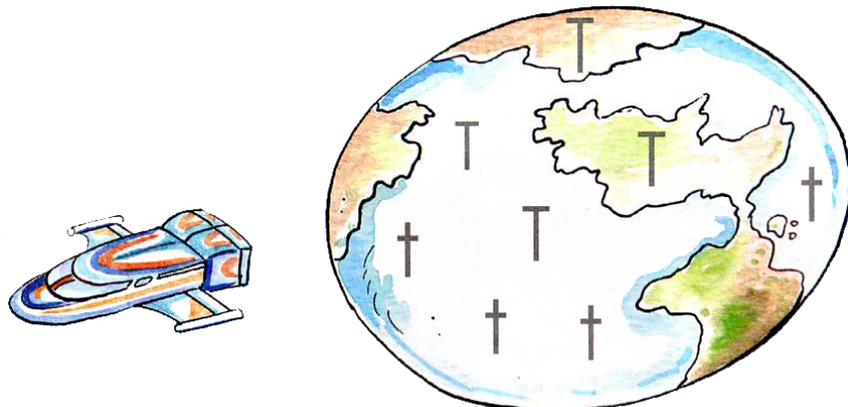
1. Forma palabras escribiendo en los recuadros las primeras letras de los nombres de cada dibujo.

								
□	□	□	□	□	□	□	□	□
								

2. Resuelve el siguiente crucigrama.

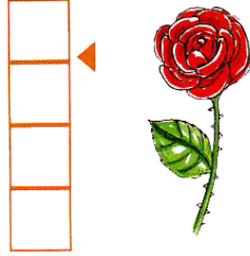
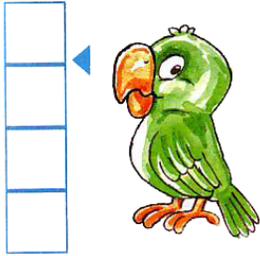
	▶	□	□	□	□	□	□	◀	
		†	□	□	□	□	□		
		o	□	□	□	□	□		
		m	□	□	□	□	□	◀	
	▶	□	□	□	□	□	□		
		a	□	□	□	□	□		
		†	□	□	□	□	□	◀	
	▶	□	□	□	□	□	□		
		e	□	□	□	□	□		

3. Repasa con colores las letras t - T que encuentres dentro del planeta Tierra.





1. Escribe los nombres de los dibujos en sentido vertical



2. Une con una línea cada dibujo con su respectivo nombre.



pera

pirata

ratón



3. Encierra en un círculo el nombre del dibujo del recuadro.



- ▶ pera
- pirata
- piropo



- ▶ reina
- reír
- rey



1. Elige palabras con las que vas a hacer acrósticos y escríbelas en sentido vertical.

R
O
S
Á

C
A
S
Á

R isueña

O lorosa

S Serena y

A mena

C aliente y

A morosa

S Serena y

A mistosa

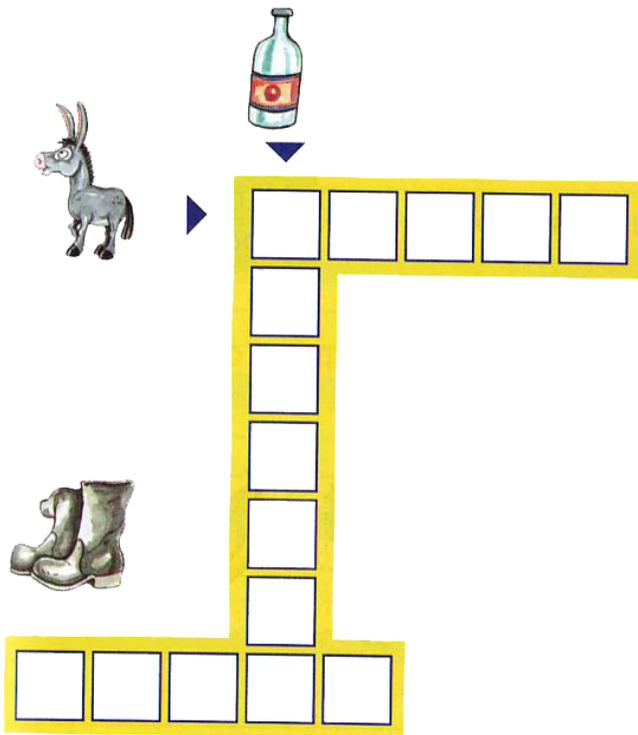
2. Construye acrósticos con palabras diferentes.



1. Lee el párrafo y encierra en un círculo todas las sílabas ba, be bi, bo y bu que encuentres en él.



Rebeca baña a su bebé.
Beto patea la bola y el cubo se cae.
Su abuelo come bananas y mira a los niños.
Berta bate la nata y ríe bastante.



uelve el siguiente
cigrama.



1. Los niños salen de campamento. Pinta las cosas que deben llevar en su mochila. Fíjate en la lista.

Lista de cosas para llevar al campamento:

- ◆ velas ✓
- ◆ uvas ✓
- ◆ carne de pavo ✓
- ◆ vasos ✓
- ◆ avena ✓



2. Lee y subraya las palabras que tengan las sílabas va, ve, vi, vo y vu.

Tomás y sus amigos viajarán por el Ecuador. Ellos visitarán varios sitios recomendados por Víctor, un compañero otavaleño. Su viaje comenzará el viernes.





2. Une con una línea los dibujos de los animales con sus respectivos nombres y cualidades.



gallina

goloso



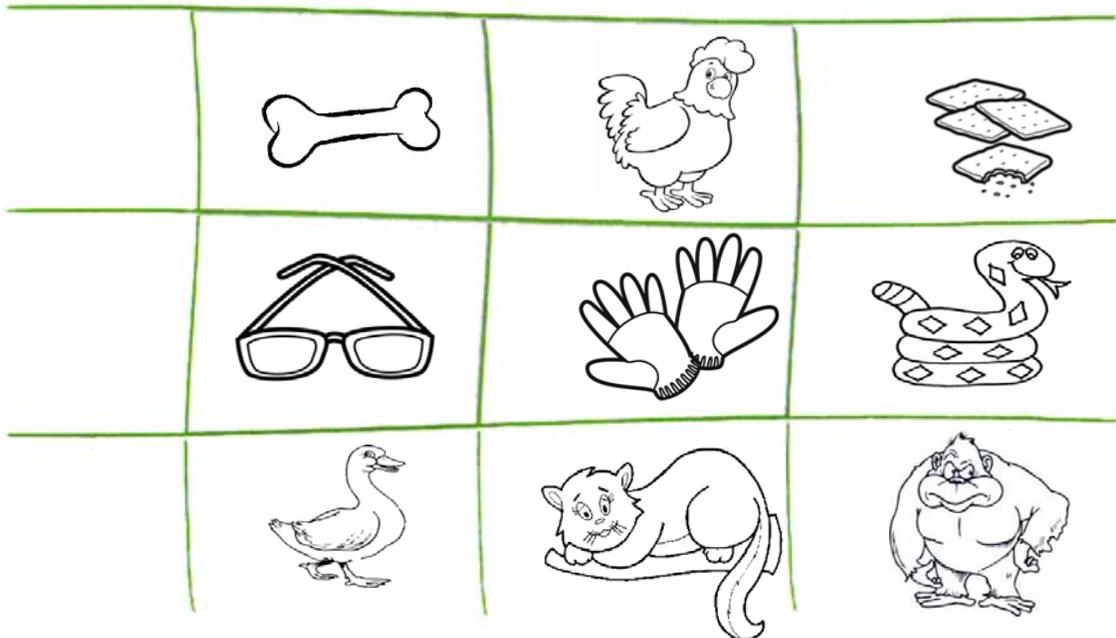
gallo

ponedora

gato

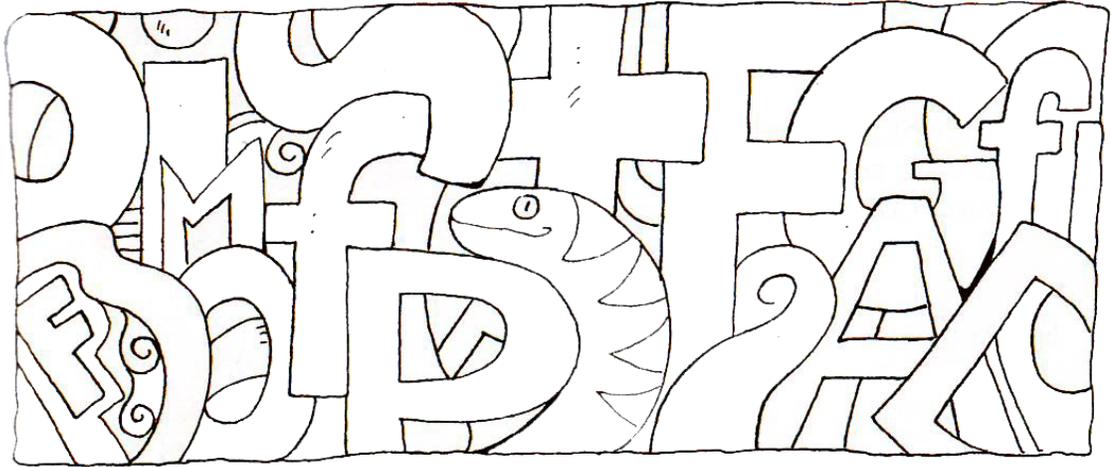
cantor

1. Pinta el dibujo correspondiente a cada una de las palabras de la izquierda.





1. Pinta con diferentes colores las letras **F - f**

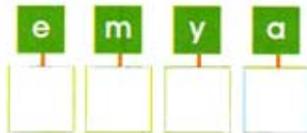
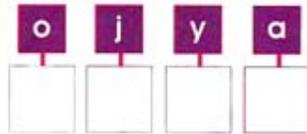
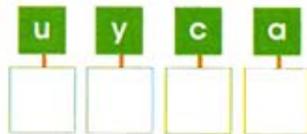




1. Escribe la letra inicial del nombre de cada dibujo para formar palabras.



2. Ordena las letras para formar palabras.



3. Lee la siguiente serie silábica.

ya ye yi yo yu

Ya Ye Yi Yo Yu

a	yate	
e	yema	
i	Yayita	
o	yoyo	
u	yuca	

Y

Yolanda



Y



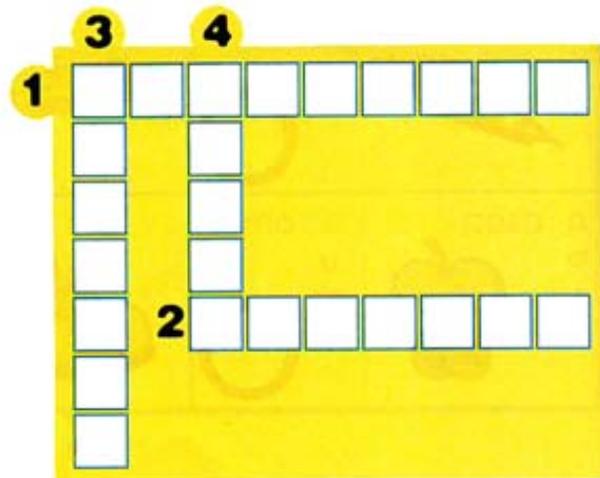
1. Completa el siguiente crucigrama.

Horizontal

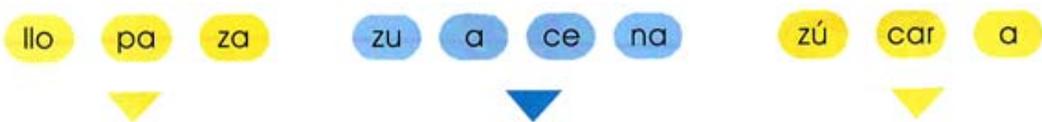
- 1 Hortaliza que comen los conejos y es muy buena para la vista.
- 2 Cubrimos con ellos nuestros pies.

Vertical

- 3 Insecto pequeño y delgado, con patas muy largas.
- 4 Respiramos por ella.



2. Ordena las siguientes sílabas para formar palabras.

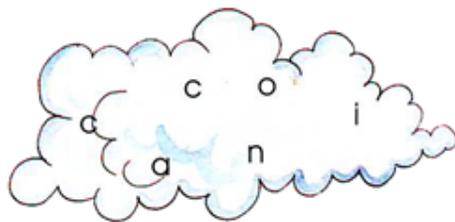




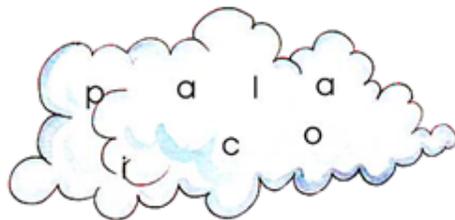
1. Escribe, en los casilleros, la letra inicial de cada dibujo y descubre el mensaje.

									
Cecilia cierra el									
									
Federico lee la									
									
Marco limpia los									

2. Ordena las letras contenidas en cada nube para formar palabras y escríbelas en las líneas de la derecha. Observa las pequeñas descripciones.



Lugar en donde se preparan los alimentos.

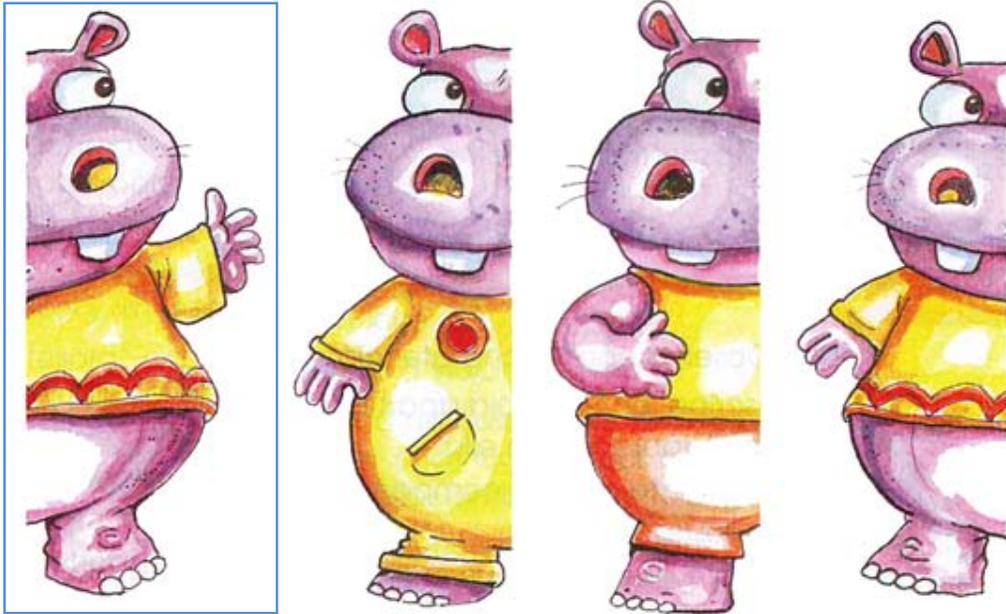


Lugar en donde viven reyes

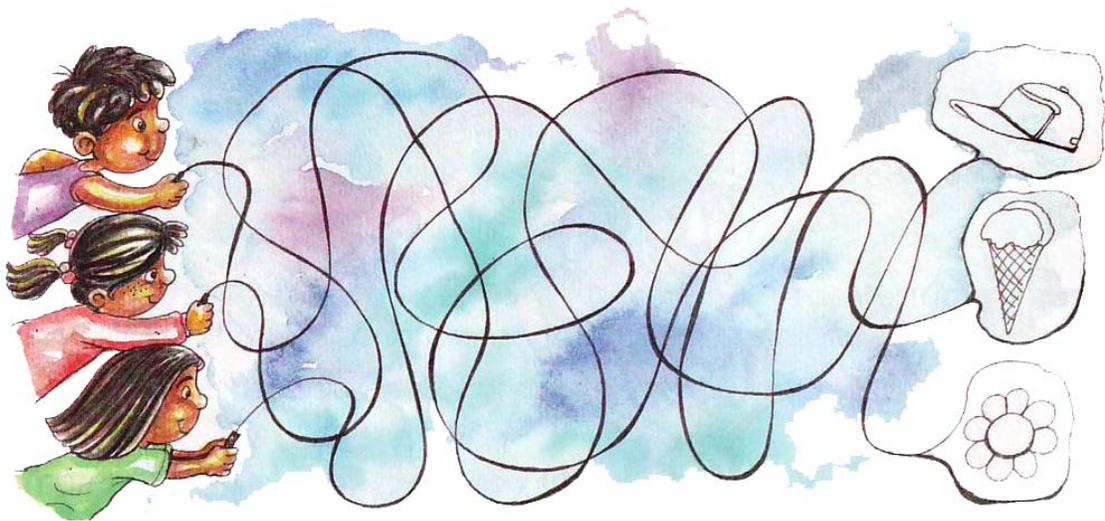




1. Repasa con colores los bordes de la mitad que completa el dibujo del hipopótamo del recuadro



2. ¿Qué encontrará cada niño en el otro extremo de su cuerda?
Sigue las cuerdas con diferentes lápices de colores.



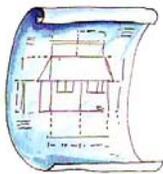


1. Encuentra las siguientes palabras en la sopa de letras.

profesora primos preso pronto primero príncipe

p	r	o	f	e	s	o	r	a
r	p	r	í	n	c	i	p	e
o	r	p	r	e	s	o	p	p
n	e	p	r	p	u	p	p	p
t	s	p	p	r	i	m	o	s
o	p	r	i	m	e	r	o	p

2. Escribe en la línea la palabra que corresponde al dibujo.



puma
pluma



plano
pato



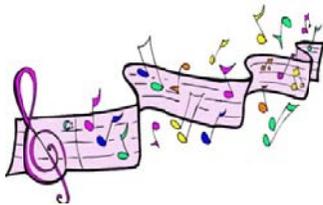
La batalla del calentamiento

Autor: Desconocido

Lugar: Salón de clase o patio

Número de participantes: todo el grado

Materiales: Ninguno



En la batalla
del calentamiento
se hace sentir
las fuerzas del valiente
Hermanos a la carga
con una mano

Ejecución de las actividades dentro de la canción

Levantamos la mano derecha y luego palmoteamos con esta a un costado del cuerpo; así continua nuevamente la canción y se va nombrando la otra mano, la pierna derecha, la izquierda, la cabeza, finalmente se termina moviendo todo el cuerpo



La Canción de las vocales

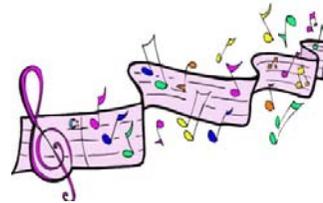
Autor: *Festival Juguemos a Cantar*

Lugar: *Salón de clase o patio*

Número de participantes: *todo el grado*

Materiales opcionales: *Pizarrón, carteles de las vocales, etc.*

En el palacio,
el palacio
del Rey número noon
se engalana, se engalana
con una linda reunión
las vocales, las vocales
son invitadas de honor
y el Rey cuanta chistes blancos
y uno que otro de color
pa que vean sus invitados
que hoy esta de buen humor.



Y así se ríe la a, a, a, a, a,

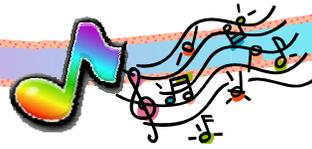
Y así se ríe la e, e, e, e, e,

Pero más ríe la i,
porque se parece a mi i,i,i.

Y así se ríe la o o, o, o, o

Pero no ríe la uuuuuu

Porque el burro ríe más que tuuuu.



