

INTENSAMENTE

## ÍNDICE

<b>Contenido</b>	
ANTECEDENTES .....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVO GENERAL.....	5
DEFINICIONES DE LAS VARIABLES .....	6
DATOS CURIOSOS .....	7
INFORMACIÓN A LA QUE DEBES DE PRESTAR ATENCIÓN .....	8
ESTRUCTURA DEL AULA.....	8
CINCO MANERAS DIFERENTES DE ORGANIZAR EL ESPACIO DEL AULA.....	9
TEORÍA DEL COLOR.....	10
LA GIMNASIA CEREBRAL O BRAIN GYM PUEDE PREDISPONER AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y VARIAS ÁREAS .....	11
RISOTERAPIA .....	13
TIEMPO DE HUMOR.....	14
COLMOS .....	14
7 DIFERENCIAS.....	14
ACTIVIDADES.....	15
HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: CREATIVO .....	15
RECORDANDO CON LA MÚSICA .....	15
ENREDO DE PALABRAS .....	16
COCINA CONMIGO!!!.....	17
MUNDO DE LOCURAS .....	18
HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: DIVERGENTE .....	19
CÍRCULOS.....	19
RECICLAR.....	20
ADIVINA, ADIVINA.....	21
FRASES LOCAS.....	22
HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: CONVERGENTE .....	23
PIZZERO .....	23
RECORDANDO OBJETOS.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A PESCAR ☺.....	25
HELADERÍA.....	26
HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: DEDUCTIVO - INDUCTIVO .....	27
ADIVINA QUÉ, ADIVINA QUIÉN!! .....	27
MENTES CREATIVAS!! .....	28
MENTES CREATIVAS!! .....	29
EXPLORANDO REVISTAS .....	30

## ANTECEDENTES

La educación pre-escolar es la base de toda sociedad, por tanto en el Ecuador se han implementado varios cambios en el aspecto educativo, los cuales pretenden que las/los docentes actualicen sus conocimientos para brindar una educación de calidad que garantice al estudiante un mayor desarrollo en su capacidad intelectual, fortalezca su vínculo socio-emocional, estimule una mayor motricidad y desarrolle el área lingüística, haciendo del niño un ser integro.

Por tal razón, después de la investigación realizada en el Centro Infantil “Lucia Franco de Castro” al detectar que las docentes no aplican estrategias lingüísticas para el desarrollo del pensamiento, nace la necesidad de elaborar una guía metodológica con la finalidad de proponer a las y los docentes un recurso didáctico que plantea actividades interactivas dirigidas a niños de 5 años, que potencializan las áreas antes mencionada, a su vez esta guía es abierta y flexible permitiendo que el docente pueda modificar las actividades de acuerdo a su interés en el área de desarrollo (cognitiva, lenguaje, socio-emocional, motora) que desee trabajar con el niño.

El ambiente en donde se desarrolla el niño juega un papel fundamental para un aprendizaje significativo, siendo la familia y la escuela los ejes principales para su formación y educación, ya que en esta edad el niño afianza su personalidad y fortalece sus conocimientos para alcanzar un mayor desarrollo intelectual.

## INTRODUCCIÓN

La presente guía hace referencia a la metodología a través de juegos lingüísticos que promueven el desarrollo del pensamiento en los niños, esta basada en una serie de temas como son: pensamiento creativo, divergente, convergente, inductivo-deductivo, que permiten a los niños y niñas apropiarse de dichos pensamientos.

Esta guía ofrecerá un apoyo a los docentes para un mejor proceso de enseñanza –aprendizaje en el desarrollo del pensamiento para los niños de pre-básica, con la seguridad de que serán transferidos a las aulas de clases de una manera flexible y dinámica para una mejor comprensión en el infante.

La guía esta dividida en 4 bloques de acuerdo a los pensamientos y estos a su vez abarcan de 4 actividades, los cuales apuntan un propósito fundamental que es hacer que el pensamiento del niño se desarrolle de una manera adecuada de acuerdo a su edad madurativa, con elementos que favorecen el aprendizaje del niño y una mejor aplicación metodológica por parte del docente.

Esta guía contribuye con información necesaria para los y las docentes como es la importancia de la **estructura del ambiente** y la **teoría del color**, las cuales influyen en el aprendizaje del niño y en su estado de ánimo; un modelo de guía diferente que dará a conocer estrategias terapéuticas (**riso-terapia**) que pueden ser trabajadas en el aula infantil, con la finalidad de fortalecer el vínculo socio-afectivo, además de nuevas alternativas para promover un mayor desarrollo intelectual en los infantes como es el denominado **brain gym** o

**gimnasia cerebral**; también garantizar la diversión de los lectores con chistes, colmos, trabalenguas, buscar las 7 diferencias entre otros.

## **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una guía metodológica que promueva el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de cinco años a través de juegos lingüísticos y actividades diversas.

