

El trompo

Participantes: de 3 a 5 integrantes

MATERIALES

Un trompo y cuerda de cañamo o pita delgada



INSTRUCCIONES

REGLAS DEL JUEGO

1. Se ubica el suficiente espacio donde se tirará el trompo
2. La cuerda o pita se enrolla en el trompo
3. El juego del dormilón (el último trompo que caiga es el ganador)

6 años
Preprimaria

Todos los participantes deben tener un trompo de madera. Cada participante debe respetar el espacio de los demás participantes, especialmente cuando tengan el turno de tirar su trompo.

Todos los participantes deben esperar que finalice de girar cada trompo para que se le mida el tiempo a cada uno. Se debe medir el tiempo de duración de giro de cada trompo.

QUEMOS JUNTOS

Juego del dormilón

Se ubican en forma circular para iniciar el juego. Entre los participantes se establece la clase o la forma de juego. Todos los participantes hacen girar sus trompos, al mismo tiempo. El trompo que baila más tiempo, es el ganador.

Juego de pasalíneas

Se ubica el espacio a jugar, delimitándolo con dos líneas. Para el juego se necesitan materiales: trompo, pita y tapas o corchos. Las tapas se colocan en las líneas de salida, se hace girar el trompo y en la mano se levanta el trompo para ir empujando la tapa, el recorrido es ida y vuelta. El primero que llega, gana. Se puede jugar en forma de cooperativa, para regresar al que va adelante.



Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación



PROGRAMA NACIONAL DE MATEMÁTICA
"CONTEMOS JUNTOS"
... "Con amigos se aprende mejor" ...
Lev Vigotsky

APUNTES METODOLÓGICOS

La acción, la experimentación, la exploración, el juego son considerados fuentes inagotables en la construcción de los aprendizajes de niños y niñas. Se persigue un acercamiento a los conceptos, procedimientos, las normas y los valores en forma eminentemente lúdica.

COMPETENCIA

1. Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos.

INDICADOR DE LOGRO

- 1.4. Identifica la posición de dos o más objetos con relación a sí mismo o así misma así como con relación a los

CONTENIDO

- 1.4.4. Descripción de la relación de uno o más objetos con el observador y entre sí (adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda, alrededor

Una adecuada organización del ambiente, incluyendo espacios, recursos materiales y distribución del tiempo, es fundamental para la consecución de las intenciones educativas. El o la docente debe ofrecer una gama variada y estimulante de materiales que

ACTIVIDADES

- Atienda las propuestas y tenga en cuenta los intereses de los niños y las niñas, fomentándolos e incentivándolos
- Planifique conjuntamente, con niños y niñas, proyectos y actividades globalizadas y oriente los procesos de manera que los modifiquen o corrijan ellos mismos las dificultades van manifestando.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el currículum.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Demuestra coordinación ojo – mano - dedos

- realizando trabajos que requieren recorte, plegado, trenzado, enrollado, entre otros.
- realizando trazos deslizados con lápices, crayones gruesos y marcadores, entre otros.

"Para bailar me pongo la capa, para bailar me la vuelvo a sacar, porque no puedo bailar con la capa y sin la capa no puedo bailar."

El trompo

Participantes: de 3 a 5 integrantes

MATERIALES

Un trompo y cuerda de cañamo o pita delgada



REGLAS DEL JUEGO

1º
Primaria

1. Se ubica el suficiente espacio donde se tirará el trompo
2. La cuerda o pita se enrolla en el trompo
3. El juego del dormilón (el último trompo que caiga es el ganador)

INSTRUCCIONES

Todos los participantes deben tener un trompo de madera. Cada participante debe respetar el espacio de los demás participantes, especialmente cuando tengan el turno de tirar su trompo. Todos los participantes deben esperar que finalice de girar cada trompo para que se le mida el tiempo a cada uno. Se debe medir el tiempo de duración de giro de cada trompo.

OTRAS FORMAS DE JUGAR

Juego del dormilón

Se ubican en forma circular par iniciar el juego. Entre los participantes se establece la clase o la forma de juego. Todos los participantes hacen girar sus trompos, al mismo tiempo. El trompo que baila más tiempo, es el ganador.

Juego de pasalíneas

Se ubica el espacio a jugar, delimitándolo con dos líneas. Para el juego se necesita materiales: trompo, pita y tapas o corchos. Las tapas se colocan en las líneas de salida, se hace girar el trompo y en la mano se levanta el trompo para ir empujando la tapa, el recorrido es ida y vuelta. El primero que llega, gana. Se puede jugar en forma de cooperativa, para regresar al que va adelante.



Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación



PROGRAMA NACIONAL DE MATEMÁTICA
"CONTAMOS JUNTOS"

Ministerio de Educación

"Con amigos se aprende mejor"
Lev Vigotsky



APUNTES METODOLÓGICOS

El sentido e importancia de las matemáticas radica, fundamentalmente, en los aportes que brinda a los y las estudiantes y a la sociedad misma. En el nivel primario, lo fundamental es que el aprendizaje de la matemática se oriente de manera que los conceptos y las operaciones matemáticas, se relacionen con las situaciones de la vida real de los niños y niñas. Se espera que los contenidos, los conceptos y los procedimientos estén estrechamente relacionados con la realidad.

| COMPETENCIA | INDICADOR DE LOGRO | CONTENIDO |
|--|---|--|
| 5. Expresa opiniones sobre hechos y eventos de la vida cotidiana, relacionados con la solución de problemas. | 5.1 Sigue reglas e instrucciones en juegos que realiza. | 5.1.1 Seguimiento de reglas e instrucciones. 5.1.2 Proposición de juegos y modificaciones a juegos. |

Se espera que el aprendizaje de las matemáticas contribuya al desarrollo de las comunidades de múltiples maneras. Por un lado, que facilite a las y los estudiantes el desarrollo de habilidades para el trabajo y la comunicación con el resto del mundo.

ACTIVIDADES

- Utilizar material manipulable , concreto para descubrir formas, patrones y relaciones utilizando el tacto y la vista
- Traer al salón de clases la tecnología disponible en el medio para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de esta ciencia: ábaco, calculadora, computadora, entre otras.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el curriculum.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Realiza prácticas sencillas de medida, que incluyen:

- la distinción intuitiva de magnitudes,
- algunas unidades de medida que se corresponden con una magnitud: longitud, capacidad, masa y tiempo.

El trompo

Participantes: de 3 a 5 integrantes

MATERIALES

Un trompo y cuerda de cañamo o pita delgada

INSTRUCCIONES



REGLAS DEL JUEGO

1. Se ubica el suficiente espacio donde se tirará el trompo
2. La cuerda o pita se enrolla en el trompo
3. El juego del dormilón (el último trompo que caiga es el ganador)

Todos los participantes deben tener un trompo de madera. Cada participante debe respetar el espacio de los demás participantes, especialmente cuando tengan el turno de tirar su trompo. Todos los participantes deben esperar que finalice de girar cada trompo para que se le mida el tiempo a cada uno. Se debe medir el tiempo de duración de giro de cada trompo.

OTRAS FORMAS DE JUGAR

Juego del dormilón

Se ubican en forma circular para iniciar el juego. Entre los participantes se establece la clase o la forma de juego. Todos los participantes hacen girar sus trompos, al mismo tiempo. El trompo que baila más tiempo, es el ganador.

Juego de pasalíneas

Se ubica el espacio a jugar, delimitándolo con dos líneas. Para el juego se necesitan materiales: trompo, pita y tapas o corchos. Las tapas se colocan en las líneas de salida, se hace girar el trompo y en la mano se levanta el trompo para ir empujando la tapa, el recorrido es ida y vuelta. El primero que llega, gana. Se puede jugar en forma de cooperativa, para regresar al que va adelante.



APUNTES METODOLÓGICOS

El sentido e importancia de las matemáticas radica, fundamentalmente, en los aportes que brinda a los y las estudiantes y a la sociedad misma. En el nivel primario, lo fundamental es que el aprendizaje de la matemática se oriente de manera que los conceptos y las operaciones matemáticas, se relacionen con las situaciones de la vida real de los niños y niñas. Se espera que los contenidos, los conceptos y los procedimientos estén estrechamente relacionados con la realidad.

COMPETENCIA

2. Relaciona ideas y pensamientos referidos a diferentes signos y gráficos, algoritmos y términos matemáticos de su entorno familiar, escolar y cultural.

INDICADOR DE LOGRO

- 2.1 Establece relación entre elementos por la distancia, posición y tiempo.

CONTENIDO

- 2.1.1 Descripción de cambios posicionales en relación con un mismo punto de referencia.
- 2.1.2 Descripción de eventos y sucesos en función del tiempo.

