



Corro

Vuelo



Me acelero

Zona Escolar E035



ELABORACIÓN

MTRA. LETICIA GARCÍA RODRÍGUEZ

SUPERVISORA ESCOLAR DE LA ZONA E035

PROFRA. ELIZABETH GONZALEZ CHIMAL

PROFRA. VERONICA LILIAN AGUILERA GUERRERO

PROFRA. REBECA NOEMI VILCHIS MANZANO

PROFRA. JANETH LEYVA JAIMES

PROFRA. LAURA ANAHI HERNÁNDEZ MORALES

PROFRA. ALICIA VÁZQUEZ HERNÁNDEZ

PROFRA. ANDREA DÁVILA VILLEGAS

PROFRA. JAQUELINE JUÁREZ MARIANO

PROFRA. MARISOLO IVONNE BLANCO MARTÍNEZ

PROFRA. CLAUDIA CAMARENA ZEPEDA

PRESENTACIÓN

En el marco del componente de autonomía curricular, así como lo establecido en el Consejo Técnico Escolar donde se definió desarrollar estrategias y determinar formas de intervención pedagógica que faciliten al colectivo docente el desarrollo de la oferta curricular en la modalidad de club.

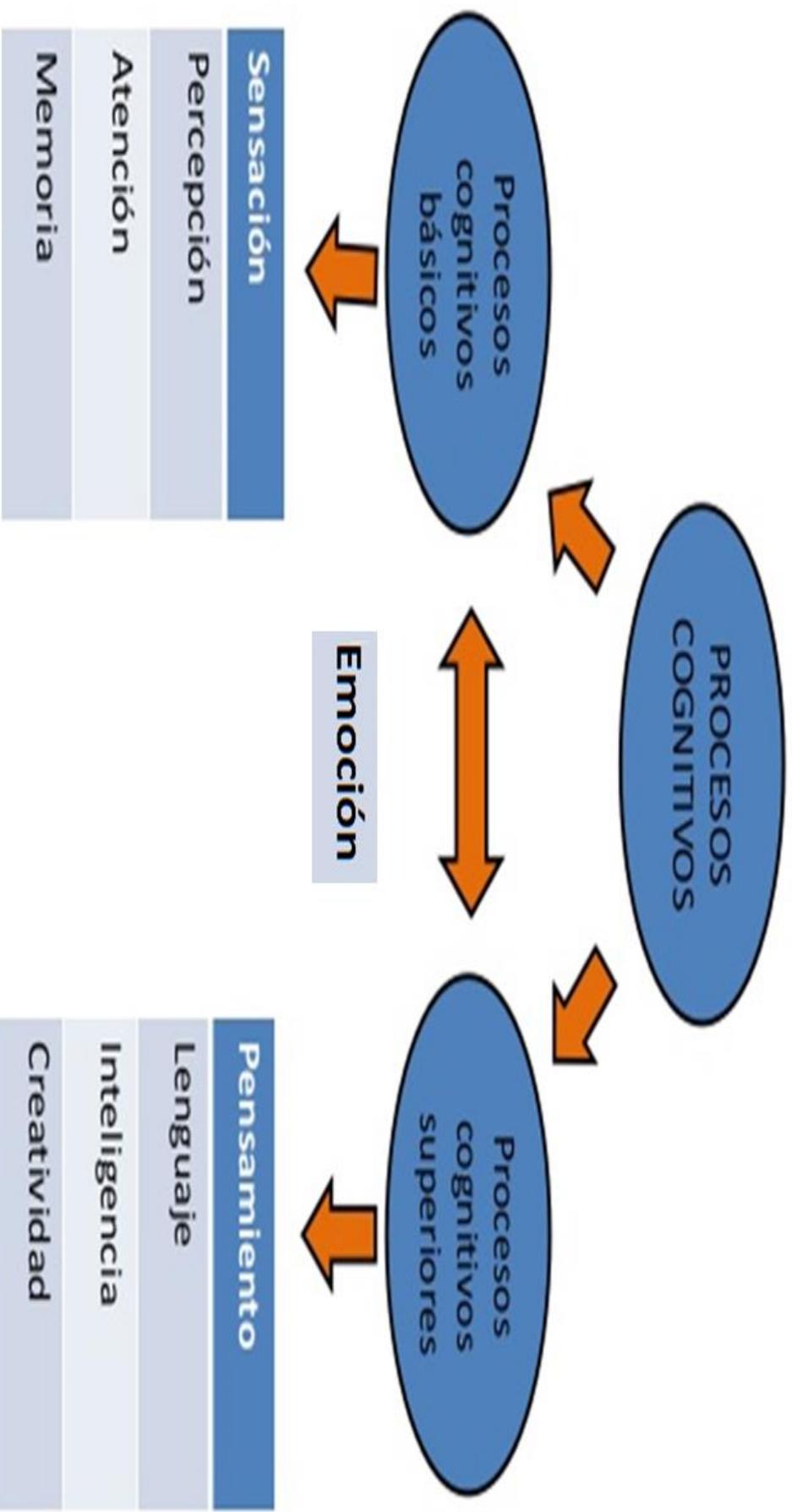
Dicha intervención pedagógica estará encaminada a fortalecer los procesos cognitivos básicos y superiores de todos los alumnos que se encuentran inscritos en la institución educativa. Teniendo como punto de partida la cédula de nivel de madurez organizacional, el colectivo docente determinó considerar el ámbito de potenciar el desarrollo personal y social, siendo necesario contar con material para el alumno que de forma lógica y gradual de respuesta a sus intereses y necesidades.

Con el propósito de fortalecer la intervención pedagógica se cuenta con la asesoría, orientación y acompañamiento de los profesionales de Educación Especial de la Zona Escolar E035, quienes a petición del colectivo docente propondrán estrategias a fortalecer los procesos cognitivos de los alumnos.

El material que se sugiere contiene fichas con actividades lúdicas, musicales y gráficas, por lo que es importante considerar que para la aplicación de las mismas es conveniente revisarlas anticipadamente, para prever materiales (impresos) mismos que se anexan posteriormente a cada ejercicio, así como canciones y videos grabados en un CD.



PROCESOS COGNITIVOS



INDICE

Presentación	2
Esquema de Procesos Cognitivos	7
Nivel bajo	
Jugando con mi cuerpo	8
Jugando en el espacio	9
¿Hacia dónde vamos?	12
Contando lo que hay a mi alrededor	14
Haciendo cuentas	16
Detrás de la puerta	18
Juguemos con las figuras	20
El despistado	21
Todos buscamos	23
Imaginando animales	25
Números y colores	27
El rey pide	29
A encontrar lo escondido	31
Escucha con atención	33
Vamos a crear	35
Dramatización	36
El mundo de los sentidos	37
Ejercitando mi memoria	38
	4

Nivel básico	
Diseño mi alebrije	40
Tres en línea	41
Somos robots que hacen ruido	42
¿Dónde esta mi sombra?	44
Hago garabatos	47
Buscando a mi pareja	49
Una historia diferente	51
Domino de figuras	53
Jugando con mi izquierda y derecha	56
Haciendo un títere	57
Llegaron las noticias	59
Da a cada uno lo que corresponda	61
Nivel medio	
Mi cuerpo es un robot	64
Bailando con el globo	66
Juguemos al escultor	68
Jugamos a contar	70
Ensalada de números	72
Figuras y números	74
Jeopardy	76
De viaje para una misión	77
De a cien y de a mil	79
Juego de los globos	80

Nivel medio	
Dilo al revés	82
Creando un cuento juntos	83
Dando libertad a mi mente	85
Creando una historia	87
Con mi cuerpo yo puedo	89
Canto la canción	91
Juego con números	92
Consignas acústicas	93
Reinventando un baile	94
Un tipo de familia	95
Mi cuerpo cuenta un cuento	97
Espejo loco	98
Las pelotas locas	100
Adiva adivinador	102
Nivel alto	
Marionetas vivas	103
Sudoku	106
Dime una palabra con	108
El toca toca	109
Número corporal	111
Teléfono descompuesto	113
Pásala o te quemas	114

Nivel alto	
El buzón del apoyo	116
Bailando con mi pareja	117
El reloj partido	118
Macetas recicladas	120
Collage del cuerpo humano	130
Números de la fortuna	131
Dibujando con círculos	133
Mi autorretrato	134
Regálame una flor de tu jardín	135
Desfile de modas	137
Bolsa de la imaginación	138
Nudos y dibujos sin despegar el lápiz	140
Juguemos scrabble humano	142
Jugando con el abecedario	144
Moviliza tu pensamiento	146
Sumando y sumando	148
Construyendo objetos	150
Jugando con el trece	151
Glosario Procesos Cognitivos	153
Referencias	155

TÍTULO: JUGANDO CON MI CUERPO

OBJETIVO: Reconocer las partes de su cuerpo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción y atención.

MATERIALES: Canción “Cabeza, hombro, rodilla, pie”, reproductor de música, pelotas (una por equipo), gises y material impreso.

ACTIVIDADES:

- 1.- Reproducir la canción y realizar los movimientos como se propone, formar equipos y entre ellos lanzar la pelota para golpear con la parte del cuerpo que se indique (cabeza, hombro, rodilla, pie, pecho, abdomen, cadera, mano, espalda,...).
- 2.- Dibujar sus siluetas en el patio con gis apoyándose unos a otros.
- 3.- El docente deberá expresar de manera verbal las siguientes frases e indicar a los alumnos marcar la parte del cuerpo con la que realizan esa acción; posteriormente invitar a los alumnos para proponer frases que inicien con “Puedo”.
 - Puedo correr con...
 - Puedo comer con...
 - Puedo ver con...
 - Puedo sentir con...
 - Puedo oler con...
 - Puedo pensar con...
 - Puedo hablar con...
 - Puedo caminar con...
 - Puedo abrazar con...
 - Puedo cargar con...
 - Puedo oír con...
 - Puedo hincarme con...
 - Puedo moverme con...
- 4.- Evaluar: Identificar el nivel de logro a través de la silueta del cuerpo para relacionar las partes que la integran.



OBJETIVO: Fortalecer ubicación espacial: lejos-cerca, arriba-abajo, adelante-atrás, adentro-afuera.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Audio con la canción "Adoreo", aros por equipo, una hoja, lápiz y material impreso por alumno.

ACTIVIDADES:

1.- Solicitar a los alumnos repetir la canción y realizar los movimientos que se indiquen:
Audio

"Adoreo, adore bunga oh, adore bunga retzeze, pase, pase oh... manos a la cabeza, manos a la cabeza"

"Adoreo, adore bunga oh, adore bunga retzeze, pase, pase oh... manos a las rodillas, manos a las rodillas"

"Adoreo, adore bunga oh, adore bunga retzeze, pase, pase oh... manos a los hombros, manos a los hombros"

"Adoreo, adore bunga oh, adore bunga retzeze, pase, pase oh... manos a los pies, manos a los pies"

"Adoreo, adore bunga oh, adore bunga retzeze, pase, pase oh... manos al pecho, manos al pecho"

"Adoreo, adore bunga oh, adore bunga retzeze, pase, pase oh... manos al abdomen, manos al abdomen"

2.- Formar equipos y a cada uno proporcionar un aro, solicitar a los alumnos colocarse alrededor de este y seguir las siguientes instrucciones:

- Todos cerca del aro.

- Dos niños dentro del aro.

- Todos con el aro arriba.

- Todos con el aro abajo.

- Las niñas delante del aro.

- Todos con un pie dentro del aro.

3.- Proporcionar hoja impresa y lápiz a cada alumno, posteriormente realizarán un dibujo siguiendo las indicaciones que a continuación se describen:

- Dibujen un círculo grande en el centro de la hoja.

- Dentro del círculo en la parte de abajo un triángulo.

- Fuera, frente al círculo en la parte de arriba, dibuja un círculo más pequeño.

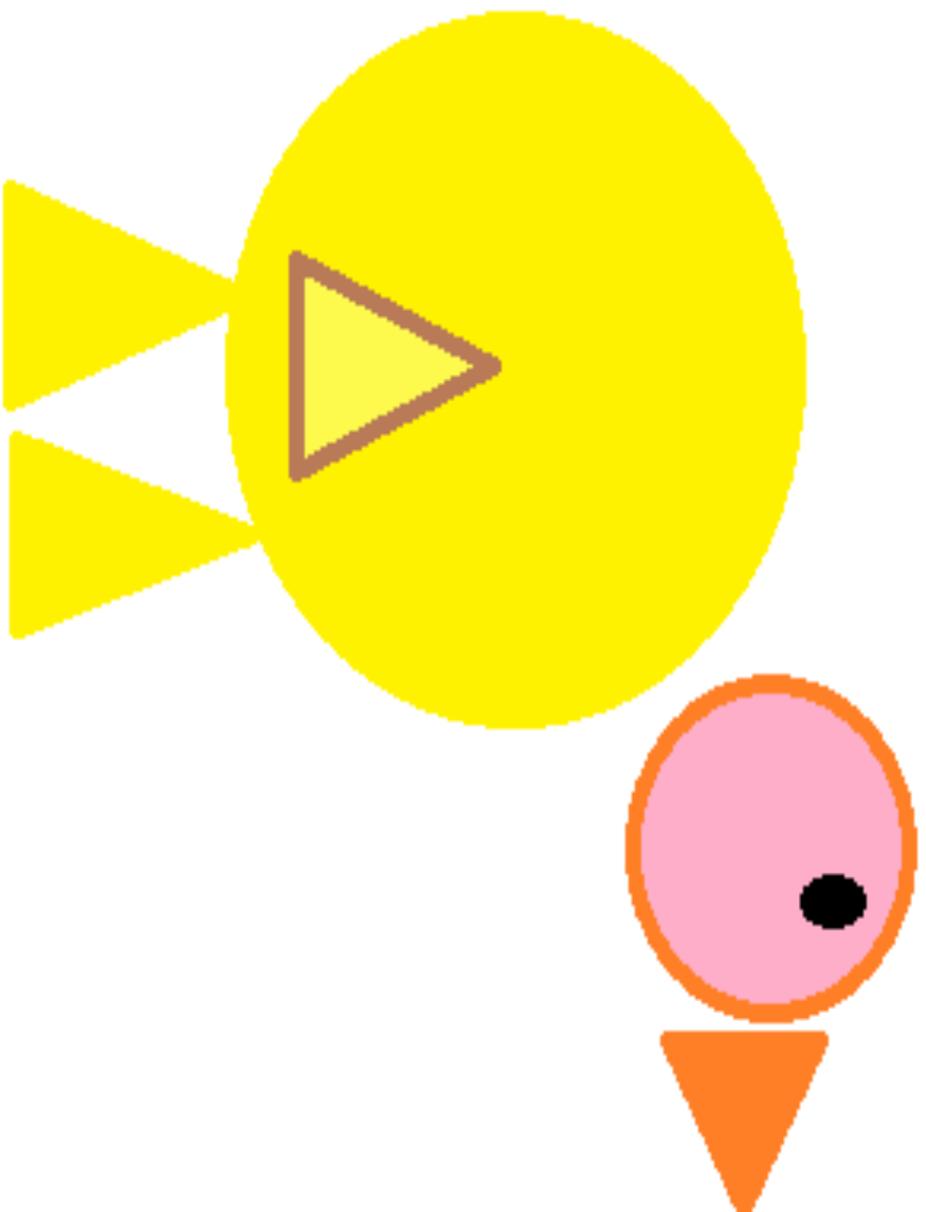
- Frente a ese círculo un triángulo.

- Debajo del círculo grande dibuja un triángulo y delante de ese triángulo dibuja otro triángulo.

4.- Evaluar: Identificar el nivel de logro intercambiando su hoja en la que marcaran en la estrella si el compañero realizó la figura completa con todos los elementos indicados.



Jugando en el espacio



Jugando en el espacio

Nombre del alumno: _____ Grado y grupo: _____

Forma de evaluación: Coevaluación

Identifica el nivel de logro coloreando la estrella según corresponda.

Logró ubicar cada parte del pollito en el lugar indicado. Ubicó solo unas partes de manera correcta del pollito No ubicó correctamente las partes del pollito.



TÍTULO: ¿HACÍA DÓNDE VAMOS?

OBJETIVO: Identificar y discriminar lateralidad (derecha-izquierda).

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Espacio libre, canción "Sigán al líder", grabadora o reproductor de CD y material impreso.

ACTIVIDADES:

1.- Formar cuatro equipos, colocándose en fila, se desplazarán tomados de los hombros avanzado con el mismo pie hasta llegar a la meta; regresar de espaldas al lugar que partieron de manera sincronizada.

2.- Continuar en equipos para jugar al "Elefante"; se tomarán de la mano de la siguiente manera: la derecha representa la trompa y la izquierda la cola, uniendo trompa con cola por debajo de la pierna (como se muestra en la imagen); el docente indicara con qué pie (derecho o izquierdo) se avanza hacia adelante o hacia atrás.



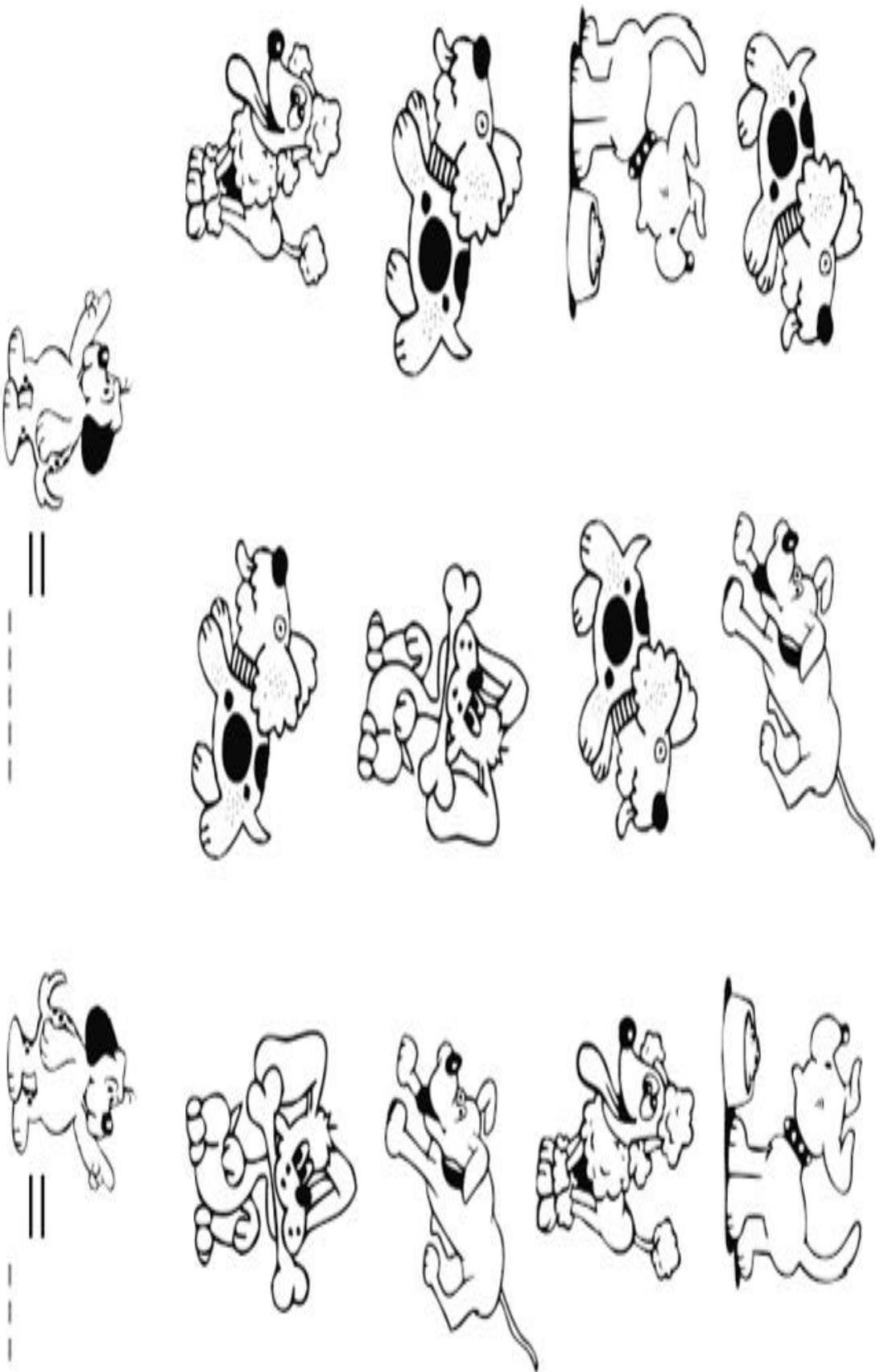
3.- Posteriormente reproducir el audio de la canción "Sigán al líder", realizar los movimientos que se siguieren en ella.

4.- Evaluar: Proporcionar una fotocopia para identificar la ubicación de las imágenes, al término intercambiaran sus resultados con un compañero para realizar la coevaluación.



Coloca la una D al perro que esta volteado a la derecha y una I si esta girado a la izquierda. Al final cuenta cuantos perros encontraste de cada lado.

¿HACIA DÓNDE VAMOS?



Nombre del alumno: _____

Grado y grupo _____

TÍTULO: CONTANDO LO QUE HAY A MI ALREDEDOR.

OBJETIVO: Fortalecer el conteo de numeros naturales en la resolución de problemas básicos.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Útiles escolares, fotocopia, contando lo que hay a mi alrededor.

ACTIVIDADES:

- 1.- Iniciar con el juego de "Conejos y conejeras" donde dos personas formen la conejera, y los demás son los conejos, el docente dará la consigna para indicar la cantidad de conejos que debe tener cada conejera. Ejemplo: conejeras de 3 conejos, conejeras de 2 conejos etc.
- 2.- Indicar a los participantes que en parejas reúnan la mayor cantidad de útiles escolares; posteriormente el docente solicitará diversas cantidades de material a cada pareja el cual colocaran dentro de una caja o bolsa; por ejemplo: 3 objetos, 5 lápices, 8 colores, 4 libros; posteriormente realizarán el conteo de los objetos que reunieron en total; ganan las parejas que tengan la cantidad total solicitada.
- 3.- Evaluar realizando la actividad impresa donde los alumnos deben encontrar el número que hace falta siguiendo la numeración de forma ascendente, identificando el nivel de logro.



CONTANDO LO QUE HAY A MI ALREDEDOR.

Nombre del alumno: _____

Grado y grupo: _____

En cada tabla están los números del 1 al 36, pero falta uno. Anótalo en el recuadro vacío.

14	17	6	9	26	3
20	10	32	34	23	15
13	2	28	24	35	29
30	22	36	33	18	11
21	19	4	27	1	8
7	16	12	31	25	

6	24	27	2	19	4
17	13	20	23	35	31
34	8	29	14	10	7
1	25	5	36	26	15
22	33	28	16	32	21
12	9	18	3	11	

1	21	9	14	17	3
8	18	34	25	27	11
13	31	4	20	6	23
26	30	32	15	29	5
7	12	28	36	19	22
16	2	24	10	35	

7	15	22	2	23	8
21	10	29	18	12	27
1	25	5	31	32	19
17	30	24	13	9	3
28	6	35	33	26	36
11	20	14	4	16	

OBJETIVO: Favorecer las habilidades del pensamiento matemático.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria e inteligencia.

MATERIALES: Un aro de cada color (amarillo, verde, azul y rojo); se puede sustituir el aro con cestos del color u otro material), un contenedor con varios objetos de color (amarillo, verde, azul y rojo), video cálculo mental animado, cañón o proyector y material impreso.

ACTIVIDADES:

- 1.-Formar cuatro equipos, a cada uno se le asigna un color (amarillo, verde, azul y rojo), cerca de las filas estará el contenedor del cual deberán tomar un objeto por alumno del color asignado y correr hacia el extremo opuesto para depositarlo en el aro o cesto del color correspondiente, gana el equipo que logre distribuir correctamente y en el menor tiempo los objetos.
- 2.-Proyectar el video para que los alumnos realicen el cálculo mental, ajustando el tiempo de acuerdo a las habilidades del grupo, pausándolo cuantas veces se necesario.
- 3.-Evaluar proporcionando el material impreso para que hagan el conteo de los números que se solicitan, colocando la suma total.



HACIENDO CUENTAS.

Nombre del alumno: _____

Grado y grupo: _____

Tacha todos los números 8 que encuentres y por fila cuenta cuántos 8 hay, anótalo en el recuadro de la derecha y realiza la suma para calcular el total.

8	3	8	6	8	6	8	3	6	8	6	8	8	6	8	8	3	3	3	7
3	6	8	6	6	6	8	6	8	8	8	8	8	6	6	8	3	3	8	
8	8	6	3	6	6	6	8	3	6	8	6	6	8	6	3	6	3	3	
3	6	8	6	6	6	8	6	8	6	6	8	3	8	8	3	8	8		
8	8	3	6	8	6	6	6	3	8	6	6	8	6	8	6	6	6		
6	8	8	6	6	6	8	8	6	6	8	3	8	6	8	6	3	3		
6	8	8	8	6	6	8	8	6	8	3	3	3	3	3	3	3	8		
6	8	6	8	8	3	8	6	8	3	3	8	8	6	8	8	8	3		
TOTAL																			

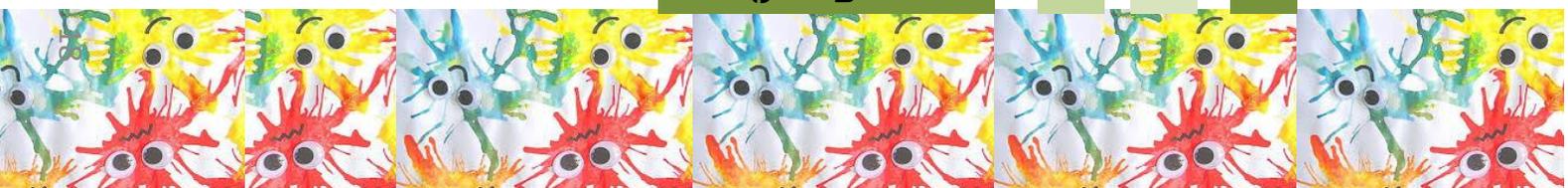
OBJETIVO: Poner en práctica la imaginación.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, creatividad y memoria.