## **BJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Propiciar el desarrollo del pensamiento de los niños mediante juegos lingüísticos.
- Fomentar el interés de los niños a través de actividades específicas para alcanzar una participación activa de los niños.
- Promover la aplicación de juegos lingüísticos como medio para el desarrollo del pensamiento en los niños y a su vez en el fortaleciendo del razonamiento.
- Dar a conocer a las docentes y padres de familia como mejorar el desarrollo del pensamiento de los niños mediante estos juegos.
- Difundir la importancia de la aplicación de los juegos lingüístico en el aula por parte de las docentes para una mayor estimulación del pensamiento.
- Plantear datos curiosos que despierten el interés en las docentes en la aplicación de las actividades propuestas en la guía.

## DEFINICIONES DE LAS VARIALES



**Pensamiento Creativo:** Es la capacidad que tienen los niños para crear pensamientos que son inusuales o innovadores. El desarrollo de este pensamiento se ve incitado por algunos factores entre ellos están: ambiente, cultura y genética, pues estos inciden en el progreso de este pensamiento por ello habrán niños que presenten una mayor creatividad.



**Pensamiento Divergente:** Tiene una estrecha relación con la creatividad, puesto que al enfrentarse a un problema este pensamiento no es lineal en sus soluciones si no al contrario tiene múltiples, variadas y creativas perspectivas ante la solución de una respuesta, es un pensamiento que explora lo insólito y lo original.



**Pensamiento Convergente:** Denominado así porque ante un problema el pensamiento convergente tiene una solución determinada o una única respuesta, es decir utiliza la lógica, este pensamiento es el que se usa en las Ciencias Exactas porque necesita respuestas exactas y únicas.

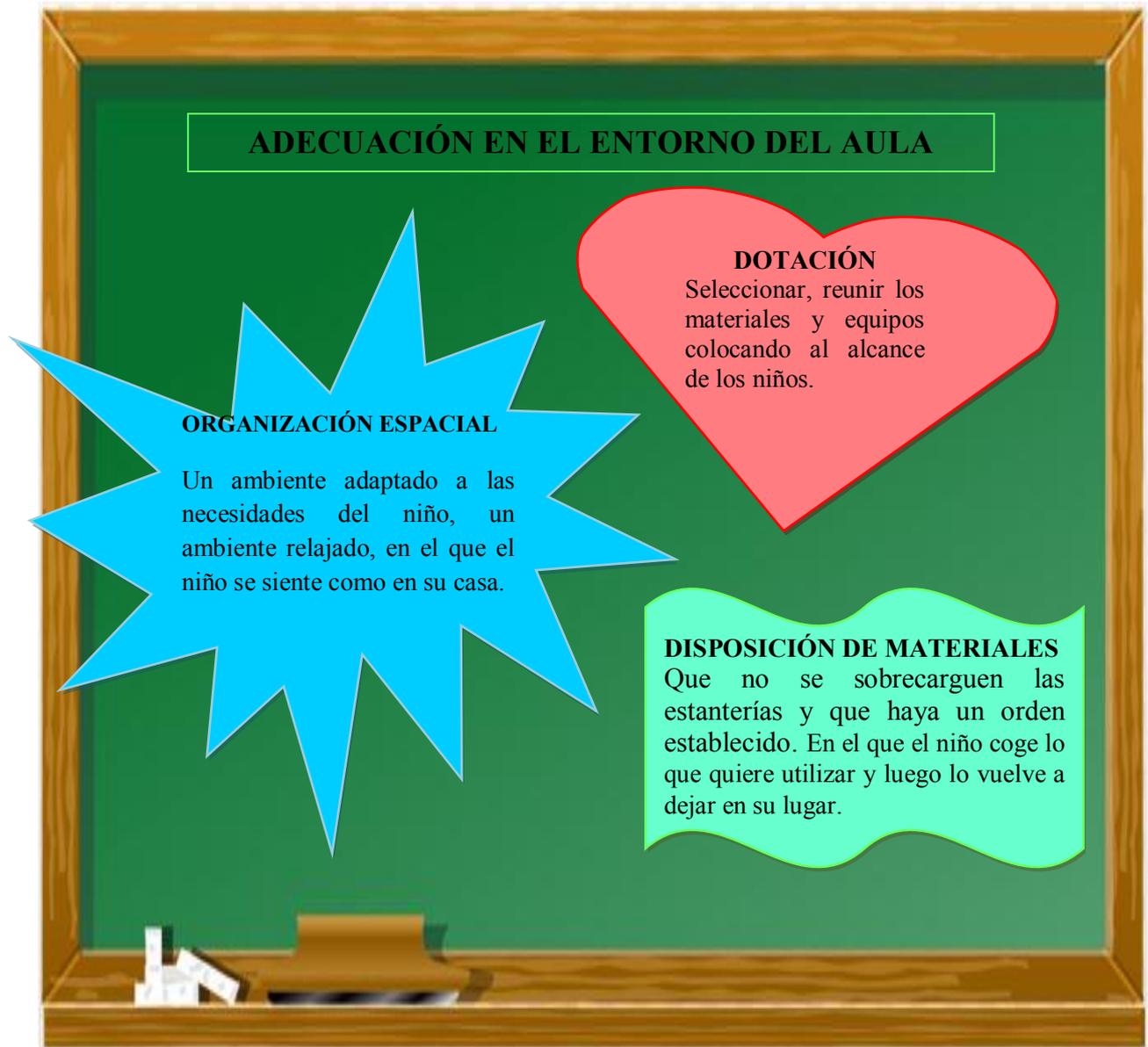


**Pensamiento Deductivo e Inductivo:** Este pensamiento hace referencia a un razonamiento que va de lo general a lo particular, por tanto este parte de las premisas para emitir conclusiones particulares, concretas o más específicas, cabe resaltar que este razonamiento permitirá al niño reforzar el pensamiento lógico.