Mi familia

Autor: Barney

Lugar: Salón de clase o patio

Número de participantes: todo el grado

Materiales: ninguno

Te quiero yo

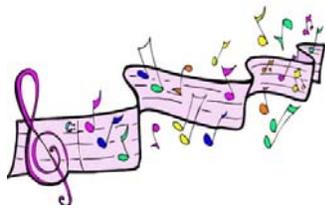
y tú a mí

somos, una familia feliz

con un fuerte abrazo

y un beso te diré

mi cariño es para ti (bis)





El patio de mi casa

Ronda

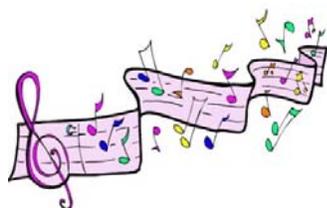
Autor: Desconocido

Lugar: Patio

Número de participantes: todo el grado

Materiales: ninguno

El patio de mi casa
es particular
cuando llueve y se moja
como los demás
agáchate, y vuélvete agachar
que a las agachaditas
sabe bailar
h, i, j, k, l, m, ñ, a
si, usted no me quiere,
otra chica me amaré.



Ejecución de las actividades dentro de la canción

A lo que se va entonando la canción, se va girando en forma de círculo y se va efectuando lo que dice la canción (agáchate, y vuélvete agachar), en el momento que cantamos h, i, j, k, l, m, ñ, a; nos tomamos las manos en parejas y damos vueltas hasta que termine la canción quedándonos como estatuas, el profesor da la señal y se inicia nuevamente la ronda.



Muy buen día, su señoría

Muy buen día, su señoría.

Mantantiru-Liru-Lá!

¿Qué quería su señoría?

Mantantiru-Liru-Lá!

Yo quería una de sus hijas,

Mantantiru-Liru-Lá!

¿Cuál quería su señoría?

Mantantiru-Liru-Lá!

Yo quería la más bonita,

Mantantiru-Liru-Lá!

¿Y qué oficio le pondremos?

Mantantiru-Liru-Lá!

Le pondremos de modista,

Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio no le agrada,

Mantantiru-Liru-Lá!

Le podremos de pianista,

Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio no le agrada.

Mantantiru-Liru-Lá!

Le pondremos de cocinera.

Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio no le agrada.

Mantantiru-Liru-Lá!

.....

Le pondremos de princesita.

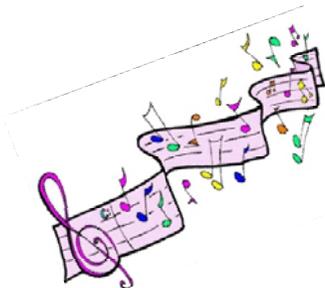
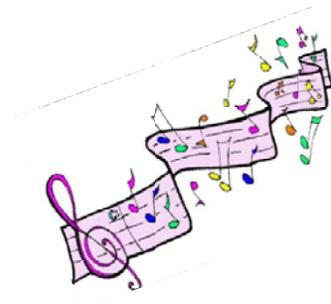
Mantantiru-Liru-Lá!

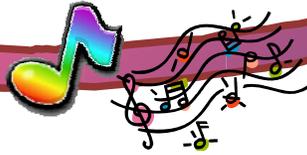
Ese oficio sí le agrada,

Mantantiru-Liru-Lá!

Celebremos todos juntos.

Mantantiru-Liru-Lá!

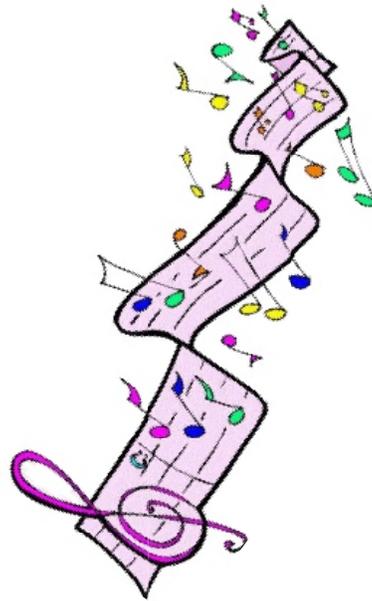




Cucú, cantaba la rana

Cucú, cucú,
cantaba la rana,
Cucú, cucú,
debajo del agua. (*)

Pasó un marinero,
Cucú, cucú,
llevando romero.
Cucú, cucú,
pasó una criada,
Cucú, cucú,
llevando ensalada.
Cucú, cucú,
pasó un caballero,
Cucú, cucú,
con capa y sombrero.
Cucú, cucú,
pasó una señora,
Cucú, cucú,
llevando unas moras.
Cucú, cucú,
le pedí un poquito;
Cucú, cucú,
no me quiso dar.
Cucú, cucú,
me puse a llorar.





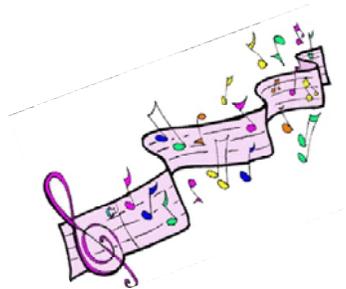
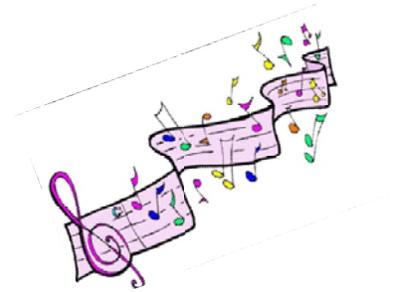
La Farolera

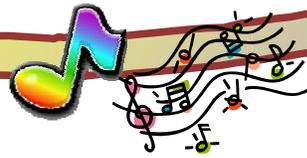
La Farolera tropezó
y en la calle se cayó
y al pasar por un cuartel
se enamoró de un coronel.

Alcen las banderas
para que pase la Farolera.
Ponga la escalera
y encienda el farol.

Después de encendido
se puso a contar
y todas las cuentas
salieron cabal.

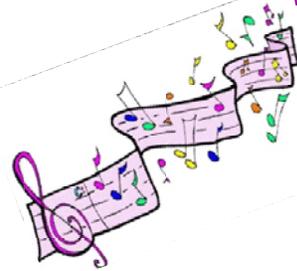
Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis,
y ocho veinticuatro,
y ocho treinta y dos.
Ay, niña bendita,
me arrodillo en vos...





Se me ha perdido una niña

Se me ha perdido una niña,
cataplín, cataplín, cataplero,
se me ha perdido una niña
en el fondo del jardín.

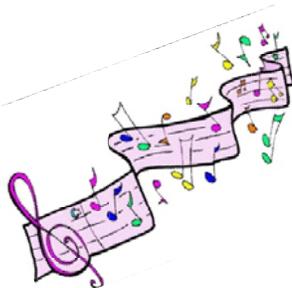


Yo se la he encontrado,
cataplín, cataplín, cataplero
yo se la he encontrado
en el fondo del jardín.

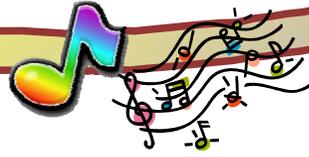
Haga el favor de entregarla
cataplín, cataplín, cataplero
haga el favor de entregarla,
del fondo del jardín.

¿En qué quiere que la traiga,
cataplín, cataplín, cataplero
en que quiere que la traiga
del fondo de jardín?

Tráigamela en sillita,
cataplín, cataplín, cataplero
tráigamela en sillita,
del fondo del jardín.



Aquí la traigo en sillita,
cataplín, cataplín, cataplero
aquí la traigo en sillita,
del fondo del jardín.



Mambrú se fue a la guerra

Mambrú se fue a la guerra,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!

No sé cuándo vendrá.

¿Vendrá para la Pascua?
¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
¿Vendrá para la Pascua
o por la Trinidad?

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
O por la Trinidad.

La Trinidad se pasa,
¡qué dolor, qué dolor qué pena!
La Trinidad se pasa,
Mambrú no vuelve más.
Por allí viene un paje,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!

Por allí viene un paje,
¿Qué noticias traerá?
¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
¿Qué noticias traerá?
-Las noticias que traigo,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
-Las noticias que traigo,
¡dan ganas de llorar!

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
Dan ganas de llorar!

Mambrú ha muerto en guerra.
¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
Mambrú ha muerto en guerra,
y yo le fui a enterrar.

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
Y yo le fui a enterrar!

Con cuatro oficiales
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
Con cuatro oficiales
y un cura sacristán.

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
Y un cura sacristán.

Encima de la tumba
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
Encima de la tumba
los pajaritos van,

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
Los pajaritos van,
cantando el pío, pío,

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!
Cantando el pío, pío
el pío, pío, pa.



Versos de las vocales

a-A

La más bonita
primero va,
diciendo a todos:
me llamo a.

e-E

Luego le sigue,
alzando el pie,
otra niñita
llamada e.

i-I

Con su gorrita
color turquí,
pasa riendo
la niña i.

o-O

Robusta y contenta,
con oso llegó
la redonda y
obediente o

u-U

Y a la última, que
llega en u burrito,
todos le dicen:
tú, por atrasada,
te llamas u.

Versos de las consonantes

m-M

Aunque mamá
cansada está,
juega conmigo y
me da su abrigo.
mi mamá me ama,
me mima y me cuida.

p-P

Mi papá me ayuda,
para protegerme
amo a mi papá y
él contento ésta.

s-S

El oso y el osito
salieron a pasear.
El osos va adelante
y el osito va detrás.

l-L

Luna, lunera
cascabelera,
de ojos azules,
de cara morena.

n-N

Señora Santa Ana,
¿por qué llora el nene?
por una manzana
que se le ha caído.
Si se le ha caído,
yo le daré dos:
una para el nene y otra para
vos.

t-T

Tomás toca
su tambor.
Torón ton, ton
anima a todos.
es el mejor.

Versos de las consonantes

d-D

A Daniel le duele un diente.
y, debajo de su almohada,
el hada de los dientes
por el diente vendrá
y unas cuantas monedas
le dejará

r-R

Rita y Rosita
salen a pasear.
Miran las rosas
de todo el lugar
la más bonita
van a cortar.

c-C

Camilo como coco
como loco;
como coco come
como loco,
pide coco a Cuca.

b-B

Benito usa botas
finas para bailar
Y tiene buenos
pasos para enseñar.

ñ-N

La niña pide piña y
cada mañana
pasea por la montaña
para ver a la araña
de la caña.

v-V

Velas te dije,
velas te diré
y si las apagas
ni verlas podré

g-G

Mi gato goloso
es más negro que el hollín;
de trapo la cabeza
la barriga de aserrín,

sus uñas son de goma,
sus dientes de papel,
no raspa ni maúlla,
mi gato golosín.



¡Qué problema!

Y ahora... ¡vamos a inventar problemas con números!

Escribe problemitas para estas cuentas.

3 + 5 + 5 =



25

14

39

10

4

12

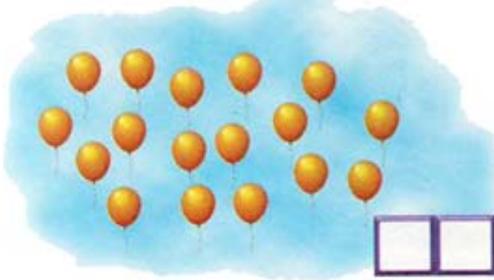
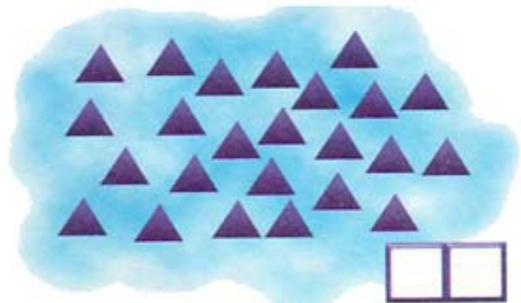
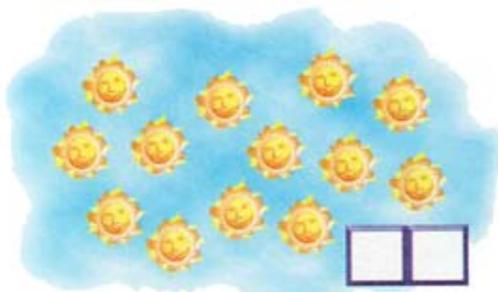
26



¿Qué número está formado?

¡A buscar el número escondido!

Agrupa de a diez y descubrirás el número. Luego ordénalos de mayor a menor.



Forma números de otra manera.

55 → $20+30+5$

35 →

19 →

27 →

24 →

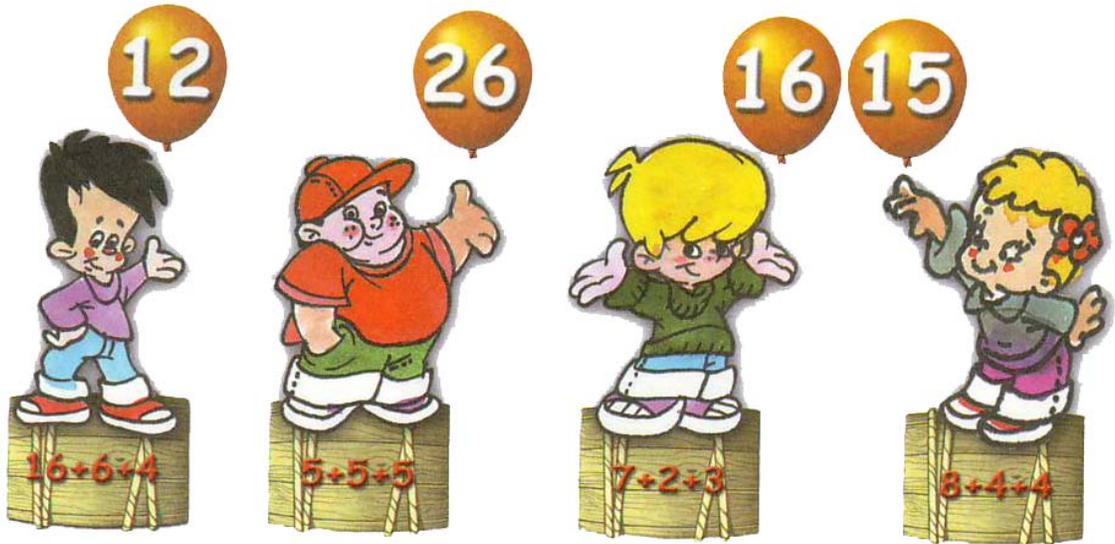
40 →



Cada niño con su globo

¡Estos globos locos se volaron!

Relaciona.



¡Más difícil!

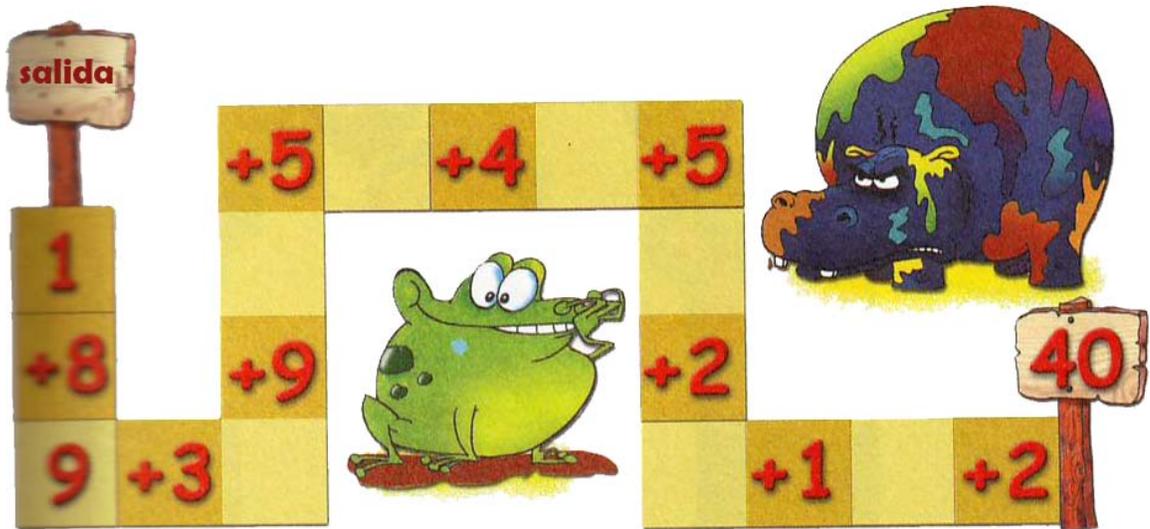




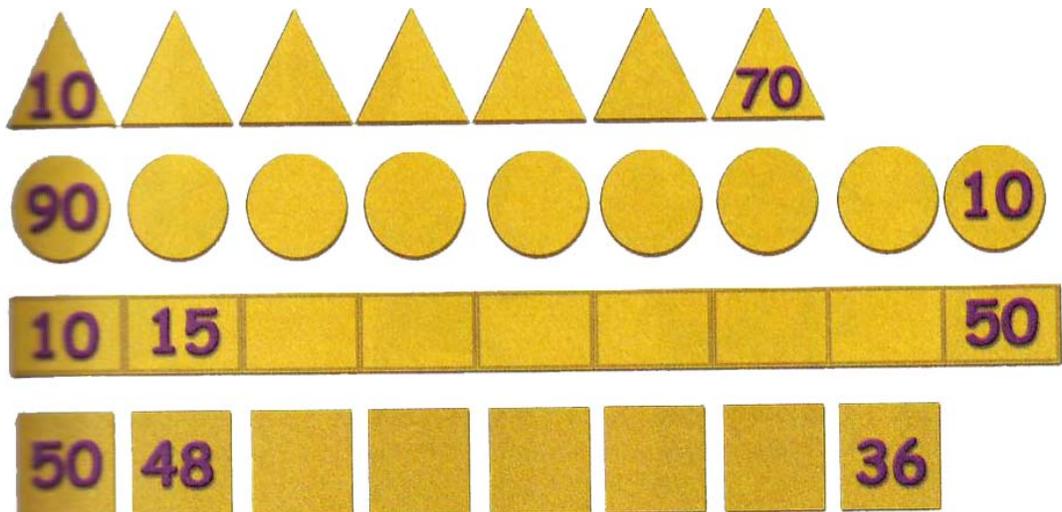
¡A correr sumando!

¡Desafíate para ganar la carrera de sumas!

Completa los casilleros vacíos.



Completa las series.

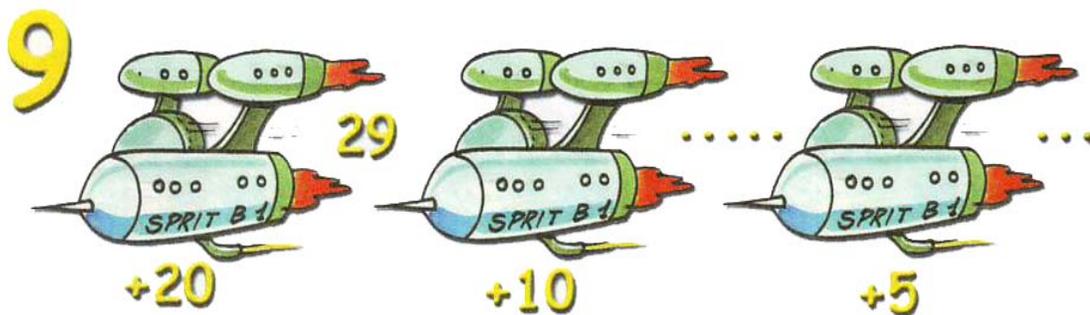




¡A navegar y a volar!

¡Busca los números que están de paseo!

Resuelve y completa.