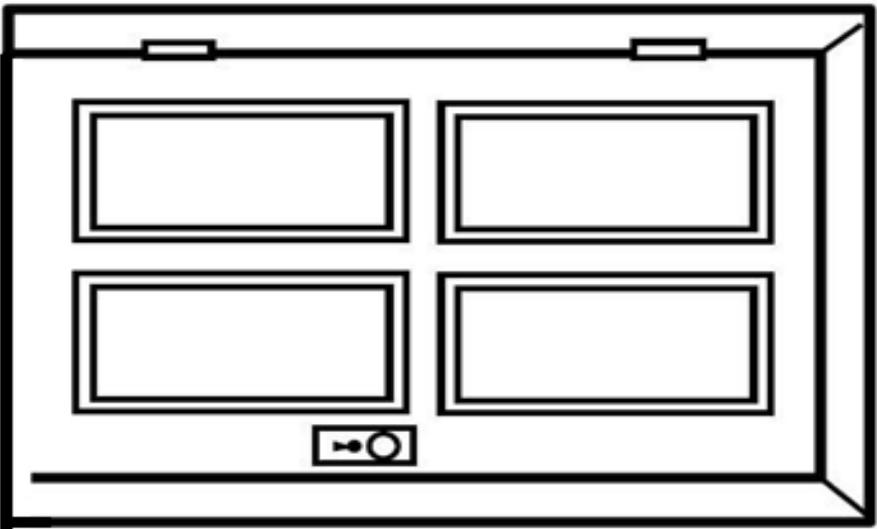
MATERIALES: Hojas de la actividad, colores, canción y bocinas

ACTIVIDADES:

- 1.- Reproducir la canción “soy una taza” y los alumnos deberán seguir los movimientos.
- 2.- Entregar a los alumnos la hoja de la actividad ¿Qué hay detrás de la puerta? Y se les dará la indicación que imaginen lo hay detrás de ella y que lo dibujen a un costado.
- 3.- Concluir la actividad y cada alumno expone lo que dibujó y las razones por las que lo hizo. Para lo cual el docente valorará los comentarios vertidos por cada estudiante.



¿Qué hay detrás de la puerta?



TÍTULO: JUGUEMOS CON LAS FIGURAS

OBJETIVO: Practicar su creatividad para formar figuras a partir del uso de figuras geométricas.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, creatividad, memoria y percepción.

MATERIALES: Figuras geométricas impresas.

ACTIVIDADES:

- 1.-Realizar algún ejercicios de gimnasia cerebral: **Gateo cruzado**. Se realiza tocando energicamente la rodilla izquierda con el codo derecho y viceversa. Y el Ocho perezoso o acostado, consiste en dibujar de forma imaginaria, aunque también se puede usar lápiz y papel, un ocho grande “acostado”. Se comienza a dibujar en el centro y se continúa hacia la izquierda hasta llegar al punto de partida.
- 2.-Dividir por equipos y a cada equipo se les entregará varias figuras geométricas de varias formas y tamaños (triángulos, cuadrados, círculos, rectángulos, etc).
- 3.- Se les dará varias indicaciones en donde tendrán que armar con las figuras geométricas una casa, un coche, etc, poniendo en práctica su creatividad, al terminar cada figura los equipos las compararán y revisaran diferencias y similitudes.
- 4.- Los alumnos pueden sugerir que armar con las figuras.
- 5.-Al termino de la actividad se les puede dar un tiempo libre para que ellos armen la figura de su interés y todos los equipos revisarán sus creaciones.



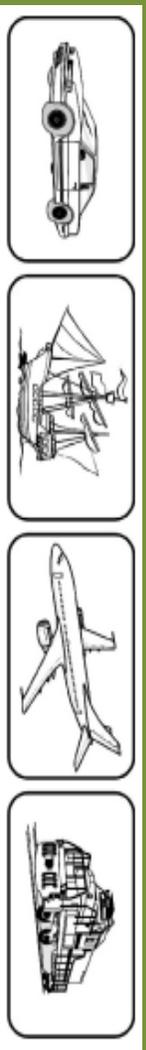
OBJETIVO: Identificar de manera visual semejanzas y diferencias en una imagen.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención y percepción

MATERIALES: Diferentes tapas de botellas, imágenes de transportes,

ACTIVIDADES:

- 1.- Indicar a los alumnos se agrupan de acuerdo a diversas características en diferentes momentos, por ejemplo:
 - + todos los altos.
 - + los que traen zapatos negros.
 - + los que tienen cabello largo.
 - + los que tienen dos prendas de vestir del mismo color, etc.La finalidad es que los alumnos se observen a sí mismos y a los que le rodean percibiendo semejanzas y diferencias entre ellos.
- 2.- Formar equipos, cada uno de ellos saca las diferentes tapas que traen y en una hoja blanca escriben la forma en la cual pueden clasificarlas, por ejemplo, por tamaño, color, forma, uso, etc.
- 3.- Observar la siguiente imagen e identificar diferencias y semejanzas por medio de una lluvia de ideas.



- 4.- Realizar la siguiente actividad donde deben identificar las diferencias entre las imágenes presentadas. Indicar que deben iniciar cuando el docente lo señale, así como poner mucha atención al observar.
- 5.- Evaluar de acuerdo a la mayor cantidad de diferencias encontradas.



El despistado

Observa la primera imagen y en la segunda encierra las diferencias encontradas.



ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS



TÍTULO: TODOS BUSCAMOS

OBJETIVO: Fortalecer los procesos cognitivos de percepción y atención mediante el reconocimiento de sonidos asociándolos con un animal.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Actividad impresa « Todos buscamos », colores y lápiz para cada niño

ACTIVIDADES

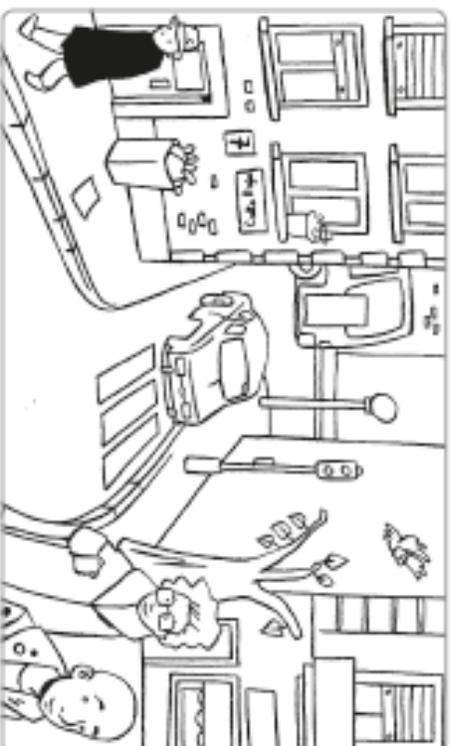
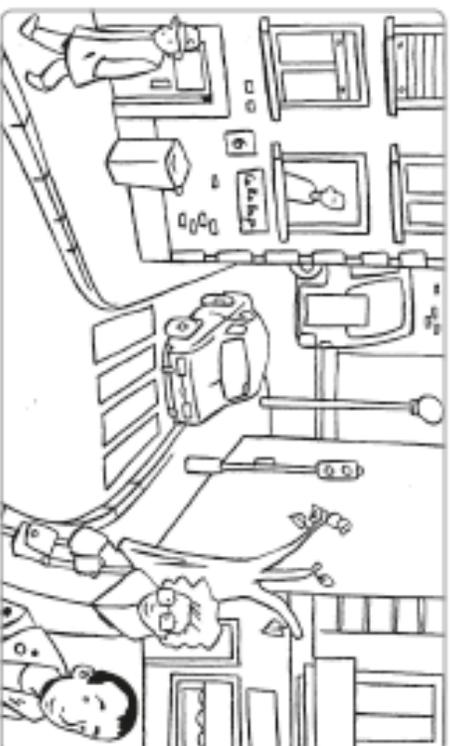
- 1.- Decir al oído de cada jugador el nombre de un animal y el sonido que emite, por ejemplo, "gato, miau" ., asignando varios animales (vacca, perro, ave, rana, serpiente, elefante, león, etc.). Cada animal es asignado a varios jugadores. Todos los participantes se vendan los ojos y, a la señal del docente, empiezan a emitir el sonido de su animal lo más alto posible. Cada jugador deberá reconocer a sus compañeros por el grito que comparten. Finaliza el juego cuando todos los participantes se han emparejado.
- 2.- El docente verbaliza el nombre de un animal y los alumnos de acuerdo a su experiencia actuaran como dicho animal.
- 3.- Contestar el anexo "Todos buscamos" con el propósito de identificar diferencias en dos imágenes.
- 4.- Evaluar con la actividad anterior identificando su nivel de logro.



TODOS BUSCAMOS

Nombre: _____ Grado: _____ Grupo: _____

En las siguientes imágenes, encuentra y colorea todas las diferencias.



Lo logró

En proceso

No lo logró

TÍTULO: IMAGINANDO ANIMALES

OBJETIVO: Fortalecer los procesos cognitivos mediante la imaginación y la creación de animales.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria y creatividad.

MATERIALES: Material impreso, colores y lápiz.

ACTIVIDADES

- 1.- Indicar a los alumnos que deben desplazarse como los siguientes animales: perro, cocodrilo, rana y chango, de un extremo a otra dentro del aula o patio.
- 2.- Contestar la ficha anexa, para inventar y dibujar nuevos animales a partir de las características de los que se le presenten.
- 3.- A partir de la actividad anterior, se conforman equipos y contarán una historia relacionada al animal inventado.
- 4.- Evaluar identificando el nivel de logro, a través de una lista de cotejo.



IMAGINANDO ANIMALES

Nombre: _____ Grado: _____ Grupo: _____

Inventa y dibuja nuevos animales mezclando las características de los que aparecen a la derecha.



Lo logró

En proceso

No lo logró

Se llama



Se llama

OBJETIVO: Fortalecer procesos cognitivos, mediante el reconocimiento de números y colores a través del juego.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Globos, material impreso, colores para cada alumno.

ACTIVIDADES

- 1.- Proporcionar a los alumnos suficientes globos de distintos colores. Una vez inflados es necesario ubicarlos en un lugar específico, formar varios equipos de acuerdo al número total de alumnos, y ubicarse a una distancia considerable de los globos. La actividad consiste en juntar la cantidad de globos que el docente solicite a los equipos, por ejemplo: 3 globos verdes, 1 globo amarillo. Cuando se terminen los globos, se deben colocar en el lugar de inicio para repetir la actividad cuantas veces sea necesario.
- 2.- Con los globos que tenga cada equipo, deberán realizar una figura con apoyo de cinta adhesiva para ser presentada a los demás compañeros.
- 3.- Contestar el anexo “Números y colores” con el propósito de identificar semejanzas en dos imágenes.
- 4.- **EVALUACIÓN:** Para identificar el nivel de logro, se evaluará con la actividad 2, con una lista de cotejo bajo los siguientes criterios: **LOGRADO, EN PROCESO Y NO LOGRADO.**

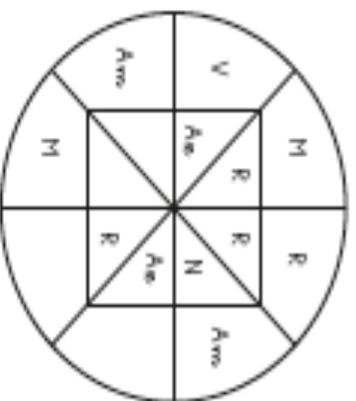
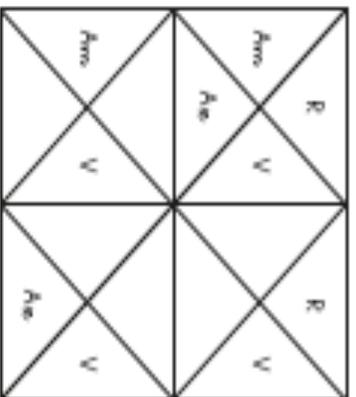
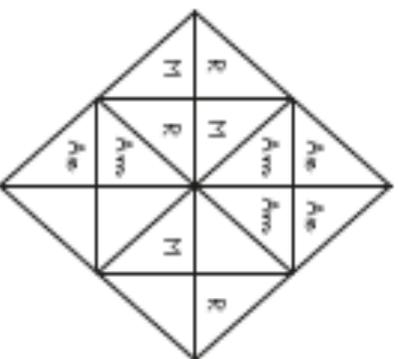
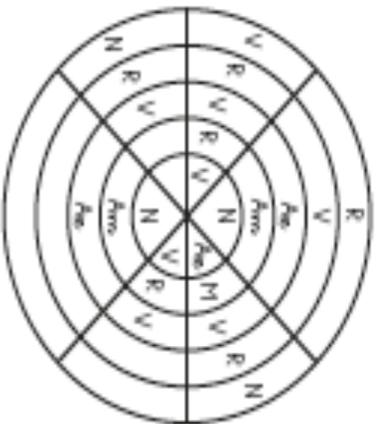


NÚMEROS Y COLORES

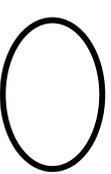
Nombre del alumno: _____ Grado: _____ Grupo: _____

Colorea según el código, donde no se indica el color tienes la oportunidad de escoger el que sea de tu agrado.

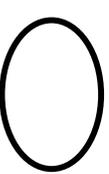
R → rojo V → verde Az. → azul
 M → marabón N → negro Am. → amarillo



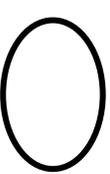
Lo logro

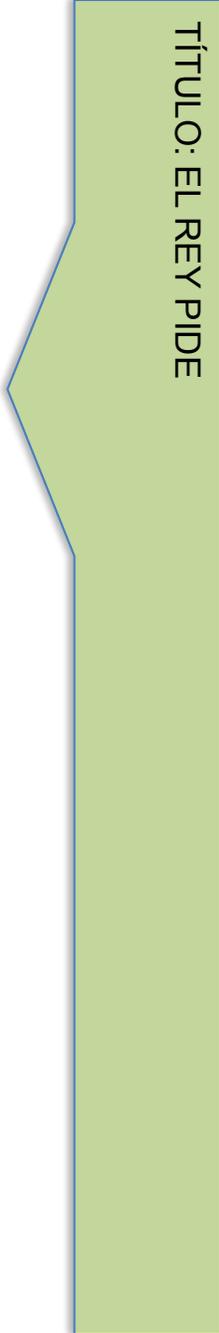


En proceso



No lo logro





OBJETIVO: Fortalecer procesos cognitivos en los alumnos mediante la búsqueda de diferentes objetos.

PROCESOS COGNITIVOS: Sensación, percepción y atención.

MATERIALES: Llevar diversos objetos, material impreso, colores y lápiz por alumno.

ACTIVIDADES

- 1.- Jugar al «Rey pide», el docente deberá formar dos equipos y dar la consigna «El rey pide una pelota,», cambiando de objetos de acuerdo con lo se tenga en el salón y los objetos que se lleven. El quipo ganador debe ser el que cumpla con los objetos que solicite el rey (docente). Al finalizar la actividad el docente preguntará a los alumnos ¿lograron reunir todos los objetos?, ¿cómo se sintieron?, ¿participaron todos los integrantes del equipo?, etc.
- 2.- Contestar la ficha anexa «buscando objetos perdidos», para desarrollar la atención en los alumnos, mediante el descubrimiento de objetos en la imagen, al final socializar los objetos encontrados con los compañeros para completar la cantidad correspondiente.
- 3.- Evaluar identificando el nivel de logro, con una lista de cotejo.



TÍTULO: A ENCONTRAR LO ESCONDIDO

OBJETIVO: Identificar el objeto faltante para desarrollar la atención.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción y atención.

MATERIALES: Material impreso “A encontrar lo escondido”, música, reproductor de música, bolsa, diferentes prendas de vestir.

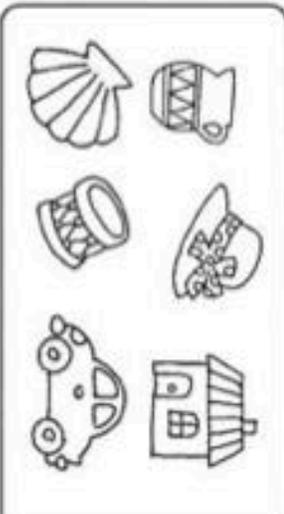
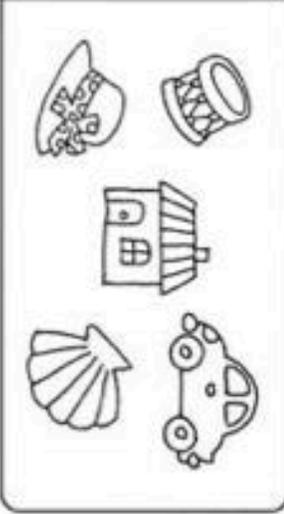
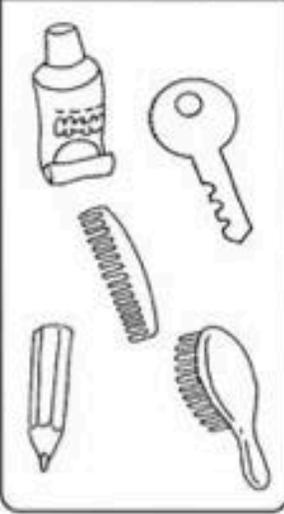
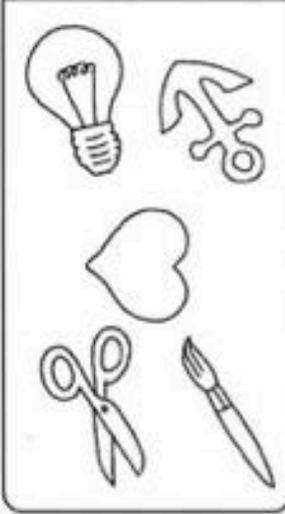
ACTIVIDADES

- 1.- Dentro de una bolsa colocar las prendas de vestir, por ejemplo: bufanda, calcetín, sudadera, playera, diadema, guantes, etc., y empezar a jugar a la papa caliente, donde deberán pasar la bolsa mientras la música está sonando y al detenerla el alumno que se quede con la bolsa deberá tomar una prenda y se la colocarán en la parte del cuerpo que corresponda, así sucesivamente hasta terminar con las prendas.
- 2.- Formar un círculo, dar indicaciones como: pasar al centro quienes tengan cabello corto, quienes traigan tenis blancos, las niñas, los que tienen 6 años, etc., las indicaciones estarán sujetas a las características de los alumnos en el grupo.
- 3.- Evaluar resolviendo el ejercicio “A encontrar lo escondido”, identificar el objeto que hace falta en el bloque de la derecha al comparar los dibujos con el bloque de la izquierda, dar la instrucción de que los alumnos coloreen el objeto que falta, después recortar la actividad y pegar en el cuaderno para revisar e identificar el nivel de logro.
- 4.- Evaluar identificando el nivel de logro, se evaluará con la actividad 3, al identificar a los alumnos que hayan logrado ubicarse en el equipo de su centena.



“A ENCONTRAR LO ESCONDIDO”

Nombre: _____ Grado: _____ Grupo: _____



OBJETIVO: Desarrollar la atención por medio de la escucha.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Hojas de colores: verde, amarillo y rojo, actividad impresa “Trebol y corazones” y lápiz.

ACTIVIDADES

- 1.- Dar la indicación a los alumnos que cuando se muestre la hoja de color verde, deberán dar dos aplausos, cuando se muestre la amarilla, deben cantar Oleeee y cuando se muestre la roja, deberán ponerse de pie; realizar un ejemplo y practicar hasta que se observe unificación en el grupo, comenzar con el ejercicio y mostrar al azar alguna hoja de color, ir aumentando la velocidad hasta donde sea posible para el grupo.
- 2.- Escribir tres palabras sencillas en el pizarrón como: cama, mano, paso, Lulú, etc., leer junto con todo el grupo y pedir que memoricen las palabras, posteriormente borrarlas solicitando que las escriban en su cuaderno, repetir el ejercicio con otras palabras.
- 3.- Evaluar realizando la actividad impresa “Trébol y corazones”, consiste en colocar un 1 abajo del corazón y 2 abajo del trébol, finalmente sumar cada fila y colocar el resultado en el cuadro que corresponde. Identificando el nivel de logro obtenido de acuerdo a su desempeño.



“TREBOL Y CORAZONES”

Nombre: _____ Grado: _____ Grupo: _____

- Ponga un **1** debajo de 

- Ponga un **2** debajo de 

TÍTULO: VAMOS A CREAR

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad.

PROCESO COGNITIVO: Creatividad.

MATERIALES: Hojas blancas, crayolas, listón, acuarelas y colores.

ACTIVIDADES

- 1 - Dar a los alumnos hojas blancas, la indicación es que ellos van a hacer un dibujo libre, con todos los detalles que ellos consideren, le van a colocar un título y firmarán su creación.
- 2 - Ambientar el aula como galería para que cada alumno muestre su obra explicando cómo lo realizó, con que materiales, el título, elegir a un alumno que funga como organizador del evento, en donde dará la bienvenida a los invitados e inaugurará la exposición.
- 3.- Evaluar para identificar el nivel de logro, de los alumnos que hayan logrado realizar el dibujo y exponerlo ante sus compañeros.



OBJETIVO: Desarrollar la creatividad.

PROCESO COGNITIVO: Creatividad.

MATERIALES: Contenedor y papeles con las diferentes emociones.

ACTIVIDADES

- 1 - Escribir papeles con diferentes emociones y colocarlos en un contenedor.
- 2.- Formar equipos y un representante de cada uno tomará un papel y se pondrá de acuerdo con sus compañeros para dramatizar situación que los lleve a dicha emoción que se eligió.
- 3.- Evaluar a través de la siguiente autoevaluación

Indicador	Parcialmente logrado	Logrado	No se logró
Participe activamente en la actividad.			
Represente adecuadamente el papel que me toco.			
Mis compañeros identificaron la emoción representada.			



TÍTULO: EL MUNDO DE LOS SENTIDOS

OBJETIVO: Estimular los sentidos

PROCESO COGNITIVO: Sensación, atención y creatividad.

MATERIALES:

Diferentes objetos de diversos tamaños, colores, texturas etc. Diferentes tipos de alimentos (yogurt, galleta, cereal, dulce, gomitas etc.) Instrumentos opcional (flauta, tambor, guitarra, bote con piedras, etc.). Perfume, una planta aromática, aromatizante o líquido para trapear. Hojas blancas y colores

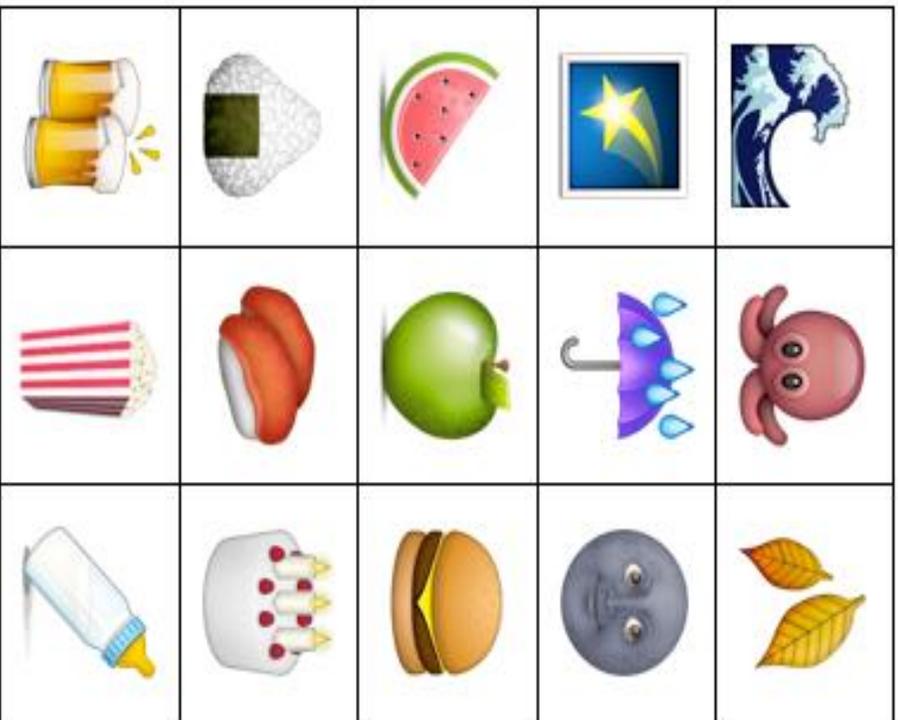
ACTIVIDADES

- 1.- Realizar varias secuencias de sonidos por medio de los aplausos (docente) por ejemplo un aplauso, dos aplausos rápidos, tres lentos, etc.) y los alumnos deben imitar el mismo efecto respetando la cantidad de aplausos y el ritmo.
- 2.- Conformar equipos de cuatro integrantes iniciando la dinámica con el vendaje de ojos de un alumno para la identificación de diferentes texturas u objetos a través del sentido del tacto verbalizando sus características, una vez concluida la actividad se venda al siguiente integrante que deberá probar al menos 3 alimentos y a través del sentido del gusto verbaliza sus características, posteriormente se venda a otro alumno y se le dan a oler 3 aromas y se le pide que los reconozca por medio del olfato, finalmente al último alumno se le vendan los ojos y deberá escuchar los sonidos que se emiten y adivinar de que se trata. (En este caso se pueden tocar instrumentos musicales o sonidos de animales).
- 3.- Realizar un dibujo en una hoja donde se exprese su experiencia en estas actividades y colocar una cara representando su emoción ante las actividades que realizó. La cual se considerará como evidencia de su evaluación.



EJERCITANDO LA MEMORIA

Nombre: _____ Grado: _____ Grupo: _____
 Tacha las imágenes que te fueron presentadas y recuerda.



TÍTULO: DISEÑO MI ALEBRRIJE

OBJETIVO: Desarrollar en los alumnos su creatividad e imaginación a partir de la elaboración de un alebrije.

PROCESOS COGNITIVOS: Creatividad y sensación.