El aprendizaje de las matemáticas incide en las capacidades y habilidades de niños y niñas. Se puede lograr por medio de ejercicios prácticos y dinámicos, productivos y operativos. Especialmente, se recomienda se ejercite el cálculo diariamente.

ACTIVIDADES

- Utilizar juegos, adivinanzas e incongruencias en los que los niños y las niñas pongan en juego su creatividad y sus habilidades para resolverlos.
- Promover concursos de habilidades numéricas.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el currículum.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Expresa en forma correcta, la localización de un objeto en el espacio.

- Indicando su posición con relación a sí mismo o misma.
- Indicando su posición con relación a otros y otras.

"Para bailar me pongo la capa, para bailar me la vuelvo a sacar, porque no puedo bailar con la capa y sin la capa no puedo bailar."

El trompo

Participantes: de 3 a 5 integrantes

MATERIALES

Un trompo y cuerda de cañamo o pita delgada



REGLAS DEL JUEGO

1. Se ubica el suficiente espacio donde se tirará el trompo
2. La cuerda o pita se enrolla en el trompo
3. El juego del dormilón (el último trompo que caiga es el ganador)

3^o
Primaria

INSTRUCCIONES

Todos los participantes deben tener un trompo de madera. Cada participante debe respetar el espacio de los demás participantes, especialmente cuando tengan el turno de tirar su trompo. Todos los participantes deben esperar que finalice de girar cada trompo para que se le mida el tiempo a cada uno. Se debe medir el tiempo de duración de giro de cada trompo.

Otras formas de jugar

Juego del dormilón

Se ubican en forma circular para iniciar el juego. Entre los participantes se establece la clase o la forma de juego. Todos los participantes hacen girar sus trompos, al mismo tiempo. El trompo que baila más tiempo, es el ganador.

Juego de pasalíneas

Se ubica el espacio a jugar, delimitándolo con dos líneas. Para el juego se necesita materiales: trompo, pita y tapas o corchos. Las tapas se colocan en las líneas de salida, se hace girar el trompo y en la mano se levanta el trompo para ir empujando la tapa, el recorrido es ida y vuelta. El primero que llega, gana. Se puede jugar en forma de cooperativa, para regresar al que va adelante.



Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación



PROGRAMA NACIONAL DE MATEMÁTICA
"CONTEMOS JUNTOS"

Ministerio de Educación

...Con amigos se aprende mejor...
Lev Vygotsky

APUNTES METODOLÓGICOS

El sentido e importancia de las matemáticas radica, fundamentalmente, en los aportes que brinda a los y las estudiantes y a la sociedad misma. En el nivel primario, lo fundamental es que el aprendizaje de la matemática se oriente de manera que los conceptos y las operaciones matemáticas, se relacionen con las situaciones de la vida real de los niños y niñas. Se espera que los contenidos, los conceptos y los procedimientos estén estrechamente relacionados con la realidad.

COMPETENCIA

1. Construye patrones y establece relaciones que le facilitan la interpretación de signos y señales utilizados para el desplazamiento en su comunidad y otros contextos.

INDICADOR DE LOGRO

- 1.2 Descubre la secuencia numérica de patrones existentes en la naturaleza o en su entorno cultural.

CONTENIDO

- 1.2.1 Descripción de la secuencia numérica que hay en patrones existentes en la naturaleza o en su entorno cultural.

Un aspecto importante para llevar a cabo las actividades es tomar en cuenta los materiales de la comunidad. Los materiales requieren de acciones prácticas lo cual permite que se descubran nuevas posibilidades y se adquieran nuevos conocimientos, además favorece el trabajo en grupo.

ACTIVIDADES

- Propiciar el estudio de la matemática de manera dinámica: procurar, en todo momento que el aprendizaje se base en el triángulo: ACCIÓN-REFLEXIÓN-ACCIÓN. En otras palabras, transformar el salón de clases en un laboratorio de investigaciones
- Organizar visitas a artesanos, panaderos, carpinteros, zapateros y otros para que los y las estudiantes observen el manejo de la tecnología local.

Los criterios de evaluación son enunciados que tienen como función principal orientar a los y las docentes hacia los aspectos que se deben tener en cuenta al determinar el tipo y nivel de aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes en cada uno de los momentos del proceso educativo según las competencias establecidas en el currículum.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Utiliza las formas geométricas como fuente de creación artística

- Utilizando patrones representativos de las diferentes culturas

Encuentra la respuesta a las relaciones de causa y efecto con eventos y acciones propias

- Utilizando herramientas matemáticas.