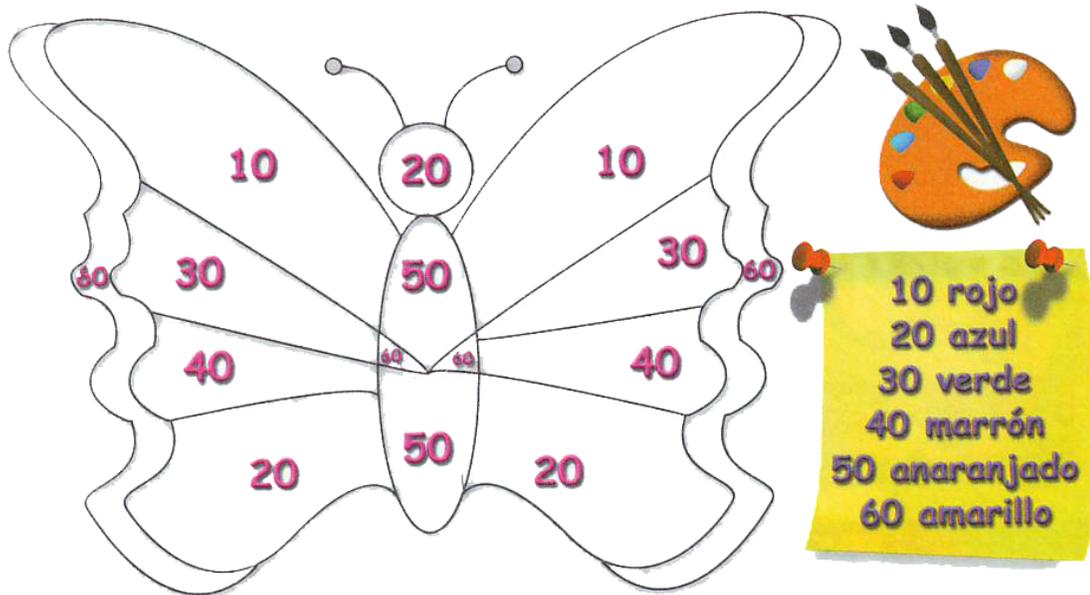




¡Que linda... mariposa numerada!

¡Una mariposa multicolor!

Pinta de acuerdo a la clave del cartel amarillo.



Rodea de 2 en 2 los números para formar una decena.

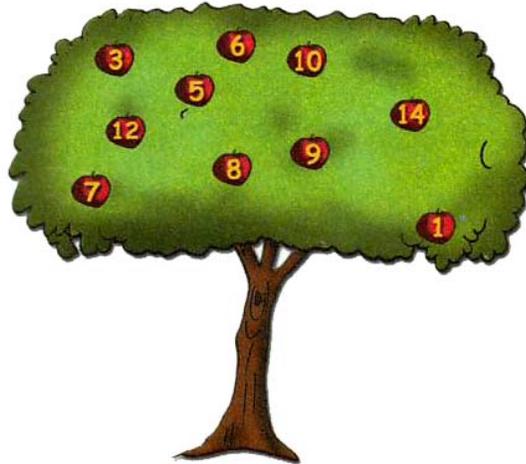




Para sumar

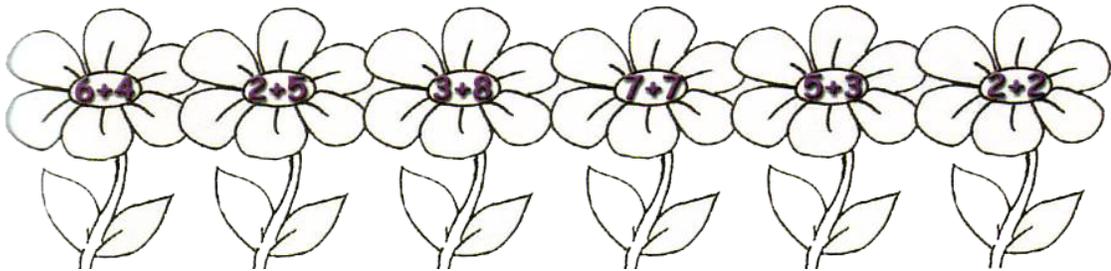
¡Anímate a resolver estos problemas!

Relaciona las manzanas que sumadas dan 15.



$$\begin{aligned} 10 + 5 &= 15 \\ &= \\ &= \\ &= \\ &= \end{aligned}$$

Colorea las flores que dan más de 9.



Colorea las mariposas que suman menos de 20.





De Compras...

¡Anímate a resolver este problema!

Sofía fue a la librería y compró los siguientes útiles.



¿Cuánto gastó Sofía?

Si pagó con \$10...
¿Cuánto le dieron de vuelto?





¡A pensar!

¡Desafíate y descubre los números que faltan!

Piensa y escribe.





Haciendo cálculos

¡Anímate a resolver estos problemas!

Sofía y Tomás fueron a comprar una Proción de pastel.

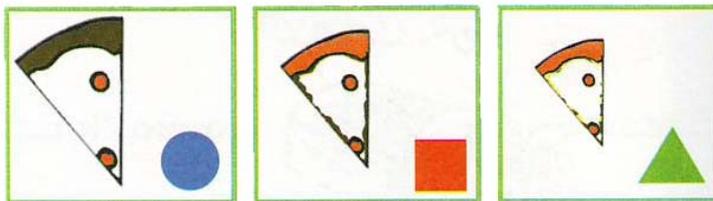
Según la clave,
¿cuánto gastó cada uno?

CLAVE

\$ 1 

\$ 2 

\$ 3 



SOFÍA GASTÓ

Yo quiero
una mediana

TOMÁS GASTÓ



YO QUIERO
UNA GRANDE



Averigua en las confiterías de tu vecindario los precios de los pasteles y anótalos.

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
-------------------------------------	-------------------------------------



¿Cuántos son?

¡Anímate a resolver estos problemas!

Piensa y completa.

Sofía trajo 6  y le dio 1 a Rodrigo.

¿Cuántos  comió Sofía?

TENÍA _____

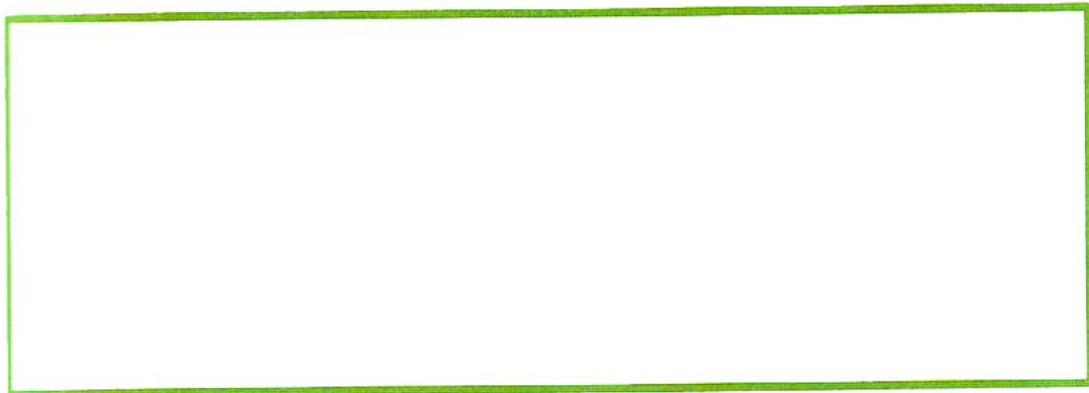
CONVIDÓ _____

LE QUEDARON _____



Piensa y dibuja.

La mamá de Sofía compró 1
cuaderno, 3 lápices y 2 reglas.

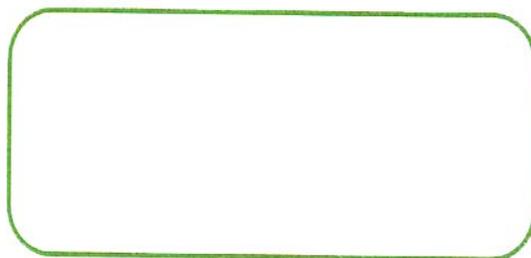


¿Cuántos útiles son en total? _____



¡Flores para regalar!

¡Anímate a resolver estos problemas!



**María le regaló
5 flores**



**Belén le regaló
4 flores**



**Matías le regaló
1 flor**

**Juan le regaló
6 flores**



**Mónica le
regaló 3 flores**



¡Vamos a encontrar el número!

¡Escribe en cada bombita los números que faltan!

Completa

$$3 + 2 + \text{Bombita} = 9$$

$$\text{Bombita} + 1 + 4 = 10$$

$$5 + 2 + \text{Bombita} = 8$$



$$6 - \text{Bombita} = 2$$

$$\text{Bombita} - 4 = 3$$

$$9 - \text{Bombita} = 1$$

$$5 + 1 + \text{Bombita} = 7$$

$$\text{Bombita} + 1 + 1 = 5$$

$$2 + 2 + \text{Bombita} = 6$$

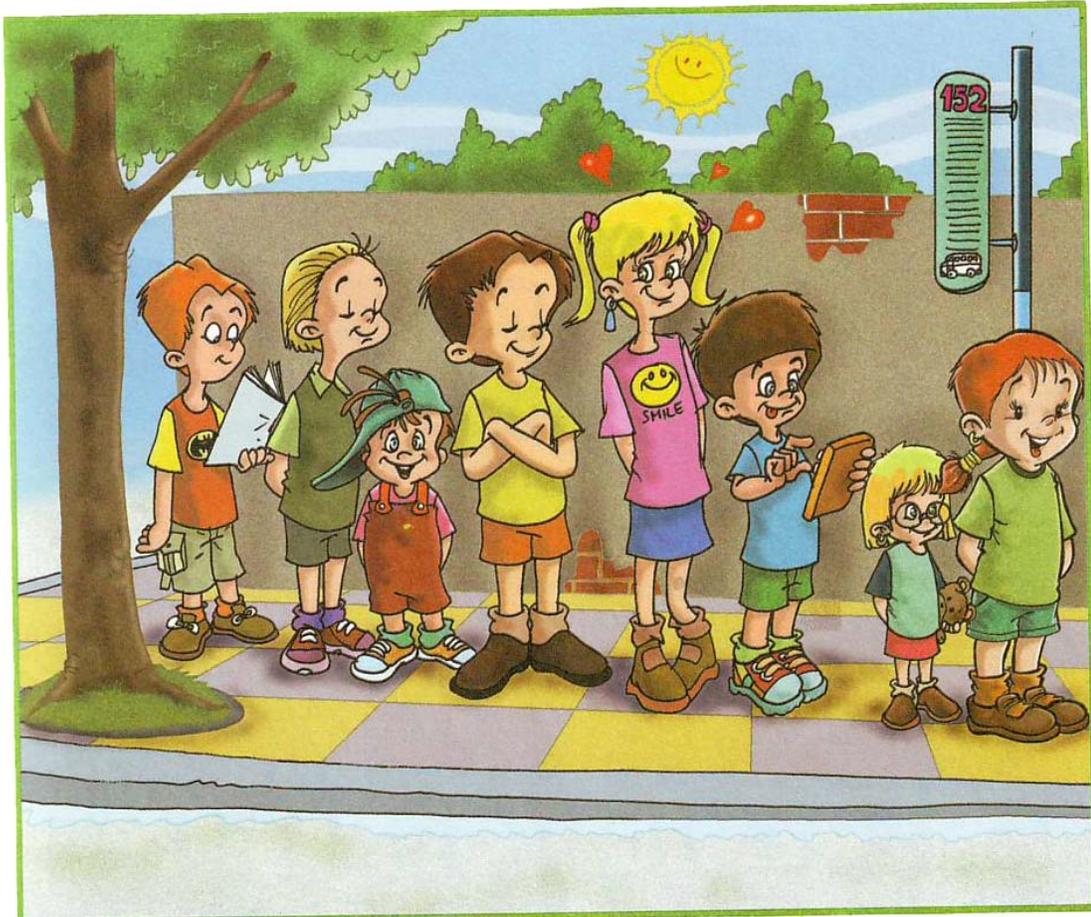




Esperando el bus

¡A observar con mucha atención!

Encierra el que está delante de la fila y el que está detrás del árbol.



Dibuja en una hoja.

Un niño a la derecha, un árbol a la izquierda, una señora a la derecha del niño, un sol arriba en el medio, y una pelota entre el árbol y el niño.



¡Todos a nadar!

¡Al agua pato!

Completa



¿Cuántos niños hay adentro de la piscina?

¿Cuántos niños hay afuera de la piscina?

¿Cuántos están a la derecha de la piscina?

Los que beben están a la piscina.

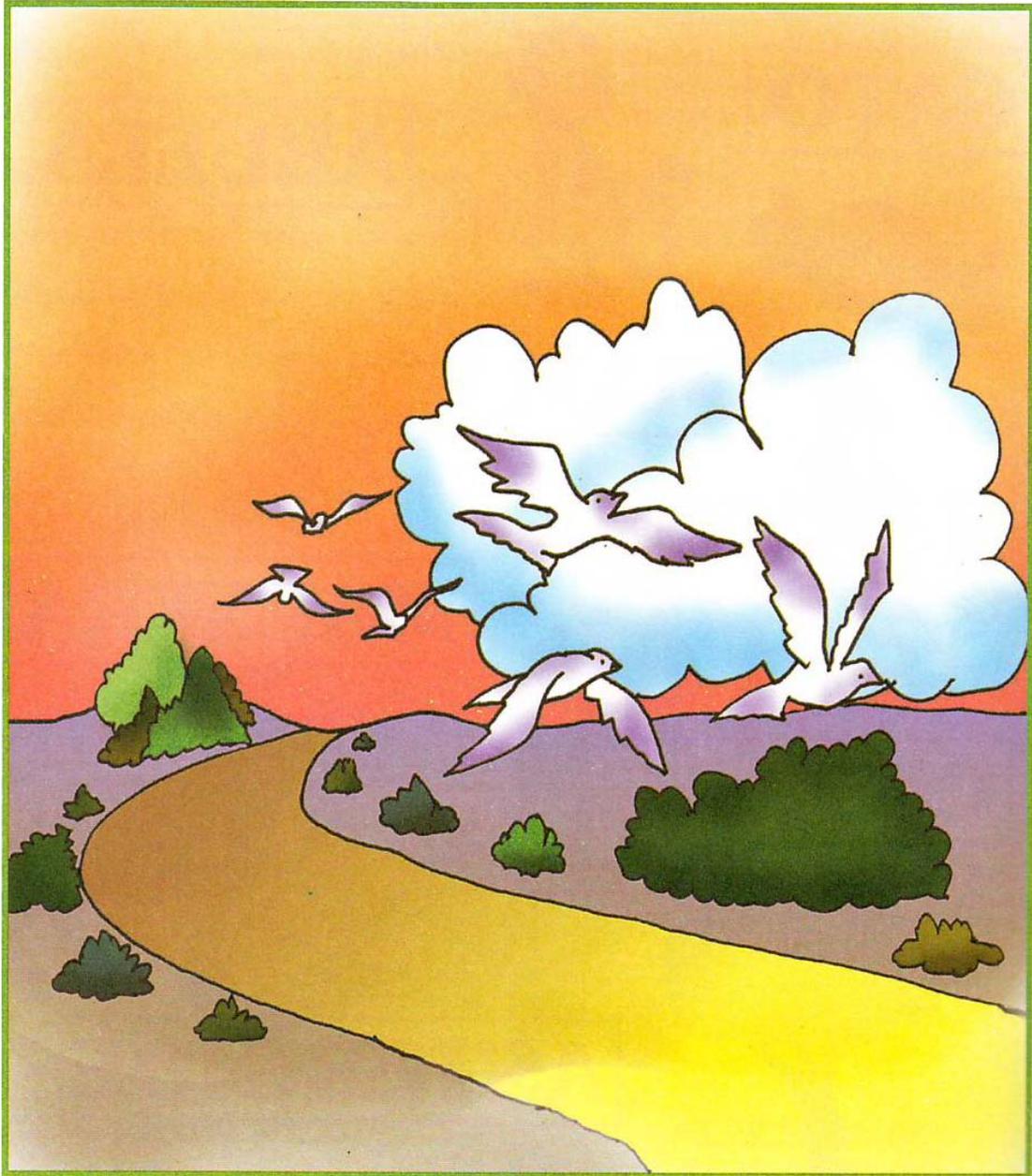
La silla plegable está de la piscina.



A dibujar arriba y abajo

¡Anímate a crear lo que te gusta con mucha imaginación!

Dibuja el sol arriba y autos abajo.



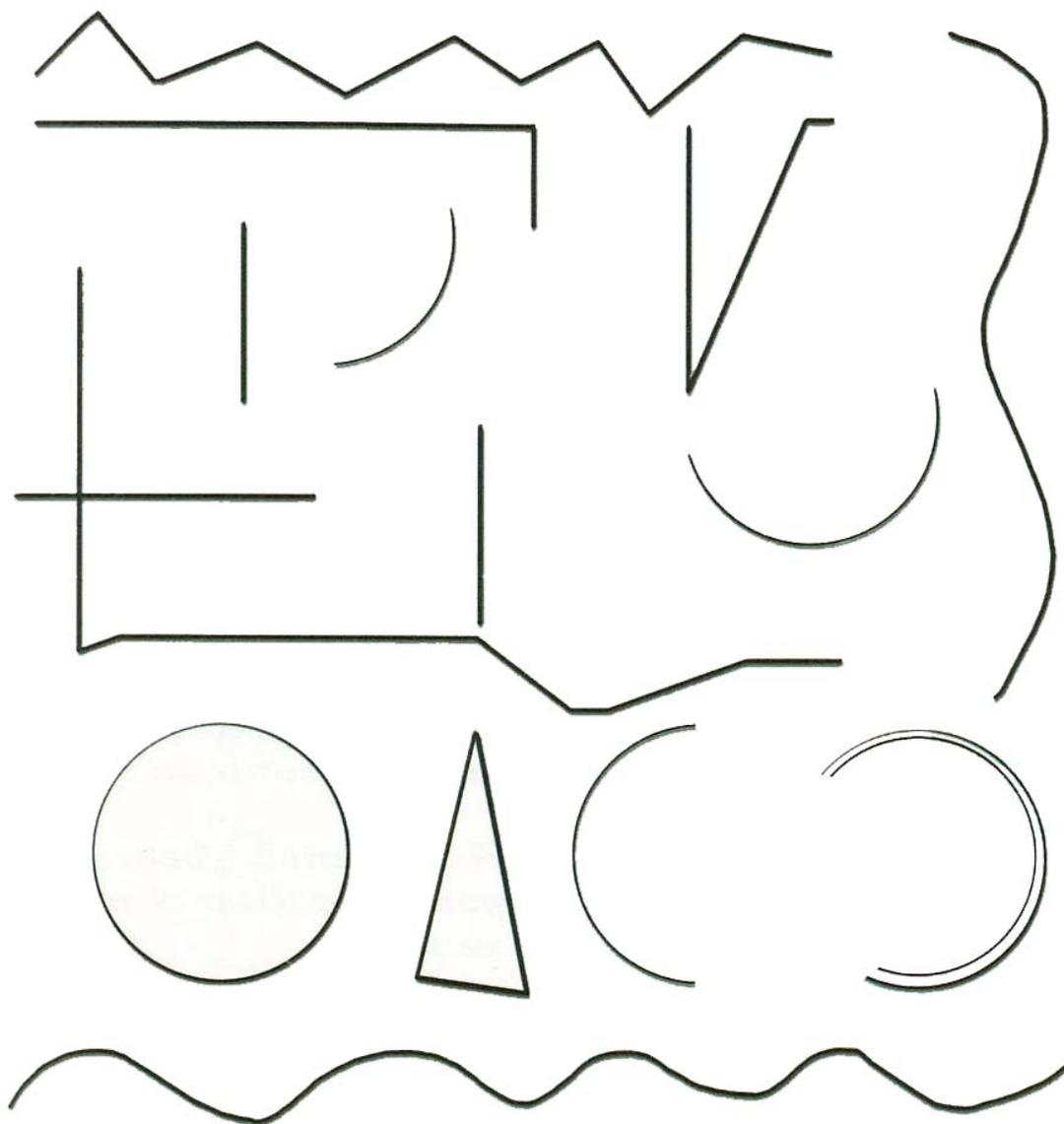


Líneas

¡Mareado, mareado me dejan estos garabatos!

