

Laura Magaly Menéndez Sánchez

**Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de  
habilidades destrezas, actitudes y valores**

Asesor: Lic. Guillermo Arnoldo Gaytán Monterroso



Universidad de San Carlos de Guatemala  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
Departamento de Pedagogía

Guatemala, septiembre de 2011

El presente informe del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), fue elaborado como requisito previo a optar al grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa

Guatemala, septiembre de 2011

## ÍNDICE

No. orden	Contenido	No. de página
	INTRUDUCCIÓN	04
	CAPÍTULO I	
	1. DIAGNÓSTICO	06
1.1	Datos Generales de la institución	06
1.1.1	Nombre de la institución	06
1.1.2	Tipo de institución	06
1.1.3	Ubicación geográfica	06
1.1.4	Visión	06
1.1.5	Misión	06
1.1.6	Objetivos	07
1.1.7	Estructura organizacional	07
1.1.8	Recursos	09
1.2	Procedimiento utilizado para efectuar el diagnóstico	10
1.3	Lista de necesidades carencias	11
1.4	Análisis de problemas	12
1.5	Análisis de viabilidad y factibilidad	15
1.6	Problema seleccionado	17
1.7	Solución propuesta como viable y factible	17
	CAPÍTULO II	
	2. PERFIL DEL PROYECTO	18
2.1	Aspectos generales	18
2.1.1	Nombre del proyecto	18
2.1.2	Problema	18
2.1.3	Localización del proyecto	18
2.1.4	Unidad Ejecutora	18
2.1.5	Tipo de proyecto	18
2.2	Descripción del proyecto	18
2.3	Justificación	19
2.4	Objetivos del proyecto	20
2.5	Metas del proyecto	20
2.6	Beneficiarios	21
2.7	Fuentes de financiamiento	21
2.8	Cronograma	23
2.9	Recursos	25

CAPÍTULO III	
3. PROCESO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO.	27
3.1 Actividades y resultados	27
3.2 Productos, logros y resultados	35
3.3 Modulo	39
3.4 Bibliografía	220
CAPÍTULO IV	
4. PROCESO DE EVALUACIÓN	221
4.1 Evaluación del diagnóstico	221
4.2 Evaluación del perfil	222
4.3 Evaluación de ejecución	222
4.4 Evaluación final	223
5. CONCLUSIONES	225
6. RECOMENDACIONES	226
7. BIBLIOGRAFÍA	227
Apéndice:	228
1. Plan de diagnóstico	229
2. Instrumentos de evaluación.	232
3. Plan de las reuniones de socialización del programa integrado de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores	238
4. Guía de análisis contextual e institucional	241
5. Cronograma evaluación de ejecución	254
Anexo	255
Carta de aceptación para realización de EPS	256





## INTRODUCCIÓN

Dentro de todo proyecto de cualquier índole, es importante tomar los instrumentos de verificación y consulta, que permitan conocer de manera objetiva los resultados y logros de los procesos de planificación, organización, dirección, control, ejecución y evaluación de los objetivos y metas que se tracen. Los informes son instrumentos básicos que permiten conocer el proyecto, sus fases, procesos, resultados, conclusiones y recomendaciones en función de la acción plantada.

En este sentido, el trabajo que se presenta contiene el informe final del Ejercicio Profesional Supervisado de la Carreta de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de la Facultad de Humanidades, Sede Central, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desarrollado en la Asociación Cuarto Mundo Guatemala, con el proyecto “Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores” el cual sirvió para apoyar en la administración del proyecto Apoyo Escolar que promueve la institución.

El informe se encuentra dividido en cuatro capítulos, las cuales son: Capítulo I Diagnóstico Institucional: elaborado en base a los datos obtenidos a través de la Guía de análisis contextual e institucional, la cual permite reunir datos sobre la institución para obtener el conocimiento aceptable de la misma. La observación y la revisión documental fueron otras de las técnicas aplicadas durante el desarrollo del diagnóstico institucional, de donde se detectaron y priorizaron los problemas y necesidades de la Asociación Cuarto Mundo Guatemala, se seleccionó uno de ellos a sugerencia de los voluntarios permanentes, con el objetivo de poner en marcha la solución más viables y factible.

Capítulo II Diseño del Proyecto: donde se describen las ideas básicas del mismo, los objetivos, las metas, el cronograma preliminar de actividades, las cuales fueron

planificadas en coordinación con los voluntarios permanentes de la institución y las autoridades del Instituto Belén.

Capítulo III Ejecución del Proyecto: en este capítulo se describe en detalle la realización de las actividades, ordenadas de manera cronológica, tomando en cuenta la secuencia y el tiempo específico en que fueron desarrolladas, así como los logros y resultados obtenidos con cada una de ellas. En esta fase del proyecto se contó con la participación de las alumnas de quinto grado de magisterio como maestras tutoras, los voluntarios permanentes como auxiliares en la organización de las actividades y la Epesista como responsable de todo lo ejecutado.

Capítulo IV Evaluación: este capítulo describe los procesos de evaluación realizados para verificar el logro de los objetivos y el cumplimiento de las metas establecidas en el perfil del proyecto. La principal responsable del proceso fue la Epesista y se contó con la participación de las maestras tutoras y voluntarios permanentes de la Asociación Cuarto Mundo Guatemala.

Las técnicas empleadas en este proceso fueron las visitas de observación, listas de cotejo en la verificación; reuniones participativas en los procesos de corrección y listas de cotejo con escala al verificar la calidad de las acciones realizadas.