# INFORMACIÓN A LA QUE DEBES DE PRESTAR ATENCIÓN

## ESTRUCTURA DEL AULA



**IMPORTANTE**

El aula es sin duda el mundo del niño, proporcionado a su tamaño, al paso y a los intereses de cada niño. En un ambiente preparado con materiales atractivos colocados al alcance de todos.

## CINCO MANERAS DIFERENTES DE ORGANIZAR EL ESPACIO DEL AULA



### En filas horizontales

Se estimula la concentración y se mantiene la atención de los alumnos. Resulta adecuada para explicaciones o rondas de preguntas y respuestas.



### En círculo o en U

Esta forma permite una buena visibilidad. Recomendable para puestas en común, debates y también para trabajos independientes.



### En grupos de cuatro o en parejas

Se facilita la interacción. Permite el trabajo colaborativo, por proyectos y con inteligencias múltiples.



### En bloque

Se mantiene la atención en momentos puntuales, como una proyección, una demostración o un experimento.



### En forma de pasillo

Permite movilidad al docente y fomenta la participación de los alumnos. Recomendable para organizar debates o juegos.

## TEORIA DEL COLOR

Los colores son estímulos visuales que generan en los niños diferentes reacciones que se vinculan con su estado de ánimo, en la guía se menciona algunos efectos de los colores en el infante y que beneficios estos brindarían tu aula de clases.



### ¿SABIAS QUE ?

Los colores influyen en la conducta de los niños y niñas, pues se menciona que el color es una percepción subjetiva, por tanto se produce una respuesta a partir del estímulo recibido por los ojos.

# ¿SABIAS QUE ?

LA GIMNASIA CEREBRAL O BRAIN GYM PUEDE PREDISPONER AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y VARIAS ÀREAS

## INFORMATE

La gimnasia cerebral proporciona una serie de ejercicios cerebrales que estimulan el uso de ambos hemisferios de nuestro cerebro, a su vez se contribuye a su desarrollo motriz, cognitivo, social y de lenguaje.

**Aplica y realiza las siguientes actividades con tus niños**

### 1. BOTONES DEL CEREBRO



- Se coloca una mano en el ombligo y la otra entre la unión de la clavícula y el esternón. Estos son los denominados “botones del cerebro”.

- Se van a realizar masajes en movimientos circulares en el sentido de las manecillas del reloj.

#### **Beneficios:**

- Mejora la lectura y las destrezas visuales, promueve la relación de los hemisferios del cerebro y la coordinación bilateral.

### 2. BOTONES DEL ESPACIO

- Dos dedos se colocan encima del labio superior
- La otra mano en los últimos huesos de la columna vertebral.
- Respirar varias veces.

#### **Beneficios:**

- Ayuda y estimula la receptividad para el aprendizaje.



### 3. BOTONES DE LA TIERRA

- Se deben colocar dos dedos debajo del labio inferior
- La otra mano debajo del ombligo
- respirar varias veces.

#### **Beneficios:**

Activador y energizante. Estimula el cerebro y alivia la fatiga mental.

### 4. OCHO PEREZOSO



- Consiste en dibujar de forma imaginaria o con 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. Se debe estirar el brazo.

#### **BENEFICIOS:**

Estimula la memoria y la comprensión. Mejora habilidades académicas: reconocimiento de símbolos para decodificar lenguaje escrito. Mejora la percepción de profundidad y la capacidad para centrarse, equilibrio y coordinación.

### 5. MARCHA CRUZADA

- Mueve un brazo simultáneamente con la pierna de la parte opuesta del cuerpo.



- Hay diferentes formas de hacerlo: dobla una rodilla y levántala para tocarla con la mano del lado opuesto o dobla la rodilla llevando el pie hacia atrás y tócalo con la mano del lado contrario.
- En los niños más pequeños, también se puede hacer con la rodilla y los codos.

#### **BENEFICIOS:**

Mejora la escritura, evita la dislexia, activa el cerebro para cruzar la línea media visual, auditiva, kinesiológica y táctil. Además, favorece la receptividad para el aprendizaje, mejora los movimientos oculares derecha a izquierda y la visión binocular y mejora la coordinación izquierda/derecha y la visión y audición.

## RISOTERAPIA

Estrategia terapéutica que produce beneficios mentales y emocionales por medio de la risa. Se proponen diferentes actividades que ayudan a liberar las tensiones en los niños y niñas, además de ser una terapia, es una manera muy efectiva para mejorar la salud.

Para las docentes la riso-terapia es una herramienta esencial para fortalecer el área socio-afectiva.

### Ejercicios:

#### 1. Liberar lo negativo:

- El niño toma un globo y comienza a inflarlo.
- En cada soplido deja salir algo que desea que desaparezca del, de su vida, de su entorno o del mundo.
- Pídele a tu estudiante que diga en alto qué mete en el globo, así descubrirás que cosas le preocupan.