Rodrigo estaba aburrido, y llenó esta hoja de garabatos y líneas rectas y curvas.

Repasa con un color las líneas y rectas y con otro las líneas curvas.





En el kiosco de Doña Inés

¡Anímate a resolver este problema!

Luz, Sofía y Rodrigo fueron al kiosco de Doña Inés y compraron:



GOMA DE MASCAR \$2
ALFAJOR \$1
BEBIDA GASEOSA \$2
PALETA O CHUPETÍN \$1
CARAMELO \$1
GALLETITAS \$5
CHOCOLATES \$4

--	--	--

Luz pagó con un billete de \$50.

¿Cuánto le dieron de vuelto?

Rodrigo pagó con un billete de \$20.

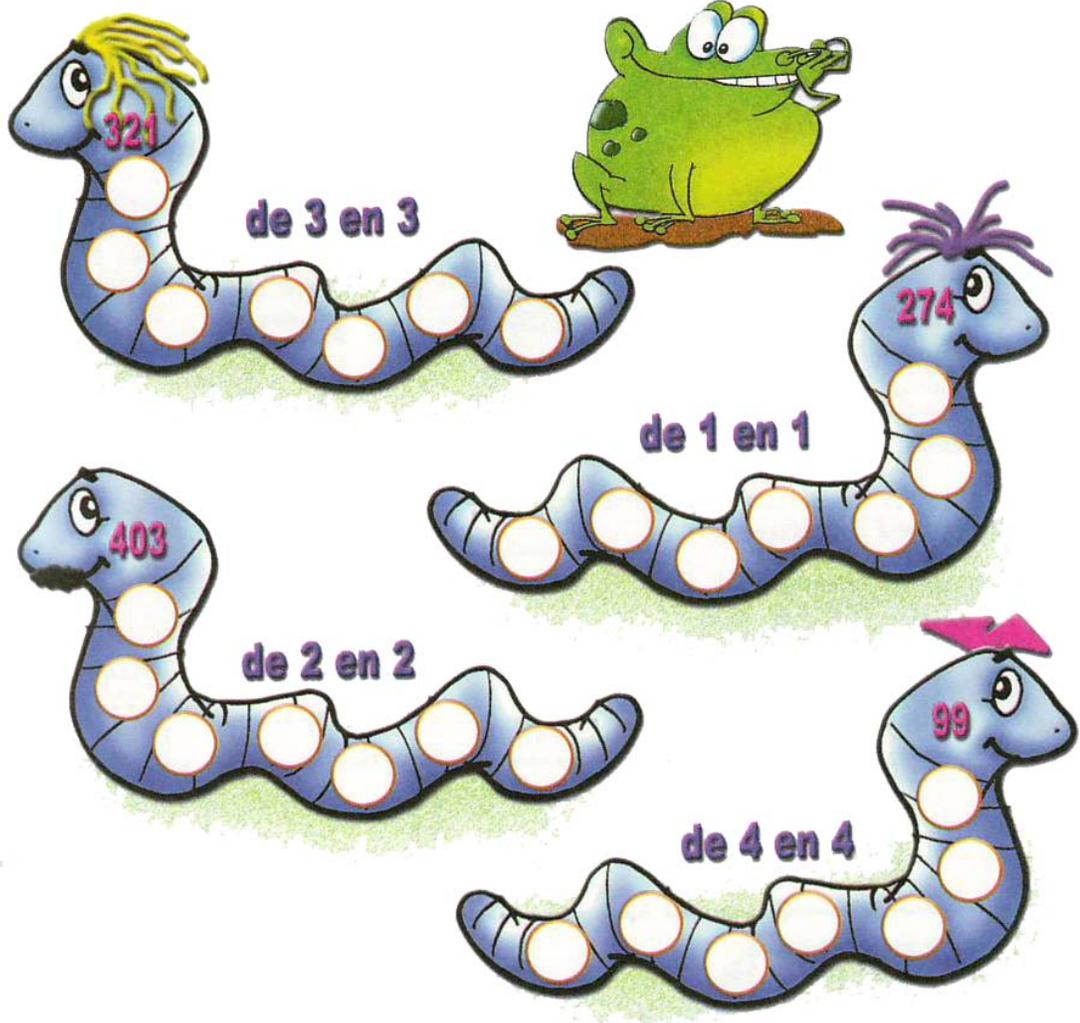
¿Cuánto le dieron de vuelto?



La familia de gusanos se presenta

¡Qué numerosa es la familia de gusanos!

Sigue la serie.



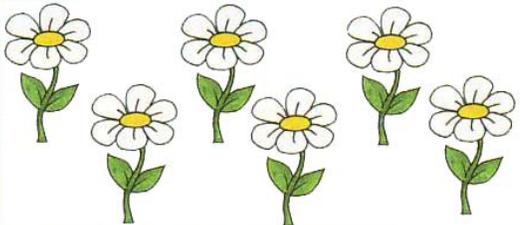
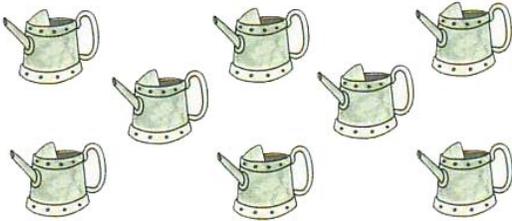
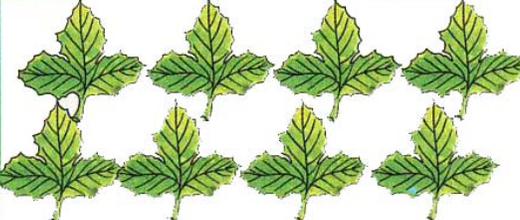
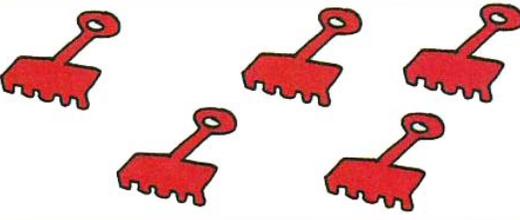
Descubre a otro integrante de esta familia de gusanos, dibújalo en un cuaderno e invéntale una nueva serie.



En el jardín

Entre plantas y macetas...

Observa y señala en cada fila cuántos elementos hay de cada uno.

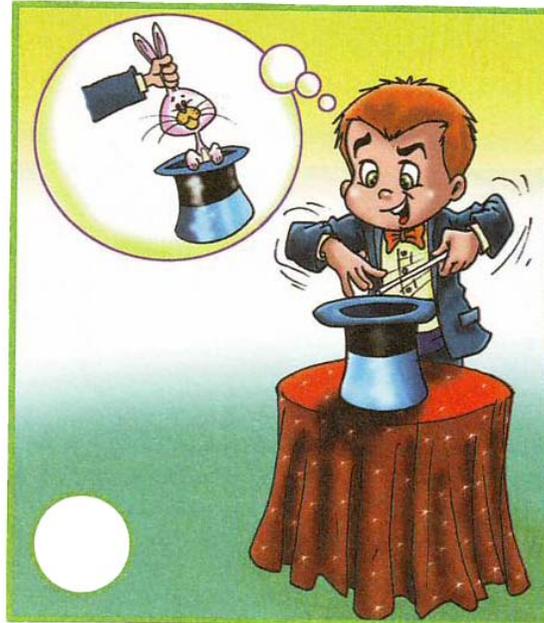
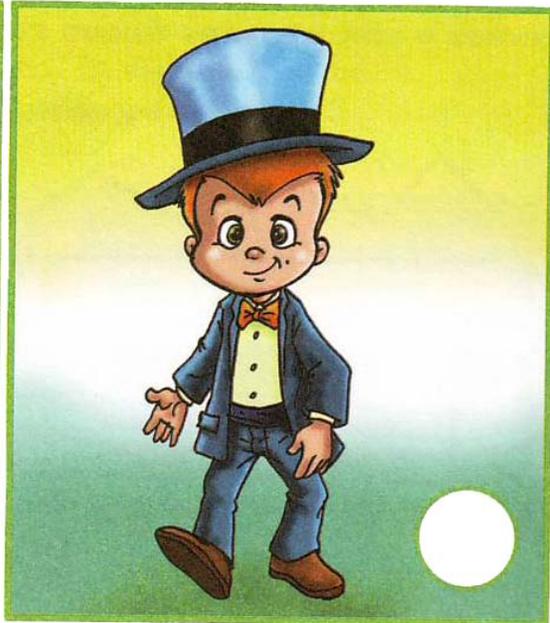
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Truco de magia

¡Qué mago tan desordenado!

Observa las escenas y ordena el truco que hizo el mago, enumerándolas.



¿Qué sucedió primero?

¿Y luego?

El mago previó que de su galera sacaría un conejo.

Finalmente... ¿habrá podido realizar el mago su truco?

¿Qué piensas?

Imagina cómo terminó su acto... ¿lo habrá logrado?



Bandas numéricas

¡Qué mezcla de números!

Completa estas series numéricas y arma tres series diferentes.



1		
---	--	--

	5	
--	---	--

	2	
--	---	--

		6
--	--	---

4		
---	--	--

		9
--	--	---



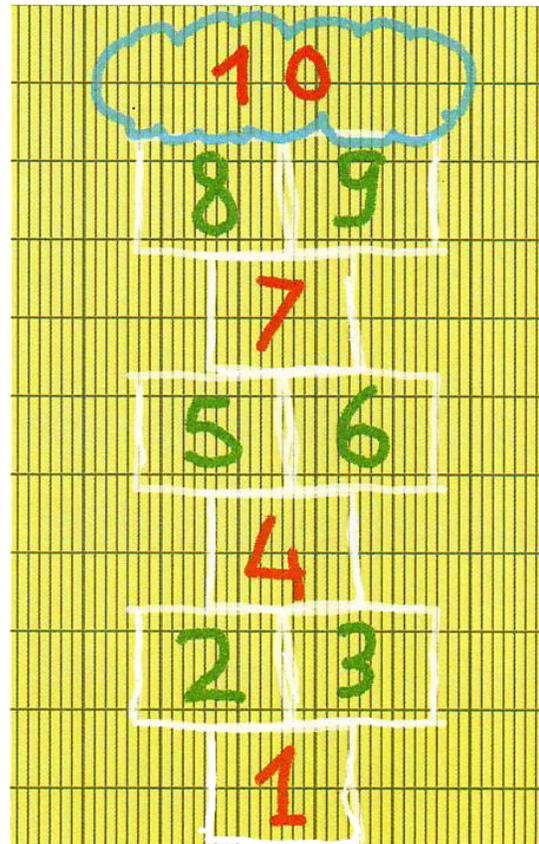


Rayuela

¡Para jugar con amigos!!

Instrucciones para el juego.

- El juego consiste en saltar por turnos y en forma ordenada, ascendente y descendente, un tablero de diez casilleros (rayuela).
- Se dibuja la rayuela en el piso con los casilleros numerados.
- Se comienza el juego arrojando una piedra en el casillero número 1. El jugador salta (sin apoyarse donde está la piedra) en uno y en dos pies según tenga casilleros libres hasta alcanzar el décimo.
- Al regresar, debe recoger la piedra y saltar ese casillero hacia la salida.
- Luego siguen los demás niños hasta terminar la vuelta. Se procede igual con el 2, y así hasta alcanzar el número 10.
- Si falla un jugador, pierde su turno y continúa otro.



Variante:

- Dividirse en dos o tres grupos. El primer niño de cada uno tira hasta el 1, el segundo hasta el 2, y así sucesivamente hasta llegar al 10. El equipo que termina en menos tiempo, gana. Si alguno erró su tiro, el nene que le sigue debe volver a tirar hasta el número que erró.



“El baile de las sillas”

¡Para jugar con amigos!

Instrucciones para el juego.

- **Preparamos el grabador y la música que más nos guste bailar, e invitamos a muchos amigos a jugar.**
- **Escribimos carteles con el nombre de cada uno.**
- **Formamos una ronda de sillas y colocamos en cada una un cartel.**
- **Una vez todo listo... ¡a bailar!**



- **Pero cuando se interrumpe la música, cada uno debe correr a sentarse en la silla donde se encuentra su cartel.**
- **Vamos cambiando los carteles de lugar, repetimos lo anterior y continuamos jugando.**

iVeo-veo!

iPara jugar con amigos!

Instrucciones para jugar al iVeo-veo!

- **Un adulto comienza diciendo: -Veo-veo.**
- **Los niños preguntan: -¿Qué ves?**
- **Adulto: -A uno de estos niños.**
- **Niños: -¿Qué niño es?**
- **Entonces el adulto nombra algunas características del niño que ha elegido como referencia: sexo, color de cabello, ropa que lleva puesta, gustos y preferencias, letra inicial del nombre, etc.**
- **Los niños escuchan las pistas y deben descubrir de quién se trata.**
- **El niño que adivina puede ser el siguiente en encargarse de describir a otro y así sucesivamente.**



Jugamos con carteles

¡Para jugar con amigos!

Instrucciones para el juego.

- ***Nos dividimos en dos grupos.***
- ***Cada grupo escribe carteles con los nombres de cada uno de los integrantes.***
- ***Luego cada equipo entrega sus carteles al equipo contrario.***
- ***Comenzamos a jugar: un grupo esconde los carteles dentro de una habitación mientras el equipo contrario permanece fuera de ella.***
- ***Luego, este último entra a la habitación y cada uno de los participantes debe encontrar el cartel con su respectivo nombre.***
- ***Los jugadores pueden ayudarse entre sí.***
- ***A medida que los van encontrando deben sentarse con el cartel en su mano.***
- ***Una opción interesante consiste en que un adulto registre el tiempo que tarda cada jugador en encontrar su nombre, para así indicar quién tardó menos.***

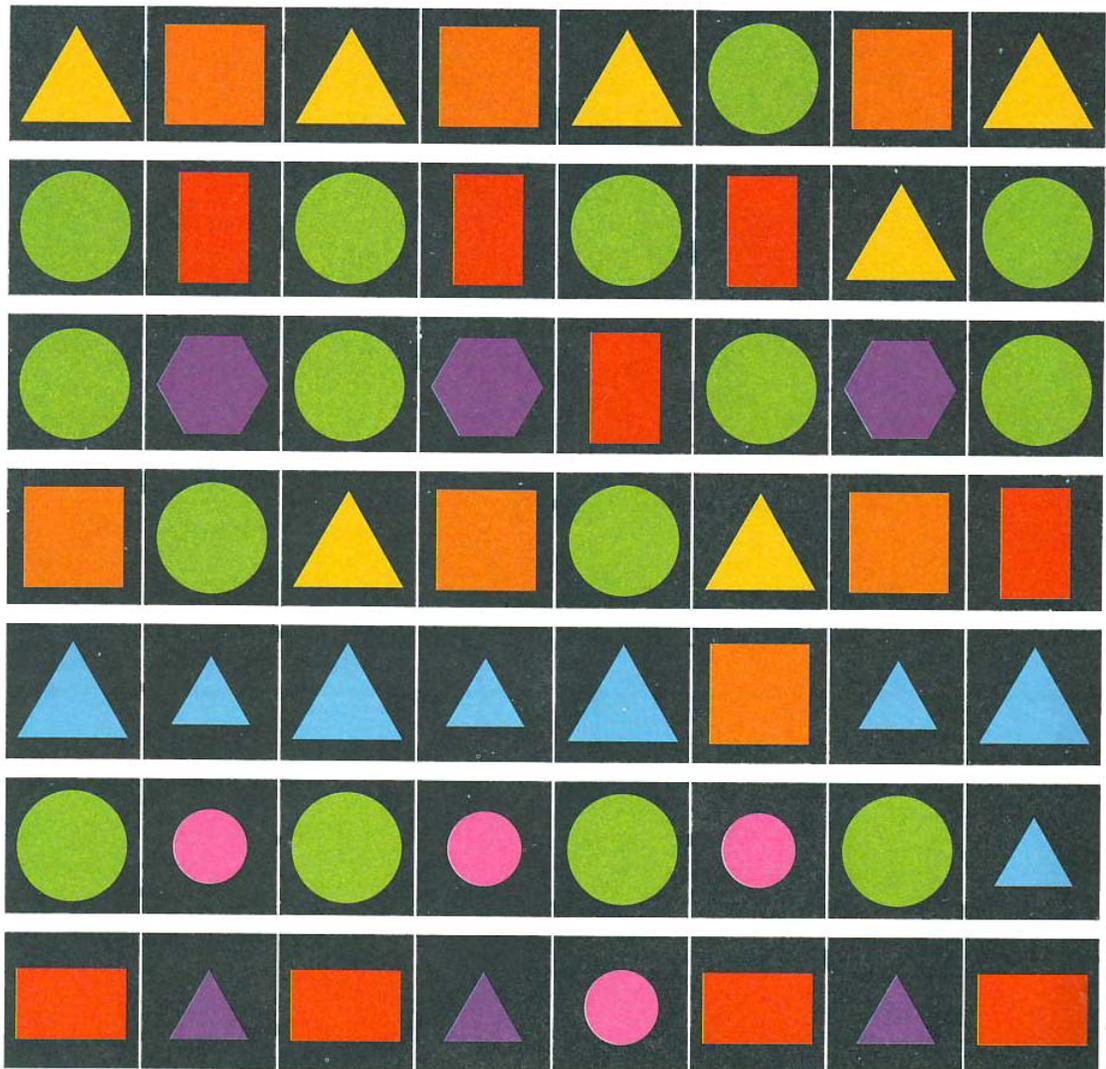


Series ordenadas

¡A observar con mucha atención!

Encuentra la figura que no corresponde y táchala.

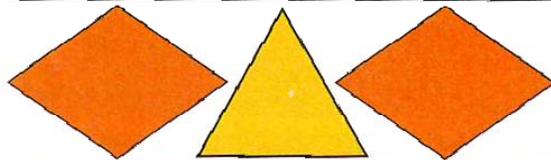
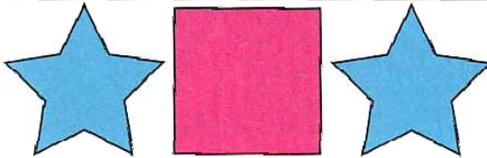
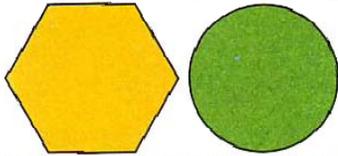
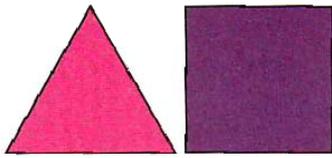
Aquí hay algunas series. A lo largo del renglón las mismas figuras se van repitiendo en orden. Pero observa con atención, porque en algunas hay una figura que no va.



Muchas guardas

¡A copiar figuras!

Así comienzan las siguientes guardas.
Completa el renglón siguiendo cada modelo.