Asimismo se incluyen las principales conclusiones, derivadas de los procesos del proyecto. Recomendaciones a los diferentes actores involucrados. En los apéndices se encuentran los diferentes instrumentos empleados en cada una de las fases del proyecto, así como toda la información recaudada durante la fase de diagnóstico.

# CAPÍTULO I

## DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL

### 1.1 Datos generales de la institución

#### 1.1.1 Nombre de la institución

Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

#### 1.1.2 Tipo de institución

ONG Asociación guatemalteca, privada, sin fines de lucro, con personería jurídica desde 1990.

#### 1.1.3 Ubicación geográfica

9 Av. 2 – 45 Zona 12 Guatemala Ciudad, Telefax. (502) 2471-5081 - E-mail: cmundo@intelnett.com

#### 1.1.4 Visión

*“La miseria retrocede allí donde los hombres se unen para destruirla”*

Joseph Wrésinski

La miseria no es una fatalidad. No es una maldición de la humanidad contra la cual los hombres no pueden hacer nada. La miseria es obra humana y solo los hombres pueden destruirla” (Movimiento Cuarto Mundo Guatemala)

#### 1.1.5 Misión

“Promover la participación libre e integral de las personas, de los grupos y de los sectores más desfavorecidos en la sociedad que les rodea para permitir que, con ellos, se construya una sociedad donde no haya más miseria, donde nadie sufra la humillación y el dolor del hambre, de las inequidades, de la mendicidad, de la violencia, de la ruptura de su familia y

de la violación de sus derechos fundamentales. Eso se puede realizar con el compromiso de personas a todos los niveles de la sociedad.”  
(Movimiento Cuarto Mundo Guatemala )

### **1.1.6 Objetivos**

1. “Lograr que cada persona vea su dignidad reconocida y sea protagonista de sus propios derechos, y de forma especial su derecho a la educación.
2. Abrir espacios de participación y expresión para familias que viven en extrema pobreza,
3. Crear dinámicas que permitan al resto de la sociedad escuchar y conocer sobre la vida de las familias que viven en condiciones de extrema pobreza y poder comprometerse. “(Movimiento Cuarto Mundo Guatemala)

### **1.1.7 Estructura organizacional**

Niveles jerárquicos de organización:

#### **Asamblea general de miembros:**

Las familias

Voluntarios permanentes

Aliados

Miembros de apoyo y amigos

#### **Consejo general**

Integrado por representantes de las familias, voluntarios permanentes, aliados, miembros de apoyo

Comisiones de trabajo

## Descripción de los miembros del Movimiento

### **“Las Familias**

Las familias más desfavorecidas que por su experiencia personal producto de las condiciones de miseria y su compromiso de cada día para rechazarla tanto familiar como comunitariamente, poseen saberes acumulados generacionalmente y una experiencia única. Porque, qué mejor que este pueblo puede saber, por haberlo vivido, lo que oprime a los hombres, lo que los destruye. Si escucharíamos a las familias de los barrios más pobres, serían “reveladores” de todo lo que se destruye y aplasta a los hombres en nuestra sociedad. Podrían, sin lugar a duda, enseñarnos, las exigencias de una verdadera democracia, donde cada ciudadano no solo es escuchado sino vive su condición de ser humano.

### **Voluntarios Permanentes**

Las acciones emprendidas se sostienen de un cuerpo de voluntarios permanentes del Movimiento, que hoy en día, comprende 380 miembros de todas las nacionalidades, profesiones, confesiones, estado civil, y más. Dichos voluntarios aceptan formarse desde la visión y compromiso que asume Cuarto Mundo en el conocimiento de las familias más desfavorecidas y de los mecanismos de la exclusión que les hieren; aceptan trabajar en equipo, estar disponibles para ir a donde haga falta la presencia del Movimiento. Entre ellos establecen un reparto de los salarios y reciben un salario mínimo e igual para todos, tomando solamente en cuenta el costo de la vida del país donde están comprometidos. Se esfuerzan en ponerlo todo en la obra que busca cambiar la vida de los más desfavorecidos, y utilizan, con esta misma mística, su tiempo, sus competencias y sus convicciones.

### **Aliados**

Se comprometen también con Cuarto Mundo los “aliados” Son todos aquellos que se solidarizan con el fin que persigue Cuarto Mundo, construyendo una corriente

de opinión y de reconciliación con la humanidad y dando su tiempo en las acciones del Movimiento voluntariamente. Su misión consiste en transformar el pensamiento de la sociedad frente a los más desfavorecidos, en cambiar la manera de recibirlos, en llevar la preocupación por ellos en la vida profesional, asociativa, política, espiritual, que asumen como propia. Intentan construir una “alianza” entre la sociedad y los más pobres. En la medida de sus posibilidades colocan también a disposición del Movimiento sus competencias en diferentes componentes, su tiempo, sus pasiones y saberes, siendo animadores de bibliotecas de calle, de talleres artísticos, de apoyo escolar etc.