*No juzgues, sólo escucha y ya sacarás el tema en el momento adecuado.*

**2. Técnica de risa fonadora:** Tirado en el suelo practica la risa con las 5 vocales: Jajaja, Jejeje, Jijiji, Jojojo, Jujuju

3 reconocimientos, tristeza, desprecio, sospecha....

#### 3. Río y me enfado:

- El o la docente realiza alguna señal que toda la clase pueda percibir.
- Píde a los alumnos/as que rían a carcajadas al ver esa señal; al hacer otra señal pide a todos que se pongan serios. Repite este ejercicio varias veces.
- Por supuesto que los niños/as no lograrán pasar de la risa a la seriedad.

**¿SABIAS QUE ?**

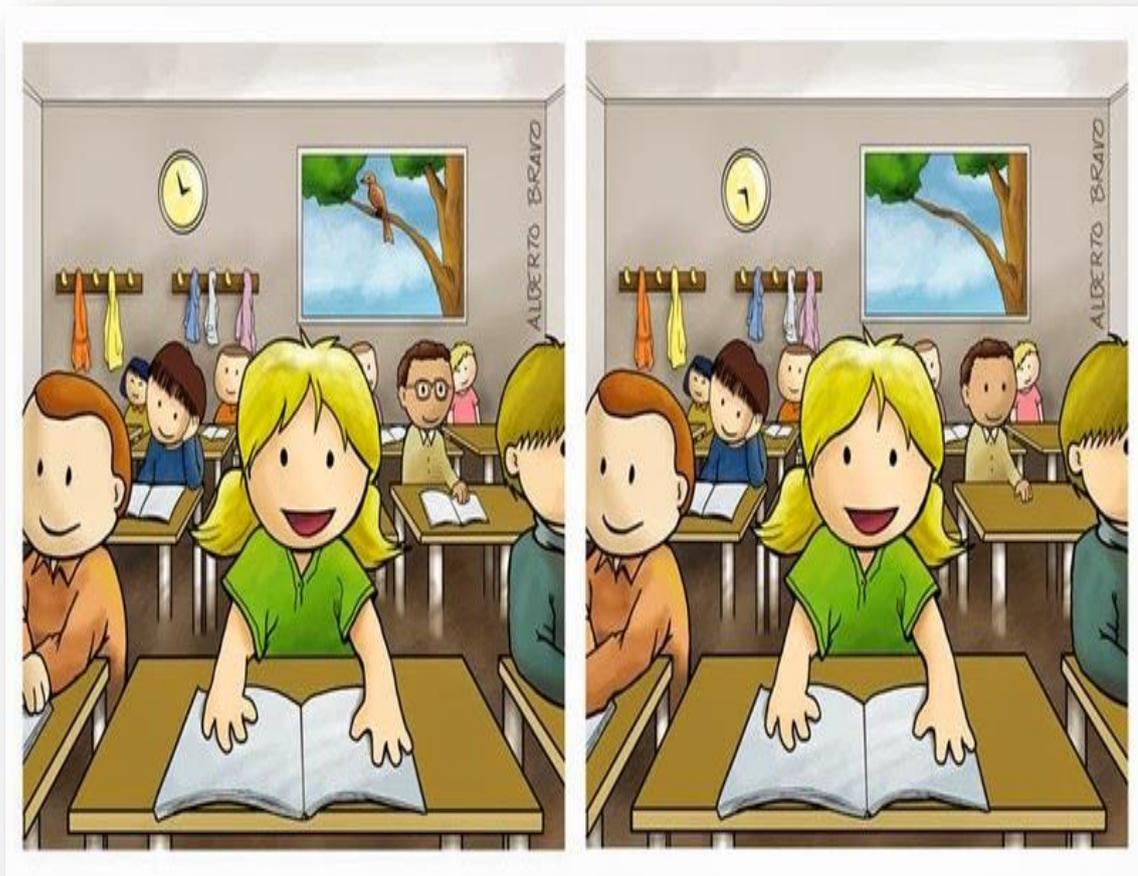
Esta terapia es un medio para fortalecer la área socio afectiva, ya que mejora la comunicación entre hijos y padres. Además aprenden a respirar, fortalece su equilibrio mental y ayuda al desarrollo de una actitud positiva.

## TIEMPO DE HUMOR

### COLMOS



### 7 DIFERENCIAS



## ACTIVIDADES

### HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: CREATIVO

#### RECORDANDO CON LA MÚSICA

##### PENSAMIENTO A DESARROLLAR: CREATIVO

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración y creatividad.

**Áreas desarrolladas:** socio-afectivo, lenguaje, cognitiva y emocional.

**Objetivo:** Estimular el pensamiento creativo mediante la música creando un medio de estimulación para plasmar el mensaje que la música transmite.

##### Materiales:

- ☉ CD
- ☉ Grabadora
- ☉ Papelote
- ☉ Pinturas

##### Desarrollo:

###### Realizar ejercicios de calentamiento corporal

1. Colocar el CD en la grabadora
2. Escuchar y realizar movimientos corporales en relación a los distintos ritmos de la música que escucha
3. Escuchar la música durante 5 minutos de forma variada
4. Permitir que el niño dibuje papelote lo que la música le transmite
5. Contar que fue lo que dibujo y porque.