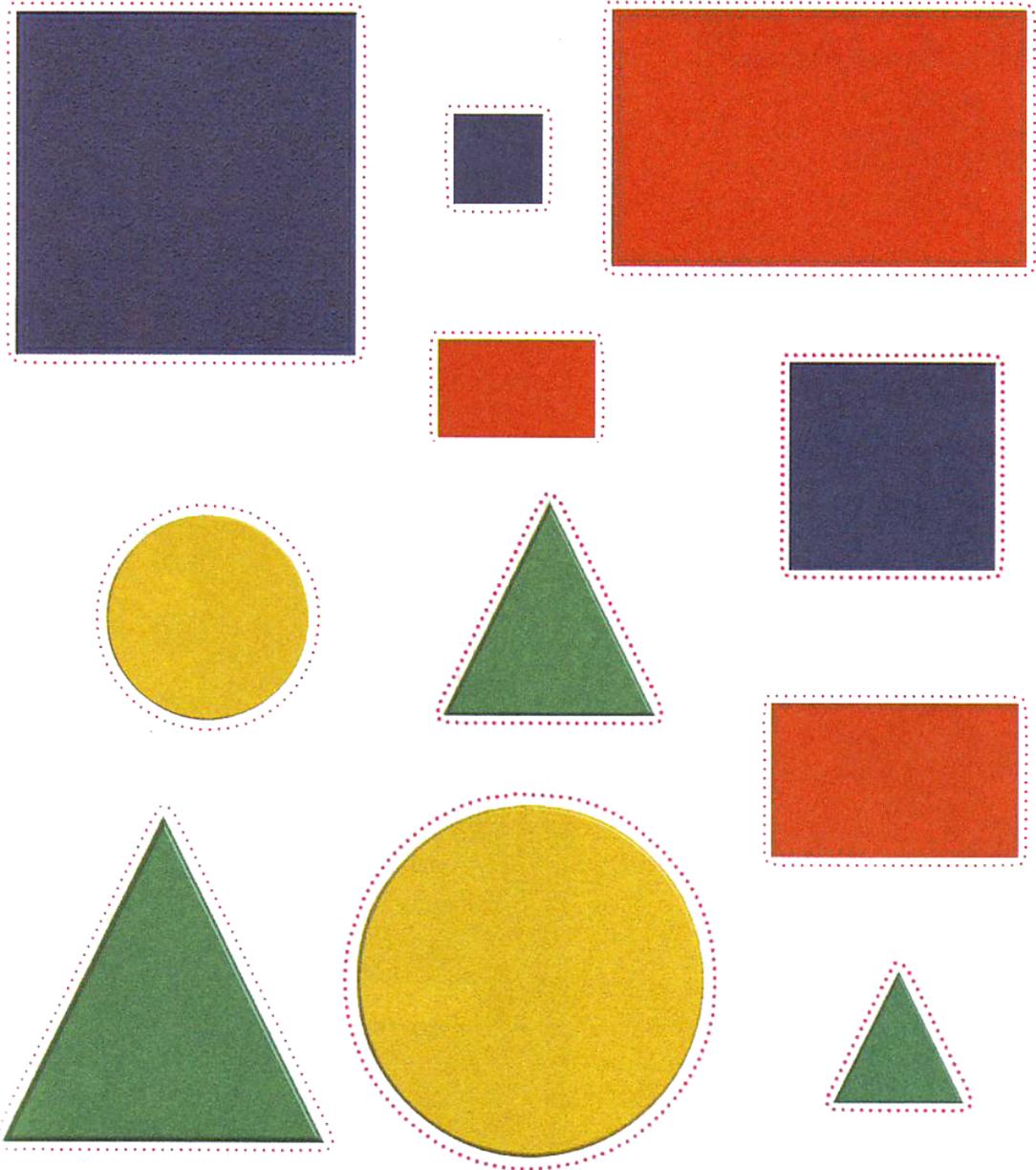


Inventa tu guarda.

Figuras geométricas

¡Cosas de familia!

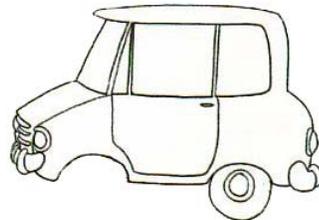
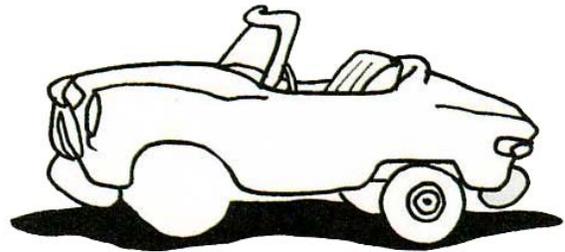
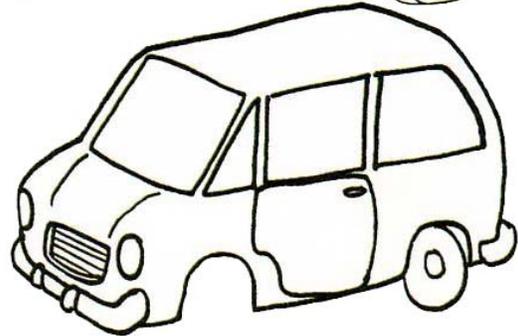
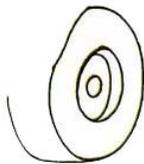
Reproduce y recorta estas figuras. Luego arma con ellas grupos según sus formas.



Automóviles de colores

¡Giran que giran las ruedas!

Une cada automóvil con las ruedas que le corresponden.
Pinta de color diferente a cada uno.

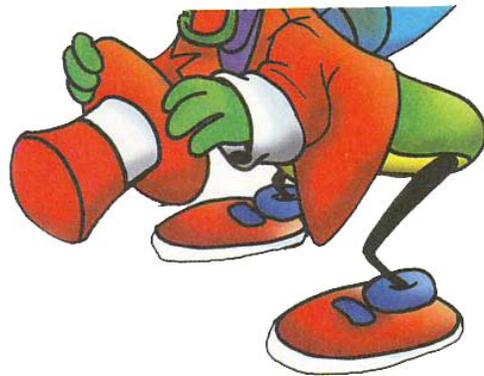


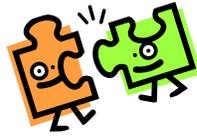


Extraño rompecabezas

¡A observar con mucha atención!

Pasa con colores los bordes de las partes que forman la imagen del recuadro amarillo.



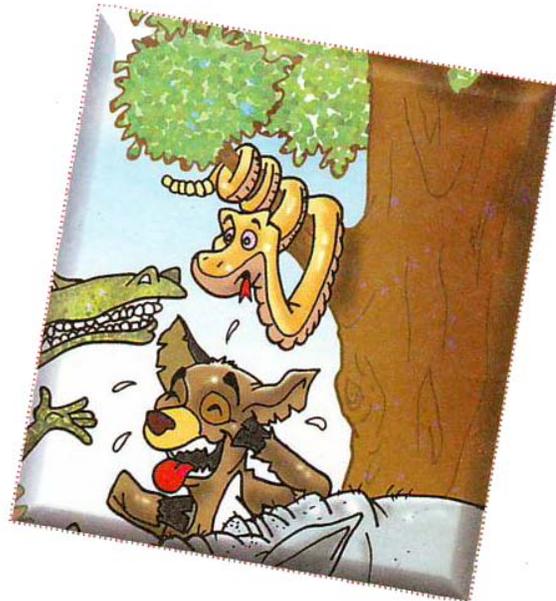
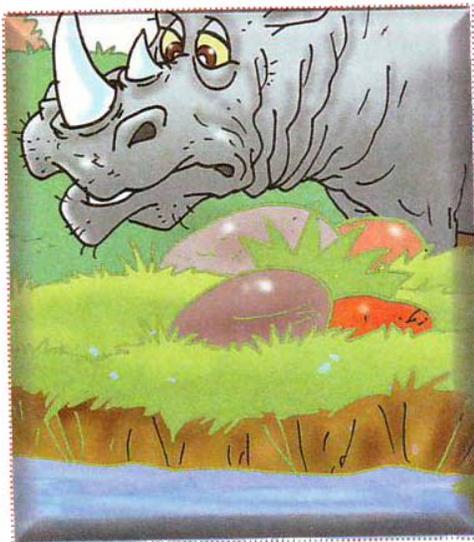
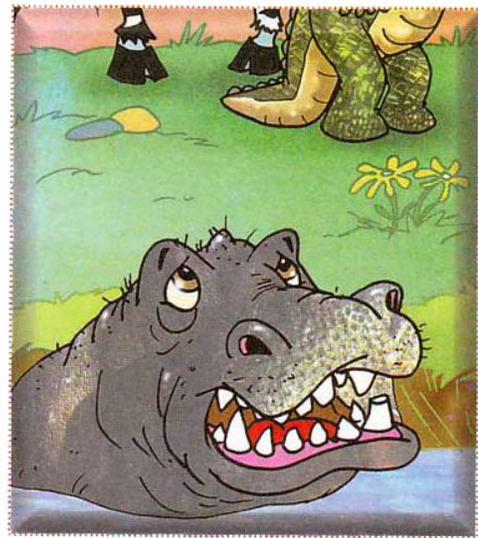
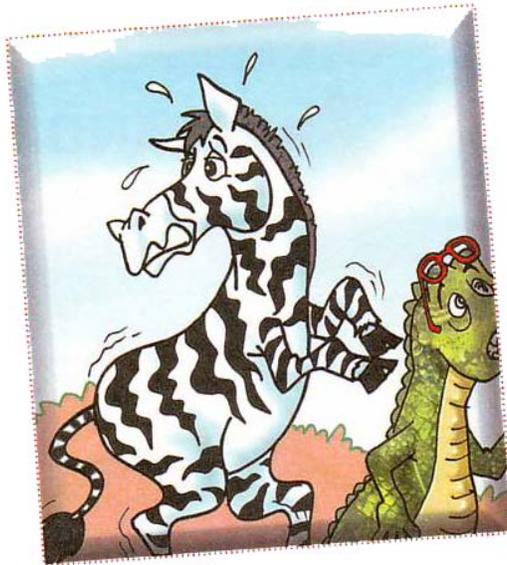


Armemos rompecabezas

¡Un rompecabezas que te rompa la cabeza!

Las piezas de este rompecabezas están mezcladas.

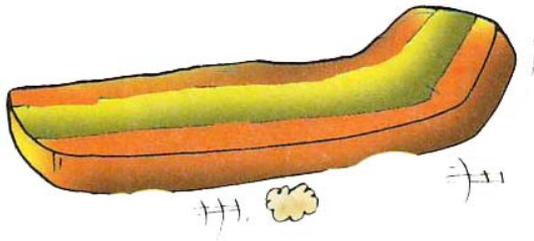
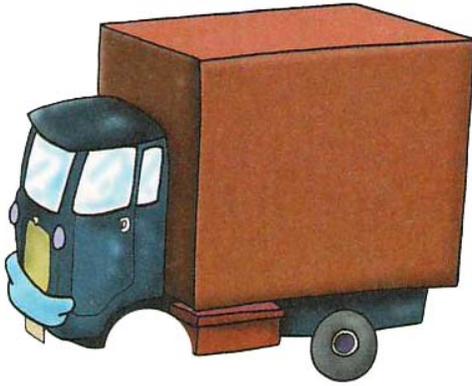
Reproduce y recorta estas piezas y luego ármalo como debería ser.



¡A completar!

¡No olvides observar con mucha atención!

A cada uno de estos dibujos le falta una parte. Complétalos.

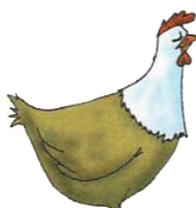
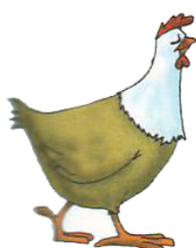




¡A dibujar lo que falta!

¡No olvides observar con mucha atención!

Completa en cada uno de estos dibujos lo que le falta para estar igual al primero.





Para no olvidar

¡A anotar las fechas de todos los cumpleaños!

Sofía anotó la fecha de su cumple, y la edad de ella y de su familia.

Sofía:	26 de junio	cumple: 6 años
Mamá:	13 de septiembre	cumple: 28 años
Papá:	6 de junio	cumple: 29 años
Tía:	20 de noviembre	cumple: 32 años
Primo:	16 de agosto	cumple: 10 años
Abuelo:	9 de julio	cumple: 52 años



Busca y averigua.

Yo : de cumpla: años
Mamá : de cumple: años
Abuelo : de cumple: años
Mi mejor amigo : de cumple: años
Mi hermanito : de cumple: años
Mi perro : de cumple: años

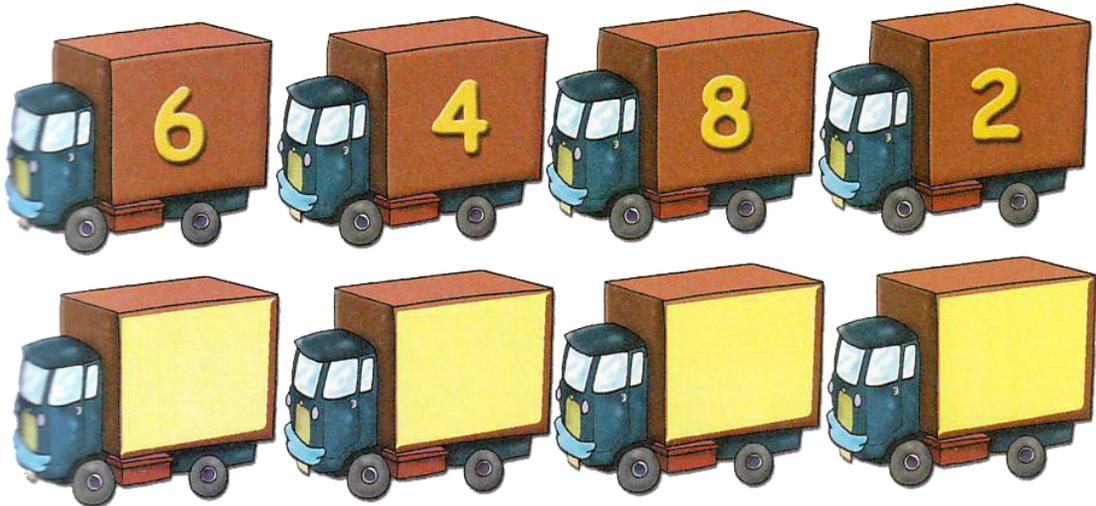
Ordena las edades de > a < .



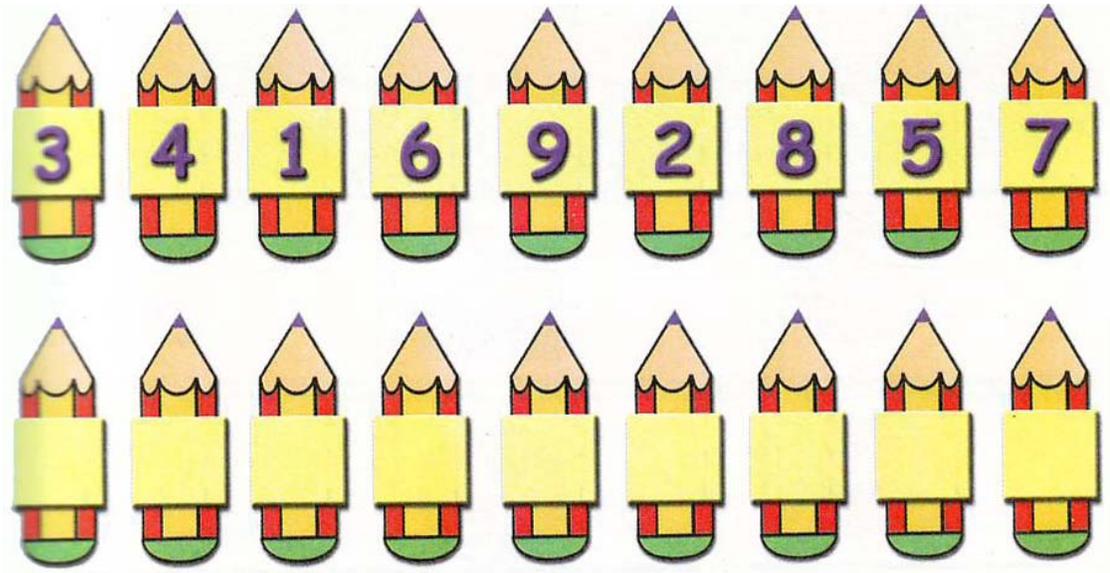
¿Cuáles son?

¡Cuánto desorden!

Ayuda a Rodrigo a ordenar sus vehículos de < a >.



Ahora... Ayuda a Sofía a ordenar sus lápices de < a >.





Conocemos a Pico y Paco

¡A leer se ha dicho!

Pico y Paco son dos patitos hermanos.

Pico, el menor, es un patito que siempre está con el pico cerrado. Paco, el mayor, por el contrario, es muy comilón y siempre está con el pico abierto para tragar algo.

Nosotros vamos a trabajar mucho con la ayuda de sus boquitas.



ESTE ES PICO



< MENOR (PICO)

ESTE ES PACO



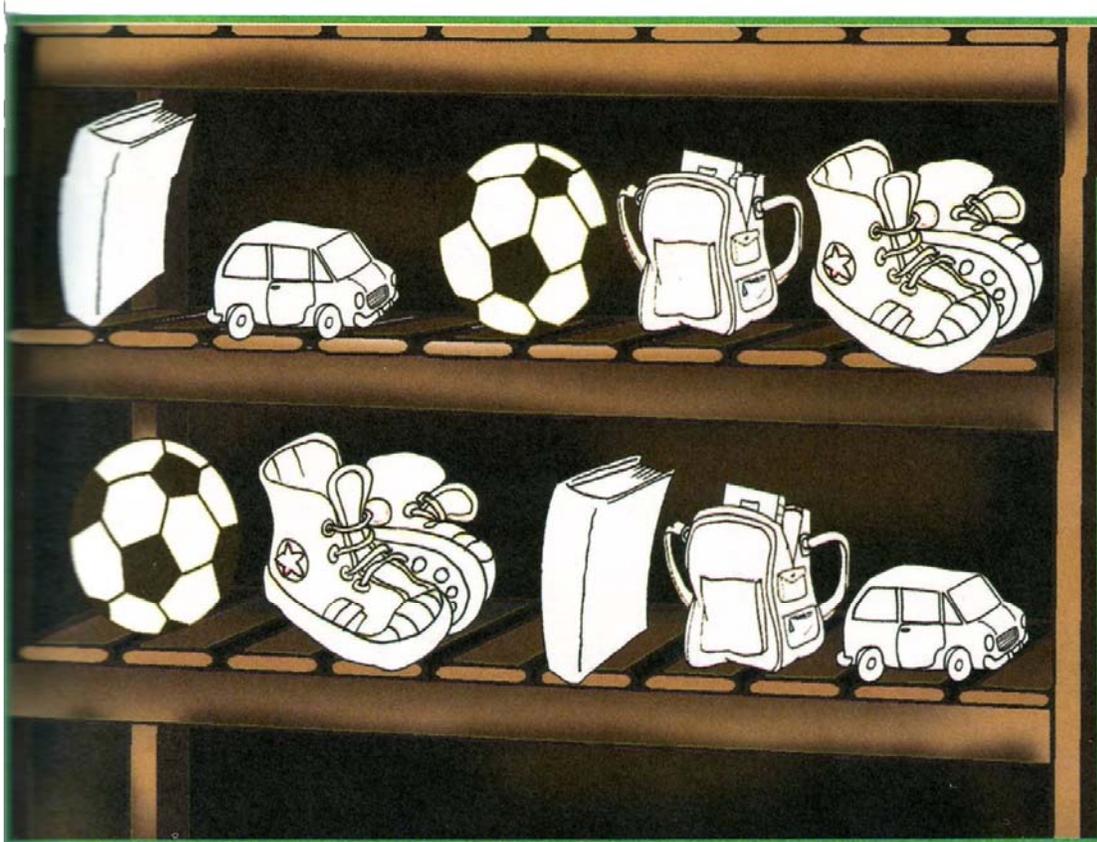
> MAYOR (PACO)



La habitación de Rodrigo

¡A poner orden sin protestar!