### **Miembros de apoyo o amigos**

Los miembros de apoyo, o amigos, constituyen otro pilar importante del Movimiento Cuarto Mundo. Son personas que apoyan el Movimiento Cuarto Mundo al nivel financiero, garantizando su acción y permanencia, o dan puntualmente su apoyo a diferentes niveles (asesoría, donación,...). Es una forma de compromiso muy importante, pues el Movimiento Cuarto Mundo puede realzar sus acciones a lado y con las familias más pobres gracias a las donaciones de amigos e instituciones amigas que se comprometen a largo plazo con nosotros” (Movimiento Cuarto Mundo Guatemala)

### **1.1.8 Recursos**

#### **1.1.8.1 Humanos**

1.1.8.1.1. Total de laborantes: 7 voluntarios permanentes

1.1.8.1.2. Porcentaje de personal que se incorpora anualmente: 1%

1.1.8.1.3 Porcentaje de personal que se retira Anualmente: 1%

1.1.8.1.4 Tipos de laborantes: son personas extranjeras en las diferentes áreas del saber, profesionales o no profesionales

1.1.8.1.5 Asistencia de personal: 100%

1.1.8.1.6 Horarios: 9:00 a 17:00 horario de oficina. Pero las actividades continúan muchas veces hasta las 11:00 de la noche

### **1.1.8.2 Financieros**

1.1.8.2.1 Presupuesto: donaciones personales o de empresas, dinero proveniente desde Francia, donaciones únicas de personas o empresas

### **1.1.8.3 Materiales**

1.1.8.3.1 instalaciones: dos casas propiedad de la institución ubicadas en la zona

1.1.8.3.2 Equipo: computadoras  
Impresoras  
Fotocopiadoras  
Fax  
Archivos  
Escritorios  
Un microbús  
Proyector  
Herramientas  
Útiles de oficina  
Útiles escolares  
Biblioteca

## **1.2 Procedimiento utilizado para efectuar el diagnóstico**

Para realizar el diagnóstico del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala se empleó la Guía de análisis contextual e institucional, con la cual se obtiene información relacionada a ocho sectores institucionales, tales como: comunidad, institución, finanzas, humanos, curriculum, administrativo, relaciones y el sector filosófico político y legal.

Además se empleó la técnica de análisis documental, visitando la página web de la institución, lugar donde se obtuvo las definiciones y concepciones importantes para la Asociación, así como sus metas y objetivos.



También se utilizó la observación participante, mediante la cual la Epesista se involucró en los diferentes proyectos que realiza la institución, obteniendo de esta manera valiosa información sobre los comportamientos de los involucrados en la Asociación.

### **1.3 Lista de carencias/requerimientos**

1. Falta de seguridad puesto que frente a la institución funciona un centro de entretenimiento masculino.
2. Alto Riesgos de ser objeto de robo en los alrededores de la institución
3. Falta de espacio para la preparación de las actividades y los materiales
4. Falta de recursos económicos para el desarrollo de los proyectos
5. Desatención a los niños participantes en el proyecto Apoyo Escolar
6. Pocas instituciones conocen y colaboran con el trabajo desarrollado en la Institución
7. No existen criterios claros de evaluación que permitan llevar a cabo dicho proceso
8. Falta de mecanismos de supervisión objetivos
9. Falta de políticas definidas

### 1.4 Cuadro de análisis de problemas y priorización

PROBLEMAS	FACTORES QUE LOS PRODUCEN	SOLUCIONES
1. Inseguridad	<p>1. Falta de seguridad puesto que frente a la institución funciona un centro de entretenimiento masculino</p> <p>2. Alto riesgo de ser objeto de robo en los alrededores de la institución</p>	<p>1. Hacer el planteamiento frente a las instituciones competente</p> <p>2. Implementar sistema de seguridad en la Institución</p>
2. Infraestructura insuficiente	1. Falta de espacio para la preparación de las actividades y los materiales	1. Ampliación de las instalaciones
3. Precaria economía	1. Falta de recursos económicos para el desarrollo de los proyectos	1. Gestionar fondos económicos ante otras instituciones
4. Deficiente administración	<p>1. Desatención a los niños participantes en el proyecto Apoyo Escolar</p> <p>2. Pocas instituciones conocen y colaboran con el trabajo desarrollado en</p>	<p>1. Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores</p> <p>2. Promoción de la institución antes otras entidades como</p>

	la Institución	asociaciones, clubs, etc.
	3. No existen criterios de evaluación claros que permitan llevar a cabo dicho proceso con calidad	3. Reuniones de planificación para el planteamiento de metas a corto plazo
	4. Carencia de mecanismos objetivos de supervisión	4. Elaboración de instrumentos de supervisión así como sistemas de almacenamiento de los resultados
	4. Falta de políticas definidas	5. Organizar una comisión de miembros que redacte las políticas institucionales

### **Priorización**

La priorización de los problemas se realizó en una reunión con los representantes de la Asociación Cuarto Mundo Guatemala, para quienes era prioritario solucionar el siguiente problema:

#### **Deficiente administración**

Provocado por:

1. Desatención a los niños participantes en el proyecto Apoyo Escolar

2. Pocas instituciones conocen y colaboran con el trabajo desarrollado en la institución
3. No existen criterios de evaluación claros que permitan llevar a cabo dicho proceso con calidad
4. Los mecanismos de supervisión son muy subjetivos
5. Falta de políticas definidas

Y para darle solución se plantean las siguientes opciones:

- Opción 1 Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores
- Opción 2 Promoción de la institución ante otras entidades como asociaciones, clubs, etc.
- Opción 3 Reuniones de planificación para el planteamiento de metas a corto plazo y largo plazo
- Opción 4 Elaboración de instrumentos de supervisión así como sistemas de almacenamiento de resultados
- Opción 5 Organizar una comisión de miembros que redacten las políticas institucionales