**¿Cómo ayuda?:** la música es un instrumento de comunicación que transmite emociones, esto ayudará a que el niño mediante la música recuerde que es lo escucha y plasme de manera creativa lo que siente con cada tipo de música, expresando sus sentimientos de una forma gráfica ya la vez encontrar una forma de expresión.

## ENREDO DE PALABRAS

**Pensamiento a desarrollar: CREATIVO**

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración y creatividad.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje y cognitiva.

**Objetivo:** Propender al desarrollo del pensamiento creativo mediante la utilización de materiales del medio para crear una historieta.

**Materiales:**

- ☉ Muñecos ,utensilios de la casa ( materiales caseros)

**Desarrollo:**

1. Dividir en dos grupos a todo el aula
2. Dejar al niño que escoja cualquier material para dar inicio a la historieta
3. En el siguiente turno el niño debe continuar con la historieta aumentando cada vez más palabras y así sucesivamente (intervención de la docente si el niño ya no tiene ideas).
4. Finalmente el último niño termina la historia y la cuenta.

**¿Cómo ayuda?:** El juego con las palabras ayuda al pensamiento creativo, ya permite que el niño haga asociaciones creativas y relaciones diferentes palabras, con el fin de crear historia nueva dada desde una sola palabra. Propende al desarrollo de la lógica.

## COCINA CONMIGO!!!

### Pensamiento a desarrollar: CREATIVO

**Habilidades y Competencias:** concentración, creatividad, observación y descripción.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva y motora (fina).

**Objetivo:** Identificar mediante la creatividad y la utilización de la plastilina comestible, creando figuras que llamen la atención del niño.

### Materiales:

☉ Plastilina Comestible (variable arcilla)

Plastilina sabor a chocolate

- 6 cdas. Nutella
- 6 cdas. azúcar glass

Plastilina de colores

- 1/2 lata leche condensada
- 2 tzas de azúcar glass
- 1 tza. leche en polvo
- gel de colores vegetales

☉ Recipiente (bol), cuchara, guantes, fundas plásticas

En un bol se coloca las 6 cucharadas de Nutella y de azúcar glass y se mezclan con una cuchara hasta que puedas meter las manos y no se pegue.

En un bol se pone la leche condensada, azúcar glass y leche en polvo se mezcla todo muy bien con una cuchara hasta que se incorpore todo, hasta tener la consistencia de una plastilina. Una vez listo separa en partes y pintar con el gel vegetal.

Conservar en una bolsa de plástico bien cerrada porque se puede secar haciéndose dura y ya no serviría para moldear.

Es un tipo de azúcar que se caracteriza por estar a tamaño de polvo, se utiliza en reposterías para la decoración.

### Desarrollo:

#### Contar un cuento

1. Realizar la plastilina en general, con la ayuda de todos los niños.
2. Se le entrega a los niños la plastilina comestible en porciones iguales.
3. Se pide al niño que utilizando la plastilina comestible y cree el animal que mas le guste.
4. Cuando termine de hacer, le pedimos al niño que cuente su creación y describa lo que realizo.
5. Finalmente se pueden comer la plastilina.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite que el niño tenga una mayor creatividad e imaginación así como desarrollar el área motriz fina para crear figuras(animal) a partir de la plastilina comestible hecho por ellos mismos propiciando el interés por crear nuevas y novedosas figuras.

## MUNDO DE LOCURAS

**Pensamiento a desarrollar: CREATIVO**

**Habilidades y Competencias:** creatividad, imaginación, discriminación.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva y socio-emocional

**Objetivo:** Estimular al pensamiento creativo realizando collage, utilizando materiales de la naturaleza u otros objetos para crear una representación.

**Materiales:**

- Ⓢ clips
- Ⓢ hojas secas
- Ⓢ mullos
- Ⓢ botones de distintas formas y colores
- Ⓢ semillas
- Ⓢ Papelotes u hojas
- Ⓢ Pegamento

**Desarrollo:**

Observar imágenes de distintos paisajes de las regiones del Ecuador utilizando un retroproyector, utilizando música y actividades de respiración

**Actividad grupal o individual**

1. Se deja que los niños salgan a buscar los diversos materiales de la naturaleza (si no hay un lugar verde la docente proporciona el material).
2. Pegar en la pared papelotes para que puedan trabajar los niños (grupal)
3. Cuando ya todos tengan el material, de manera ordenada dejar que pascen y peguen lo que trajeron hasta crear un paisaje. (grupal)
4. Finalmente se pide al niño que describa el paisaje que crearon, todos tendrán diferente punto de vista. (grupal)
5. Si la actividad es individual se le entrega al niño hojas de papel para que realice de manera personal y de la misma manera se le pedirá que describa lo que realizó. (individual)

**¿Cómo ayuda?:** Al realizar esta actividad permite que el niño identifique y reconozca los materiales reales de los artificiales, así como también el trabajo en equipo y la sociabilización con el grupo.

## HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: DIVERGENTE

### CÍRCULOS

#### PENSAMIENTO A DESARROLLAR: DIVERGENTE

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración, creatividad y fluidez verbal.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva

**Objetivo:** Promover actividades grafo-lingüísticas en el aula infantil que estimulen el pensamiento divergente en los niños.

#### **Materiales:**

- Círculos de papel periódico o de colores
- Goma
- Carteles blanco

#### **Desarrollo:**

1. Antes de iniciar la actividad incentivar a los niños a dibujar.
2. Entregamos los círculos a los niños
3. Les preguntamos que podemos dibujar a partir de un círculo.
4. Les invitamos a realizar la actividad haciendo tantos dibujos diferentes como sea posible a partir de un círculo, y que si nacen ideas nuevas.
5. Exponemos nuestros dibujos a los demás.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad ayuda al niño a pensar más allá de lo común, de lo tradicional, mejorando su agilidad mental, promoviendo la creatividad y por ende sus pensamiento divergente, dando más soluciones a un problema planteado.

# RECICLAR

## PENSAMIENTO A DESARROLLAR: DIVERGENTE

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración y creatividad.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva

**Objetivo:** Estimular el pensamiento divergente mediante la actividad de reciclar dándole diferentes usos a un objeto.

### Materiales:

- Ⓢ Rollos de papel higiénico/ palos de helado
- Ⓢ Pinturas
- Ⓢ Pinceles
- Ⓢ Material de decoración

### Desarrollo:

1. Entregamos al niño todos los materiales
2. Dejar al niño que explore la caja/ palos de helado y mencione diferentes usos que se le pueden dar a dichos objetos.
3. Manos a la obra! Empezamos a trabajar en nuestra creación.
4. Dejamos que se seque
5. Finalmente procedemos a que el niño presente a sus compañeros lo que creo.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite al niño mencionar diferentes usos de una caja o cualquier otro objeto, a su vez realizar su creación de manera concreta ayudando de este modo a su creatividad, ingenio, imaginación, mejora su lenguaje, desarrolla su pensamiento divergente y contribuye al cuidado de la naturaleza.

## ADIVINA, ADIVINA

### PENSAMIENTO A DESARROLLAR: DIVERGENTE

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración y creatividad.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva

**Objetivo:** Usar la imaginación para resolver adivinanzas y a crear adivinanzas con ayuda de ilustraciones gráficas que propicien el desarrollo del pensamiento divergente.

### Materiales:

- © Ilustraciones gráficas con diferentes dibujos de objetos.

### Desarrollo:

1. Se invita a todos los niños a sentarse en el suelo en un semicírculo.
2. Una vez sentados, la profesora dice “Les voy a dar pistas, voy a describir un animal.”
3. La guía da algunas características sobre el animal y los niños tratan de adivinar cuál es. Así se trabaja un par de veces.
4. Luego se invita a los niños a que sean ellos mismo los que digan las pistas o hasta elijan el animal u objeto que quieren que sea adivinado, primero con la ayuda de las ilustraciones gráficas, después lo harán sin esta ayuda.
5. Si se desea y para motivar al niño a hablar en público se puede motivar que el niño que adivine, sea el siguiente en dar las pistas de algún animal, objeto, etc.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite al niño mencionar diferentes usos de una caja o cualquier otro objeto, a su vez realizar su creación de manera concreta ayudando de este modo a su creatividad, ingenio, imaginación, mejora su lenguaje, desarrolla su pensamiento divergente y contribuye al cuidado de la naturaleza.

## FRASES LOCAS

**Pensamiento a desarrollar:** DIVERGENTE

**Habilidades y Competencias:** memoria, concentración y clasificación.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva y motora (gruesa).

**Objetivo:** Estimular al pensamiento divergente mediante la formación de frases partiendo de dos palabras.

**Materiales:**

- ☉ Parejas de palabras para que el niño pueda asociar
- ☉ formar una frases Ingenio de la profesora y los niños
- ☉ Cartulina y marcador ( opcional)

**Desarrollo:**

1. Se invita a los niños a sentarse en un semicírculo en el suelo.
2. Se le dicen al niño pares de palabras, ya sea nombre- verbo, ( niño/ dibujar) nombre- adjetivo ( anillo/ redondo) o nombre- adjetivo- verbo (cascabel / pequeño/ sonar ) ( al niño no se le indica que es de esta forma).
3. Se motiva al niño para que vaya formando frases usando esas palabras y otra más. Si el niño quisiera agregar otro adjetivo o nombre además de los dados, si puede.
4. Si se trabaja con niños pequeños, siempre se deben motivar pero nunca forzarlos

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite al niño emparejar palabras con la finalidad de formar oraciones, esta actividad desarrolla su pensamiento divergente y también fortalece su área lingüística.

## HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: CONVERGENTE

### PIZZERO

**Pensamiento a desarrollar:** COVERGENTE

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración y creatividad.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva y psicomotora

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento convergente mediante la resolución de diferentes problemas planteados con la finalidad de que el niño asimile una sola respuesta.



#### **Materiales:**

- ☉ Cartulinas de colores
- ☉ Velcro
- ☉ Goma
- ☉ Pinturas
- ☉ Ilustraciones graficas de los números.