MATERIALES: Recortes de diferentes animales (pueden ser sus preferidos) , tijeras, pegamento, libreta y una caja de plastilina de colores por alumno.

ACTIVIDADES

- 1.- Diseñar su alebrije con apoyo de material impreso y a partir de las imágenes que llevaron, recortar las partes del cuerpo de su animal preferido, unir las y pegarlas en su cuaderno. Por ejemplo cabeza de caballo, cuerpo de cocodrilo, patas de pato, cola de tigre.
- 2.- Trabajar con plastilina, manipularla con las manos hasta que quede manejable para posteriormente moldear una figura lo más parecida posible al alebrije que diseñaron.
- 3.- Una vez concluido su alebrije le ponen un nombre y lo presentan ante sus compañeros.
- 4.- Evaluar comparando la imagen que diseñaron con sus recortes y la que realizaron con plastilina, valorando los siguientes aspectos:

Aspecto a evaluar	Si	No
Sigue instrucciones		
Muestra creatividad		
Presentación		
La imagen plana se relaciona con la de volumen		



TÍTULO: TRES EN LÍNEA

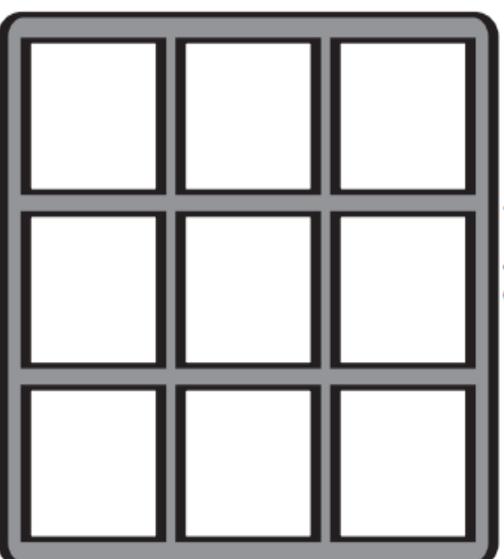
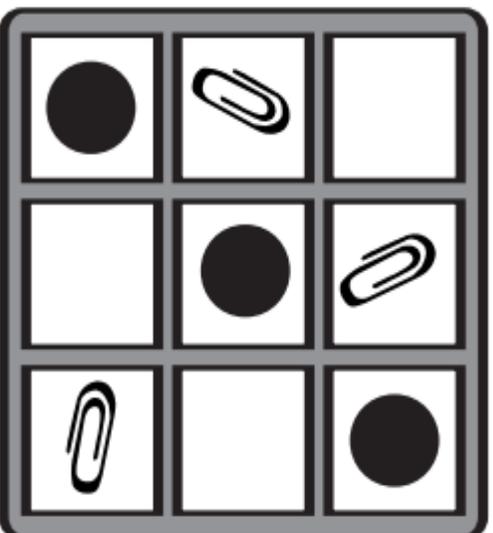
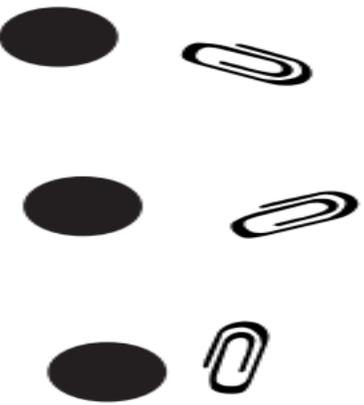
OBJETIVO: Trabajar la ordenación , seriación y clasificación por medio del juego.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, percepción e inteligencia.

MATERIALES: Tarjetas con cuadrícula, objetos (fichas, clips de colores o trozos de papel de diferente color).

ACTIVIDADES

- 1.- Formar binas para que participen en el juego Tres en línea.
- 2.- Cada jugador tiene tres objetos iguales. Los jugadores colocan por turno un objeto cada vez, hasta que todos queden sobre el tablero.
- 3.- Para ganar es necesario que los tres objetos estén en línea, ya sea horizontal, vertical o diagonal.
- 4.- Si ninguno de los jugadores tiene sus tres objetos en línea, todos mueven por turno un objeto cada vez, hasta el cuadro contiguo. (No se aceptan movimientos diagonales).
- 5.- Una vez que haya jugado con su pareja, ahora se cambia de contrincantes y así se van rotando para poder convivir con más compañeros.



TÍTULO: SOMOS ROBOTS QUE HACEN RUIDO

OBJETIVO: Identificar y tener control sobre partes segmentadas de su cuerpo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Video de la canción “vamos juntos a cantar”, proyector y material impreso.

ACTIVIDADES:

- 1.- Decir que todos los alumnos serán robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones, al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando; el docente les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: “¡se están agotando las pilas de los brazos!”, luego se indicarán otros segmentos del cuerpo hasta que el robot caiga totalmente al suelo; posteriormente, el docente podrá recargar las pilas de los participantes.
- 2.- Preparar la canción “Vamos todos a cantar”, que los alumnos escuchen primero la canción y observen la secuencia de los movimientos; volverla a poner para que traten de seguir la letra y realizar los movimientos.
- 3.- Realizar con los alumnos el ejercicio de ritmos que propone la hoja de actividad (por ej. Un punto una palmada, guión onomatopeya de un animal; un punto chasquido, guión sonido de una vocal, etc.), dejar que los alumnos propongan nuevos ritmos secuenciados. Se sugiere llevar un registro de los ritmos que se realizan para el ejercicio.
- 4.- Evaluar con el producto de los alumnos.



TÍTULO: ¿DÓNDE ESTÁ MI SOMBRA?

OBJETIVO: Relacionar las siluetas de algunos elementos con la figura que corresponda.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción y memoria.

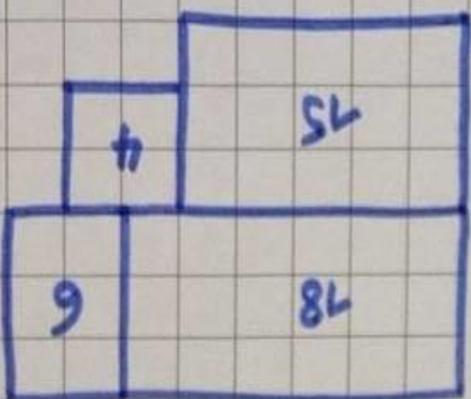
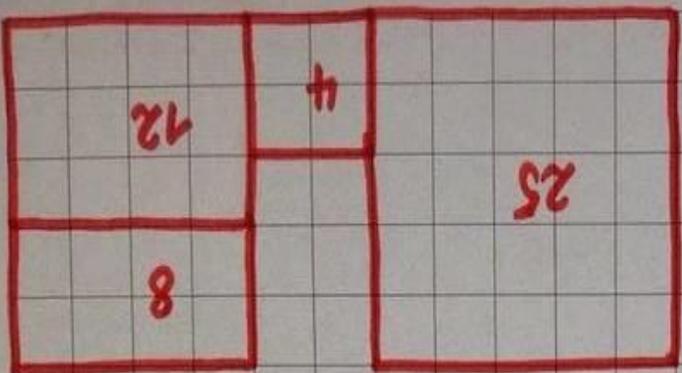
MATERIALES: Un gis para cada alumno, Material impreso, hoja cuadrículada por parejas (se anexa ejemplo), un color por alumno y dos dados por parejas.

ACTIVIDADES:

- 1.- Caminar por el patio (delimitando el espacio en que se realizará la actividad), cuando el maestro lo indique buscarán una pareja para jugar "piedra, papel o tijeras", el que pierda se queda quieto y el que gane sigue caminando hasta que nuevamente el maestro indique que encuentren un compañero nuevo para jugar, vuelven a jugar el que pierde se queda nuevamente en su lugar, indicar que el compañero que perdió se quedará inmóvil y el que ganó dibujará con el gis en el piso la silueta del compañero que se quedó inmóvil. Después intercambiarán lugares para que queden las dos sombras dibujadas sin que se encimen. Pedirles que caminen observando las siluetas de sus compañeros y traten de hacer coincidir su sombra con la silueta de otro compañero.
- 2.- Proporcionar el material impreso en el que buscarán las siluetas que corresponden a cada animal que se presenta.
- 3.- Solicitarles que busquen una nueva pareja con la que jugarán "tetris"; para lo cual se les proporcionará un dado y la hoja cuadrículada. Por turnos tirarán el dado y el número que salga en el dado es el número de cuadros que tendrán que marcar en la hoja cuadrículada. Es importante mencionarles a los alumnos que no esta permitido dejar espacios entre los cuadros; cada alumno dibujará en la hoja en cada extremo y gana el que tenga mayor puntaje de cuadros y que no deje espacios.



Ejemplo de cuadrícula por parejas.

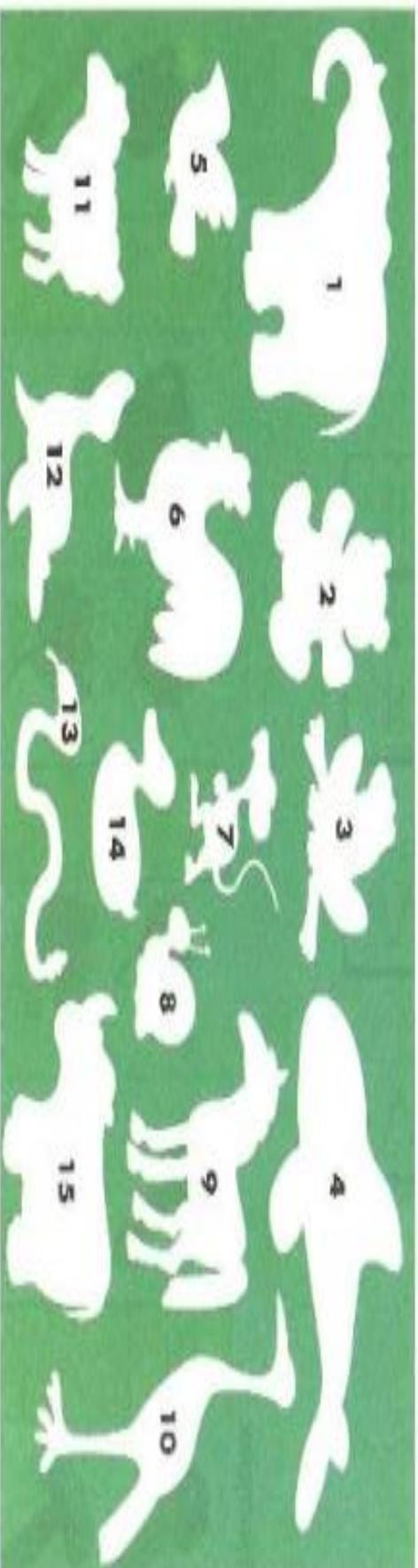


SOMOS ROBOTS QUE HACEN RUIDO

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

GRADO: _____ GRUPO: _____

Observa y escribe los números que corresponden a las figuras que están arriba.



TÍTULO: HAGO GARABATOS

OBJETIVO: Fortalecer imaginación y creatividad.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, memoria y creatividad.

MATERIALES: Material impreso con manchas, hojas blancas, colores, reproductor de música, música con diferentes ritmos.

ACTIVIDADES:

- 1.- Pedir a los alumnos que caminen al ritmo de la música (si es lenta, caminarán lento; si es rápida caminarán rápido), después proporcionar una hoja blanca a cada alumno y solicitar que elijan un color que sea de su agrado, para hacer garabatos al ritmo de la música, al concluir buscarán en su dibujo algunas formas que se parezcan a algo conocido y las coloreen con otro color; solicitar a los alumnos busquen un nombre para su garabato; el cual escribirán en alguna parte de la hoja y se montará una exposición con las hojas realizadas para que todos los alumnos puedan apreciar sus trabajos.
- 2.- Mostrar el material impreso para que identifiquen algunos elementos que les sean conocidos con algún color y comentar que encontraron.
- 3.- Evaluar con el material impreso, si encontraron o no animales u objetos.



HAGO GARABATOS
NOMBRE DEL ALUMNO: _____
GRADO: _____ GRUPO: _____

En estas manchas, busca y circula las figuras que a ti te parezcan semejantes a algo que conozcas. Después, escribe su nombre.



TÍTULO: BUSCANDO A MI PAREJA

OBJETIVO: Asociar figuras con su sombra.

PROCESO COGNITIVO: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Plantillas de figuras y números (lotos) y tarjetas individuales (sombras), reproductor de música y material impreso.

ACTIVIDADES:

- 1.- Hacer coincidir las formas de varios objetos y de los números del 0 al 9, según corresponda (asociación).
- 2.- Desplazarse en el patio siguiendo el ritmo de la música, cuando ésta pare deben armar equipos con sus compañeros según la cantidad que el docente indique.
- 3.- Realizar los ejercicios indicados en la hoja impresa, “CONTAMOS”.
- 4.- Evaluar intercambiando su hoja en la que marcarán si el compañero contestó correctamente cada ejercicio.
Número de aciertos igual a: _____



CONTAMOS



CADA NIÑO → 2 PELOTAS



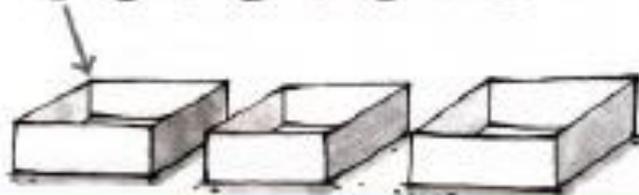
SÍ O NO

SOBRAN

FALTAN



3 CANICAS → EN CADA CAJA



SÍ O NO

SOBRAN

FALTAN



2 NIÑAS → 1 CUERDA



SÍ O NO

SOBRAN

FALTAN



¿QUÉ HAY MÁS?

¿NIÑOS
O PELOTAS?

¿CANICAS
O CAJAS?

¿NIÑAS
O CUERDAS?

TÍTULO: UNA HISTORIA DIFERENTE

OBJETIVO: Crear una historia a partir de imágenes.

PROCESOS COGNITIVOS: Creatividad y memoria.

MATERIALES: Imágenes de personajes de diversos cuentos, historias, películas, una pelota, reproductor de música y canciones

ACTIVIDADES

- 1.- Sentar a los alumnos en círculo y empezarán a pasar la pelota entre ellos, lo más rápido posible, mientras suena la música, una vez que la música pare, el docente le mostrará la primer imagen y el alumno empezará a crear un cuento o una historia. Seguir con la misma dinámica y a cada alumno que se quede con la pelota seguirá con la historia, las imágenes se pegarán en el pizarrón para que todos las observen.
- 2.- Evaluar con la siguiente actividad y lista de cotejo: al finalizar los alumnos escribirán lo que se acuerden de la historia y se compararán las historias.

Indicador	Si	No
Se contemplan todos los personajes		
La historia es parecida a la relatada al principio		
Tiene coherencia la historia		



Una historia diferente

Nombre: _____

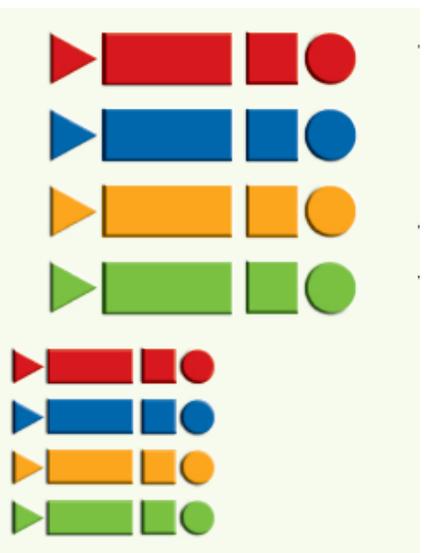
Historia:

TÍTULO: DOMINÓ DE FIGURAS

OBJETIVO: Identificar las características como forma, color y tamaño.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, percepción y memoria.

MATERIALES: Por equipo proporcionar un juego con las siguientes figuras.



ACTIVIDADES

- 1.- Explicar cómo se juega el dominó, formar equipos de 4 integrantes, entregar las figuras y determinar qué alumno inicia el juego; el primer jugador debe poner una de sus figuras al centro. El que está a su derecha colocará una figura que tenga exactamente dos características diferentes respecto de la que puso su compañero. Por ejemplo, si la primera figura fue un rectángulo grande azul, la segunda podría ser un rectángulo pequeño rojo (es diferente en color y tamaño). Cada participante puede poner su figura a la derecha o a la izquierda de las figuras que ya están colocadas. Si toca el turno de un participante que no tiene una figura adecuada, tomará una de las que no se repartieron; si entre ellas no hay ninguna que le sirva, dirá: "Paso". Gana quien termine de poner primero todas sus figuras (7).
- 2.- Evaluar con base en el desempeño mostrado en la actividad.





TÍTULO: JUGANDO CON MI IZQUIERDA Y DERECHA

OBJETIVO: Reconocer las partes de su cuerpo e identificar derecha-izquierda y arriba-abajo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción y atención.

MATERIALES: Canción “El cocodrilo Dante”, reproductor de música y material visual (lámina o en el pintarrón)

ACTIVIDADES:

- 1.- Poner la canción y realizar los movimientos como lo propone.
- 2.- Participar en la siguiente actividad: todos los alumnos se colocan de forma dispersa por el espacio mirando al docente quien va dando indicaciones a través de un alumno. Las pautas se llevarán a cabo si se antepone la frase: “ _____ dice...”. Las indicaciones serían: levantar la mano derecha, la izquierda, tocarse la nariz con la mano (derecha o izquierda), dar un paso con la pierna derecha o izquierda, saltar en un pie y de manera simultánea ir alternando.
- 3.- Realizar el ejercicio de gimnasia cerebral levantando la mano que indique cada letra del alfabeto (d-derecha, i-izquierda y j-juntas), puede ser más complejo si se cambia el orden de las letras y si se aumenta el ritmo en que se mencionen.
- 4.- Evaluar con base en el desempeño de cada alumno en la última actividad (autoevaluación y coevaluación).



A B C D E F G

d i j i d d j

H I J K L M N

i d i j i j d

Ñ O P Q R S T

j d i d i j i

U V W X Y Z

d i j d d i

TÍTULO: HACIENDO UN TÍTERE

OBJETIVO: Reconocer las partes de su cuerpo.

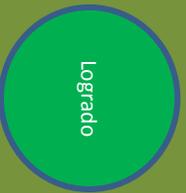
PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Canción “Tú cuerpo moverás” Hi 5, reproductor de música, material impreso, tijeras, pegamento y plastilina color carne (café claro) y palillos

ACTIVIDADES:

- 1.- Poner la canción y realizar los movimientos como lo propone.
- 2.- Conformar el títere haciendo uso del material impreso, uniendo cada una de sus partes.
- 3.- Modelar con plastilina la silueta de su cuerpo, contemplando todas las partes externas.
- 4.- Evaluar con base en la figura modelada con plastilina, contemplando los siguientes indicadores:

De 10 a 12 partes



De 6-9 partes



5 o menos partes





TÍTULO: LLEGARON LAS NOTICIAS

OBJETIVO: Realizar un texto con palabras determinadas.

PROCESO COGNITIVO: Creatividad.

MATERIALES: Titulares de periódicos y revistas.

ACTIVIDADES

- 1.- Formar equipos de 4 alumnos aproximadamente y a cada equipo se les darán varios recortes de palabras con los cuales realizarán titulares de noticias absurdas y divertidas, las cuales comentarán entre todos; posteriormente, pegar sus titulares de las noticias en una hoja y colocarlas en un lugar visible para que todos las puedan leer.
- 2.- Realizar la clasificación de las palabras que utilizaron en la creación de los titulares de las noticias.
- 3.- Evaluar el producto en el que los alumnos clasifiquen las palabras en orden alfabético.



Clasifica las palabras que usaste en la creación de las noticias

A		N	
B		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
F		S	
G		T	
H		U	
I		V	
J		W	
K		X	
L		Y	
M		Z	
N			

TÍTULO: DA A CADA UNO LO QUE CORRESPONDA

OBJETIVO: Realizar correspondencias y seriaciones.

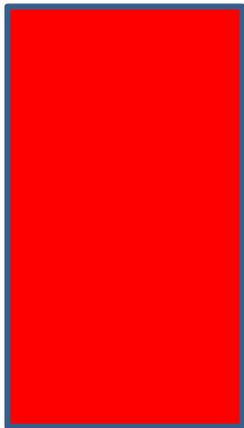
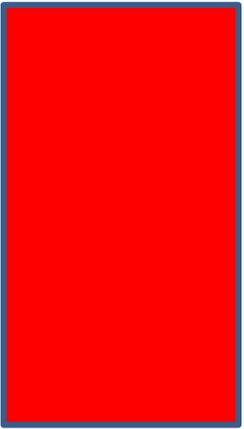
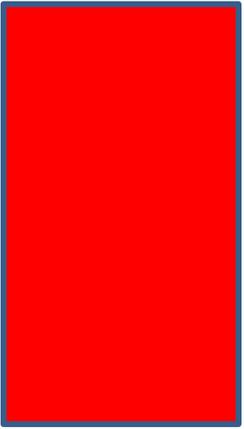
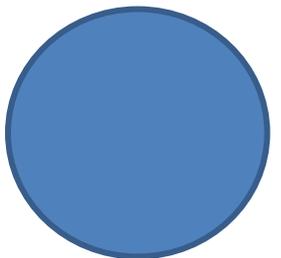
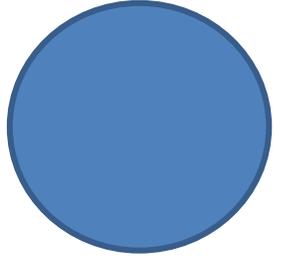
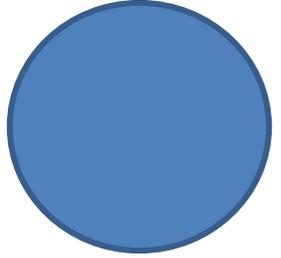
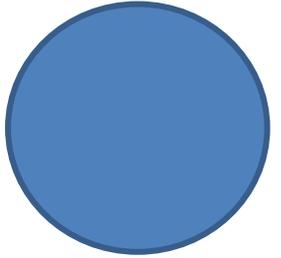
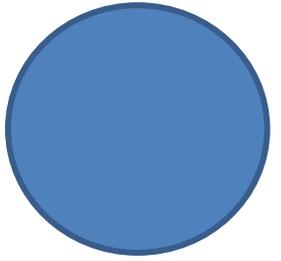
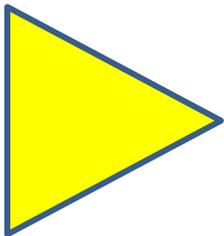
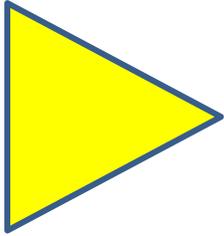
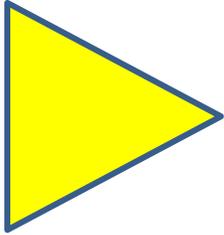
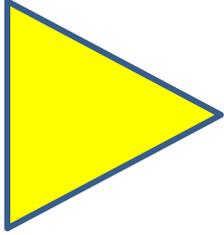
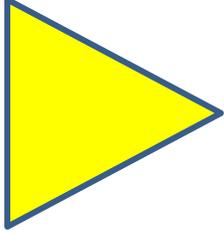
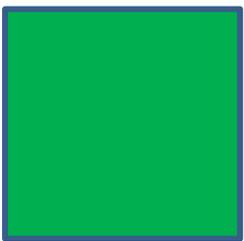
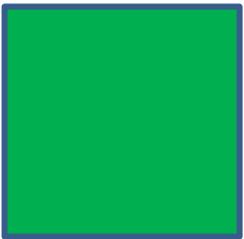
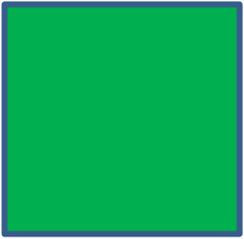
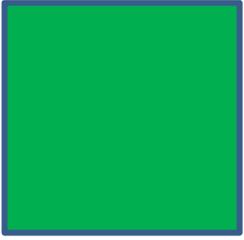
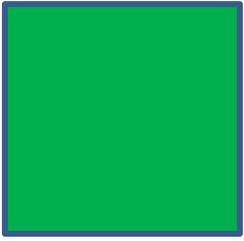
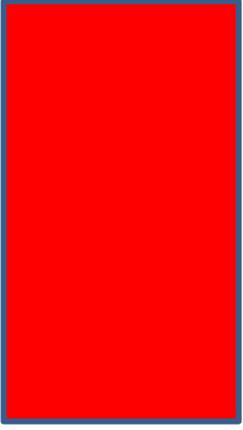
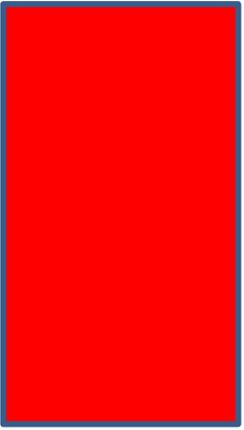
PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria y razonamiento.

MATERIALES: 5 imágenes de las figuras geométricas básicas y láminas con los cuadros simulando las cajas, considerando de un espacio hasta cinco.

ACTIVIDADES:

1. Presentar imágenes individuales de algunas figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, habrá 5 de cada una que deberán colocarlas de acuerdo a los espacios indicados.
2. Jugar al trenecito, completar series numéricas (del 1 al 5) sujetando a los compañeros de la cintura una vez que el instructor diga vagones de _____ tantos elementos.
3. Realizar un ejercicio en el cuaderno de relación de columnas, cantidad de objetos y números.
Para medir avances, los alumnos intercambiarán su ejercicio y colocarán cuántos aciertos tuvieron.





--	--

--	--	--

--	--	--	--

TÍTULO: MI CUERPO ES UN ROBOT.

OBJETIVO: Identificar su esquema corporal, mediante el movimiento y la estática de diversas partes de su cuerpo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, Atención y Memoria.

MATERIALES: Audio de la canción “mueve tu cuerpo”, reproductor de música, material impreso de la actividad “, Mi cuerpo es un robot”.