## 1.5 Análisis de viabilidad y factibilidad de las soluciones del problema

### ANÁLISIS DE VIABILIDAD

	INDICADORES	Opción 1		Opción 2		Opción 3		Opción 4		Opción 5	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
	<b>FINANCIERO</b>										
1	¿Se cuenta con suficiente recurso financiero?	X			X		X		X		X
2	¿Se cuenta con financiamiento externo?	X			X		X		X		X
3	¿El proyecto se ejecutará con recursos propios?	X		X		X		X		X	
4	¿Se cuenta con fondos extras para imprevistos?		X		X		X		X		X
5	¿Existe posibilidad de crédito para el proyecto?		X		X		X		X		X
6	¿Se ha contemplado el pago de impuestos?	X			X		X		X		X
	<b>ADMINISTRATIVO LEGAL</b>										
7	¿Se tiene autorización legal para realizar el proyecto?		X		X		X		X		X
8	¿Existen leyes que amparen la ejecución del proyecto?	X		X		X		X		X	
9	¿La publicidad del proyecto cumple con leyes del país?	X		X		X		X		X	
	<b>TÉCNICO</b>										
10	¿Se cuenta con las instalaciones adecuadas para el proyecto?	X			X	X		X		X	
11	¿Se tiene bien definida la cobertura del proyecto?	X			X		X		X		X
12	¿Se tienen los insumos necesarios para el proyecto?	X			X		X		X		X
13	¿Se tiene la tecnología apropiada para el proyecto?	X		X			X		X		X
14	¿El tiempo programado es suficiente para ejecutar el proyecto?	X			X		X		X		X
15	¿Se han definido claramente las metas?	X			X		X		X		X
16	¿Se tiene la opinión multidisciplinaria para la ejecución del proyecto?	X			X		X		X		X
17	¿El proyecto propicia el mejoramiento de la calidad educativa?	X			X		X		X		X

	MERCADO										
18	¿El proyecto tiene aceptación entre los miembros de la institución?	X		X		X		X		X	
19	¿El proyecto satisface las necesidades de la población?	X		X		X		X		X	
20	¿El proyecto puede abastecerse de insumos?		X		X		X		X	X	
21	¿Se cuenta con personal capacitado para la ejecución del proyecto?		X		x		x		x	x	
	POLITICO										
22	¿La institución será responsable del proyecto?	X		X		X		X		X	
23	¿El proyecto es de vital importancia para la institución?	X		X		X		X		X	
24	¿Cuenta la institución con apoyo de autoridades educativas?	X			X		X		X	X	
	CULTURAL										
25	¿El proyecto está diseñado acorde al aspecto lingüístico de la región?	X		X		X		X		X	
26	¿El proyecto responde a las expectativas culturales de la región?	X			X		X		X	X	
27	¿El proyecto impulsa la equidad de género?	X			X		X		X	X	
28	¿El proyecto impulsa la cultura de paz?	X			X		X		X	X	
29	¿El proyecto impulsa la cultura de inclusión?	X			X		X		X	X	
	SOCIAL										
30	¿El proyecto genera conflictos entre los grupos sociales?		X		X		X		X	X	
31	¿El proyecto toma en cuenta a las personas sin importar el nivel académico?	X			X		X		X	X	
32	¿El proyecto está dirigido a un grupo social específico?	X			X		X		X	X	
	TOTAL	26	6	9	23	8	24	8	24	8	24

La opción número 1 es la más viable y factible

### **1.6 Problema seleccionado**

Deficiente administración

### **1.7 Solución de propuesta como viable y factible**

**Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de  
habilidades, destrezas, actitudes y valores**

## **CAPÍTULO II**

### **PERFIL DEL PROYECTO**

#### **2.1 Aspectos generales del proyecto**

##### **2.1.1 Nombre del proyecto**

**Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores**

##### **2.1.2 Problema**

Deficiente administración

##### **2.1.3 Localización del proyecto**

El proyecto se desarrollará en la Colonia la Arenera zona 21

##### **2.1.4 Unidad Ejecutora**

Asociación Cuarto Mundo Guatemala

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala.

##### **2.1.5 Tipo de proyecto**

El proyecto es de servicio

#### **2.2 Descripción del proyecto**

El proyecto consistió en la elaboración de un programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades destrezas, actitudes y valores. El mismo incluye sugerencias metodológicas y diversidad de actividades, las cuales, posteriormente fueron implementadas por alumnas de quinto grado de magisterio del Instituto Normal Central para señoritas Belén, en el desarrollo de tutorías pedagógicas personalizadas proporcionadas a niños cursantes de



primaria participantes del proyecto Apoyo Escolar del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala.

### **2.3 Justificación**

*“La Reforma intenta alcanzar una sociedad en la cual las personas participen de manera consciente y activa en la construcción del bien común y en el mejoramiento de la calidad de vida de cada ser humano y la de los Pueblos, sin discriminación alguna por razones político-ideológicas, doctrinarias y étnicas. Se persigue una sociedad en la que los Derechos Humanos fortalezcan los niveles de compromiso a favor del ser humano mismo, de su proyección social y de un nuevo proyecto de nación”* (Movimiento Cuarto Mundo Guatemala). Esta visión orienta en la actualidad la formación inicial docente en Guatemala teniendo como objetivos claros la formación de ciudadanos consientes, participativos, éticos, con equidad, que con trabajo, dedicación y esfuerzo logren los conocimientos y habilidades necesarias en la búsqueda de oportunidades para el desarrollo del país. Pero los recursos del Ministerio de educación en muchas situaciones son insuficientes para cubrir las necesidades de cada individuo, por lo que en las escuelas se observan altos índices de reprobación, repitencia y deserción. *“La idea del fundador de la Asociación Cuarto Mundo es que todas las personas tienen derecho a educación de calidad, sin discriminación, aislamiento o rechazo de ningún tipo”* (Movimiento Cuarto Mundo Guatemala). La Asociación pretende acompañar a las familias en extrema pobreza, en el esfuerzo que realizan al enviar a sus hijos a la escuela, y ayudarles a alcanzar el éxito y la superación que buscan al hacerlo. Puesto que aunque estén al lado de sus hijos, los inscriban a la escuela y logren comprarles los materiales necesarios, esto no es suficiente. Los niños requieren de atención para realizar bien sus tareas, refuerzo escolar extra aula para afianzar los conocimientos adquiridos en la escuela y motivación constante para no perder el interés y el ánimo de asistir cada día.