Observa los estantes y pinta según las indicaciones.



PINTA CON ● EL OBJETO ANTES DE CADA MOCHILA.

PINTA CON ● EL OBJETO DESPUÉS DE CADA PELOTA.

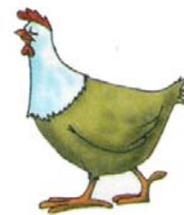
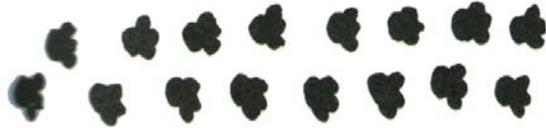
PINTA CON ● EL OBJETO ENTRE LA PELOTA Y EL LIBRO.



Muchas huellas

¡Cada huella con su dueño!

Une cada huella con el animal al que pertenece.





La pecera de Rodrigo

¡A sumergirse en peceras burbujeantes!

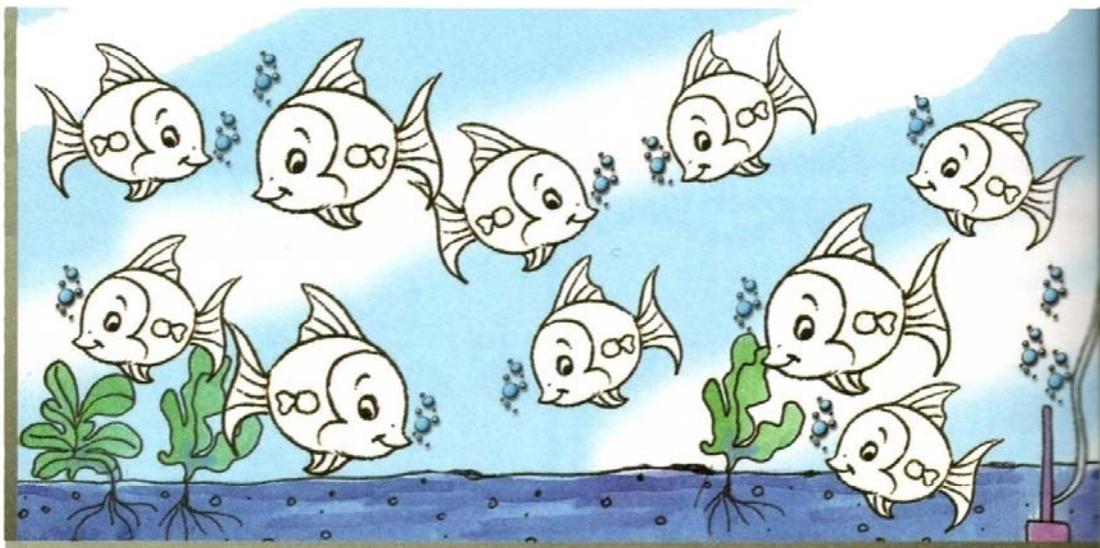
Esta es la pecera de Rodrigo. Pinta los peces según indica el código.

NINGÚN PEZ  **ES VIOLETA**

UN PEZ  **ES AMARILLO**

MUCHOS PECES  **SON AZULES**

ALGUNOS PECES  **SON ROJOS**



PECES



PECES



PECES



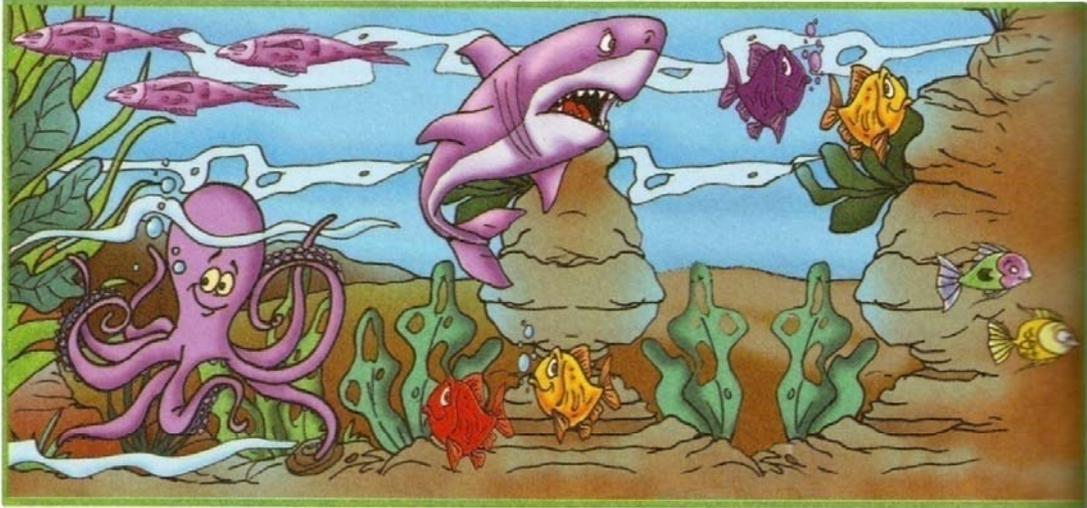
PECES



Peces en la televisión

¡A viajar por el fondo del mar!

A Rodrigo le encantan los documentales de animales. Está mirando uno acerca de los peces



¿CUÁNTOS		PECES HAY EN TOTAL?	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="7"/>
¿CUÁNTOS		PULPOS HAY EN TOTAL?	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="7"/>
¿CUÁNTOS		TIBURONES HAY EN TOTAL?	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="1"/>
¿CUÁNTOS		ANIMALES HAY EN TOTAL?	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="11"/>	<input type="text" value="12"/>

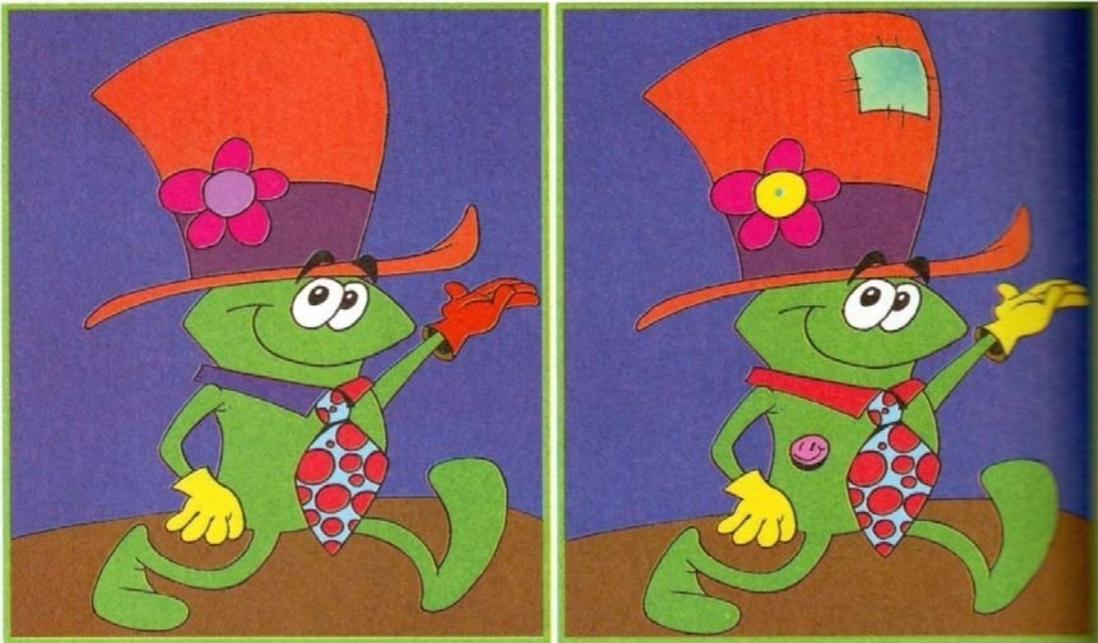


Las cinco diferencias

¡A observar con mucha atención!

Observa cuidadosamente estas dos escenas: aunque se vean iguales, solo son parecidas.

Marca las 5 diferencias con una cruz. Pinta el número correspondiente cada vez que encuentres una.



1 2 3 4 5



Rodrigo y sus amigos

¡Y tú... ¿cuántos amigos tiene?!

En el grupo de Rodrigo son 5 niñas y 7 varones.

Pinta en cada barra la cantidad total de niñas y de varones del grupo de amigos de Rodrigo.

NENES



NENAS



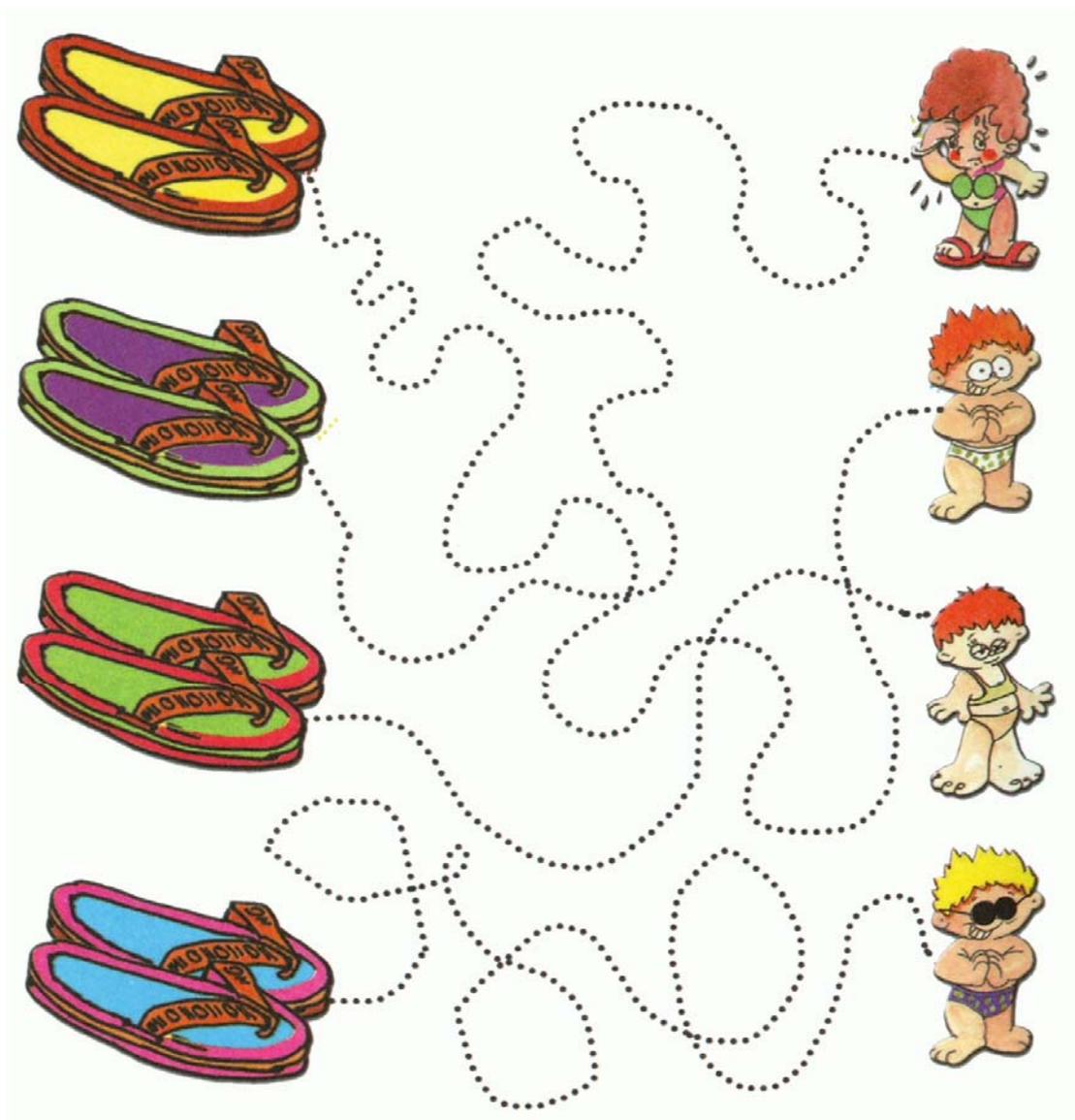


La competencia

¡Una carrera de descalzos!

Antes de cambiarse organizan una competencia. Cada uno debe llegar hasta sus ojotas.

Si unes cada línea de puntos con un color distinto, sabrás cuál pertenece a cada uno.





iA guardar!

iCada cosa en su lugar!

Une con flechas y acomoda cada ficha en la caja que le corresponde.

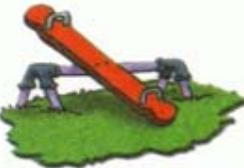
A sorting activity on a light green background. On the left is a brown cardboard box labeled "LETRAS". On the right is a brown cardboard box labeled "NÚMEROS". In the center, a vertical stack of ten items is shown: 5 (blue), Y (yellow), 1 (blue), A (yellow), 3 (blue), M (yellow), J (yellow), 7 (blue), C (yellow), and 2 (blue). The items are to be sorted into the appropriate boxes.



Buscando lo diferente

¡A observar con mucha atención!

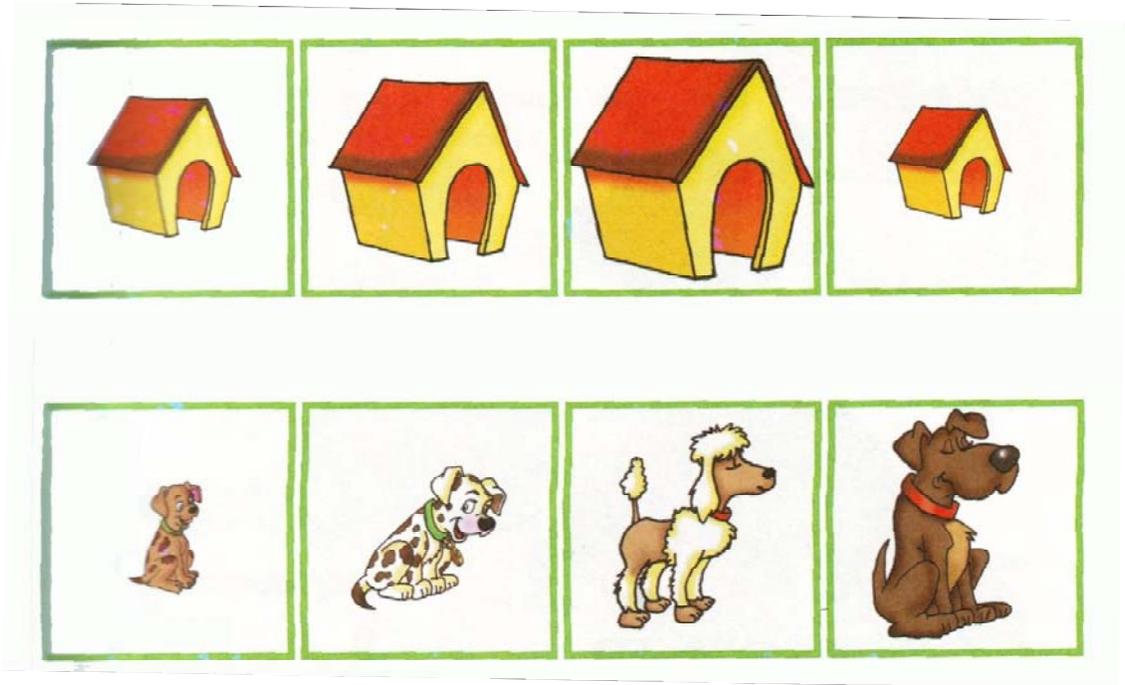
Observa cada renglón. Hay algo en cada uno que no tiene que estar con los demás. Márcalo como te parezca.

			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Cada uno en su casa

¡Hogar dulce hogar!



Dibuja de mayor a menor, en la línea de arriba las casillas y, en la de abajo, los perritos.

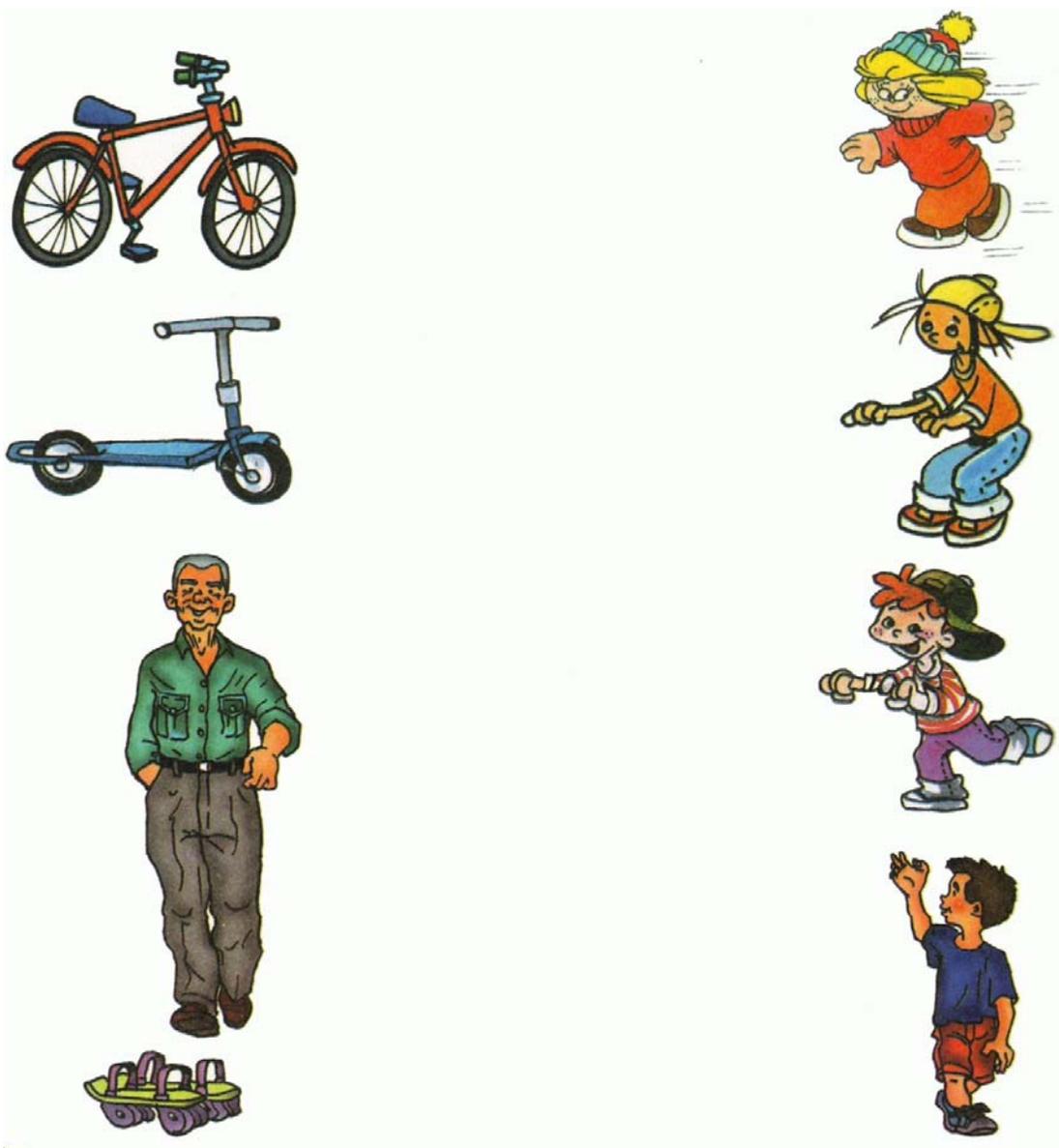


Volviendo a casa

¡A observar con mucha atención!