#### **Desarrollo:**

1. Se invita a todos los niños a convertirse en unos hermosos chefs.
2. Se entrega los materiales para realizar la pizza como: cartulina, velcro, goma, pinturas.
3. Después de una animación, preparamos con los niños una pizza matemática.
4. Se le entrega al niño una cartulina de forma redonda con las divisiones respectivas.
5. El niño encontrará en cada división de su pizza un número, por tanto deberá colocar en cada pedazo de pizza el número de jamones que este solicita.
6. La actividad se puede variar, la pizza puede contener los jamones y ellos colocar el número de los mismos.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite al niño hallar la respuesta específica a un problema planteado, este tipo de juegos lógico- lingüísticos desarrollan el pensamiento convergente.

## HUEVO MASETA

### PENSAMIENTO A DESARROLLAR: CONVERGENTE

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración, creatividad y fluidez verbal.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva

**Objetivo:** Estimular el pensamiento convergente mediante actividades de siembra con la finalidad que el niño conozca el proceso de cuidado y siembra de una semilla.

#### Materiales:

- ☉ Cascara de huevo
- ☉ Tierra
- ☉ Semillas
- ☉ Cuchara
- ☉ Agua



#### Desarrollo:

1. Pon tierra en la cáscara del huevo.
2. Añade las semillas y cubre con un poco más de tierra.
3. Riega y cuida de tu planta.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad incentiva al niño a cuidar su huevito regándolo de vez en cuando. Si así lo hacen, en unos días podrán ver los resultados, este tipo de actividades promueven su pensamiento convergente de una manera creativa y activa.

## A PESCAR ☺

**Pensamiento a desarrollar: CONVERGENTE**

**Habilidades y Competencias:** Motricidad, concentración y razonamiento.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva y motora (gruesa)

**Objetivo:** Estimular el pensamiento convergente mediante razonamiento así como también agilidad y rapidez motriz.

**Materiales:**

- ☉ Siluetas de peces con imanes.
- ☉ Cañas de pescar con broche metálico en la punta.
- ☉ Dos bandejas.

**Desarrollo:**

- ☉ Organizar al grupo en tres equipos.
- ☉ Se colocan en tres filas, frente a las bandejas donde se encuentran los peces y deberán uno por uno y en un tiempo determinado pescar la mayor cantidad de peces posibles.
- ☉ Al finalizar el tiempo cada equipo menciona la cantidad de peces obtenidos para saber cuál es el ganador.

**Variable:** se puede dar un puntaje a los peces por colores; ejemplo peces color verde: 3 puntos, peces color rojo: 2 puntos, peces color amarillo: 1 punto y sumar al final ...Gana el que mas puntaje tenga.

**¿Cómo ayuda?:** La presente actividad permite al niño reforzar sus conocimientos en el área matemática, es decir poner en juego los principios de conteo y razonamiento así como también la agilidad motriz y la participación en equipo.

# HELADERÍA

**Pensamiento a desarrollar: CONVERGENTE**

**Habilidades y Competencias:** Concentración y razonamiento.

**Áreas desarrolladas:** Cognitiva

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento convergente mediante razonamiento deduciendo la seriación.

**Materiales:**

- Ⓢ Lámina de trabajo
- Ⓢ Escarcha de diferentes colores
- Ⓢ Papel brillante de diferentes colores

**Desarrollo:**

**Canción para motivar a los niños**

- Ⓢ Entregar a cada niño el material correspondiente.
- Ⓢ Explicar que deben realizar, en este caso dependiendo de la imagen que se tenga indicar que deben seguir la seriación de dicho dibujo.
- Ⓢ El niño puede escoger ya sea la escarcha o el papel brillante de acuerdo a su elección para que pueda completar la lámina.
- Ⓢ Al finalizar menciona cual fue el trabajo que realizó.

**¿Cómo ayuda?:** La actividad permite que el niño pueda realizar ejercicios de seriación y comprenda dicho concepto, ya que el pensamiento convergente da soluciones únicas ante un problema.

## HABILIDAD BÁSICA DEL PENSAMIENTO: DEDUCTIVO - INDUCTIVO

### ADIVINA QUÉ, ADIVINA QUIÉN!!

**Pensamiento a desarrollar: DEDUCTIVO**

**Habilidades y Competencias:** Imaginación y concentración.

**Áreas desarrolladas:** socio-afectivo, lenguaje, cognitiva y motora (fina).

**Objetivo:** Estimular el razonamiento deductivo-inductivo partiendo de hechos generales a una conclusión específica.

#### **Materiales:**

- ☉ Cartillas de imágenes (diversas)
- ☉ papelotes
- ☉ marcadores

#### **Desarrollo:**

1. Hacer grupo (pares) de acuerdo al número de niños.
2. La docente entregará las cartillas de forma paulatina.
3. Cuando el niño tenga la cartilla observará el gráfico y dibujará solo una parte de la imagen.
4. El otro grupo tendrá que adivinar qué es lo que está dibujando, si no puede adivinar, pues se seguirá dibujando hasta que se adivine por completo la imagen.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite que el niño haga representaciones de manera general hasta llegar a una conclusión o algo concreto de forma lógica, en este caso la imagen que se le presenta al niño es de manera general y lo que los demás niños deben hacer es deducir cuál sería la respuesta correcta y llegar a una conclusión, de esta manera se desarrolla el pensamiento deductivo y se puede hacer de manera inversa en donde se desarrollará el pensamiento inductivo.