## **2.4 Objetivos**

### **2.4.1 Generales**

Contribuir con la administración del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala mediante la implementación de un programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades destrezas, actitudes y valores para disminuir la desatención de los niños que participan en el proyecto Apoyo Escolar.

### **2.4.2 Específicos**

2.4.2.1 Diseñar un programa de atención personalizada que permita el desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y valores.

2.4.2.2. Socializar el programa con las maestras tutoras, alumnas de quinto grado de magisterio del instituto Normal Central para señoritas Belén.

2.4.2.3 Desarrollar las tutorías personalizadas que beneficien a los niños que participan en el proyecto Apoyo escolar de la Asociación Cuarto Mundo.

## **2.5 Metas**

2.5.1 Diseñar un programa integrado de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores

2.5.2 Dos talleres de socialización con 20 alumnas de quinto grado de magisterio del Instituto Normal Central para señoritas Belén

2.5.3 Brindar atención tutorial a 30 niños que participan en el proyecto Apoyo escolar de la Asociación Cuarto Mundo.

## **2.6 Beneficiarios**

### **2.6.1 Directos:**

2.6.1.1 30 niños de familias que viven en extrema pobreza en el asentamiento la Arenera zona 21 de la ciudad de Guatemala.

2.6.1.2 20 alumnas de quinto grado de magisterio del Instituto Normal Central Para señoritas Belén

### **2.6.2 Indirectos:**

2.6.2.1 Familias que viven en extrema pobreza en el Asentamiento la Arenera zona 21 de la ciudad de Guatemala

2.6.2.2 Familias que conforman la comunidad educativa del Instituto Normal Central para señoritas Belén

## **2.7 Fuente de financiamiento:**

2.7.1 Financiamiento económico: Asociación Cuarto Mundo Guatemala.

## PRESUPUESTO

Rubro	Costo aproximado
Presentación del proyecto	Q 520.00
Libros pedagógicos	Q 500.00
Programa de formación pedagógico-humanístico	Q 100.00
Materiales para las tutorías pedagógicas	Q 6,600.00
Programa de formación	Q 1,000.00
Transporte	Q 400.00
Evaluación del proyecto	Q 500.00
<b>COSTO APROXIMADO DEL PROYECTO POR AÑO</b>	<b>Q 9,620.00</b>

2.8 Cronograma de actividades de ejecución  
En la siguiente página.

## CRONOGRAMA

### *Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores*

		AÑO 2010																																														
No.	Meses Semanas Actividades	ENE.				FEB.				MAR.					ABR.					MA.				JUN.					JUL.				AGO.					SEP.					OCT.					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
1	Recopilación de actividades de desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y valores																																															
2	Diagramación y adaptación de las actividades a los distintos niveles																																															
3	Diseño y levantado de texto del programa integrado																																															
4	Impresión del documento																																															
5	Redacción de solicitudes dirigidas a autoridades																																															
6	Recepción de autorización por parte de autoridades educativas																																															



## **2.9 RECURSOS**

### **2.9.1 HUMANOS:**

- Un mínimo de 20 alumnas estudiantes de quinto grado de magisterio.
- Especialistas en temas educativos
- Voluntarios permanentes de la Asociación Cuarto Mundo

### **2.9.2 INSTITUCIONALES**

- Escuelas ubicadas en Colonia la Arenera zona 21
- Municipalidad

### **2.9.3 MATERIALES**

- 5 resmas de hojas blancas de papel bond tamaño oficio
- 2 resmas de hojas cuadricula tamaño oficio
- Fotocopiadora
- Impresora
- Lapiceros
- Marcadores permanentes gruesos
- Marcadores permanentes finos
- Marcadores de pizarrón
- Papel de china
- Papel crepe
- Cartulina
- Papel construcción
- Pelotas
- Goma
- Lápices
- Borradores

- Crayones de madera
- Creyones de cera
- Pintura de dedos
- Temperas
- Rompecabezas
- Juegos educativos
- Computadoras
- Plastilina
- Tijeras
- Reglas
- Grabadora
- Bus
- Gasolina



**CAPÍTULO III**  
**PROCESO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

Las actividades planificadas han sido ejecutadas según la calendarización correspondiente, de la manera siguiente:

**3.1 Actividades y resultados**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DESCRIPCION DE RESULTADOS</b>
3.1.1 Recopilación de actividades de desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y valores	Durante los meses de enero a marzo se desarrolla una compilación de actividades, recursos y sugerencias metodológicas, los cuales serán utilizados por las maestras tutoras al trabajar de manera personalizada con los niños participantes en el proyecto. La investigación se realizó en diferentes fuentes, tales como páginas de internet, libros, revistas electrónicas y la experiencia profesional docente de la Epesista. El principal resultado de esta actividad es la gama y diversidad de actividades que se lograron reunir.
3.1.2 Diagramación y adaptación de las actividades	En los meses enero y febrero, se realizó la diagramación y adaptación de las actividades, recursos y sugerencias metodológicas, a los distintos niveles escolares de los niños participantes en el proyecto.