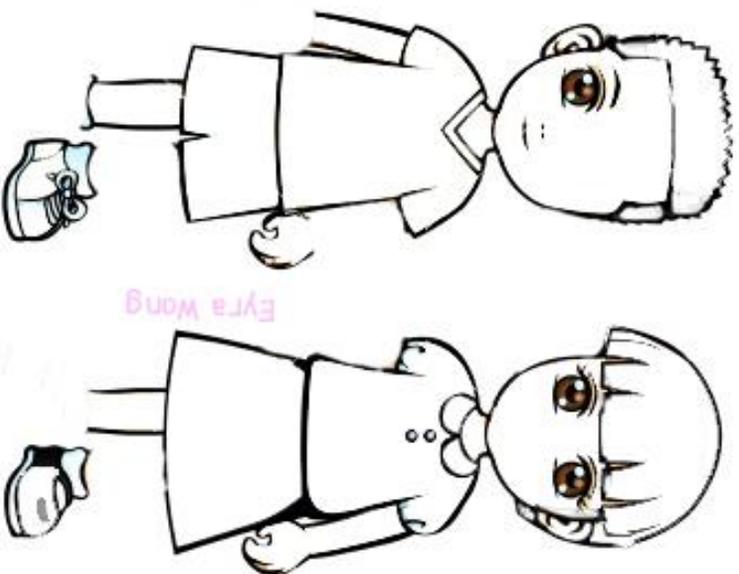
ACTIVIDADES

- 1.- Cantar con los alumnos “mueve tu cuerpo”, para identificar mediante el movimiento las diferentes partes del cuerpo, motivar la participación libre para mover cada parte que mencione la canción, una vez que se realice este ejercicio, hacerlo por parejas, con la consigna de imitar el movimiento del compañero como si fuera un espejo.
- 2.- Realizar el juego “El robot sin pilas”, los alumnos deben imaginar que son robots para desplazarse lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El docente debe indicar que las pilas se van gastando, por ejemplo: se van gastando las pilas de los brazos, de las piernas, de las manos, de la cabeza, de los hombros, etc., hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el docente debe recargar las pilas mediante una indicación verbal.
- 3.- Realizar la actividad “Mi cuerpo es un robot”, donde los alumnos completarán esquemas corporales de forma gráfica. Para identificar el nivel de logro, se evaluará con esta actividad.



“MI CUERPO ES UN ROBOT”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____
Dibuja las partes del cuerpo que hagan falta.



Lo logro



Parcialmente logrado



No lo logro



TÍTULO: BAILANDO CON EL GLOBO

OBJETIVO: Reconocer las partes de su cuerpo.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, concentración y creatividad.

MATERIALES : Un globo por alumno, reproductor y música libre.

ACTIVIDADES :

- 1.- Dar un globo a cada alumno para que lo infle. Reunirlos en parejas. Cada pareja sujetará el globo con la frente, empezarán a bailar al ritmo de la música. El maestro indicara las partes del cuerpo con la que sostendrán el globo (el pecho, las rodillas, la espalda, el estomago, etc.).
- 2.- Proporcionar otro globo a cada pareja y los alumnos tendrán que seguir la misma dinámica, bailarán sujetando ambos globos con las partes del cuerpo que indique el docente.
- 3.- Evaluar por medio del rompecabezas que se entregará de manera impresa.



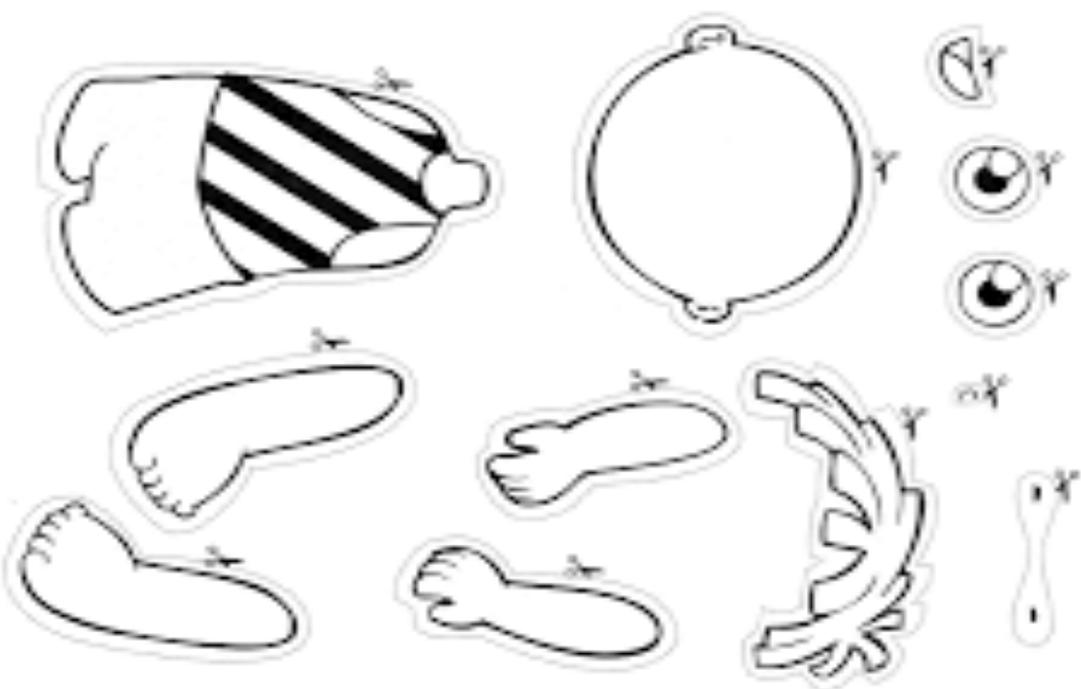
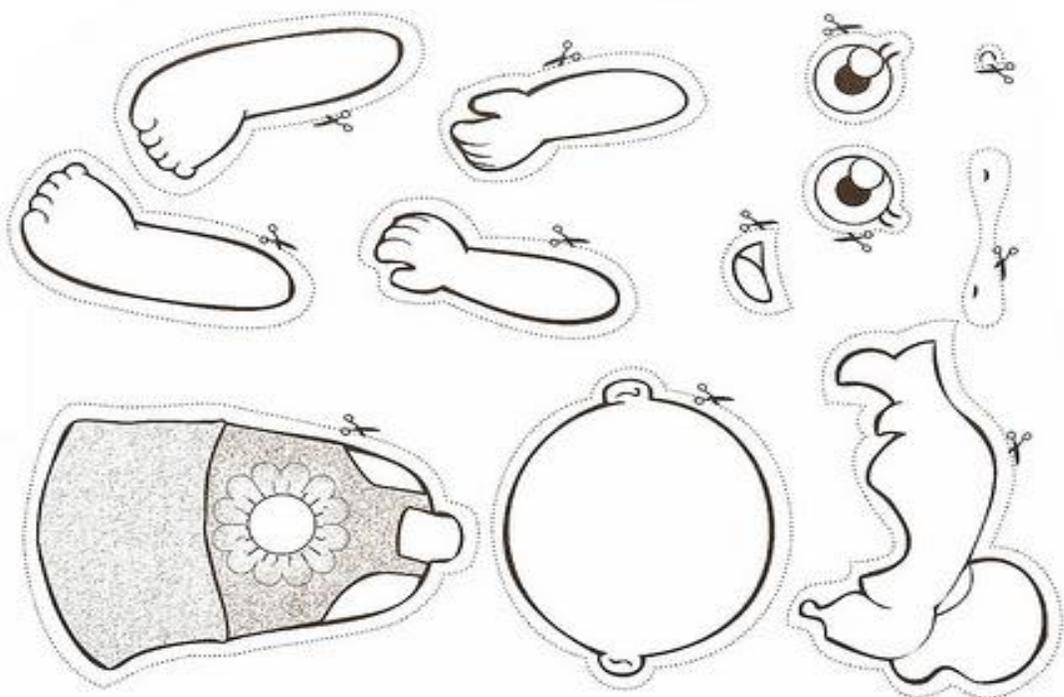
“BAILANDO CON EL GLOBO”

NOMBRE: _____

GRADO: _____

GRUPO: _____

Pinta, recorta y pega en tu cuaderno correctamente el siguiente esquema corporal.



TÍTULO: JUGUEMOS AL ESCULTOR

OBJETIVO: Descubrir las posiciones de sus compañeros a través del tacto y puedan reproducirlas.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, creatividad, memoria, percepción táctil.

MATERIALES : Paliacates o bufandas y canción “Yo tengo un tic tic tic” .

ACTIVIDADES :

- 1.- Poner la canción “Yo tengo un tic tic tic” y realizarán los movimientos de la misma, se recomienda hacer uso de un tambor u otro instrumento para marcar el ritmo.
- 2.- Formar parejas, uno se tapará los ojos con un paliacate, el otro alumno formará una figura utilizando todo su cuerpo y permanecerá inmóvil mientras que el alumno que tiene los ojos vendados tendrá que reconocer mediante el tacto la posición de su compañero. Una vez que tenga clara la posición del compañero la deberá modelar, posteriormente le retirarán la venda de los ojos y comprueba que sea la misma postura. Después se intercambian los papeles.
- 3.- Realizarán el ejercicio en varias ocasiones en donde el docente podrá verificar la ejecución de los alumnos y entre parejas el alumno evalúa a su compañero contestando las siguiente rúbrica.

Indicador	Si	No
Logró imitar las posiciones que propuse		
Mostró facilidad para realizarlas		
Respetó las indicaciones		



“JUGUEMOS AL ESCULTOR”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

Indicador	Si	No
Logró imitar las posiciones que propuse		
Mostró facilidad para realizarlas		
Respetó las indicaciones		

“JUGUEMOS AL ESCULTOR”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

Indicador	Si	No
Logró imitar las posiciones que propuse		
Mostró facilidad para realizarlas		
Respetó las indicaciones		

TÍTULO: JUGAMOS A CONTAR.

OBJETIVO: Fortalecer el conteo en los alumnos.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Gises y material impreso.

ACTIVIDADES:

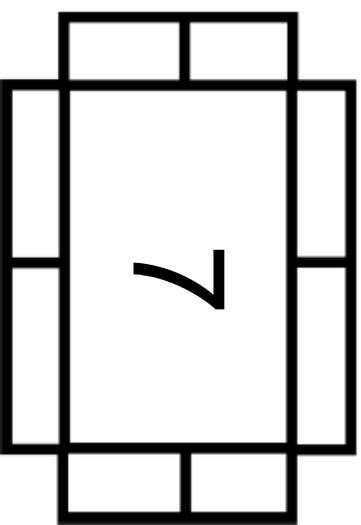
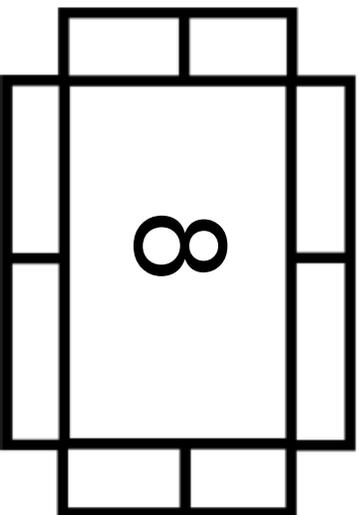
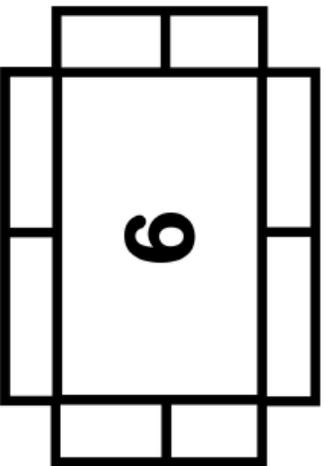
- 1.- Juego del “Avión”. Formar equipos de 10 alumnos, realizar el dibujo del avión en el patio, por turnos brincar sobre el avión, seguir las reglas conocidas y monitorear el conteo que realicen los alumnos.
- 2.- Los alumnos deben mencionar los números del 1 al 9, el docente debe escribir los números en un lugar visible para todos, debe explicar que cada número puede descomponerse en 2 o más números menores que el que se tiene, por ejemplo: el 8 se descompone en 4+4, el 6 en 2+4, etc. realizar más ejemplos y contestar la ficha anexa “Jugamos a contar”.
- 3.- Para identificar el nivel de logro, se evaluará con la actividad 3, con una lista de cotejo bajo los siguientes criterios: lo logro, parcialmente logrado y no logrado.



“JUGAMOS A CONTAR”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

Encuentra 4 pares de números que sumados te den como resultado, el número que este en el centro de cada rectángulo y anótalos en los recuadros que se encuentran a fuera de cada número.



Lo logro



Parcialmente logrado



No lo logro



TÍTULO: ENSALADA DE NÚMEROS

OBJETIVO: Reconocer los números por alguna de sus características (pares o impares, si son mayores o menores que otro número).

PROCESOS COGNITIVOS: Atención y memoria.

MATERIALES : Tarjetas con diferentes números y sillas.

ACTIVIDADES :

- 1.- Determinar un rango numérico adecuado, para los niños de 6 y 7 años se sugiere hasta el 20; para los de 8 y 9 años puede ser hasta el 50, y para los más grandes, hasta el 100. Variar los números que se le entreguen a los alumnos escritos en tarjetas en el orden que se desee. Entregar a cada participante una tarjeta. Preguntar si saben el nombre del número e invítalos a que lo digan, si alguno no lo sabe, pide a los otros participantes que le ayuden.
- 2.- Formar un círculo de sillas (el número de sillas debe ser una menos que la cantidad de participantes), debido a que un alumno se quedará de pie. Dar las instrucciones a los participantes: "El compañero que quedó sin asiento dirá la frase 'Ensalada de...' y mencionará alguna característica de los números. Todos los alumnos que tengan un número que cumpla con lo que se dijo deberán cambiarse de lugar. En esos momentos, quien está de pie aprovechará para sentarse. El compañero que quede sin asiento será quien ahora diga: 'Ensalada de...'. Si alguien dice: 'Ensalada local', todos deberán cambiar de lugar." Todos deben observar que se cambien de lugar los que deben hacerlo. En caso de que alguien que tenía que cambiarse no lo haga (o, por el contrario, si no tenía que cambiarse y lo hizo), se quedará de pie.
- 3.- Terminar la actividad resolviendo el material impreso.



“ENSALADA DE NÚMEROS”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

Realiza las sumas y colorea según corresponda

10 rojo
11 marrón
12 amarillo
13 naranja
14 rosa
15 verde
16 azul
17 gris
18 negro
19 morado

$5+5$, $2+2+2+2+2$, $4+4+4+4$, $8+8$, $6+5$, $10+6$, $4+4+4+4$
 $7+5$, $6+6$, $3+3+3+3$, $5+3+3$, $7+4$, $6+5$, $10+6$, $4+4+4+4$
 $4+8$, $6+7$, $5+5+1$, $5+7$, $7+9$, $11+5$, $8+5$, $8+3$, $6+6+4$, $2+2+2+2+2$, $2+2+2+2$, $10+3+3$, $4+4+8$
 $4+4+4$, $4+4+3$, $5+5+2$, $5+7$, $4+8+4$, $7+6$, $8+5$, $10+3+3+3$, $4+4+4+4+3$, $5+11$
 $3+6+3$, $6+2+2$, $8+7$, $5+8$, $9+4$, $6+10+3$, $4+4+4+4+3$, $5+11$
 $5+5+7$, $5+5+2$, $3+9$, $10+1$, $8+8$, $4+12$, $15+4$, $7+7$, $3+3+3+2$
 $12+3$, $8+9$, $6+6+3$, $7+0+8$, $5+5+5$, $6+3+2$, $5+5+4$, $9+5$, $5+5+5$
 $3+3+3+3+3$, $4+4+0+1+4+4$, $0+10+5$, $6+8$, $4+5+6$, $3+3+3+3+3$, $4+4+4+3$, $5+10$
 $3+3+3+3+3$, $9+9$, $8+4+3$, 9×9 , 9×13 , $4+4+7$, $9+2+2+2$, $2+2+3+3+4+4$, $4+6+8$

Termino la actividad por si solo

Termino la actividad con apoyo

No realizo la actividad



OBJETIVO: Que los alumnos identifiquen la secuencia de números del 1 al 100.

PROCESO COGNITIVO: Percepción, Atención y Memoria.

MATERIALES: Audio de la canción “Un elefante se columpiaba”, reproductor de música, material impreso de la actividad “Un combate desigual”.

ACTIVIDADES

- 1.- Cantar “Un elefante se columpiaba”, para repasar la serie numérica del 1 al 50, el docente debe indicar la secuencia que deben seguir, por ejemplo: de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10.
- 2.- Hacer una ronda, los alumnos dirán en secuencia los números, omitir aquellos que el docente indique, por ejemplo: omitir los pares, los nones, todos aquellos que contengan el 7, todos los que contengan el 5, etc, al compañero que le toque omitir un número, en lugar de pronunciarlo, deberá aplaudir. **NOTA:** el grado de dificultad lo determinará el docente de grupo dependiendo del nivel de desempeño de los alumnos y se puede repetir la actividad cuantas veces sea necesario.
- 3.- Realizar la actividad “Un combate desigual” (Anexa a este material).

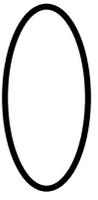
EVALUACIÓN: Para identificar el nivel de logro, se evaluará con la actividad 3, con una lista de cotejo bajo los siguientes criterios: lo logro , parcialmente logrado y no logrado.



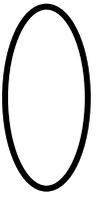
“FIGURAS Y NÚMEROS”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

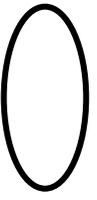
Lo logro



Parcialmente logrado



No lo logro



TÍTULO: JEOPARDY

OBJETIVO: Poner en práctica la resolución de operaciones básicas.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, memoria.

MATERIALES : Tarjetas con operaciones básicas (de un lado), cifras con cantidades de hasta centenas (por el otro lado).

ACTIVIDADES :

- 1.- Realizar tarjetas en donde por un lado se escribirán operaciones básicas sencillas, y por el lado contrario se les dará un valor de 100, 200, 300 etc, según la dificultad del problema.
- 2.- Pegar en el pizarrón en hileras según el valor que tiene la tarjeta.
- 3.- Dividir el grupo en dos equipos y todos tendrán que elegir una tarjeta para resolver la operación, en caso de que se equivoque la oportunidad de contestar correctamente será del equipo contrario.
- 4.- Gana quien tenga más puntos, siendo ésta la evaluación.



TÍTULO: DE VIAJE PARA UNA MISIÓN

OBJETIVO: Estimular el pensamiento matemático.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, inteligencia.

MATERIALES: Cañón o proyector, video “misión imposible”, cálculo mental, hoja de respuestas y lápiz.

ACTIVIDADES:

- 1.- Conformar seis equipos, a cada equipo se le dará una misión que será buscar una moneda de chocolate en el patio de la escuela; se les darán pistas para encontrarlas, cuando la encuentren regresarán a su espacio dentro del aula.
- 2.- Proyectar el video: cálculo mental “misión imposible” donde los alumnos deben estar atentos a las operaciones que van apareciendo en la pantalla, registrando los resultados atrás de la ficha de trabajo de la siguiente actividad.
- 3.- Para concluir la misión cada integrante del equipo tendrá que completar las coordenadas de la hoja que se les proporcionó.



TÍTULO: DE A CIEN Y DE A MIL

OBJETIVO: Identificar los números del 100 al 1000.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Canción “El cienpies”, gises, hojas, marcador, cinta adhesiva.

ACTIVIDADES:

- 1.- Participar en el juego de STOP, pintar en el patio un círculo donde permanecerá quién guíe el juego, contar los pasos de lejanía en series de 100 en 100 para llegar al compañero.
- 2.- Los alumnos realizarán una fila y deben cantar “El cienpies”, para repasar la serie numérica del 100 hasta el 1000, en centenas.
- 3.- Pegar en la espalda de cada alumno, cualquier número de la serie del 100 al 1000, por ejemplo: 125, 249, 389, 765, étc., dar la indicación de que entre compañeros se ayuden a saber que número tienen en la espalda, ordenar que formen equipos con los demás compañeros que pertenezcan a su misma centena.
- 4.- Para identificar el nivel de logro, se evaluará con la actividad 3, al identificar a los alumnos que hayan logrado ubicarse en el equipo de su centena.



TÍTULO: JUEGO DE LOS GLOBOS.

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad mediante el juego con globos.

PROCESO COGNITIVO: Creatividad.

MATERIALES: globos de colores, actividad impresa "Leyendo al revés".

ACTIVIDADES

- 1.- Pedir a los alumnos que inflen los globos para lanzarlos al aire, con la parte del cuerpo que puedan, tratar de mantener los globos hacia arriba con el objetivo de que éstos no deben caer al suelo.
- 2.- En la actividad impresa, "Leyendo al revés", leer en voz alta las palabras escritas, invitar al grupo a jugar con las palabras leyendo cada una de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, solicitará que escriban en la hoja, las palabras encontradas y subrayar aquellas que quedaron escritas de igual manera, integrados por equipos inventar otras palabras y socializarlas.
- 3.- Formar dos o tres equipos y pedir a los alumnos que formen una escultura con los globos, utilizando cinta adhesiva, la escultura de la torre será libre.
- 4.- Identificar si logró realizar la actividad número 2 con el siguiente ejercicio.



“EL JUEGO DE LOS GLOBOS”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

Ana	ala	Rama
salas	Roma	arroz
oso	ramo	ratón
ojo	Elizabeth	sol
alas	Ada	nada

TÍTULO: DILLO AL REVÉS

OBJETIVO: Que los alumnos desarrollen la creatividad a través de dos juegos.

PROCESO COGNITIVO: Creatividad.

MATERIALES: Audio de la canción “El mundo del revés”, reproductor de música, material impreso de la actividad “Un combate desigual”.

ACTIVIDADES:

- 1.- Iniciar la actividad con la canción “El mundo del revés”, guiar a los alumnos para que realicen movimientos diferentes a lo indicados, por ejemplo; si el maestro menciona “tocarse las piernas”, los alumnos deben tocar otras partes del cuerpo diferentes a las piernas y así sucesivamente con el resto de las partes del cuerpo.
- 2.- Realizar la actividad “Dillo al revés”, comentar con los alumnos sobre las actividades que realizan durante el día, solicitar que los escriban o los dibujen en su cuaderno, enumerarlos en orden cronológico conforme a los horarios en que los realizan, narrar frente al grupo, las actividades en sentido inverso (de la última actividad a la primera), fomentar la participación del mayor número posible de alumnos.
3. La evaluación se debe realizar, mediante las producciones de los alumnos.



TÍTULO: CREANDO UN CUENTO JUNTOS

OBJETIVO: Realizar un cuento entre todos, a partir de diversas palabras.

PROCESO COGNITIVO: Creatividad.

MATERIALES: Pelota u objeto para lanzar.

ACTIVIDADES:

1.- Jugar "Un navío cargado de...", hacer un círculo alrededor del docente, el docente va a lanzar una pelota o un objeto pequeño a algún alumno al azar con la frase: "Había un navío vío, vío cargado de...", el alumno que atrape la pelota va a responder inmediatamente una palabra que empiece con la letra correspondiente, en el primer turno sería la A y así en orden alfabético. Por ejemplo, "Animales", y debe aventar la pelota a cualquier otro compañero, quién también debe responder de inmediato con la letra que continúe en el abecedario.

2.- Escribir en un lugar visible, todas las palabras que se mencionaron en el juego anterior y con ellas, redactar un cuento o historia, considerar las partes del cuento (inicio, desarrollo y cierre) así como la creatividad de cada alumno y escribirlo.

3.- Para identificar el nivel de logro, se evaluará con la actividad 3, con una lista de cotejo bajo los siguientes criterios: lo logro, parcialmente logrado y no logrado.



“CREANDO UN CUENTO JUNTOS”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____

- Cuento

Lo logro	Parcialmente logrado	No lo logro
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

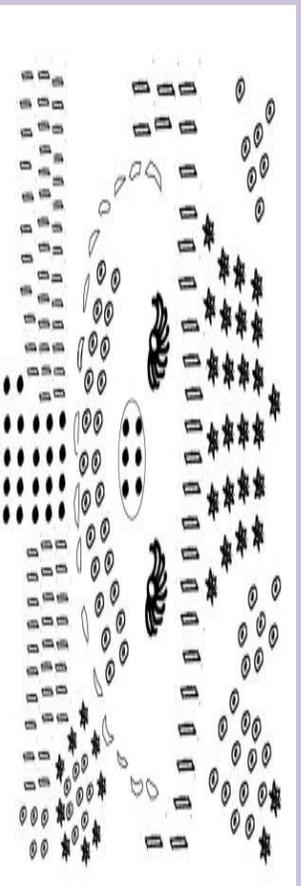
OBJETIVO: Brindar un espacio de creatividad donde el alumno a partir de diversas actividades pueda expresarse.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, sensación y creatividad.

MATERIALES: Un pedazo de cartón del tamaño de una cartulina, piedritas, conchas, semillas de colores (frijol, pasta de sopa, lentejas, garbanzos, arroz,..), pedazos de papel de colores o algún otro material disponible en el entorno.

ACTIVIDADES:

- 1.- Proporcionar la hoja con las figuras por alumno, en la que relacionan la misma figura entre varias.
- 2.- Formar equipos donde utilicen el material que se les solicite para realizar un dibujo sin hacer uso del lápiz, pueden clasificar los materiales por tamaño, forma o color y darles la libertad de crear su imagen por ejemplo:



3. Para evaluar la creatividad se propone la siguiente lista de cotejo:

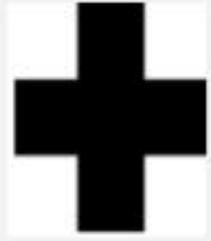
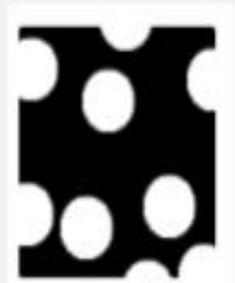
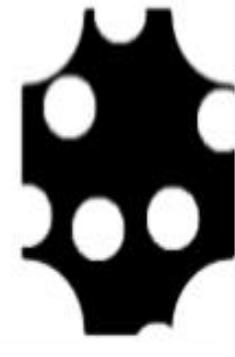
INDICADOR	SI	NO
Imagen clara		
Uso de diversos materiales		
Creatividad		
Limpieza del trabajo		
Trabajo en equipo		



DÁNDOLE LIBERTAD A MI MENTE.