Luego de un día lleno de juegos, cada uno de los niños vuelve a su casa de distinta manera.

Luego de un día lleno de juegos, cada uno de los niños vuelve a su casa de distinta manera.





¡Qué mezcla!

¡A quién no le gustan los disfraces!

Otros niños eligieron disfrazarse, pero antes tienen que resolver un problema: los trajes se han mezclado y no terminan de hallarlos...

Ayúdalos a encontrarlos y vestirse uniéndolos con flechas.





Trayectos espaciales

¡Un viaje a las estrellas!

Ambas naves regresan de la Luna a la Tierra. Pero en el camino deben cumplir ciertas misiones:

El cohete  A-24 debe esquivar los asteroides 
y tomar una fotografía de las estrellas .

El cohete  B-33 debe reparar la nave  y
recoger los  esquivando los asteroides .

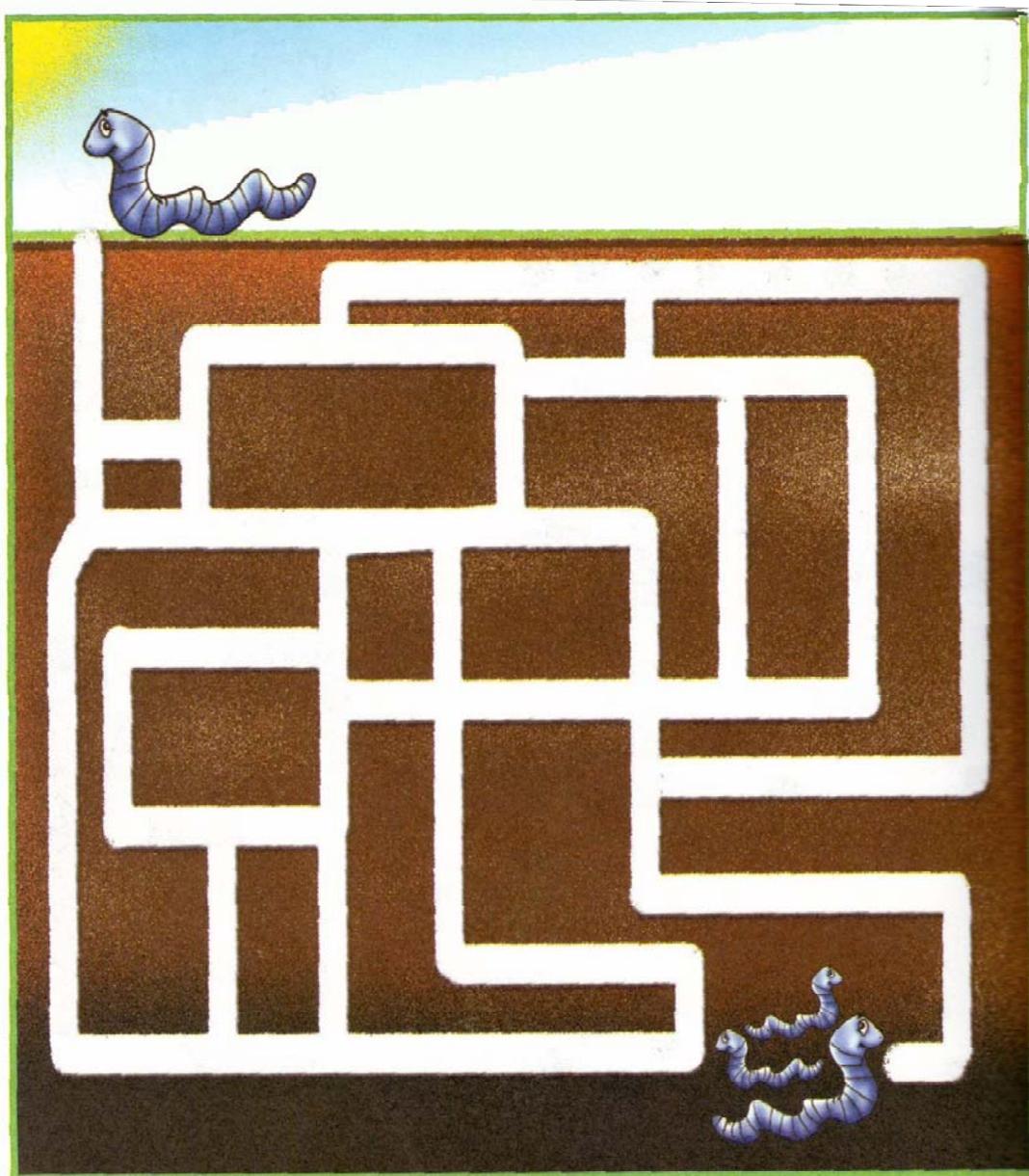




El camino de la lombriz

¡Atrévete a recorrer un camino subterráneo!

Señala el camino que recorre la lombriz para encontrarse con sus amigas.



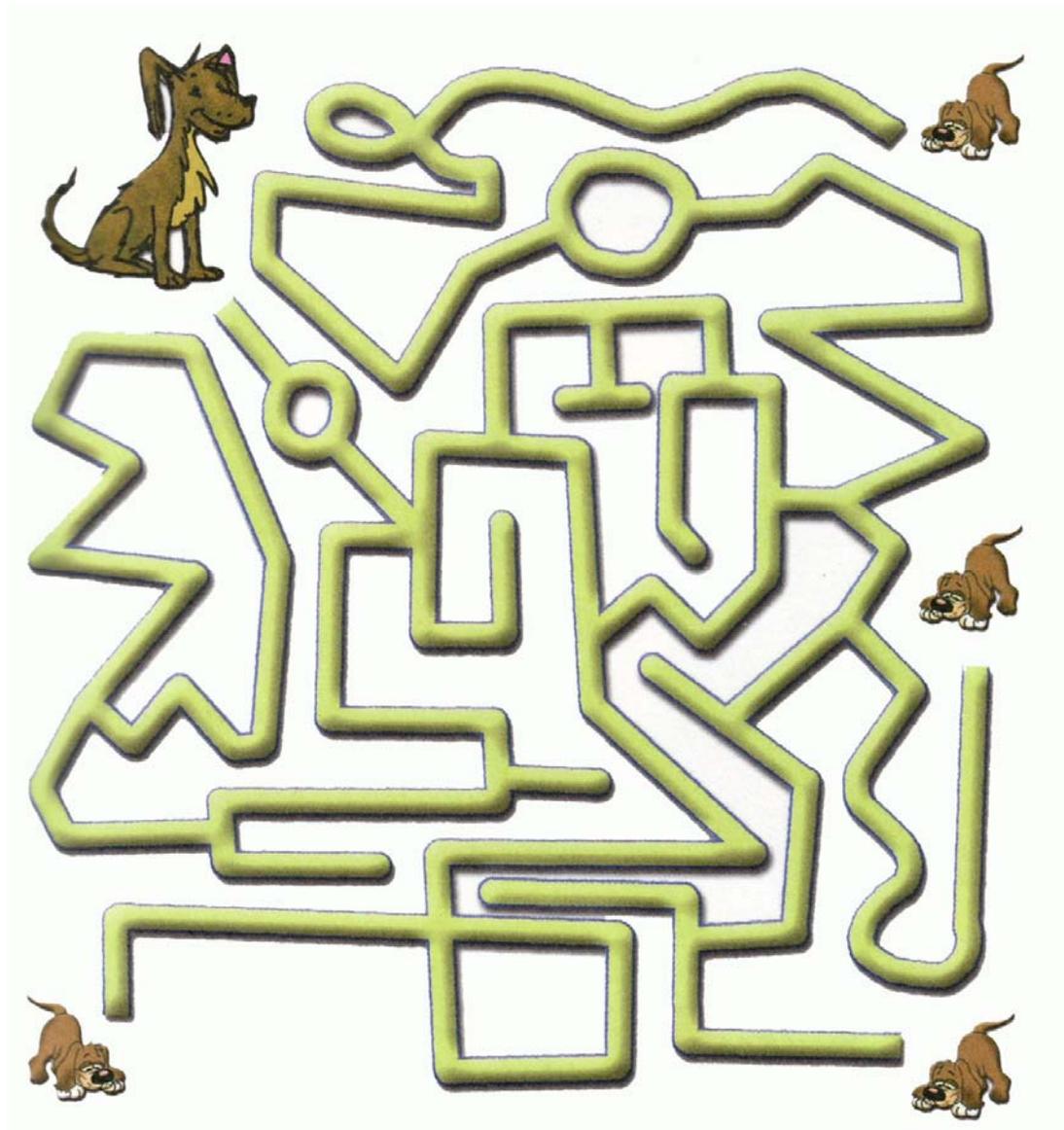


¡Ya caminan!

Pasito a pasito llegamos a destino...

Los cachorros ya comienzan a andar solos. Pero luego regresan con su mamá. ¿Qué camino recorre cada uno para llegar a ella?

Encuétralo y marca el de cada uno con un lápiz de distinto color.

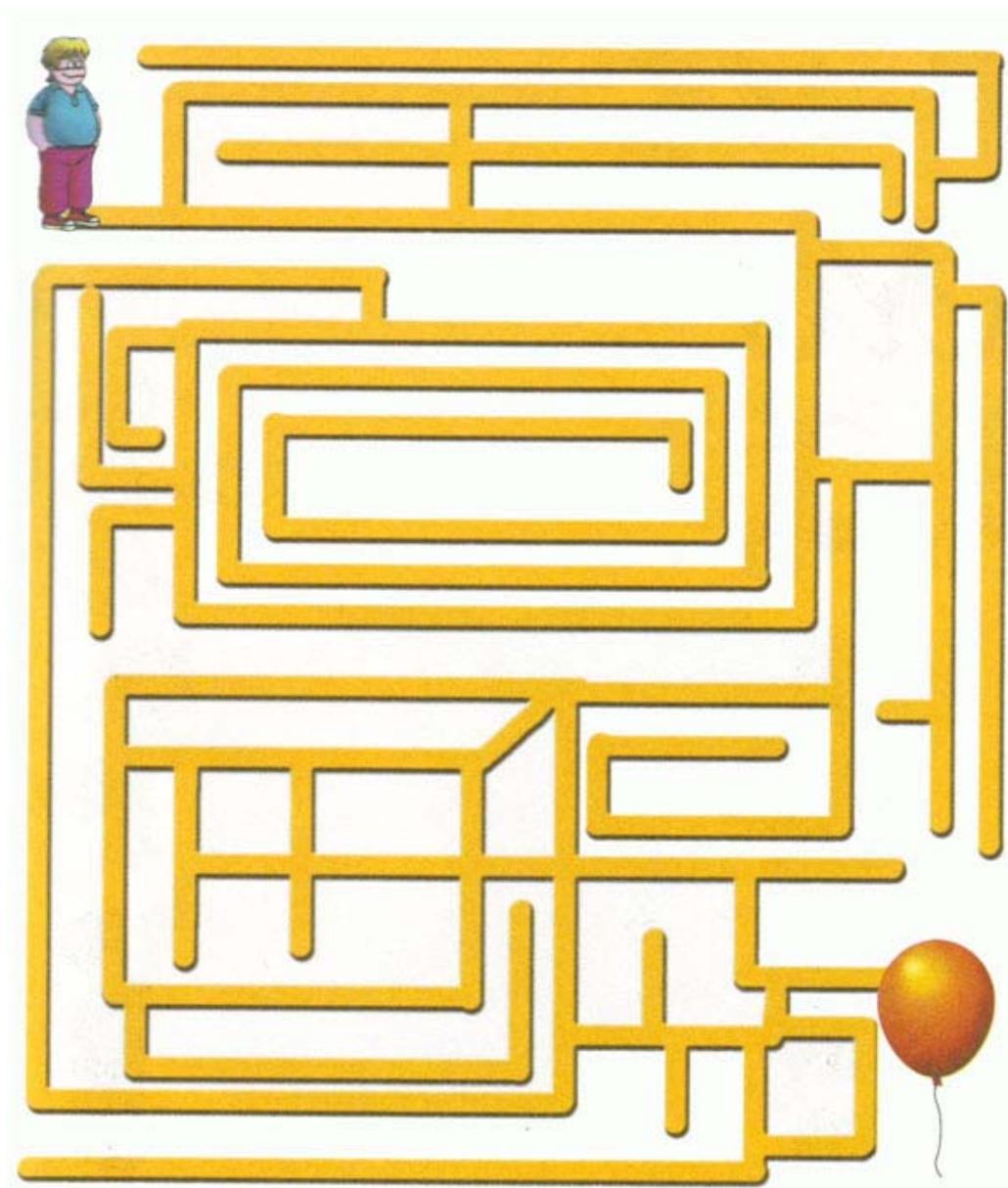




Laberinto especial

¡Anímate a resolver este laberinto!

Traza el camino que une al niño con el globo.



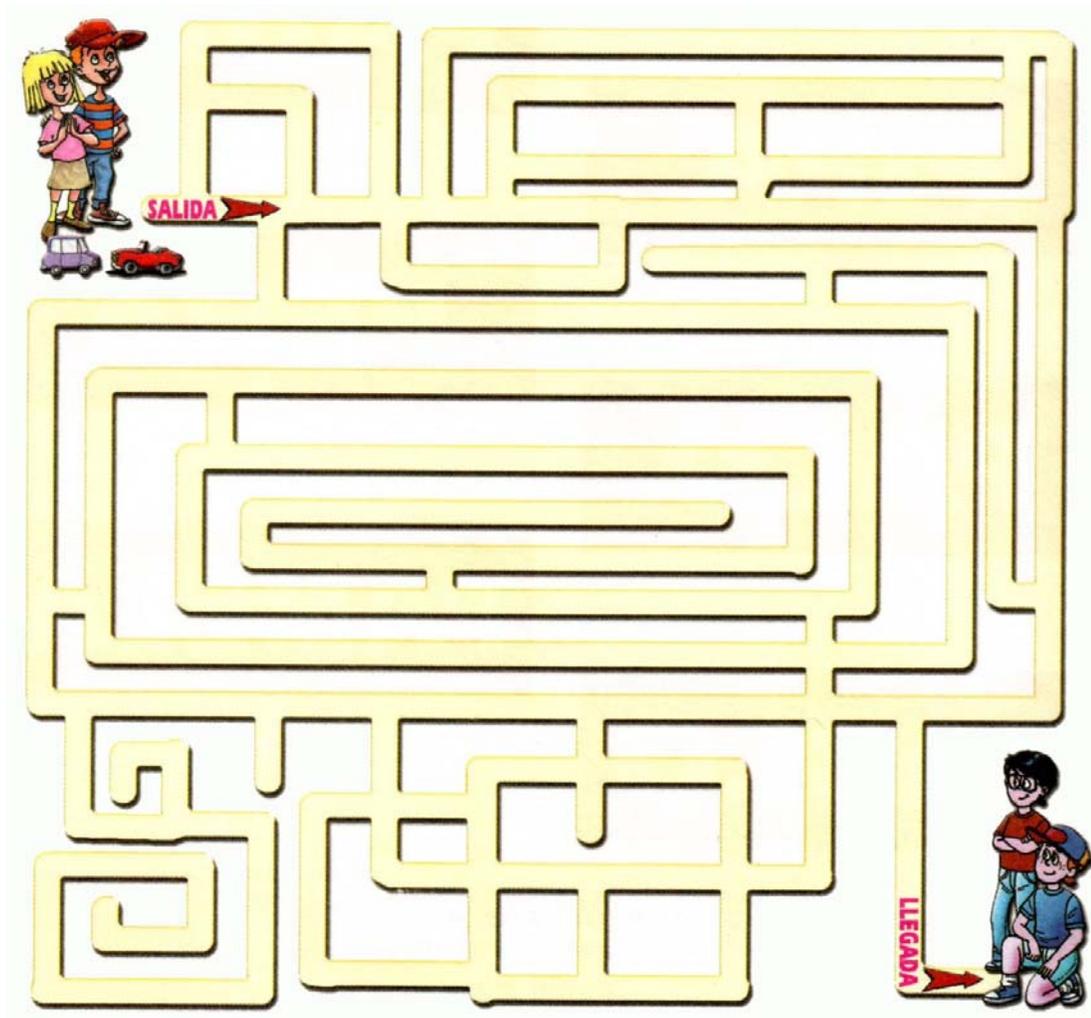


Carrera de automóviles

¡Desafíate y acelera para ganar la carrera!

A Juan, el primo de Manuela, le encantan los automóviles y suele compartirlos con sus amigos. Hoy han organizado una carrera y dibujaron la pista en el suelo de un patio. Pero hicieron tantas vueltas que ya no saben por dónde deben ir.

¿Qué camino va desde la salida hasta la llegada?
Traza el recorrido.



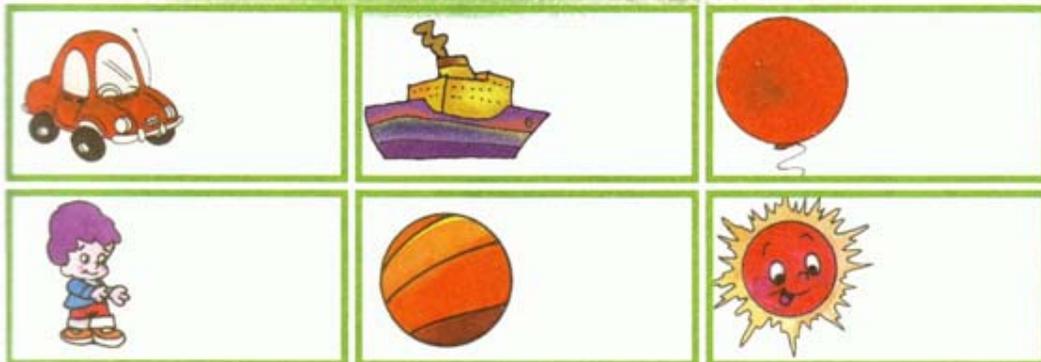


Jugando en el jardín

¡A observar con mucha atención!

¿Cuántos hay?

Cuenta los elementos.





¡Cuántos números!

¡A buscar números por todas partes!

Busca en revistas o periódicos números, recorta y pega.





Sumando peces

¡A sumergirse en peceras burbujeantes!

Dibuja en cada pecera los peces que faltan para que haya tantos como indican cada casillero.

 <p>7</p>	 <p>9</p>
 <p>11</p>	 <p>12</p>

¿En cuál pecera hay más peces?

¿En cuál hay menos?

¿En algunas hay la misma cantidad?



Usamos el control remoto

¡A sintonizar tu televisor!

A Rodrigo le encanta ver documentales de animales. Generalmente los encuentra en el canal 15.

Pinta los números que debe marcar para sintonizar este canal.



¿Y a ti? ¿Qué programa te agrada ver? Dibújalo en la pantalla de este televisor y pinta los números que debes marcar para sintonizarlo.





El control remoto

¡Atrévete a arreglar el control remoto como si fueras un técnico!

Rodrigo va a mirar la televisión por un ratito. Pero algo pasa con el control remoto. Obsérvalo



Completa con los números que faltan para que Rodrigo pueda usar su control remoto.



Jugamos una carrera

¡Apresúrate y gana esta carrera!

Rodrigo y sus amigos jugaron una carrera. Así se ubicaron en el podio.

Ponle a cada uno el número que le corresponde según el orden en que llegó.



¿Quién ganó la carrera?

¿Manuela en qué lugar llegó?