	<p>Como resultado final se obtiene un programa integrado de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores, el cual será desarrollado por las maestras tutoras en el trabajo semanal con los niños participantes en el proyecto.</p>
<p>3.1.3 Diseño y levantado de texto del programa integrado</p>	<p>En el periodo comprendido entre los meses de enero y febrero, se realizó el diseño y levantado de texto del programa integrado de desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y valores.</p> <p>La presente actividad consistió en la búsqueda, por parte de la Epesista, de ilustraciones, esquemas, tipos de letra, que mejor se adaptaran al texto.</p> <p>Para posteriormente proceder a la impresión de los mismos.</p> <p>El principal resultado fue el diseño del texto, listo para su respectiva impresión.</p>
<p>3.1.4 Impresión del documento</p>	<p>En el mes de marzo de 2010, habiendo finalizado el diseño y levantado de texto del programa integrado, se imprimieron 10 copias, las cuales permanecerán en la biblioteca de la</p>

	<p>Asociación Cuarto Mundo, para consulta de todas las maestras tutoras y el equipo de docentes que las acompañaron durante desarrollo del proyecto.</p> <p>Como producto final de esta actividad se obtuvo las diez copias del programa integrado de desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y valores.</p>
<p>3.1.5 Redacción de solicitudes dirigidas a autoridades</p>	<p>En el mes de enero se redactó una carta, dirigida a las autoridades del Instituto Normal Central para Señoritas Belén, en la cual se presentó el proyecto y se solicitó la participación de las alumnas estudiantes de magisterio.</p>
<p>3.1.6 Recepción de autorización por parte de autoridades educativas</p>	<p>El día 22 de enero de 2010, se realizó una reunión con las Autoridades del Instituto Belén. Durante la cual se recibió la autorización de manera oral, para contar con la participación de las alumnas estudiantes de magisterio.</p> <p>Los acuerdos alcanzados en dicha reunión, se enumeran a continuación:</p> <p>La Dirección del establecimiento argumenta y decide que únicamente</p>

	<p>las alumnas de quinto magisterio participarán en la implementación del proyecto, pues la que cursan cuarto grado recién inician su formación docente y las de sexto poseen múltiples ocupaciones.</p> <p>La tutoría pedagógica personalizada se realizara los días sábados en horarios de 8:00 a 13:00 horas, para conveniencia de las maestras tutoras.</p> <p>Las maestras tutoras deberán contar siempre con la orientación de docentes, para resolver sus dudas y guiarlas durante el desarrollo de las tutorías pedagógicas personalizadas.</p> <p>La participación de las alumnas de quinto grado de magisterio como maestras tutoras en el proyecto será totalmente voluntaria.</p>
<p>3.1.7 Presentación del proyecto ante el grupo de alumnas de quinto grado de magisterio</p>	<p>Se realizó una reunión con todas las alumnas cursantes de quinto grado de magisterio, con el objetivo de motivarlas a participar activamente y de manera voluntaria en el proyecto.</p> <p>Se hace énfasis en los beneficios que</p>

	<p>aportaran a los niños y los que obtendrán en su experiencia y formación docente.</p> <p>La reunión se realizó en las instalaciones del Salón de Actos del Instituto Belén, el día 28 de enero en horario de 12:00 a 13:00 horas.</p> <p>Se logró interesar y enlistar un promedio de 50 alumnas, las cuales participaran en posteriores reuniones, donde recibirán mayor información sobre el proyecto.</p>
<p>3.1.8 Reclutamiento de maestras tutoras</p>	<p>El día 6 de febrero se realizó una visita a la Colonia la Arenera. Con el propósito de acercar a las maestras tutoras al ambiente en el cual se desarrolló el proyecto, conocer a los niños y a sus familia y visitar la escuela.</p> <p>La visita se realizó en compañía de la Epesista y voluntarios permanentes de la Asociación responsables del proyecto.</p> <p>Al final de la visita se brindó la oportunidad a las estudiantes de magisterio para tomar la decisión de participar por el resto del ciclo escolar en el proyecto, se hizo énfasis en la voluntariedad de la participación.</p>

	<p>Como resultado de la visita. Se logró conformar un grupo de 30 alumnas, quienes participaron a lo largo del desarrollo de las actividades del proyecto, durante el ciclo 2010.</p>
<p>3.1.9 Reuniones de capacitación de las maestras tutoras</p>	<p>Se realizaron dos reuniones para brindar orientaciones metodológicas, organizativas y logísticas a las maestras tutoras, así como la socialización del programa de atención integral personalizada a emplearse en el trabajo con los niños participantes en el proyecto.</p> <p>Dichas reuniones se realizaron en “la sala grande” de la sede de la Asociación Cuarto Mundo, los días 20 de febrero y 13 de marzo.</p> <p>El principal resultado de estas reuniones es la socialización del programa integrado.</p>
<p>3.1.10 Trabajo de las maestras tutoras con los niños</p>	<p>El trabajo tutorial pedagógico personalizado, tuvo lugar a partir del 20 de marzo y finalizó el 23 de octubre de 2010. Las sesiones tenían una duración de 2 horas cada sábado durante el período de tiempo ya mencionado.</p> <p>En organización del trabajo tutorial se</p>