Nombre: _____ Grado: _____ Grupo: _____

Tacha la figura que más se parezca a la de la izquierda.

TÍTULO: CREANDO UNA HISTORIA

OBJETIVO: Fortalecer el conteo en los alumnos.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, lenguaje y creatividad.

MATERIALES: Video “El increíble niño come libros”, cartulinas y colores.

ACTIVIDADES:

- 1.- Ver el video de “El increíble niño come libros” y socializar la opinión de los niños en relación al video proyectado.
- 2.- Proporcionar una hoja con palabras desordenadas que aparecen en la historia las cuales ordenarán para darles sentido. A partir de las palabras que se les proporcionaron en equipos realizaran un mega libro resumiendo lo que más les gusto del cuento en una cartulina utilizando diferentes materiales.
- 3.- Evaluar con la exposición de los mega libros en el aula.

INDICADOR	SI	NO
Uso de las palabras del cuento.		
Creatividad		
Limpieza del trabajo		
Trabajo en equipo		



CREANDO UNA HISTORIA.

Nombre del alumno: _____

Grado y grupo: _____

Ordena las letras para encontrar la palabra.

Palabra desordenada	Palabra ordenada
Erqiuen	
Lere	
Itenliengte	
ilrobs	
Pcese	
rcnoe	
oislt	
Psoesfrore	
roaidp	
mrasicta	

TÍTULO: CON MI CUERPO YO PUEDO

OBJETIVO: Hacer uso del cuerpo para representar diversas posturas corporales.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria y creatividad.

MATERIALES: Patio, cuerpos humanos, material impreso, tijeras, pegamento, canción “Estatuas de Marfil”.

ACTIVIDADES:

- 1.- Organizar el grupo para cantar la canción “Estatuas de Marfil”.
- 2.- Entonar la canción de manera verbal en dos ocasiones, solicitando a los alumnos su participación.
- 3.- Entonar la canción modificando el final, por ejemplo: “voy en bicicleta, toco la trompeta, cruzo mis pies, me paro en un pie, etc.”
- 4.- Organizar al grupo en equipos para guiar a los alumnos en la creación de posturas diferentes a las que se proponen (observar las posturas).
- 5.- Proporcionar a cada alumno material impreso para que realice la actividad correspondiente.
- 6.- Evaluar, solicitando que en parejas intercambien su producto terminado y con ayuda del docente identifiquen su nivel de logro; haciendo uso de la siguiente lista de cotejo:

Identifiqué 4 siluetas



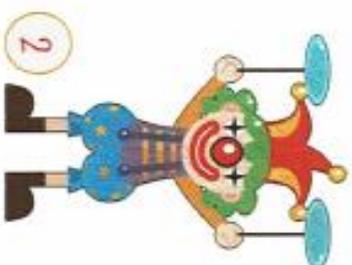
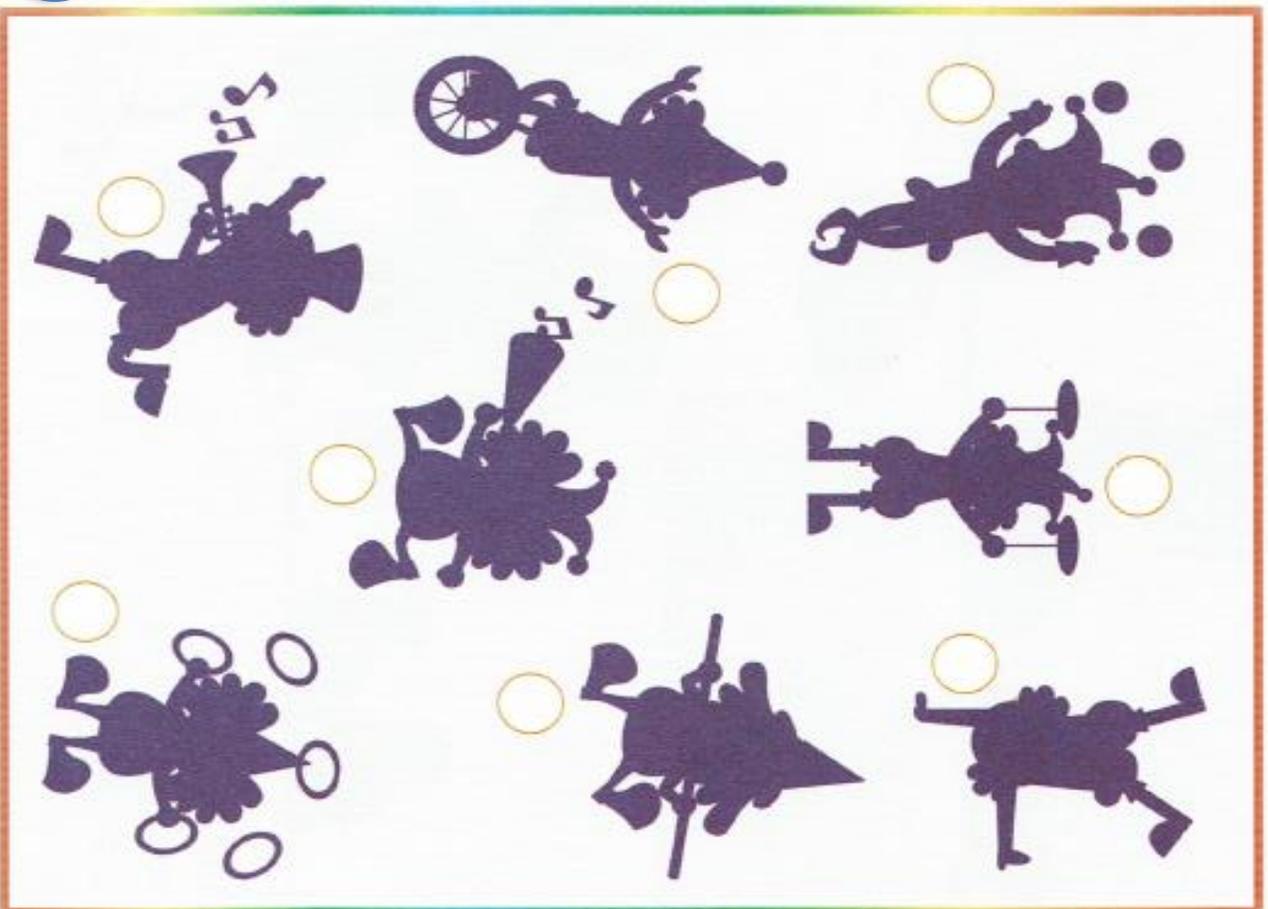
Identifiqué 6 siluetas



Identifiqué 8 siluetas



Ejercicio 1: Recorta la figura de color y pega sobre la sombra que le corresponda.



TÍTULO: CANTO LA CANCIÓN

OBJETIVO: Fortalecer la coordinación viso-espacial, mediante el esquema corporal.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje.

MATERIALES: Música, grabadora, hojas con letra de la canción y espacio abierto.

ACTIVIDADES :

- 1.- Colocar la canción “Payaso de rodeo”, invitar a los alumnos a seguir el ritmo de ésta, con base en su estado de ánimo o experiencia, guiar los movimientos de los alumnos con base en su coordinación y ubicación espacial (derecha, izquierda, adelante, atrás, medio giro, etc.) siguiendo el ritmo que marca la canción, entregar por alumno la letra de la canción sin segmentación, solicitando la canten siguiendo la pista, solicitar que en la parte inferior de la hoja realicen la segmentación de la canción, para finalizar los alumnos cantan la canción con la letra segmentada.
- 2.- Evaluar, a través del producto que entreguen los alumnos de manera individual (segmentación de la canción) haciendo uso de análisis que le permitan identificar áreas de oportunidad.

Logra segmentar toda la canción



Logra segmentar algunas partes de la canción



No logra segmentar



TÍTULO: JUEGO CON NÚMEROS.

OBJETIVO: Fortalecer la resolución de problemas haciendo uso de operaciones básicas con apoyo de diversas tarjetas.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, razonamiento y lenguaje.

MATERIALES: Juego de tarjetas tamaño media carta con los números del 0 al 9 y signos de operaciones básicas.

ACTIVIDADES:

- 1.- Realizar el juego “Canasta de números”, formando equipos de 5 alumnos, a cada equipo se le asigna un mismo número del 50 al 100, para posteriormente, movilizarlos de acuerdo al número otorgado, por ejemplo: “Quiero una canasta de 65, 89, 100 o una “Canasta de Números “ donde todos cambian de lugar.
- 2.- Solicitar un juego de tarjetas (tamaño media carta) de manera individual, que contenga los números del 0 al 9, posteriormente, elegir a dos alumnos para mostrar una tarjeta al resto del grupo, el docente muestra el signo correspondiente para realizar la operación, finalmente, realizar la operación de manera mental, registrando en un su cuaderno sus resultados y el docente de igual manera para posteriormente verificar. Realizar las acciones durante 10 veces.
- 3.- Evaluar intercambiando los cuadernos entre binas para verificar los resultados de las operaciones.



TÍTULO: CONSIGNAS ACÚSTICAS

OBJETIVO: Ejecutar indicaciones acústicas y solucionar un problema.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, discriminación, memoria, pensamiento, razonamiento y lenguaje.

MATERIALES: Lápiz y papel .

ACTIVIDADES:

- 1.- Explicar a los alumnos que al escuchar un golpe deben subir y bajar el brazo izquierdo, al escuchar 2 golpes deberán subir y bajar el brazo derecho, al escuchar 3 golpes deberán subir y bajar el pie izquierdo y al escuchar 4 golpes deberán subir y bajar el pie derecho; se sugiere alternar o realizar secuencias de los golpes (2-4-1; 3-1-3), integrar 4 equipos para que armen una secuencia, el equipo 1 presenta su secuencia y los demás la repiten, el equipo 2 presenta la secuencia del equipo 1 y la suya y así sucesivamente con los demás equipos.
- 2.- Realizar a los alumnos el siguiente planteamiento de manera verbal: **“Estoy hecho un lío y creo que tu me puedes ayudar, si un lápiz vale 2 pesos mas la mitad de lo que cuesta” ¿cual es su precio?**, solicitar a los alumnos lo escriban y resuelvan de manera individual.
- Nota:** Solución para docente $2 + 2 = 4$ pesos; puesto que si una mitad son 2 pesos, la otra mitad vale lo mismo; se sugiere al docente que los alumnos coloquen datos, operación y resultado.
- 3.- Evaluar a través de la siguiente lista de cotejo:

No lo hace



Lo hace con apoyo



Lo hace por si sólo



TÍTULO: REINVENTANDO UN BAILE

OBJETIVO: Proponer movimientos para armar una coreografía sencilla.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, pensamiento, lenguaje y creatividad.

MATERIALES: Canción “ Rumbera ”, papel kraft, colores, lápiz y gises.

ACTIVIDADES:

- 1.- Reproducir la canción solicitando a los alumnos bailen de manera libre.
- 2.- Se solicita que en equipos elaboren una escenografía, haciendo uso de dibujo.
- 3.- Posteriormente, generen una coreografía que presentarán ante el grupo.
- 4.- Evaluar con base en el logro de la creatividad en la coreografía y la escenografía.



OBJETIVO: Desarrollar el razonamiento a través de la escritura de nombres de algunas especies.

PROCESOS COGNITIVOS: Razonamiento y creatividad.

MATERIALES: Audio de la canción “Caminito de la escuela”, reproductor de música, material impreso de la actividad “Un tipo de familia” .

ACTIVIDADES

- 1.- Iniciar la actividad con la canción “Caminito de la Escuela”, hacer una fila y marchar alrededor del salón, guiar a los alumnos para imitar a los animales que se van mencionando en la canción como: ratón, perro, pavo real, gatitos. Decir a los alumnos un listado de características de distintos animales con la finalidad de que adivinen el animal que se describa, por ejemplo: es un animal de cuatro patas, que tiene bigotes, es de tamaño mediano, hace MIAU, ¿Qué es?, permitir que sean varios quienes adivinen y dar diversidad de ejemplos con la finalidad de que participen un mayor número de niños, posteriormente hacer equipos y dar el nombre de un animal por equipo para que los alumnos imiten al animal indicado, por ejemplo equipo de perros, de gatos, de pájaros.
- 2.- Realizar la actividad “Un tipo de familia”, pedir a los alumnos que escriban en el crucigrama el nombre del dibujo que corresponda para formar el nombre de la familia a la que pertenecen.
- 3.- Para identificar el nivel de logro, se evaluará con la actividad 3, con una lista de cotejo bajo los siguientes criterios: lo logro, parcialmente logrado y no lo logro.



“UN TIPO DE FAMILIA”

NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____
 Escribe dentro del crucigrama, el nombre del animal que corresponde.

elefante

tigre

cerdo

OSO

hombre

gorila

panda

m

s

Lo logro

Parcialmente logrado

No lo logro



TÍTULO: MI CUERPO CUENTA UN CUENTO

OBJETIVO: Fortalecer la expresión corporal y la memoria.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria y creatividad.

MATERIALES: Portadas de cuento con título.

ACTIVIDADES:

- 1.- Formar cinco equipos de acuerdo al número de alumnos del grupo, proporcionar la trama del cuento a un representante para que lo interprete en mímica al resto del grupo, presentar al resto del grupo sólo la portada con el título del cuento, para que por medio de la mímica que hace su compañero traten de adivinar de que trata. Escribir de manera individual lo que hayan entendido del cuento que se presentó. Finalmente, mostrar el cuento original diciendo el título, inicio, desarrollo y cierre para que realicen un comparativo con su escrito.
- 2.- Evaluar con los siguientes criterios:

En el escrito se identifica título e ideas centrales del cuento

El escrito no tiene relación con el cuento



TÍTULO: ESPEJO LOCO

OBJETIVO: Hacer uso de su cuerpo para representar diversas posturas corporales.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y discriminación.

MATERIALES: Material impreso, colores y lápiz.

ACTIVIDADES:

- 1.- Realizar el juego del “Espejo Loco”, consiste en formar parejas con los alumnos, deberán colocarse de frente y seguirán las indicaciones que el docente diga. Por ejemplo: “coloquen su mano derecha sobre su hombro izquierdo, párense sobre su pie izquierdo , saluden con su mano izquierda, peinen su cabello con la mano derecha, etc.” Al escuchar la frase “Espejos Locos”, deberán cambiar todos de pareja y repetir la actividad.
- 2.- Proporcionar material impreso a cada alumno para realizar el dibujo que se indica.
- 3.- Evaluar con la siguiente lista de cotejo:

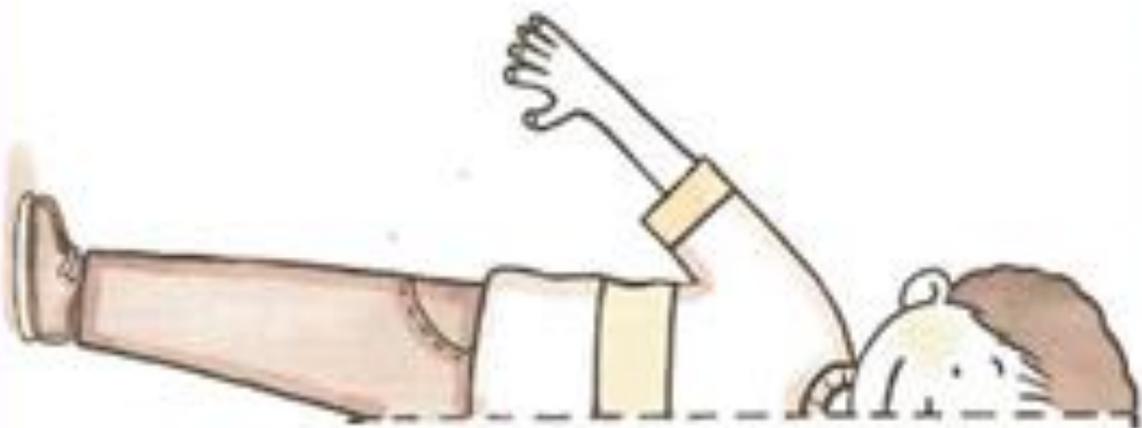
No lo hace  Omite partes del cuerpo  Completo la figura 
simétricamente





EJE DE SIMETRÍA

Dibuja el cuerpo completo del niño y pinta.



TÍTULO: LAS PELOTAS LOCAS

OBJETIVO: Fortalecer el desplazamiento en el espacio y percepción visual.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, discriminación, pensamiento y lenguaje.

MATERIALES: Botes o cubetas y pelotas de colores pequeñas.

ACTIVIDADES :

1.- Trabajar en un espacio abierto donde el maestro lanzará pelotas de frente sin avisar a quién y los alumnos las irán atrapando con un bote o cubeta, primero con ambas manos y luego el maestro dirá: "mano izquierda, mano derecha" y los alumnos tomarán con esa mano el bote, posteriormente, estando de espaldas el docente lanzará las pelotas para que las atrapen de igual forma, primero con ambas manos y luego con mano derecha o izquierda. Finalmente, formar equipos de 10 personas, donde uno lanza y los demás atrapan, de igual forma en un primer momento de frente y luego de espaldas.

NOTA: Si no se cuentan con pelotas utilizar taparrosacas de colores.

2.- Proporcionar a cada alumno el ejercicio impreso para completar los refranes.
3.- Evaluar, intercambiando por parejas el ejercicio para verificar que este haya sido resuelto correctamente. Con los siguientes indicadores:

El alumno colocó todas las letras para completar los refranes



El alumno colocó la mayoría de las letras para completar los refranes



El alumno colocó letras de manera indiscriminada, no completó los refranes



NOMBRE:

FECHA:

INSTRUCCIONES: Completa los siguientes refranes y explica brevemente qué significa cada uno de ellos.

- ❖ L__bi_n apr__nd__do, p__ra si__mpr__es s__b__do.
- ❖ H__y un m__l qu__no ti__ne c__ra: L__l__cur__.
- ❖ __l mal t__emp__, b__ena c__r__.
- ❖ M__jer grac__os__, v__le m__s q__e h__rmos__.
- ❖ And__yo c__li__nte y rí__se l__gent__.
- ❖ __caball__reg__lad__, n__le m__res __l dent__do.
- ❖ C__lo ve__, cul__q__i__ro.
- ❖ P__rro ladr__d__r, p__co mord__d__r.
- ❖ P__r prob__r, n__da s__pierd__.
- ❖ A Di__s rog__nd__y c__n el maz__d__ndo.

TÍTULO: ADIVINA ADIVINADOR

OBJETIVO: Fortalecer la capacidad de escucha y creatividad jugando con adivinanzas.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, discriminación. pensamiento y creatividad.

MATERIALES: Canción “Mago Jeremías”, cuaderno, imágenes de los animales que se escuchan en la canción.

ACTIVIDADES:

- 1.- Escuchar la canción “Mago Jeremías” y pedir a los alumnos que adivinen quién produce el sonido que escuchan y lo dibujen en el cuaderno, está prohibido hablar; pedir que revisen sus dibujos volviendo a escuchar la canción; formar un círculo y repetir el coro escuchando la canción para que se lo aprendan; en plenaria se canta el coro pero ahora cuando se diga “que aparezca”, el docente nombrará un animal u objeto y los alumnos tienen que representarlo con su cuerpo. Finalmente en equipos de 5 personas y entonarán el coro y al decir “que aparezca” el maestro dirá el nombre del objeto o animal y lo representarán; ya formado se solicitará: “que se mueva”.
- 2.- Evaluar el desempeño de los alumnos con la siguiente lista de cotejo:

Muestra disposición



Muestra resistencia



No participa



TÍTULO: MARIONETAS VIVAS

OBJETIVO: Identificar las prendas de vestir de acuerdo a la estación del año.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención y discriminación.

MATERIAL: Espacio abierto, material impreso y colores.

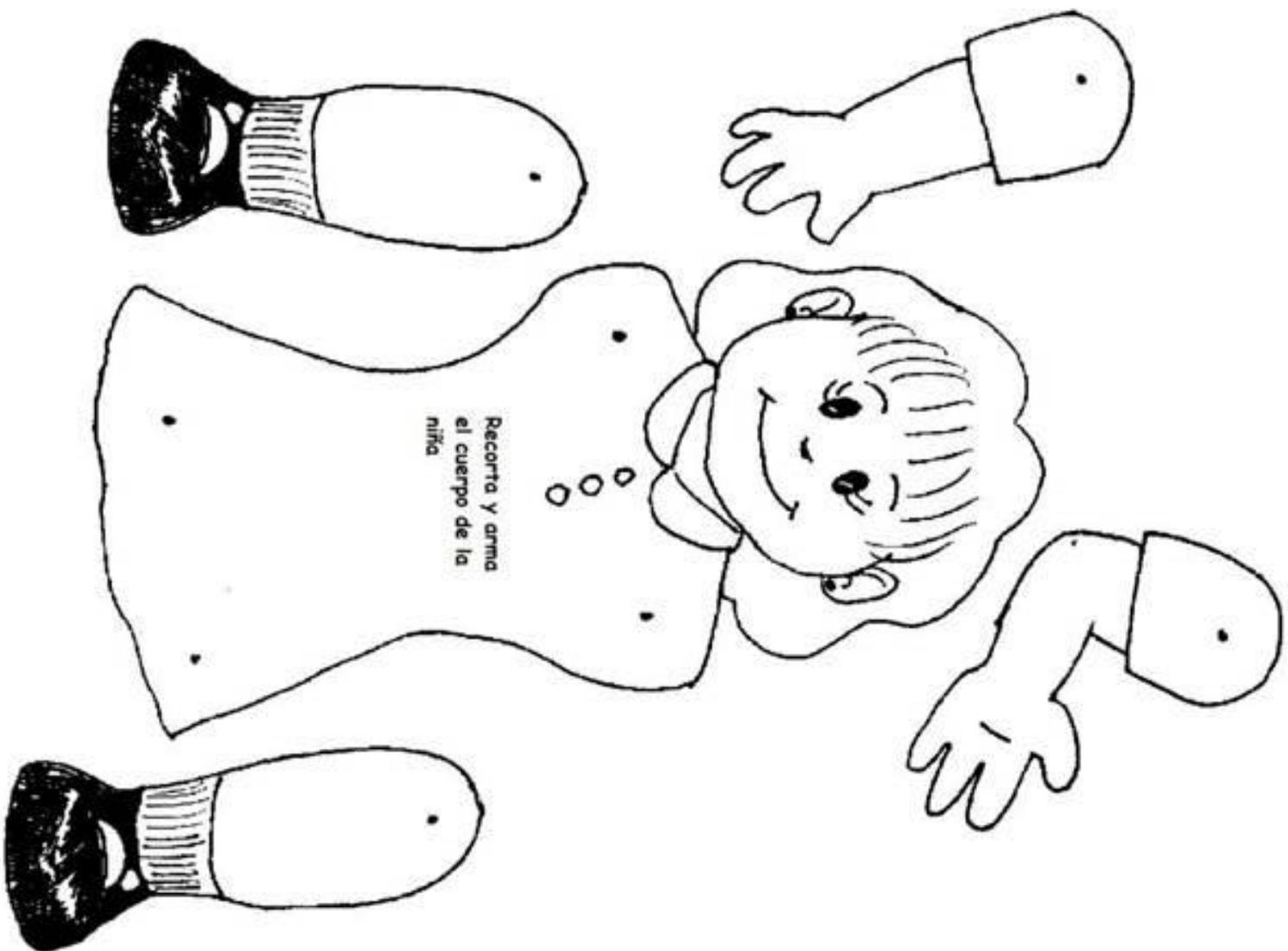
ACTIVIDADES:

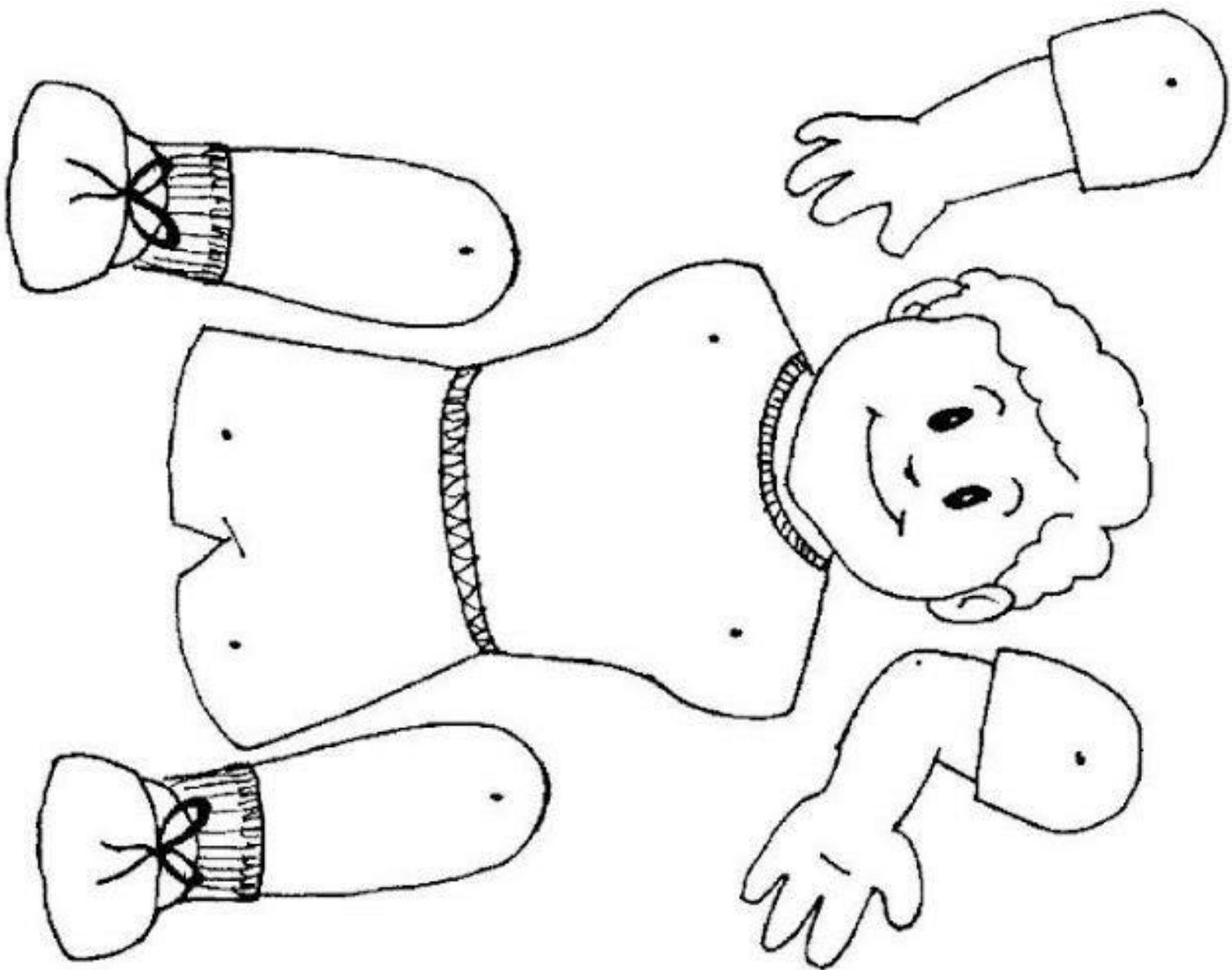
- 1.- Organizar al grupo por parejas y solicitar que uno se coloque de espaldas quien hará el papel de marioneta y el otro controlará la marioneta. En seguida se darán las siguientes instrucciones: “levanta la mano derecha y después la mano izquierda”, “da un paso para el frente y luego uno a la derecha”, “pon la mano derecha en la cintura y la izquierda en la nuca”, “da un giro y salta hacia atrás”, etc. (Cambiar de posición a los alumnos)
- 2.- Proporcionar a cada alumno el material impreso, mencionar que deben recortar y unir las partes del cuerpo, posteriormente deberán colorear las prendas que consideren son adecuadas para cada estación del año.
- 3.- Evaluar el producto terminado de cada alumno, con la siguiente lista de cotejo:

Las prendas son acordes

Las prendas no corresponden







OBJETIVO: Resolver un planteamiento a partir de números dados encontrando los faltantes.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, razonamiento, pensamiento y lenguaje.