## MENTES CREATIVAS!!

Nieve Instantánea

**Pensamiento a desarrollar: INDUCTIVO**

**Habilidades y Competencias:** concentración, creatividad, observación y descripción.

**Áreas desarrolladas:** Cognitiva.

**Objetivo:** Incitar al niño a ser mas investigador mediante experimentos fáciles, sencillos y llamativos a la vista de los infantes.

**Materiales:**

- Ⓢ Vasos (cristal - desechables)
- Ⓢ 4 gotas de colorante por porción
- Ⓢ Pañales desechables (poliacrilato de sodio)
- Ⓢ Agua
- Ⓢ Tijera

**Desarrollo:**

1. Con una tijera se corta el pañal en la zona de absorción de los líquidos, dentro del pañal se encuentra algodón, este se debe sacudir sobre un papel para conseguir el poliacrilato de sodio (parte granulada del pañal desechable).
2. Una vez que se tenga esta sustancia, se prosigue a colocar en un vaso pequeño el contenido de un pañal sirve como una porción para realizar el experimento.
3. En vasos aparte se coloca agua con los colorantes que se desea (rojo-azul-verde) para que la nieve obtenga ese color.
4. Colocamos el agua con el colorante en los vasos donde se encuentra el policrilato de sodio y en un tiempo de 15 a 20 segundos este se transforma en nieve instantánea.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite que niño lograr que perciban los sucesos que se logra mediante un experimento, este y otros experimentos ayudarán a que los niños desarrollen diferentes áreas de acuerdo a la necesidad del infante. Por lo tanto ayuda al desarrollo del pensamiento inductivo por que al momento de realizar un experimento se realiza mediante secuencia de pasos y se hace de lo particular a lo general, siendo lo general el final del experimento.

# MENTES CREATIVAS!!

## Ciclo del agua

**Pensamiento a desarrollar: DEDUCTIVO -INDUCTIVO**

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración y creatividad.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje y cognitiva.

**Objetivo:** Provocar al niño a que sea mas curioso a través de experimentos y a la vez motivar a que conozca los procesos que tiene la naturaleza.

### **Materiales**

- ☉ Botella de plástico grande
- ☉ Tierra
- ☉ Planta
- ☉ Tijera
- ☉ Agua
- ☉ Cinta maskin

### **Desarrollo:**

#### **Explicar el ciclo con imágenes (fomix)**

1. Cortar la botella de plástico
2. Colocar la planta dentro de la botella
3. Verter agua a la planta
4. Unir la botella con cinta adhesiva para que no se separe la botella al momento de movilizar.
5. Colocar la botella expuesto a los rayos del sol.
6. Observar después de 15 minutos y explicar ¿Qué observaste? El agua se evapora a través de las hojas, se forma nubes, llueve y se filtran al suelo, donde obtendrá de nuevo las plantas.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite que el niño desarrolle el pensamiento deductivo e inductivo, mediante experimento científico sencillo donde el infante pueda llegar a una conclusión de lo que sucedió de acuerdo al proceso que realice ya que el pensamiento que se esta desarrollando hace referencia a un razonamiento que va de los general a lo particular y viceversa, por tanto este parte de las premisas para emitir conclusiones particulares, concretas o más específicas de un todo, cabe resaltar que este razonamiento permitirá al niño reforzar el pensamiento lógico.

## EXPLORANDO REVISTAS

### PENSAMIENTO A DESARROLLAR: INDUCTIVO - DEDUCTIVO

**Habilidades y Competencias:** Memoria, concentración y creatividad.

**Áreas desarrolladas:** lenguaje, cognitiva

**Objetivo:** Estimular el pensamiento inductivo – deductivo mediante actividades en las cuales el niño crea un todo desde un aspecto muy particular.

#### **Materiales:**

- ☉ Revistas viejas
- ☉ Listado de posibles imágenes que se pueden encontrar en una revista
- ☉ Tijeras
- ☉ Pegamento

#### **Desarrollo:**

1. Introducir al niño los materiales que se van a utilizar.
2. Se le debe recordar al niño los cuidados que debe de tener al utilizar tijeras y pedirle que recorte las imágenes con el mayor cuidado posible.
3. Una vez terminado el paso anterior, se le entrega al niño el listado de imágenes que puede buscar en las revistas. Si hubiera alguna imagen diferente que sea del agrado del niño y que se pueda utilizar en la actividad, éste le puede cortar también.
4. Una vez que el niño haya recortado todas las imágenes de la lista, se le pide que junte sus imágenes, pero que las coloque de un modo en que vayan formando una historia entre sí.
5. Una vez que haya terminado, el niño puede exponer su trabajo. Una vez que el niño haya dicho su historia, se puede incentivar a que los demás compañeros traten de formar una historia juntos.

**¿Cómo ayuda?:** Esta actividad permite al niño formar ideas más complejas desde objetos, gráficos particulares que le incentiven a formar un todo y a su vez estimular su pensamiento deductivo- inductivo.