	<p>tomaron en cuenta los siguientes aspectos: diagnóstico de la situación inicial del niño, selección de la estrategia a utilizar, planificación de actividades culturales, celebraciones de días festivos, convivencias, transporte, compra de materiales, el tiempo de trabajo, así como el presupuesto para cada evento.</p> <p>La dinámica de las sesiones del trabajo tutorial estuvo distribuido en tres momentos, los cuales se describen a continuación:</p> <p>Dinámica de socialización: cada sábado se iniciaba con una dinámica socializadora, dentro de la cual se involucraban todos los participantes: maestras tutoras, niños y docentes de apoyo. El objetivo primordial fue desarrollar valores de respeto, atención, cooperación y trabajo en equipo.</p> <p>Trabajo tutorial personalizado: en este espacio las maestras tutoras trabajaron con los niños de manera personalizada, con el objetivo de atender individualmente las necesidades de aprendizaje de los niños participantes.</p> <p>Puesta en común: durante este tiempo</p>
--	--

	<p>las maestras tutoras, compartían sus inquietudes, dudas y sugerencias sobre el trabajo desarrollado con los niños. Recibían retroalimentación del equipo docente de apoyo. Planificaban las actividades y preparaban el material para la siguiente sesión.</p> <p>El resultado principal de esta actividad es el desarrollo del trabajo pedagógico personalizado durante el ciclo escolar 2010.</p>
3.1.11 Realización de actividades culturales	<p>Con el fin de desarrollar actitudes y valores en los niños participantes, se llevaron a cabo diversas actividades culturales, como: celebración del día de las madres, asistencia a presentaciones teatrales, celebración del día del maestro</p> <p>Como resultado de la realización de estas actividades se obtuvo el desarrollo de actitudes, destrezas valores culturales, motrices y cognitivas en los niños participantes en el proyecto.</p>
3.1.12 Evaluación	<p>Se realizaron dos reuniones para evaluar el desarrollo y ejecución de las actividades del proyecto. Las cuales</p>



	<p>tuvieron lugar en la Sede de la Asociación Cuarto Mundo, se contó con la participación de las maestras tutoras, voluntarios permanentes y grupo docente de apoyo.</p> <p>Las reuniones se efectuaron los días 15 de mayo y 30 de octubre. Como resultado de estas actividades, se obtuvieron insumos para retroalimentar el proyecto y se hicieron enmiendas a la planificación de acciones de ejecución del proyecto</p>
--	--

## **3.2 Productos y logros**

### **3.2.1 Producto**

3.2.1.1 La formulación de un programa integrado de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores. El cual contiene sugerencias metodológicas y actividades para desarrollar de manera individual y colectiva en el trabajo tutorial personalizado.

### **3.2.2 Logros**

3.2.2.1 En las reuniones de presentación del proyecto se logró la aprobación de las actividades del mismo. Así mismo el apoyo en recursos por parte de las instituciones participantes: Asociación Cuarto Mundo e Instituto Normal Central para Señoritas Belén.

- 3.2.2.2 En el desarrollo del programa integrado de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores, se compiló al menos 200 sugerencias metodológicas y actividades.
- 3.2.2.3 En las reuniones de socialización, se contó con la participación del total de los ejecutores del proyecto: maestras tutoras, equipo docente de apoyo y miembros de la Asociación Cuarto Mundo.
- 3.2.2.4 Un grupo de 30 estudiantes de quinto grado de magisterio se comprometió a trabajar durante el ciclo 2010, de manera voluntaria.
- 3.2.2.5 La Asociación Cuarto Mundo cubrió el 100 % de los gastos en material didáctico a ser utilizado en el trabajo pedagógico tutorial.
- 3.2.2.6 Alrededor del 90% del material didáctico requerido, se compró antes del inicio del trabajo pedagógico tutorial.
- 3.2.2.7 Las maestras tutoras ganaron experiencia pedagógica, al tener un acercamiento con los niños y las familias miembros de la Asociación Cuarto Mundo
- 3.2.2.8 La implementación del programa integrado de desarrollo se alcanzó en 90%.
- 3.2.2.9 Se promovió el desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores en los niños participantes en el proyecto, a través de la aplicación de las actividades contenidas en el programa integrado.
- 3.2.2.10 Se desarrollo un proceso de evaluación, con lo cual se retroalimentó el proceso de ejecución del proyecto.



Primera reunión de socialización del programa de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores.

Segunda reunión de socialización del programa de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores



Maestras tutoras y niños participantes del proyecto

Maestras tutoras,  
niños y Epesista en  
realización de  
actividades de  
socialización

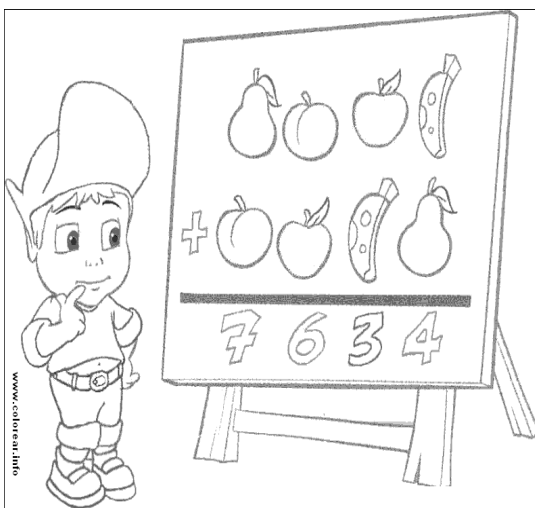


Maestras tutoras y  
niños participantes  
del proyecto durante  
el desarrollo de las  
tutorías pedagógicas  
personalizadas

Maestras tutoras, niños,  
voluntarios permanentes  
y Epesista frente a  
Teatro Nacional,  
posterior a asistir a la  
presentación de una  
película durante el ciclo  
de cine europeo 2010



# PROGRAMA INTEGRAL DE DESARROLLO DE HABILIDADES, DESTREZAS, ACTITUDES Y VALORES



[www.colorear.info/.../imagenes/suma-frutas.gif](http://www.colorear.info/.../imagenes/suma-frutas.gif)

## **PRESENTACIÓN**

El programa de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores, consiste en un compendio de sugerencias metodológicas y prácticas. Las cuales permitirán incrementar los niveles de atención en los niños participantes en el proyecto Apoyo Escolar de la Asociación Cuarto Mundo.