MATERIALES : Material impreso, pintarrón y plumón.

ACTIVIDADES :

- 1.- Organizar filas de 10 alumnos para jugar bajo las siguientes consignas: cantar y ejecutar lo que dice la canción: "soy un conejo saltarín, salta para adelante y salta hacia atrás"; al terminar el canto el primero de la fila se acerca para recibir indicaciones, como por ejemplo: "ordenarse por estatura, por edad, por día de cumpleaños, etc." Una vez que se cumpla la consigna, se repite la canción y el primer equipo en terminar es el ganador.
- 2.- Escribir el siguiente sudoku en el pintarrón y solicitar a los alumnos que en plenaria, indiquen los números faltantes, en una serie del 1 al 4 .

				2
2	3	4		
4	1	2	3	

-Posteriormente, entregar material impreso de manera individual, para resolver el sudoku haciendo uso de los dígitos del 1 al 9.

3.- Evaluar revisando de manera grupal los resultados.



TÍTULO: DIME UNA PALABRA CON...

OBJETIVO: Hacer uso de vocabulario de forma espontánea.

PROCESOS COGNITIVOS: Memoria, atención, pensamiento, lenguaje y discriminación.

MATERIALES: Cuaderno y lápiz.

ACTIVIDADES:

- 1.- Organizar al grupo para que formen un círculo, solicitar a un alumno diga una palabra y el siguiente deberá decir otra que comience con la última letra de la palabra mencionada y así sucesivamente, cada uno tomará su turno.
- 2.- Solicitar a los alumnos vayan mencionando palabras que puedan ayudar a ir creando un cuento de forma grupal. Cada alumno deberá ir tomando nota del cuento y al final entregar el producto al docente.
- 3.- Evaluar el cuento de cada alumno, haciendo uso de la siguiente lista de cotejo:

NOTA: Se recomienda que el docente lleve registro de las palabras dichas por los alumnos.

Recupera 5 palabras



Recupera más de 10 palabras



Recupera más de veinte



TÍTULO: “EL TOCA, TOCA”

OBJETIVO: Identificar partes internas y externas de su cuerpo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y discriminación.

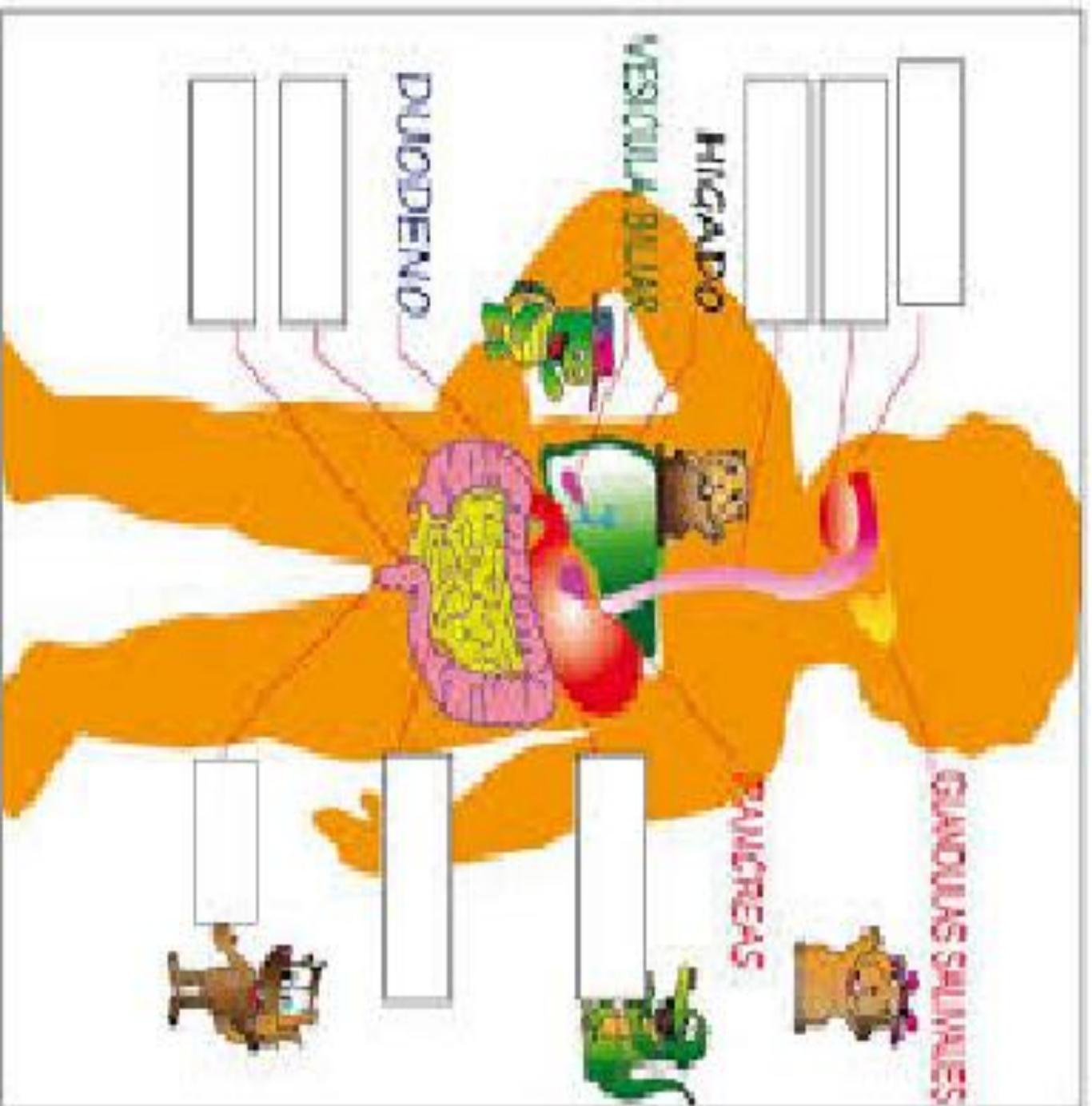
MATERIALES : Material impreso, lápiz y recursos humanos.

ACTIVIDADES :

- 1.- Formar equipos de 10 alumnos los cuales jugarán bajo las siguientes consignas: “le toco la nariz a mi compañero de la derecha”, “le toco la mano derecha a mi compañero de la izquierda”, “toco la parte donde se encuentra el corazón de mi compañero de enfrente”, “toco la parte donde se encuentra estómago de mi compañero de la derecha”, toco la parte donde se encuentra el intestino grueso” (indicaciones cruzadas), etc. Se sugiere solicitar a cinco alumnos que den alguna indicación similar a la suya, de forma aleatoria.
- 2.- Realizar la actividad solicitada en el material impreso.
- 3.- Evaluar con las respuestas del ejercicio por alumno.



Escribe el nombre de la parte del cuerpo señalada en los espacios que están en blanco.



OBJETIVO: Representar corporalmente los números.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, memoria, discriminación y atención.

MATERIALES: Lápiz y material impreso.

ACTIVIDADES:

- 1.- Organizar al grupo en equipos de cuatro alumnos, los cuales representarán corporalmente una cantidad de cuatro cifras, el resto del grupo intentará adivinar la cantidad y verbalizarla.
- 2.- Proporcionar el material impreso a cada alumno para que lo resuelvan.

Identifica 12



Identifica menos de 10



No logra identificar



En el siguiente cuadro hay 23 sumas horizontales, de izquierda a derecha y verticalmente de arriba hacia abajo. ¿Puedes encontrarlas todas?

2	1	10 + 6 = 16	7	2	10	12		
7	9	6	9	15	7	1	1	3
9	9	9	3	12	14	5	5	6
8	8	9	1	10	3	4	6	9
8	17	7	6	10	6	8	7	3
16	5	9	6	4	9	12	3	8
7	1	16	12	14	3	7	10	8
4	6	10	3	4	7	10	9	16
5	10	15	3	6	9	6	2	8

TÍTULO: TELÉFONO DESCOMPUESTO

OBJETIVO: Lograr transmitir un mensaje dado sin cambiar la información.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, lenguaje y discriminación.

MATERIALES : Hojas blancas y tinta para cojín.

ACTIVIDADES :

- 1.- Organizar al grupo en equipos de 4 o 5 personas para proporcionarles una frase, deberán comunicarla de uno a otro, dando el mensaje en el oído, el último mencionará el mensaje oralmente. Frases a ocupar:
 - Si las letras bailaran, no bailarían al son de tu canción.
 - Los pájaros cantan una canción temprano en la mañana.
 - Cuando comas no comas como yo, come como cuando comes tú.
 - Si las peras esperan, espera como espera una pera.
- 2.- Repartir una hoja blanca a cada alumno y colocar tinta en su dedo pulgar e imprimir su huella en la hoja, a partir de eso vayan creando la figura que deseen.
- 3.- Evaluar el producto haciendo uso de la siguiente lista de cotejo:

DISEÑO ORIGINAL



DISEÑO COMÚN



TÍTULO: ¡PASALA O TE QUEMAS!

OBJETIVO: Resolver mentalmente las consignas.

PROCESO COGNITIVO: Atención, memoria, pensamiento y resolución de problemas.

MATERIALES: Pelota, material impreso y lápiz.

ACTIVIDADES:

- 1.- Se canta la canción “La papa caliente”, pasando entre los alumnos de mano en mano una pelota , quien se quede con la pelota cuando termine la canción, deberá responder una multiplicación y resolver una operación con cálculo mental. Se repetirá la actividad las veces que sea necesario, hasta que la mayoría de alumnos haya participado.
- 2.- Proporcionar el material impreso, para resolver los ejercicios planteados con fracciones.
- 3.- Evaluar con el producto de cada alumno, de acuerdo al número de aciertos.



Calcula y simplifica los resultados

$$\frac{8}{5} + \frac{3}{9}$$

$$\frac{6}{9} + \frac{5}{3}$$

$$\frac{15}{12} - \frac{10}{5}$$

$$\frac{20}{16} - \frac{14}{12}$$

$$\frac{12}{24} + \frac{15}{6}$$

$$\frac{19}{9} - \frac{9}{8}$$

Calcula tres fracciones equivalentes a cada fracción

$$\frac{2}{3} \quad \frac{4}{5} \quad \frac{1}{10} \quad \frac{9}{18} \quad \frac{6}{8} \quad \frac{3}{6} \quad \frac{5}{12}$$

OBJETIVO: Identificar situaciones que le permitan hacer o sentirse mejor ante alguna situación negativa.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, discriminación, lenguaje escrito y pensamiento.

MATERIALES : Tres hojas de colores, colores y material reciclado para el buzón.

ACTIVIDADES:

- 1.- Identificar a través de una lluvia de ideas, qué hacen los alumnos cuando algún familiar o amigo tiene un mal día y “ ¿qué hacen para animarlo? “, registrando sus ideas en el pintarrón.
- 2.- Proponer al grupo realizar un buzón del apoyo con material reciclable como primicia decorándolo de manera libre; solicitar que los alumnos dividan a la mitad tres hojas de color y las decoren de acuerdo a su creatividad y anotar una frase motivadora.
- 3.- Evaluar a partir del diseño de sus frases.



TÍTULO: BALANDO CON MI PAREJA

OBJETIVO: Interiorizar las partes del cuerpo y desarrollar el sentido del ritmo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, lenguaje y creatividad.

MATERIALES: Música, globos y plastilina de diferentes colores.

ACTIVIDADES:

- 1.- Organizar por parejas bailar sujetando un globo con diferentes partes del cuerpo: el pecho, la espalda, la panza, el codo , la rodilla, las pompas. (Podemos aumentar el número de globos por pareja)
- 2.- Solicitar a los alumnos que de manera individual realicen una figura humana con plastilina de diferentes colores, en un primer momento sólo deberán de formar la cabeza, el tronco y las extremidades superiores e inferiores, posteriormente deberán de completar la figura con las partes de la cara, boca, cejas, nariz, orejas y ojos.
- 3.- Evaluar a través de la siguiente lista de cotejo:

Omite algunas partes gruesas



Omite las partes finas



Realiza su figura humana con todas las partes



TÍTULO: EL RELOJ PARTIDO

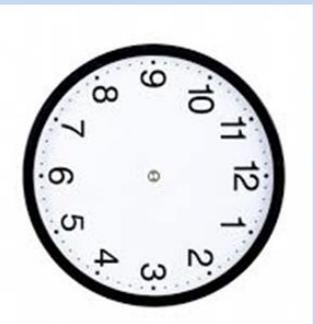
OBJETIVO: Resolver acertijos matemáticos.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, razonamiento y lenguaje.

MATERIALES: Material impreso.

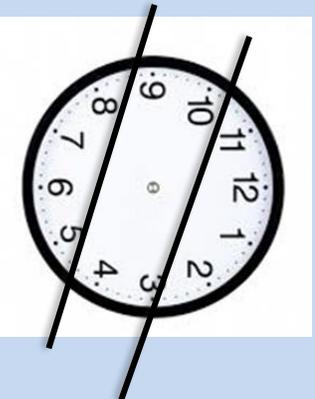
ACTIVIDADES:

- 1.- Organizar al grupo en equipos de cinco integrantes; elegir a un representante para que pase a tomar un papel que contendrá el título de una película, para que posteriormente lo represente en mímica, para que el resto de su equipo la adivine.
- 2.- Organizar a los alumnos en binas, proporcionarles el siguiente dibujo:



- Indicar que deberán dividir la figura en 3 partes con dos líneas (la suma de los números de cada parte debe ser igual).
- 3.- Evaluar el producto a través de los diferentes resultados que compartan al grupo.

Solución:





TÍTULO: MACETAS RECICLADAS

OBJETIVO: Diseñar diferentes estilos de macetas con material reciclado.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, creatividad y lenguaje.

MATERIALES: Botellas de plástico de diferentes tamaños, tijeras, pinturas, pinceles, tarjetas y planillas para jugar bingo con imágenes de diferentes tipos de basura.

ACTIVIDADES :

- 1.- Formar equipos de cinco alumnos, proporcionar a cada equipo una planilla de bingo, el docente mencionará los elementos que contiene la planilla de manera aleatoria. El equipo que primero termine una línea deberá justificar que ha completado todos los elementos y decir correctamente en qué contenedor tiene que ir cada uno. En caso de fallar el juego continuará. Terminará cuando un niño **cante bingo** y sepa ubicar correctamente todos los elementos en su lugar de reciclado.
- 2.- Entregar a cada alumno una botella de plástico, solicitando que de manera libre realicen una maceta y la decoren con las pinturas.
- 3.- Evaluar con base en la creatividad y disposiciones mediante una lista de cotejo.

Creativo



Poco creativo

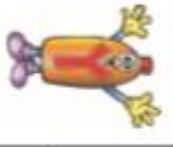


No creativo



B I N G O

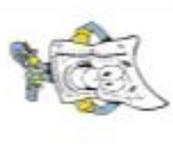
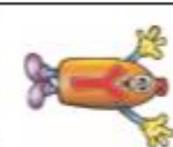
Cart 1