¿Quién perdió?



Agenda telefónica

Para comunicarte con tus amigos...

Completa esta agenda con el nombre y el número telefónico de tus amigos.

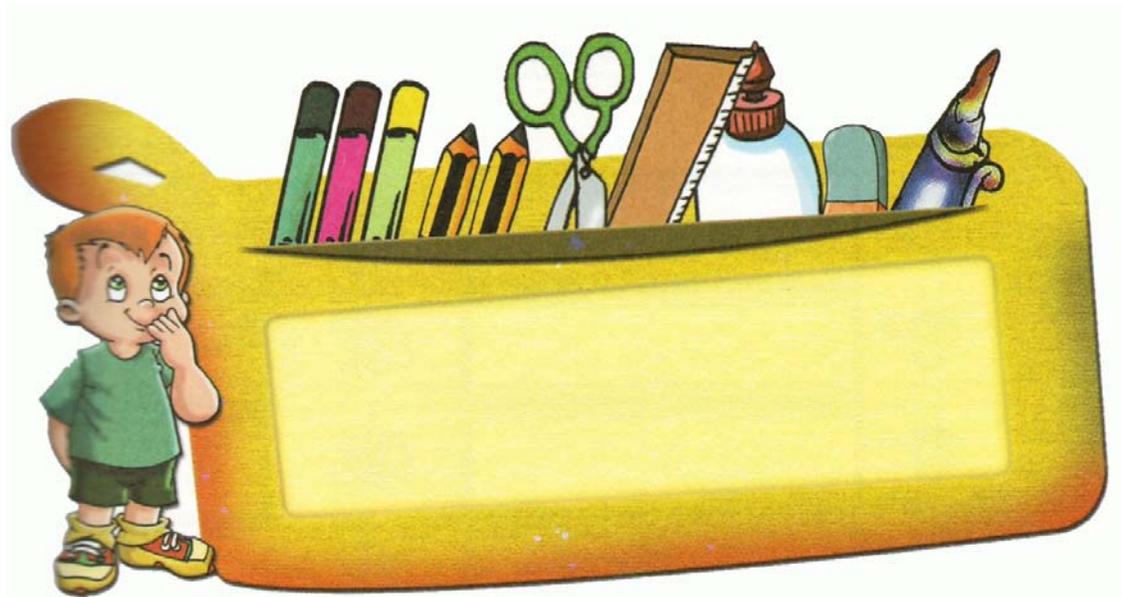
	NOMBRE		TELÉFONO
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			



¡A contar!

¡A observar con atención!

Cuenta los útiles que Rodrigo guardó en su estuche para ver que no se olvide nada, y anótalo.



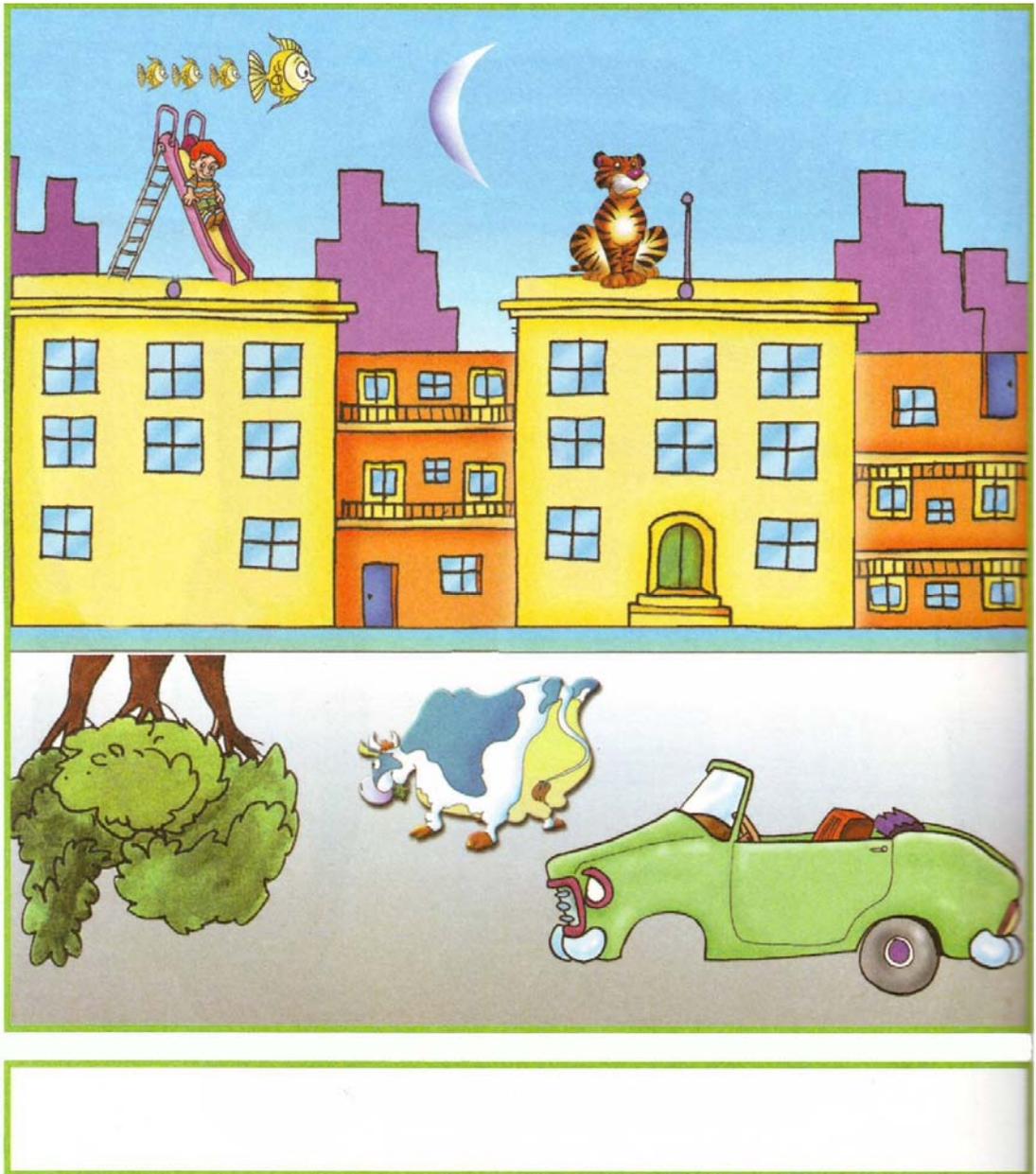
¿CUÁNTAS		FIBRAS TIENE?	<input type="text"/>
¿CUÁNTOS		LÁPICES TIENE?	<input type="text"/>
¿CUÁNTAS		GOMAS TIENE?	<input type="text"/>
¿CUÁNTAS		COLAS VINÍLICAS TIENE?	<input type="text"/>
¿CUÁNTAS		TIJERAS TIENE?	<input type="text"/>
¿CUÁNTOS		BOLÍGRAFOS TIENE?	<input type="text"/>



Cosas raras

¡A observar con mucha atención!

Marca los objetos extraños que encuentres y anota cuántos hallaste.





Hacemos una lista

¡A comprar todo lo necesario para la merienda especial!

Los niños armaron la lista y la mamá de Rodrigo fue la encargada de comprar todo.

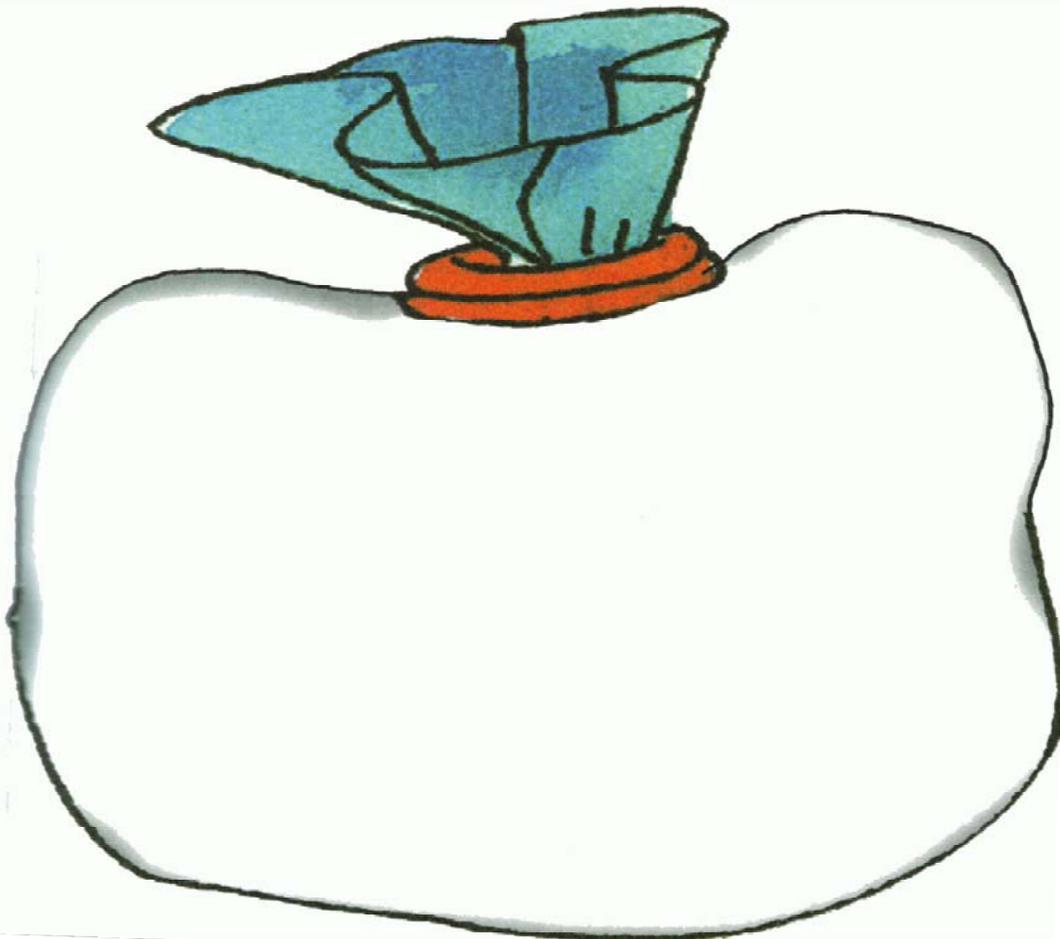
Dibuja en la bolsa las frutas tal como aparecen en la lista.

2  **MANZANAS**

3  **NARANJAS**

5  **DURAZNOS**

3  **PLÁTANOS**

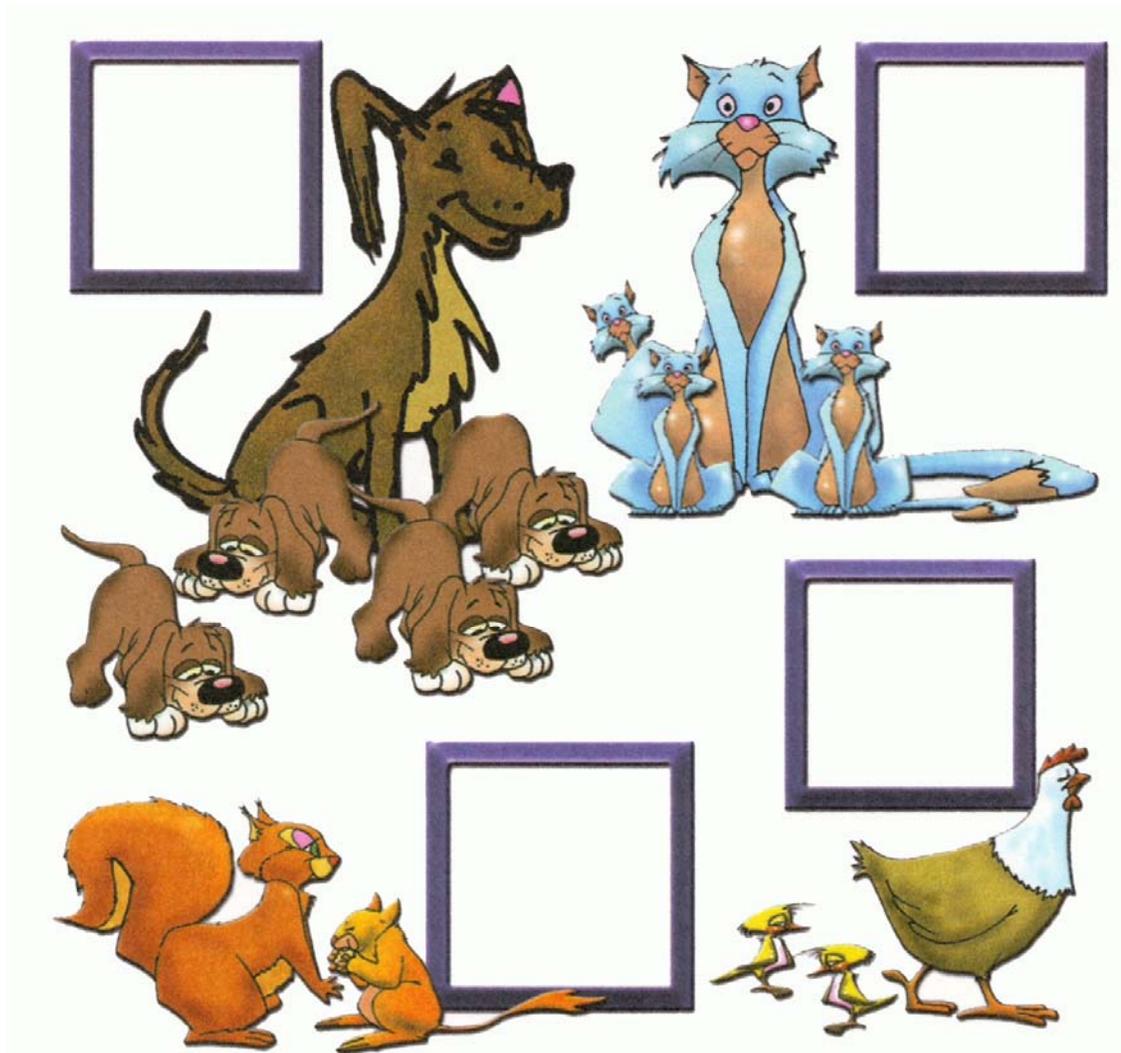




¡Cuántos son!

¡Qué familias numerosas!

**¿Cuántas crías tuvo cada mamá?
Cuéntalas y anota como puedas la cantidad.**



¿Cuál tuvo más crías?

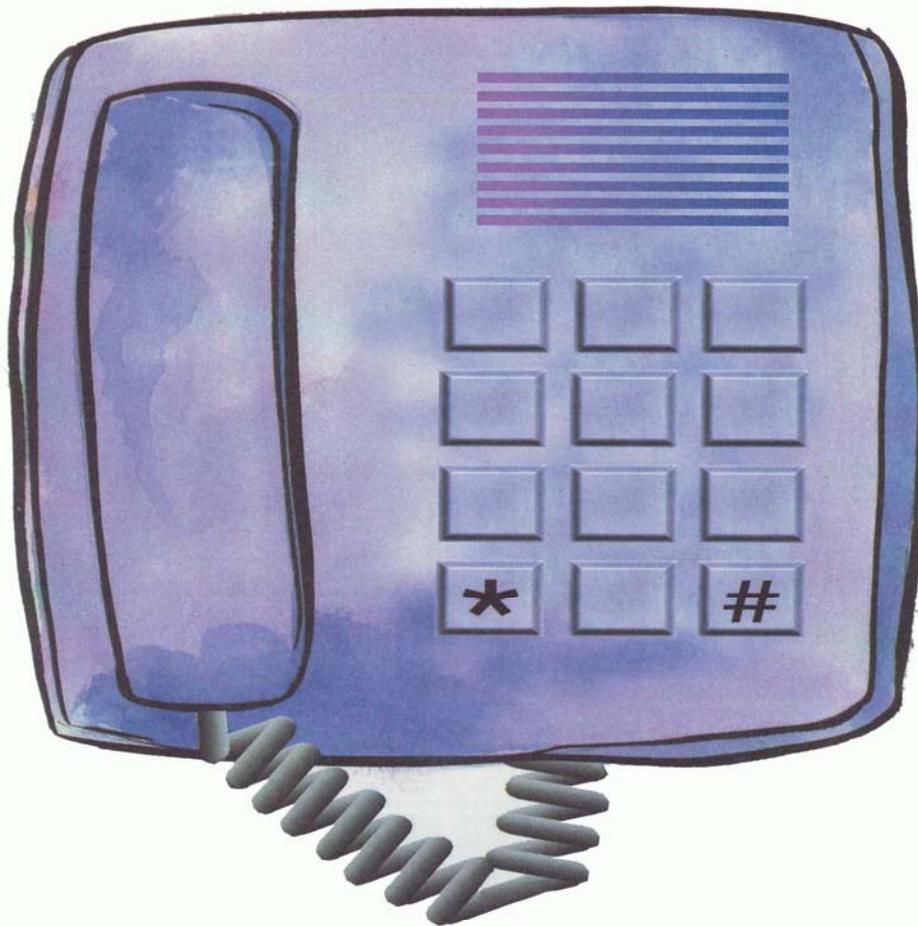
¿Cuál tuvo menos?



El teléfono

Y los números... ¿Dónde están?

Escribe como puedas los números que les faltan a las teclas de este teléfono.



¿Conoces tu número de teléfono?
Escríbelo aquí.



: _____



Viajando en bus

¡A observar con mucha atención!

Martín, el tío de Manuela, debe tomar el ómnibus número 5, que va hacia el centro. Pero en la misma cuadra también tiene parada otros buses.

Observa el ómnibus que debe tomar y pinta la parada que corresponde.





La carrera

¡Apresúrate para no llegar último!

Antes de regresar, Manuela y sus amigos aprovecharon el espacio de la plaza para organizar una carrera. Sofía fue la primera en llegar, y el último fue Rodrigo.

Reproduce, recorta y pega sobre el podio según el orden en que llegaron.

¿Dónde pusiste a Manuela? ¿En qué lugar salió?



Mi cumpleaños

¡Una fecha muy especial!

Ubica el día de tu cumpleaños en el calendario.

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

¿En qué mes es tu cumpleaños?



¡Elecciones!

¡Una votación de nombres divertidos!

Rita les propuso a Manuela y a su grupo de amigos que eligieran un nombre a fin de identificarse. Para ello organizó una votación. Los niños decidieron el nombre para su grupo. Cada uno marcó cuál le gustaba más. Así resulto la elección...

	DINOSAURIO		<input type="checkbox"/>
	SKATE		<input type="checkbox"/>
	BRUJITO		<input type="checkbox"/>
	CALAVERA		<input type="checkbox"/>

Vota tú también, y luego cuenta los palitos para ver qué nombre ganó.



La misión

¡Anímate a cumplir la siguiente misión matemática!

Rita, la mamá de Manuela, ha organizado un juego. Cada niño debe cumplir una misión. Les ha dado un papel escrito con algo que debe buscar.

Ayuda a cada uno a encontrar lo que le piden, y pinta la cantidad que necesite.





A jugar con números y letras

Un mensaje en clave...

¡Descubre el mensaje secreto!

1 6 7 4 8 10 3 5 9 2 8
11 3 12 3 1 6 9 2 8

CLAVE	1 = M	6 = E	11 = C
	2 = O	7 = G	12 = R
	3 = A	8 = S	13 = I
	4 = U	9 = L	14 = Y
	5 = N	10 = T	15 = D

14 2 11 4 13 15 2 3 9 2 8
3 5 13 1 3 9 6 8

- TUS AMIGOS
- TU MAMÁ
- TU VECINO