WWW.BE.CYCLE.GUVE.ORG

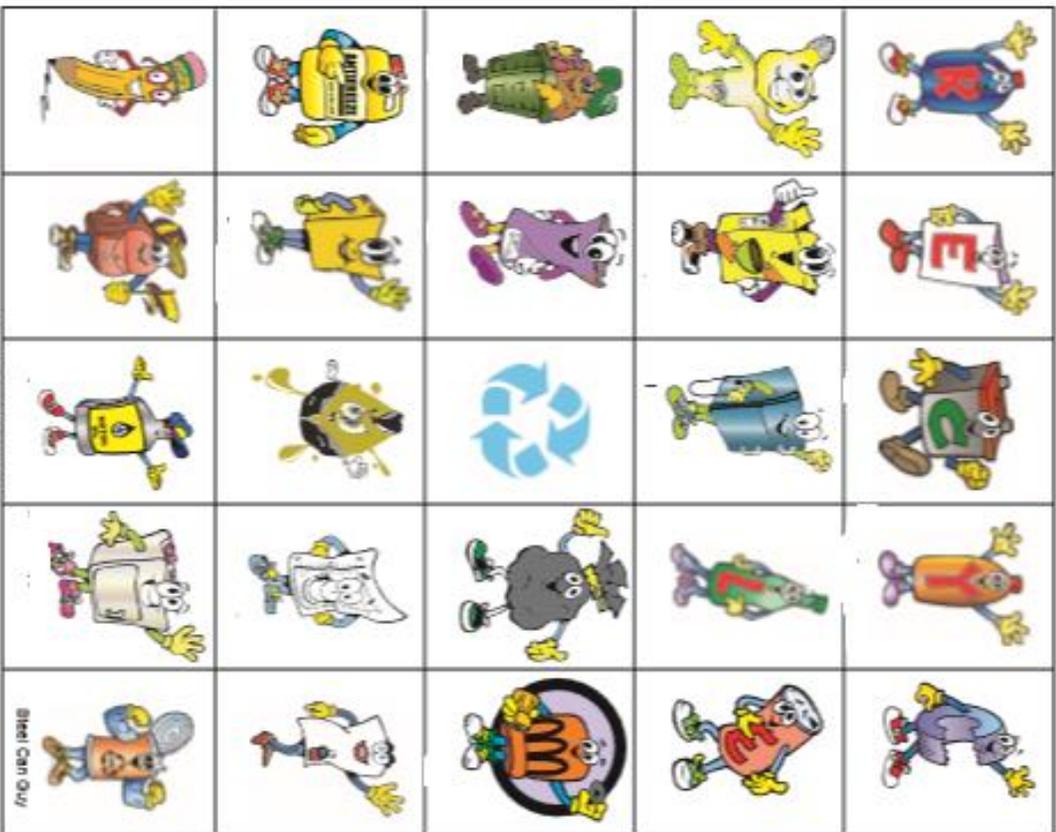
B I N G O

Cart 2

B I N G O

CARD 3

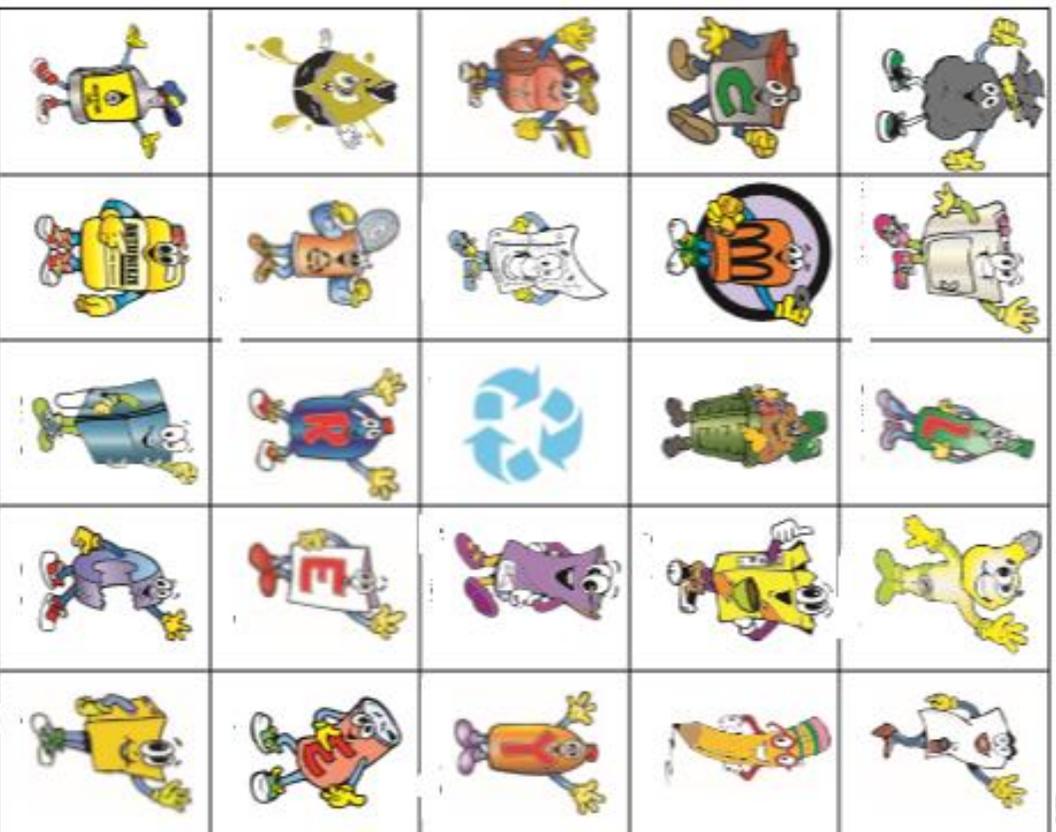


WWW.RECYCLE.GUVE.ORG

STEEL CAN ONLY

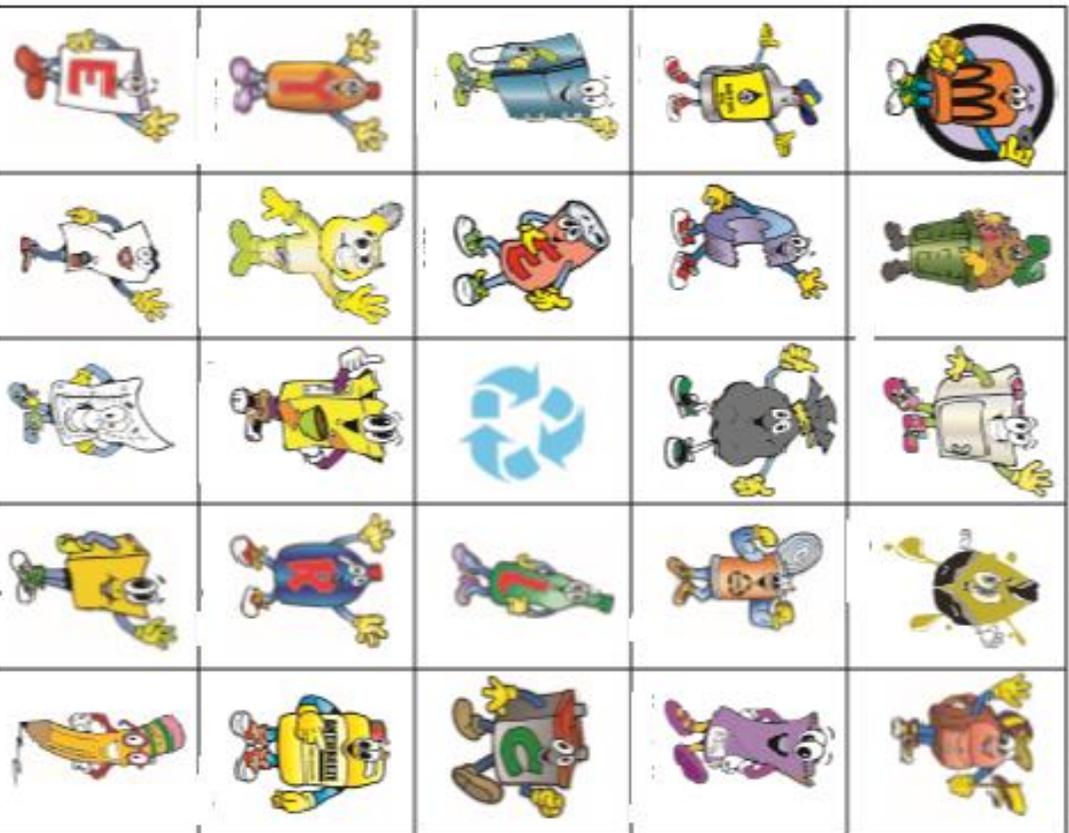
B I N G O

CARD 4



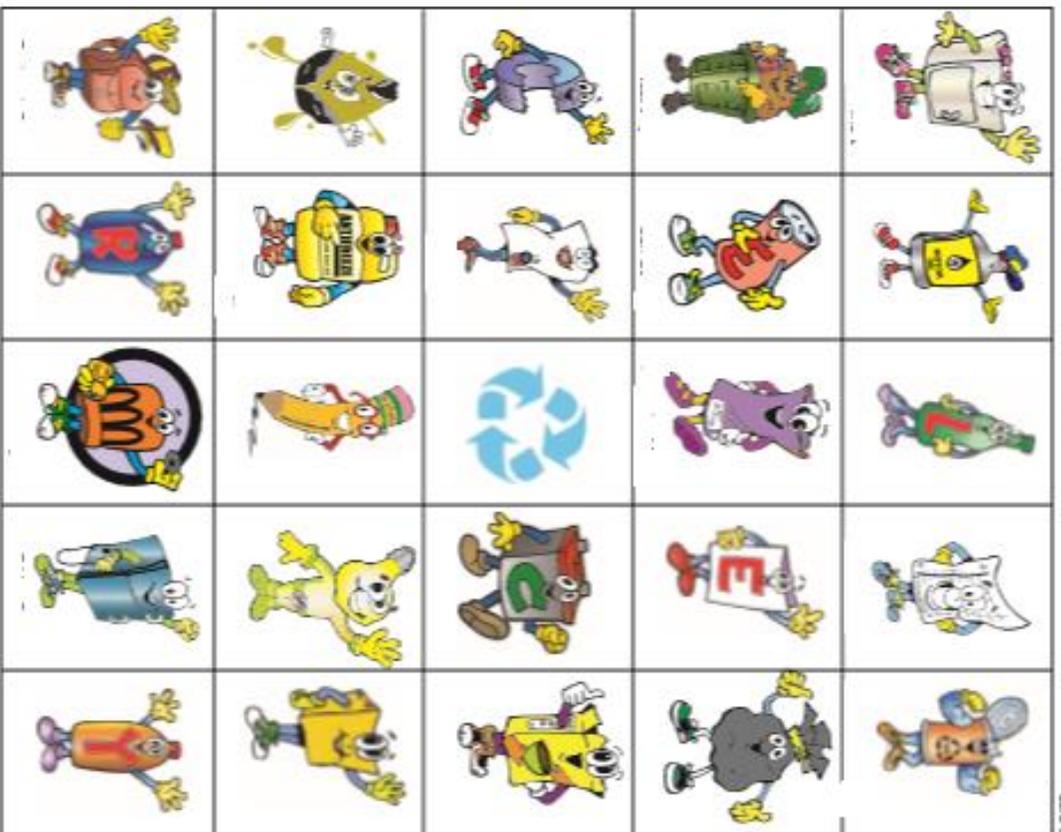
B I N G O

Card 5



B I N G O

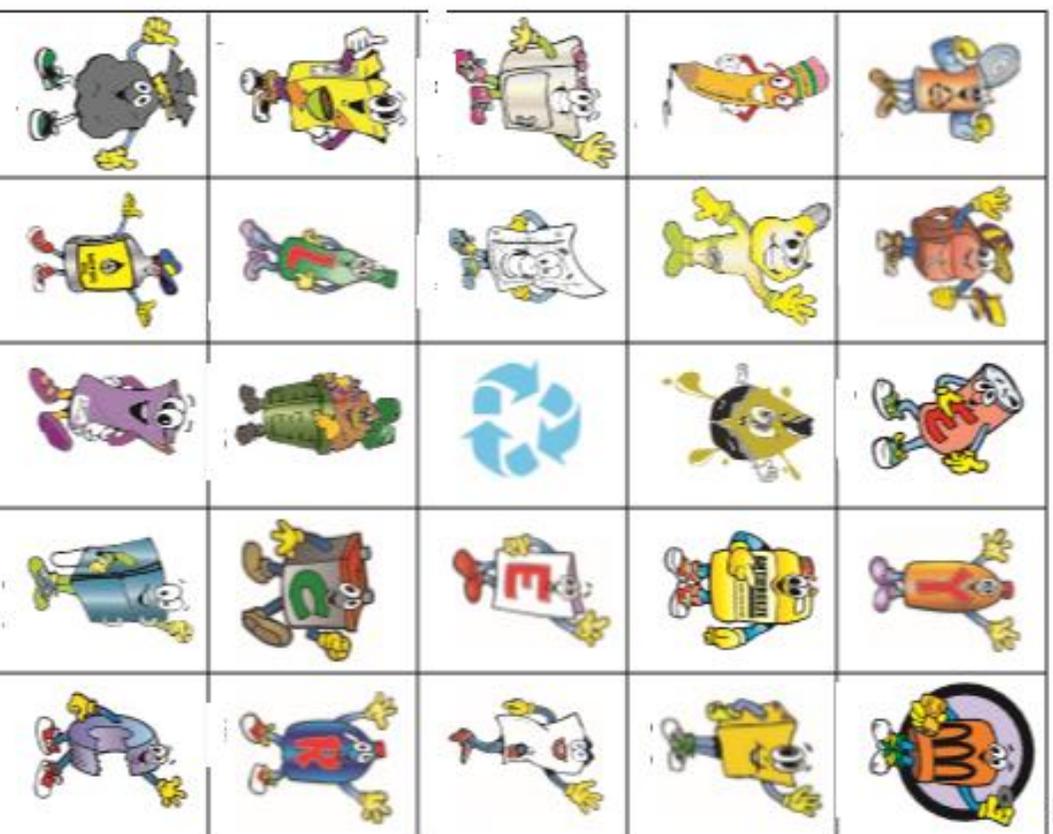
Card 5



WWW.RECYCLEGUYE.ORG

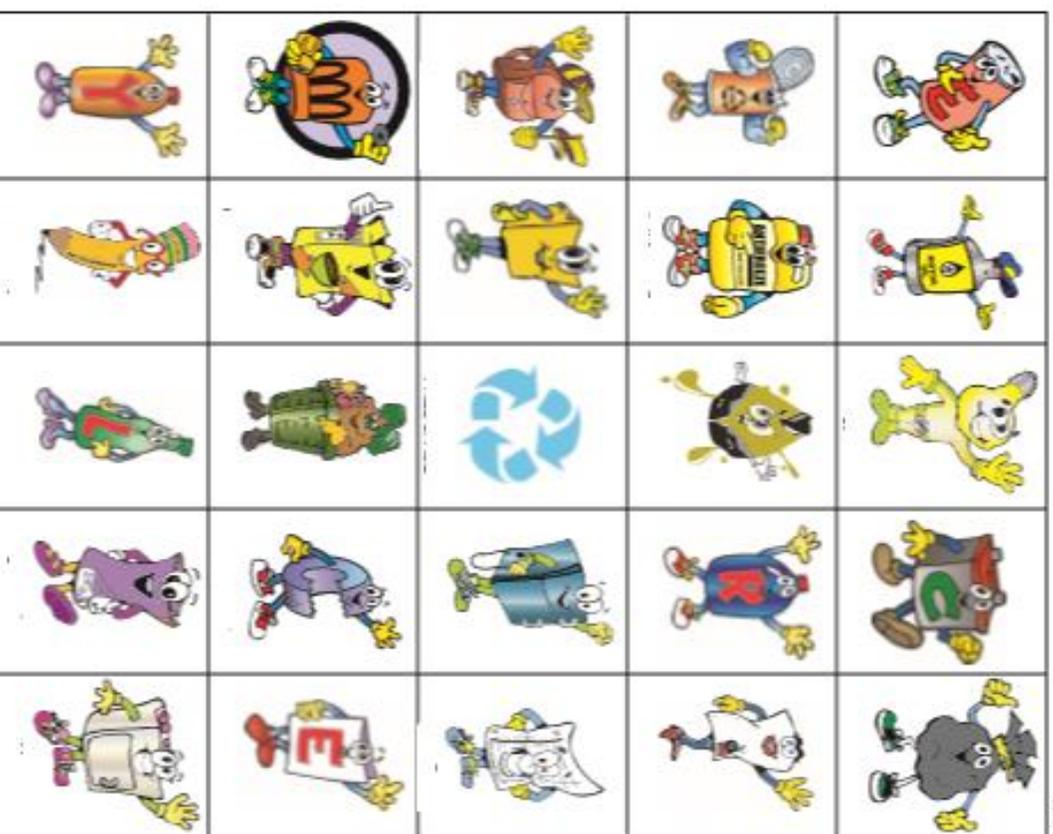
B I N G O

Card 7



B I N G O

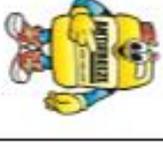
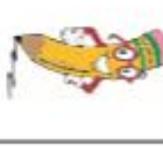
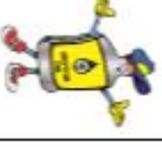
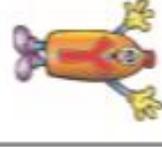
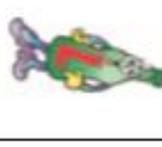
Card 8



www.brightideas.com

B I N G O

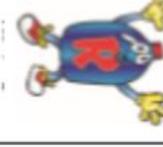
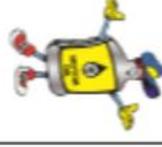
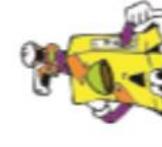
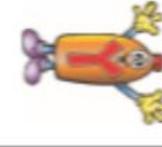
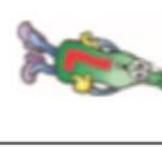
CHIT 3

WWW.BE.CYCLE.GOV.UK

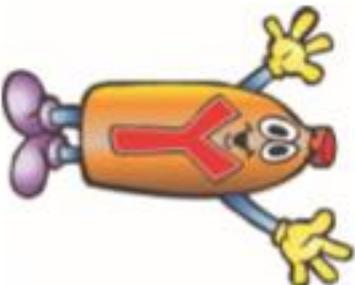
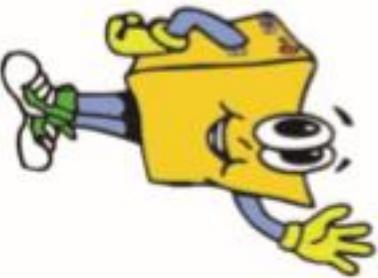
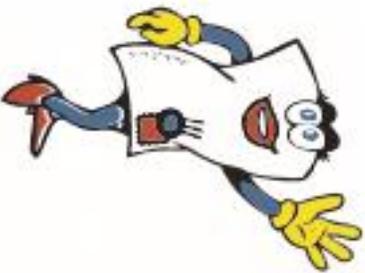
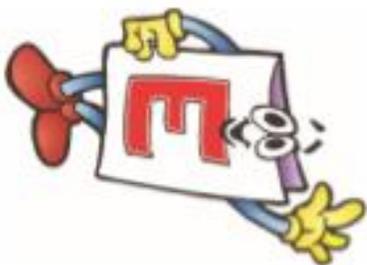
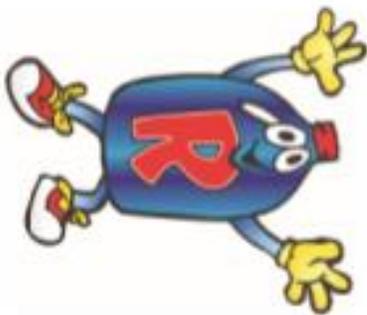
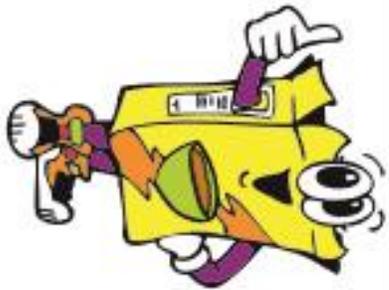
B I N G O

CHIT 3

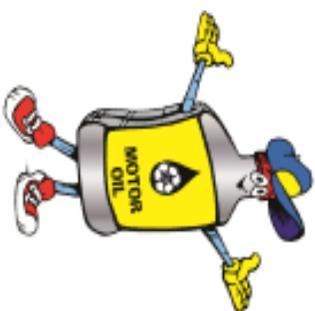
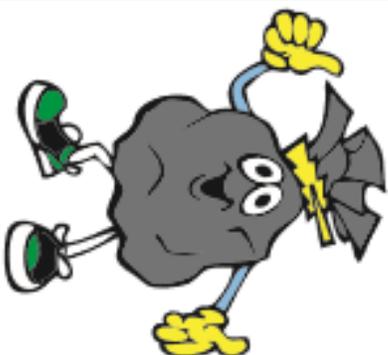
				
				
				
				
				

WWW.BE.CYCLE.GOV.UK

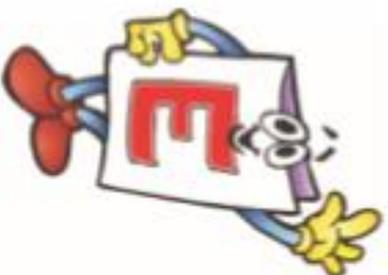
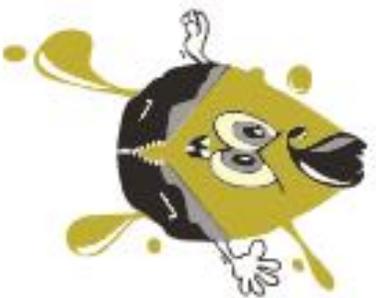
Tarjetas para el docente







card 2



TÍTULO: COLLAGE DEL CUERPO HUMANO

OBJETIVO: Reconocer las diferentes partes del cuerpo humano y desarrollar su creatividad e imaginación.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria y creatividad.

MATERIALES: Revistas, hojas blancas, pegamento, tijeras, música y bocina .

ACTIVIDADES:

- 1.- Colocar la música solicitando a los alumnos que bailen libremente; solicitar que cuando pare la música se unan en parejas, nuevamente reproducir la música para que bailen colocando sus propios pasos.
- 2.- Repartir varias revistas por las mesas y cada niño tendrá que elaborar a una persona con diferentes partes del cuerpo de gente distinta, tendrán que ponerle nombre y presentarla al resto de sus compañeros.
- 3.- Evaluar con el producto del collage.



TÍTULO: NÚMEROS DE LA FORTUNA

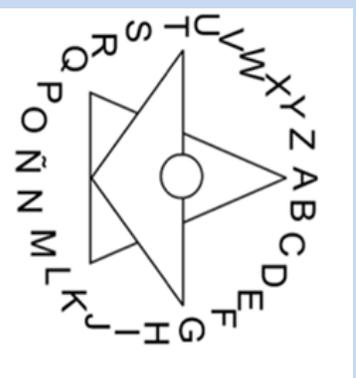
OBJETIVO: Favorecer en los alumnos el pensamiento lógico .

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje.

MATERIALES: Material impreso.

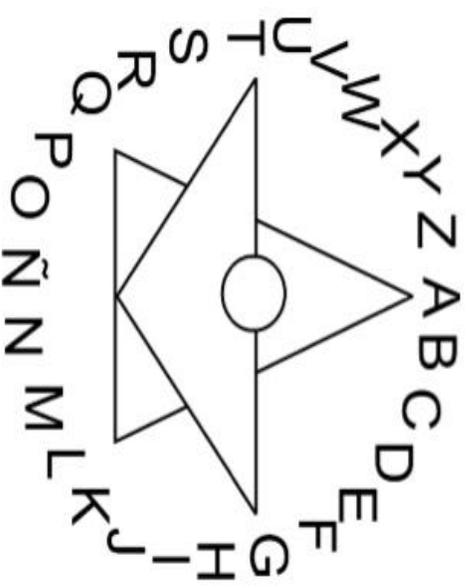
ACTIVIDADES:

- 1.- Solicitar un voluntario por fila para que tome un papel que contendrá una canción la cual debe de interpretar utilizando solo una vocal, el resto del grupo deberá adivinar el título de la canción.
- 2.- Reproducir en el pizarrón o proporcionar una copia a sus alumnos de la siguiente figura.



- 3.-Solicitar que observen detenidamente la estrella de letras y los números que aparecen enseguida para que empiecen a contar 1 por la letra "A" hasta obtener la letra que le corresponda al primer número dado, escribir en la línea superior de cada número la letra localizada. Enfatizar al grupo que deberán repetir la misma operación, pero tomando en consideración que debe volver a iniciar con el número 1 a partir de la letra siguiente a la última que obtuvo para poder descubrir la frase oculta. FRASE: "Jamás el fracaso me sobrecogerá si mi determinación por alcanzar el éxito es lo suficientemente poderosa".
- 4.- Evaluar con el producto de cada alumno.





 10 18 12 15 19 12 7 21 13 9 2 25 19 23 24 19

 15 23 13 17 13 25 13 18 25 14 9 19 16 4 23

 22 1 16 11 14 21 23 5 14 2 6 7 25

 3 26 3 9 11 18 25 13 13 1 18 13 7 20 20 11 12 22

 16 15 19 4 4 2 11 3 21 6 23 9 7 11 8 19 9 7 11

 12 26 15 1 14 24 4 8

TÍTULO: DIBUJANDO CON CÍRCULOS

OBJETIVO: Dibujar tantas cosas diferentes como sea posible a partir de un círculo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, creatividad y lenguaje.

MATERIALES: Hojas blancas, colores, figuras geométricas de colores (rojo, azul, amarillo) enmascaradas por niño de tamaño carta.

ACTIVIDADES :

- 1.- Colocar en el patio todas las figuras de los alumnos; solicitarles que coloquen alguna parte de su cuerpo en alguna figura de un color específico, alternando partes y figuras (sin levantar las partes que se colocaron con anterioridad) .
- 2.- Solicitar que realicen tantos dibujos diferentes como puedan a partir de un círculo, haciendo hincapié en que queramos encontrar dibujos tan nuevos y originales como sea posible, dibujos que nadie haya pensado aún. Cuantos más dibujos tengamos, mucho mejor.
- 3.- Evaluar considerando la creatividad en sus dibujos.



TÍTULO: MI AUTORRETRATO

OBJETIVO: Discriminar entre aros de diferentes colores y elaborar un autorretrato.

PROCESOS COGNITIVOS: Atención, percepción, discriminación y creatividad.

MATERIALES: Aros de diferentes colores, música, hoja blanca, lápiz y colores.

ACTIVIDADES:

- 1.- Poner música, repartir aros de diferentes colores y colocarlos en el suelo, indicar: “cuando pare la música tienen que meterse dentro del aro más cercano, en el azul de rodillas, en el amarillo de puntitas, en el rojo en pie cojo, en el blanco con los pies y las manos en el suelo, etc.”, repetir la consigna las veces que considere necesario.
- 2.- Solicitar a los alumnos que realicen su autorretrato en una hoja blanca, rescatando sus características particulares.
- 3.- Evaluar los diferentes trabajos de los niños considerando que el dibujo contenga las partes básicas del cuerpo: cabeza, cabello, ojos, cejas, pestañas, nariz, orejas, cuello, hombros, tronco, brazos, manos, dedos de las manos, piernas y pies.

 Contiene todos los elementos

 Omite 5 elementos

 Omite 10 elementos



TÍTULO: REGÁLAME UNA FLOR DE TU JARDÍN

OBJETIVO:

PROCESO COGNITIVO: Percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje.

MATERIALES: Dos dados, 20 círculos pequeños de papel marcados con los números del 1 al 10 y material impreso.

ACTIVIDADES:

- 1.- Solicitar a los alumnos que alineen sus círculos del 1 al 10, tirar los dados por turnos y dependiendo la conveniencia del tirador podrá elegir entre sumar, restar, multiplicar o dividir el par de números, con el fin de ir eliminando los círculos, el ganador será quien elimine primero todos sus círculos, por ejemplo: si los dados marcan 6 y 2 podrán sumar $6+2$ para eliminar el círculo 8, restar $6-2$ para eliminar el círculo 4, dividir $6/2$ para eliminar el círculo 3.
- 2.- Pedir a los alumnos que realicen el material impreso, de manera individual, solicitar que en sentido figurado deshojen la flor de la imagen presentada y utilicen los números que aparecen en sus pétalos para resolver la operación que se señala debajo de la flor.
- 3.- Evaluar en plenaria, al comparar los resultados con sus compañeros.

Solución: $1 + 1 + 75 \quad 7 \times 9 + 3 = 102$





$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} \div \underline{\quad} - \underline{\quad} \times \underline{\quad} + \underline{\quad} = 102$$

TÍTULO: DESFILE DE MODAS

OBJETIVO: Estimular el pensamiento creativo.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, pensamiento, creatividad y lenguaje.

MATERIALES: Periódico y cinta adhesiva.

ACTIVIDADES:

- 1.- Organizar a los alumnos en dos equipos, cada equipo nombrará un representante, al cual se le proporcionará una palabra que deberá formar con los integrantes de su equipo de pie (considerando que cada niño formará una letra de la palabra asignada). Por ejemplo: una figura geométrica, un color, un oficio, etc.
- 2.- Proporcionar a cada equipo hojas de periódico, con el que deben diseñar el vestuario de unos de sus compañeros, considerando el mayor número de accesorios.
- 3.- Evaluar el equipo que muestre mayor creatividad y desarrollo en su vestuario.



TÍTULO: BOLSA DE LA IMAGINACIÓN

OBJETIVO: Fortalecer habilidad motriz a través de su cuerpo e imaginación.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, lenguaje y pensamiento.

MATERIALES: Música de diferentes países, videograbadora o reproductor de CD.

ACTIVIDADES:

- 1.- Invitar al grupo a realizar un círculo entre todos, indicar que uno de los participantes pase al centro a realizar movimientos originales a partir de escuchar música de diferentes países, el resto imitará los movimientos; al detener la música invitan a otro participante a tomar su lugar.
- 2.- Entregar una hoja blanca e indicar que con letras del abecedario y signos de puntuación elaboren un personaje que les agrade.
- 3.- Evaluar a través de los movimientos corporales y solicitar el producto para tenerlo como evidencia.

No lo hace



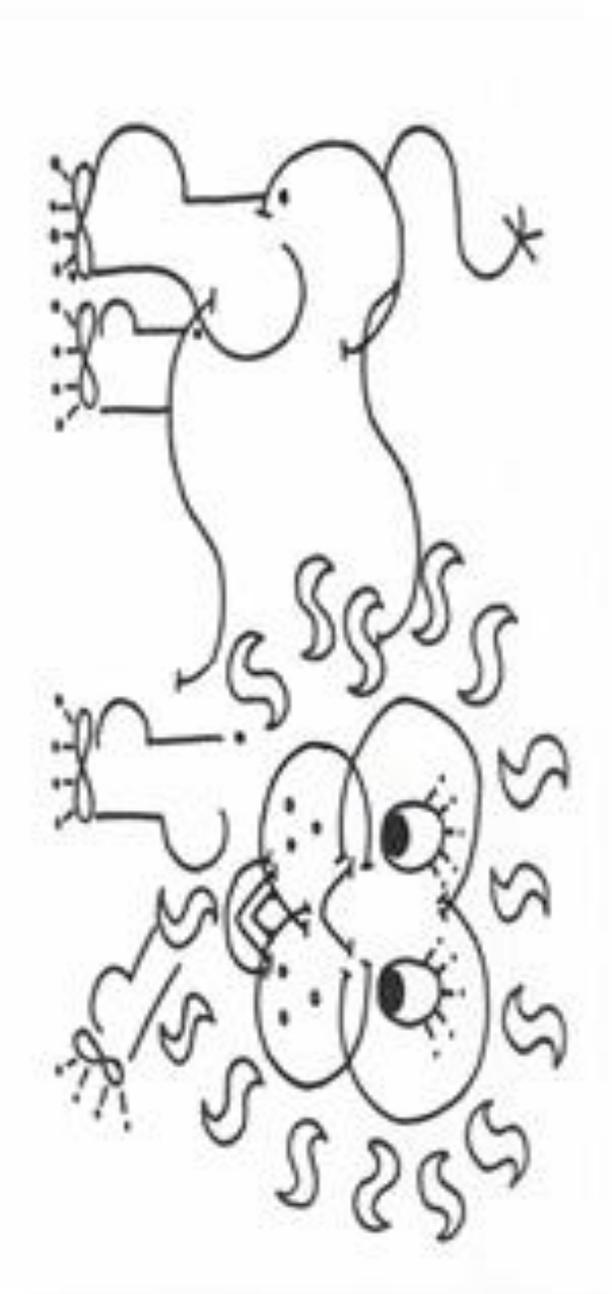
Lo intenta



Lo hace



Ejemplo para el docente que permite guiar la actividad.



TÍTULO: NUDOS Y DIBUJOS SIN DESPEGAR EL LÁPIZ

OBJETIVO: Consolidar motricidad fina y lateralidad.

PROCESO COGNITIVO: Percepción, atención, asociación, memoria y creatividad.

MATERIALES: Material impreso, hojas blancas y lápiz..

ACTIVIDADES:

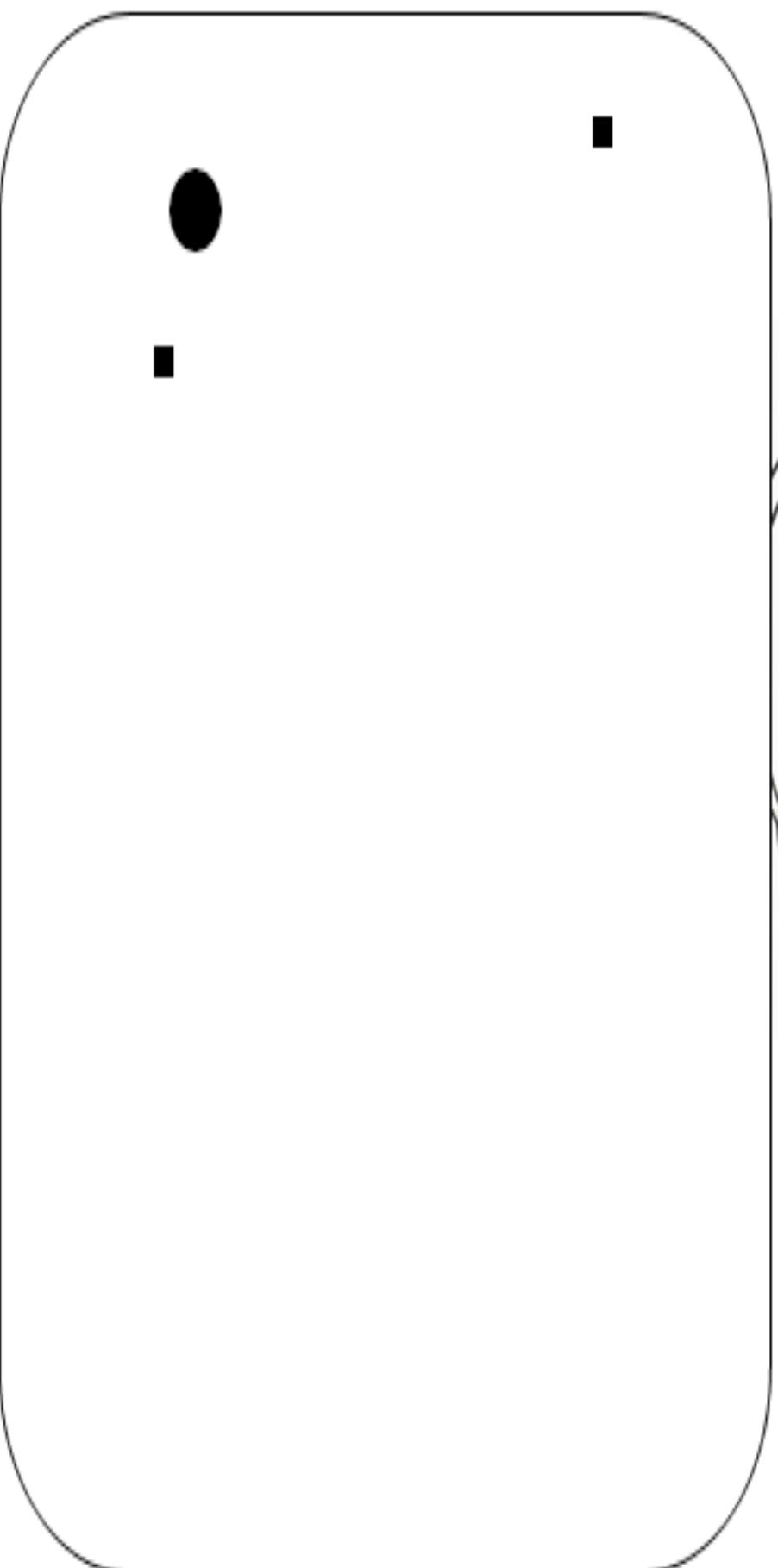
- 1.- Organizar equipos de 10 alumnos los cuales jugarán bajo las siguientes consignas: formar un nudo de personas, elegir un comodín para que lo desbarate, cambiar al comodín durante 3 ocasiones, marcando tiempos de 5 minutos para desenredar el nudo, dando un aplauso a quien logre realizarlo en menor tiempo.
- 2.- Entregar material impreso, dando lectura a las instrucciones que contiene el material.
- 3.- Evaluar con la siguiente lista de cotejo:

Lo logra

No lo logra



Realiza un dibujo de lo que tú quieras partiendo del punto inicial, pero si despegar la línea. El dibujo tendrá que ser continuo.



TÍTULO: JUGUEMOS SCRABBLE HUMANO

OBJETIVO: Favorecer el uso de palabras de manera lineal o vertical así como habilidades cognitivas.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, asociación, memoria, razonamiento, pensamiento, lenguaje y creatividad.

MATERIALES: Material impreso y lápiz.

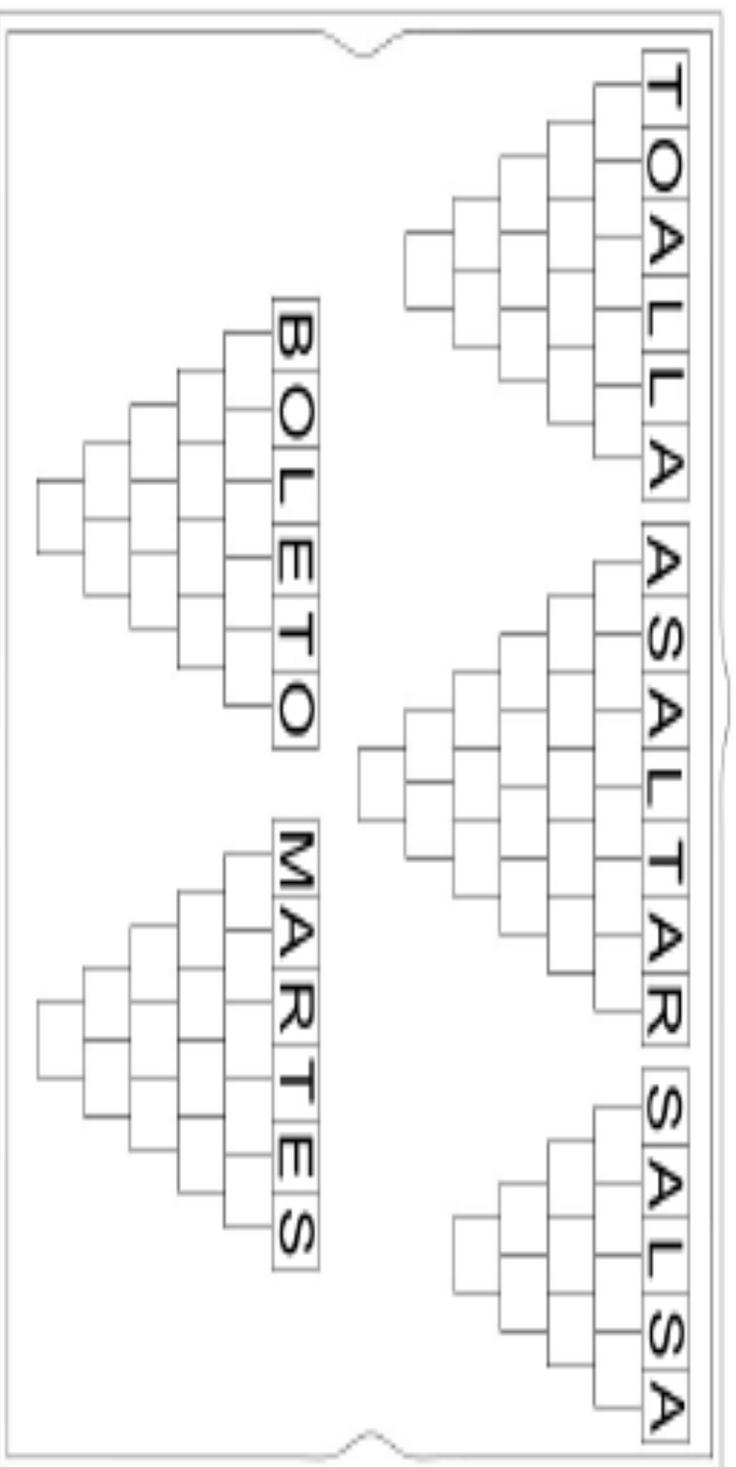
ACTIVIDADES:

- 1.- Designar a cada uno de los participantes una letra del abecedario solicitar que recuerden la letra asignada; salir al patio y designar a 5 integrantes que cierren los ojos, para tomar a 5 de sus compañeros al azar, con ellos formarán una palabra de manera vertical u horizontal por equipos partiendo de la última letra de la primera palabra que el primer equipo formó y así sucesivamente.
- 2.- Entregar material impreso para contestar de manera individual, al azar elegir a 5 participantes para que expresen de manera verbal las palabras que formaron.
- 3.- Solicitar la entrega del producto para evaluar ortografía.



Composición y descomposición

- Forme cinco equipos.
- Entregue a cada equipo una copia con las siguientes palabras y figuras.
- Solicite a sus alumnos que lean las palabras.



- Pida a cada equipo que seleccione una palabra.
- Invite a los niños a quitar una letra cualquiera a la palabra seleccionada, de tal manera que se forme otra palabra y continúe con las palabras que vayan resultando de manera que al final deberá quedar una vocal.
- Pida a sus alumnos que lean al grupo las palabras que formaron.
- Invite los a escribir en el pizarrón las palabras que encontraron y las comparen con las de sus compañeros.

TÍTULO: JUGANDO CON EL ABECEDARIO

OBJETIVO: Utilizar las letras del abecedario para formar palabras.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, memoria, lenguaje, pensamiento y creatividad.

MATERIALES: Hojas blancas, lápiz, pintarrón, marcadores y papel bond con las palabras escritas que se anexan a esta actividad.

ACTIVIDADES:

1. Realizar en el pintarrón un cuadro con 6 separaciones de manera vertical, solicitando elaboren uno en sus hojas igual al de la muestra, indicar al grupo que realizarán la actividad lúdica llamada “basta”, elegir al azar 2 alumnos donde 1 de ellos expresará en silencio el abecedario y el otro dirá “basta”, con la letra que se mencione escribirán palabras asociando las siguientes categorías: Nombre, ciudad o país, color, cosa u objeto, flor o fruto y apellido; revisar en plenaria las palabras que escribieron en el “basta”, si son correctas se les asigna el puntaje 100, si son incorrectas el puntaje será de cero, el ganador será el alumno con más puntaje.
2. Presentar el papel bond con las palabras escritas previamente para que los alumnos lo visualicen por 5 minutos, posteriormente se retira y se pide a los alumnos que escriban en su cuaderno todas las palabras que recuerden. Para terminar, pedir que intercambien el cuaderno en binas para revisar el número de palabras recordadas y elaboren un cuento haciendo uso de las palabras de ambos.
3. Evaluar, solicitando que en parejas intercambien su producto terminado y con ayuda del docente identifiquen su nivel de logro; haciendo uso de la siguiente lista de cotejo:

escribe 4 palabras 

Escribe 9 palabras 

Escribe 18 palabras 

El cuento será evaluado por el docente, tomando en cuenta la creatividad de cada uno.



pato carga águila estanque caballo altura
sardina zarpas tiburón oso arenque ladrador
león nido rinoceronte gorrion elefante saltarín
camello burro desierto trota perro palomar
cuerno depredador naranja delfín salmón trompa selva

OBJETIVO: Desarrollar competencias para el calculo mental y resolución de problemas.

PROCESO COGNITIVO: Percepción, discriminación, memoria, pensamiento, razonamiento y lenguaje.

MATERIALES: Material impreso, lápiz y papel.

ACTIVIDADES:

- 1.- Pedir a los alumnos que repitan el abecedario y los números del 0 al 10; decir en voz alta una serie de 2 números y una letra, dando pauta a que los participantes repitan después del docente, dividir al grupo en 2 para dar pauta a participar en orden, solicitar que ahora repitan intercalando la letra entre los números por ejemplo: 1, 3, A el participante dirá 1, A, 3; incrementar el nivel de complejidad, agregando 1 número y una letra, continuar con la actividad cuantas veces sea necesario con la finalidad de que la mayoría de los alumnos participen.
- 2.- Entregar material impreso siguiendo instrucciones que presenta.
- 3.- Evaluar, a través de la siguiente lista de cotejo:

No lo hace



Lo hace con apoyo



Lo hace por si solo



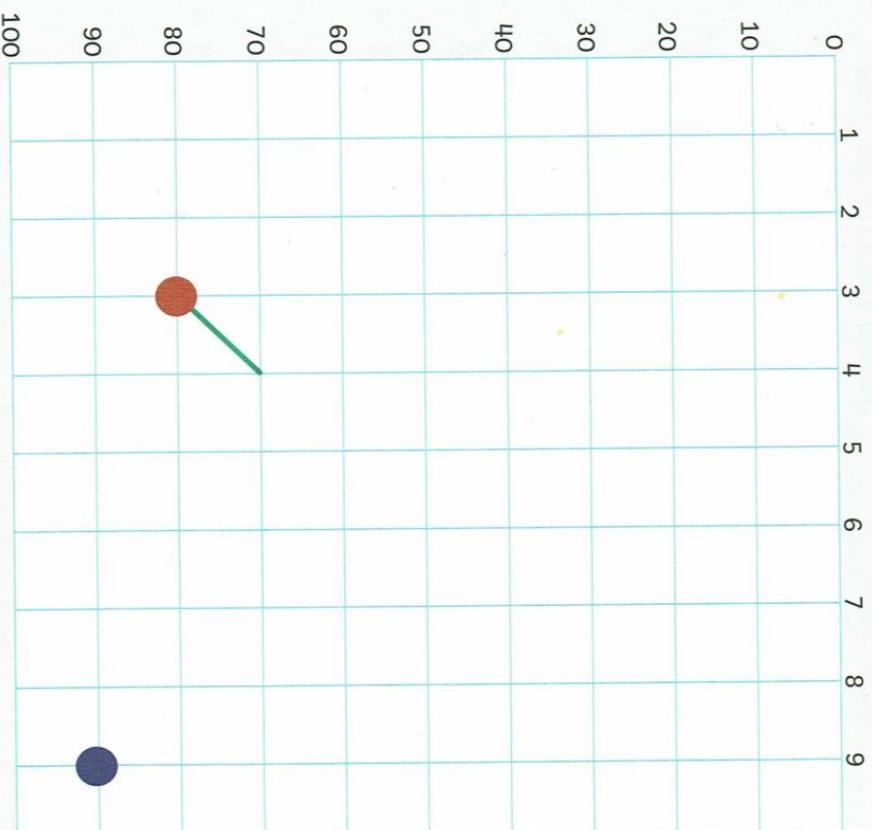
Juego autoevaluable: automatización de la estrategia de sumar o restar descomponiendo primero las decenas de la segunda cifra. Realiza los siguientes cálculos. Ubica cada resultado en la cuadrícula de la derecha. Después, une cada resultado ubicado en la cuadrícula con una línea.

Gráfico A

1. $31 + 52 =$
2. $85 - 11 =$
3. $66 - 13 =$
4. $65 - 30 =$
5. $13 + 20 =$
6. $38 - 24 =$
7. $18 - 15 =$
8. $25 - 23 =$
9. $65 - 54 =$
10. $47 - 15 =$
11. $44 - 14 =$
12. $21 + 31 =$
13. $56 + 15 =$
14. $48 + 34 =$
15. $88 + 13 =$
16. $62 + 42 =$
17. $41 + 42 =$

Gráfico B

1. $35 + 64 =$
2. $94 - 16 =$
3. $18 + 51 =$
4. $22 + 26 =$
5. $11 + 28 =$
6. $68 - 60 =$
7. $18 - 11 =$
8. $50 - 14 =$
9. $25 + 22 =$
10. $41 + 25 =$
11. $99 - 12 =$
12. $72 + 24 =$
13. $66 + 31 =$
14. $82 + 25 =$
15. $88 + 20 =$
16. $56 + 42 =$
17. $77 + 22 =$



Para marcar el segundo resultado, el número 74, busca la intersección de la fila 70 con la columna 4 y marca un punto desde la marca anterior, como se muestra en el ejemplo. Al terminar, compara tu dibujo con el de la página 127.

OBJETIVO: Fortalecer memoria visual y capacidad de concentración a través del manejo de números.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y memoria.

MATERIALES: Juego de tarjetas de números del 0 al 9, lápiz y papel.

ACTIVIDADES:

- 1.- Pedir a los alumnos que se trasladen a un espacio abierto con su juego de tarjetas, y se les invitará a sumar en parejas, el maestro seleccionará a 5 alumnos que junto con el fungirán como revisores y pasaran a checar las parejas de números, mencionar la consigna “quiero ver dos números que sumados den 6, 8, 9, etc.” y revisar las parejas formadas. Subir el grado de complejidad de la tarea y pedir ahora que se junten 3 números mencionando la consigna, “quiero ver tres números que sumados den 4, 7, 14, 17 y revisar los tríos de tarjetas.
- 2.- Resolver el ejercicio de sumas ocultas (material impreso).
- 3.- Evaluar anotando en el pintarrón las respuestas correctas del ejercicio, para que cada alumno se autoevalúe.



NOMBRE:

FECHA:

INSTRUCCIONES: en las siguientes hileras de números hay que buscar números contiguos que sumen 10 (puede haber mas de una pareja de números por hilera).

A. 875564579876

B. 729165398765

C. 536454321987

D. 460178932103

E. 456432831784

F. 325789134732

G. 675234106785

INSTRUCCIONES: en las siguientes hileras de números hay que buscar números contiguos que sumen 20 (busca tríos, puede haber mas de uno).

A. 893564578176

B. 529465298365

C. 239258321587

D. 469148932164

E. 451579431389

F. 215785294732



TÍTULO: CONSTRUYENDO OBJETOS

OBJETIVO: Fortalecer la capacidad para crear objetos cotidianos y extraños con una hoja de periódico.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención, pensamiento, creatividad y lenguaje.

MATERIALES: Periódico y plastilina.

ACTIVIDADES:

1. - Pedir a los alumnos entonar el siguiente coro: “este es el juego del periodiquito, ¿qué vamos hacer? (solicitando a los alumnos que hagan énfasis en la pregunta)”, repartir a cada alumno una hoja de periódico y sacudiría con ambas manos mientras se entona el coro, al llegar a la pregunta el docente mencionará: un guante, una pulsera, un pañal, un sombrero, etc.; pedir a los alumnos que después de cada construcción desenvuelvan la hoja de periódico y la sacudan mientras se vuelve a cantar el coro y se repita la actividad, pidiendo a 5 alumnos que respondan a la pregunta: “¿qué vamos a hacer?”, solicitando un objeto novedoso (ej. un barco, una vibora, etc.)
2. - Proporcionar a cada alumno una barra de plastilina para que realicen un objeto, haciendo énfasis en lo novedoso dando nombre a su creación, en un lapso de tiempo de 10 minutos y luego colocar las producciones en una mesa, para que todos las puedan observar.
3. - Evaluar el trabajo tomando en cuenta los siguientes indicadores:

El producto es original



El producto es común o una replica de lo conocido



TÍTULO: JUGANDO CON EL TRECE

OBJETIVO: Fortalecer la habilidad para solucionar problemas.

PROCESOS COGNITIVOS: Percepción, atención y razonamiento.

MATERIALES: Periódico, papel, lápiz y grabadora.

ACTIVIDADES:

- 1.- Repartir una hoja de periódico a cada alumno y salir a un espacio abierto donde se pueda bailar, pedir a los alumnos que dejen su hoja de periódico en el piso y se desplacen al ritmo de la música; cuando pare la música se agruparán en un periódico poniendo un pie sobre él (el docente dirá 2, 3, 9 y 10 personas en un periódico). Cada que se pare la música el docente ira retirando periódicos (cuatro o cinco), hasta que se termine la canción.
- 2.- Repartir material impreso y resolverlo.
- 3.- Evaluar por parejas el ejercicio, tomando en cuenta los siguientes indicadores:

El alumno ubicó los 13 cuadrados



El alumno ubicó 7 cuadrados



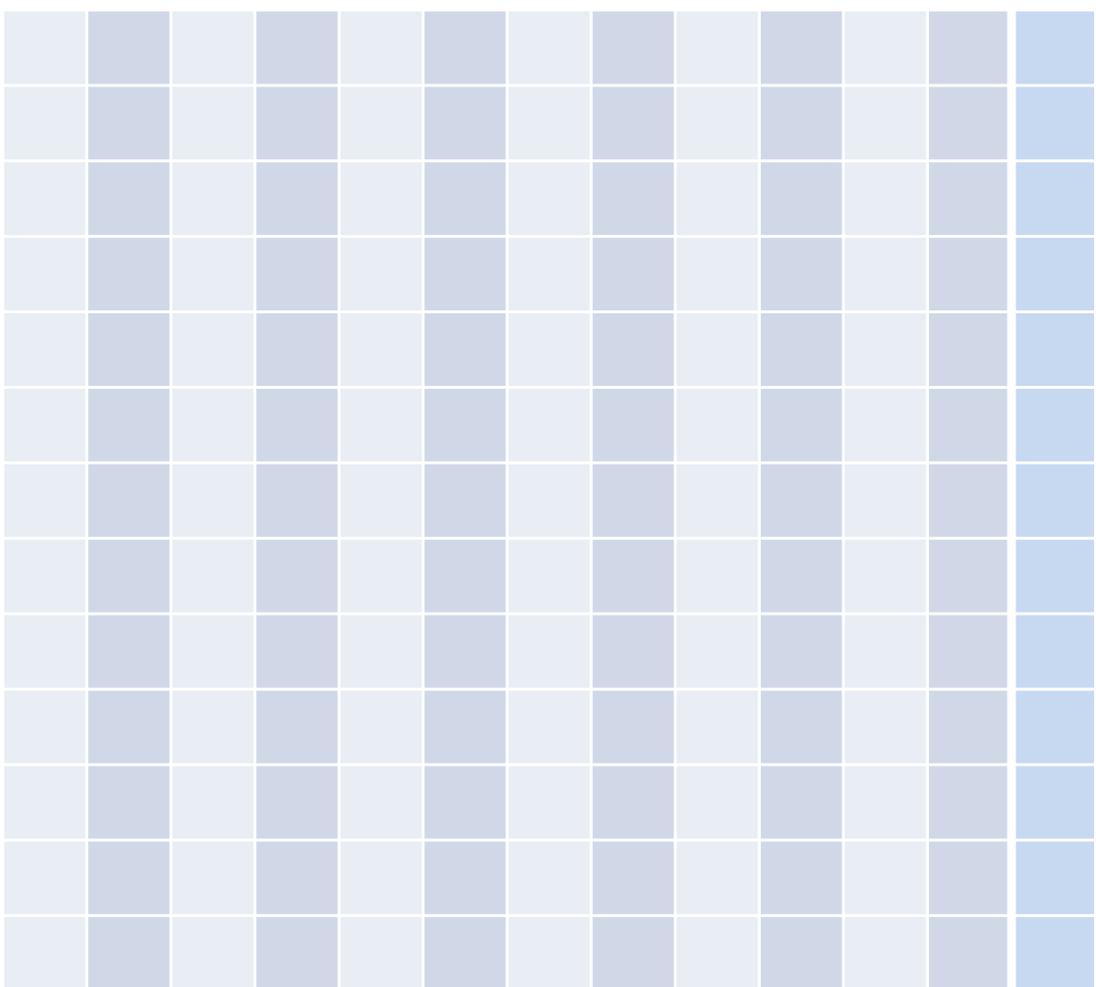
El alumno ubicó 3 o menos cuadrados



NOMBRE:

FECHA:

INSTRUCCIONES: observa el siguiente cuadrado que tiene 13 x 13 cuadros de lado, contiene 169 cuadros. Dentro de este cuadrado se encuentran escondidos 11 cuadrados mas pequeños y de diferentes tamaños. Debes de encontrarlos y no te ha de sobrar ni faltar ningún cuadro, han de caber bien colocados, marca su contorno.



GLOSARIO DE PROCESOS COGNITIVOS

PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS:

Son aquellos que pueden producirse sin la intervención consciente del sujeto y tienen una raíz biológica; no obstante, lo anterior no implica que el sujeto no pueda posteriormente, llegar a algún grado de control e intencionalidad en su realización.

Sensación: Recepción de estímulos mediante los órganos sensoriales.

Percepción: Es un proceso activo en el cual el cerebro puede transformar la información, interpretando o discriminando los estímulos externos relacionados con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo.

Atención: Capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes y bloquear los irrelevantes.

Memoria: Es una función que permite codificar, almacenar y recuperar la información.

PROCESOS COGNITIVOS SUPERIORES:

Estos no responden a una línea natural, sino que se expresan y son producto de una línea de desarrollo cultural, se caracterizan por ser específicamente humanos. Se originan en la vida social, son voluntarios y autónomos.

Pensamiento: Capacidad para formar ideas y representaciones de la realidad en la mente relacionando unas con otras.

Lenguaje: Sistema de signos orales, escritos o gestuales que a través de su significado y la relación permite que las personas puedan expresarse para lograr el entendimiento con el resto.

Inteligencia: Capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para solucionar problemas relevantes de un modo eficaz.

Creatividad: Es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

EMOCIÓN:

La palabra EMOCIÓN, viene del latín "MOTERE" (moverse). Es lo que hace que nos acerquemos o nos alejemos a una determinada persona o circunstancia. Por lo tanto, la emoción es una tendencia a actuar y se activa con frecuencia por alguna de nuestras impresiones grabadas en el cerebro, o por medio de los pensamientos cognoscitivos, lo que provoca un determinado estado fisiológico, en el cuerpo humano.



EMOCIÓN COMO FILTRO:

Favorece que los procesos cognitivos se potencien o se minimicen ya que está vinculada principalmente con la motivación para aprender, disposición y habituación al trabajo.



Referencias

- Fuenmayor, G. La percepción, la atención y memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión lectora UNICA: 2008.
- Arzate, M. Esquema teórico basado en la teoría constructiva de Vigostsky, retomado de <https://es.slideshare.net/ArzateMac/concepcion-epistemoljic>
- Arriaga, M. d. (2011). Piensa Comigo 1°. 2°. 5°. "A razonar y comprender en primaria hay que saber". México: Diario de la Educación.
- Canals. (1992). Razonamiento logico matematico en Educacación primaria.
- Carlos Yuste, D. Y. inteligencia Estrategicas 6: "Despierta el genio que llevas dentro". México: Editorial Trilla.
- Diaz, A. C. Activacion de la inteligencia. EDELVIVES.
- Hernández, C. Y. (2006). Fichas de Estimulacion Cognitiva" PIENSO", programa integral de estimulación de la inteligencia. Trillas.
- Ibarra, L. M. Aprende mejor con gimnasia cerebral. Garnik.
- Rivas, J. L. (2004). Fichas para el desarrollo de la Inteligencia, Primaria. España: Domenech Blade.
- <https://www.youtube.com/watch?v=NhQlgl86iNU>
- https://www.youtube.com/watch?v=Xor_g2emHM0
- <https://www.youtube.com/watch?v=OPf0YbXqDm0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=fNfRA2dwyB4>
- https://www.youtube.com/watch?v=M_ivNPjK46M
- <https://www.youtube.com/watch?v=zCcsD5gRfEo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IX92Ars0Jb8>
- https://www.youtube.com/watch?v=DgI_GgbJBL0
- <https://www.youtube.com/watch?v=t025IQ9mzrM>
- https://www.youtube.com/watch?v=ykDKH7XzW_4
- <https://www.youtube.com/watch?v=m4gg4Va3IB4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BGlcvOcb6hs>