El programa constituye una herramienta de trabajo, la cual permite viabilizar los procesos de aprendizaje de los niños. Está dirigido a las maestras tutoras del proyecto, quienes podrán implementar las actividades fácilmente, gracias a la manera sencilla en que están presentados

La mayor pretensión del programa es incidir positivamente en el rendimiento académico de los niños participantes en el Proyecto Apoyo Escolar.

Se incluyen actividades para el desarrollo de habilidades numéricas, de cálculo sencillo, para incremento del lenguaje, para la comunicación verbal y escrita, para el desarrollo de la imaginación, y sobre todo para incrementar los niveles de atención en los procesos de aprendizaje.

Las actividades del programa estimulan la participación de los niños y las maestras tutoras, en actividades de carácter individual y grupal, con el objetivo de favorecer actitudes sociales y la consolidación de características individuales.

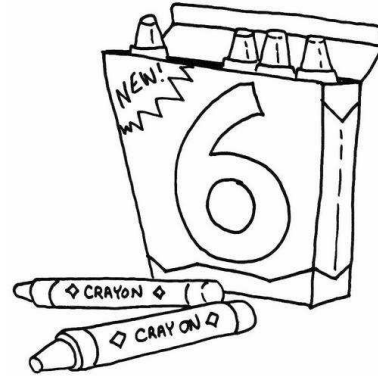
Y sobre todo el programa se constituye en un aporte del Ejercicio Profesional Supervisado de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.





### Actividades de matemática

En la escuela primaria uno de los conceptos más importantes a fijar en el conocimiento del niño es: el número, y no menos importante el conteo, la agrupación, y las operaciones básicas, por lo que es importante ofrecer a los niños actividades que le permitan tener claro tales conceptos y habilidades.



<http://www.cuentocuentos.net/dibujo-colorear/75/numero-6.html>

### ALGUNOS CONSEJITOS:

Al reforzar los siguientes aspectos con los niños, lograremos que aprendan matemática de manera más fácil y divertida y que al momento de encontrarse con una dificultad puedan encontrar las diferentes maneras para resolverla, esto según (Díaz, 2010)

#### **1. Los problemas pueden ser resueltos de varias maneras.**

Aunque en la mayoría de los problemas matemáticos hay sólo una respuesta correcta, puede haber varias maneras de encontrarla. El aprender matemáticas es más que encontrar la respuesta correcta; también es un proceso para resolver problemas y aplicar lo que se ha aprendido anteriormente a nuevos problemas.

#### **2. A veces las respuestas incorrectas también son útiles.**

La precisión siempre es importante en matemática. Sin embargo, a veces usted podrá usar una respuesta incorrecta para ayudar a los niños a resolver cómo cometió un error. Analizar las respuestas incorrectas puede ayudar al niño a comprender los conceptos fundamentales del problema y ayudarlo a aplicar sus destrezas de razonamiento para encontrar la respuesta correcta.

Pida que su niño le explique cómo resolvió un problema matemático. Su explicación le puede ayudar a descubrir si necesita ayuda con destrezas de computación, sumar, restar, multiplicar o dividir, o con los conceptos necesarios para resolver el problema.



### **3. ¡Arriésgate!**

Ayude a su niño a tomar riesgos. Ayúdele a valorar el intento de resolver un problema, aunque sea difícil. Déle tiempo para explorar distintos métodos para resolver un problema difícil. Mientras trabaja, ayúdelo a hablar sobre lo que está pensando. Esto le ayudará a reforzar su destreza matemática, a poder razonar y resolver problemas independientemente.

### **4. Es importante poder hacer matemática "en tu cabeza"**

La matemática no se hace sólo con papel y lápiz. Hacer problemas matemáticos "en tu cabeza" (matemática mental) es una destreza valiosa que nos es útil al hacer cálculos rápidos de los precios en las tiendas, restaurantes y gasolineras. Hágle saber a su niño que al usar matemática mental, sus destrezas se fortalecerán.

### **5. A veces está bien usar una calculadora para resolver problemas matemáticos.**

Está bien usar calculadoras para resolver problemas matemáticos—de vez en cuando. Se utilizan con mucha frecuencia y saberlas usar correctamente es muy importante. La idea es no permitir que su niño se excuse con la actitud, "No necesito saber matemática—tengo una calculadora." Ayude a su niño a entender que para usar calculadoras correcta y eficientemente, necesitará fuertes fundamentos en operaciones matemáticas—de otra manera, ¿cómo sabrá si la respuesta que le da la calculadora es razonable? Y que es solamente una maquina que seguirá las instrucciones que él le dé.

### **6. La recta numérica es fuente de conocimiento matemático**

La recta numérica es de mucha utilidad para el afianzamiento del orden de los números y a la hora de trabajar conceptos como mayor que y menor que, operaciones básicas, fracciones, sistemas de numeración, etc.

### **7. Un calendario ayuda a la ubicación temporal**

Un almanaque con los días del mes que nos ayude aparte de saber el día a recordar acontecimientos como por ejemplo las fechas patrias, y así también tomar contacto con los meses del año.





## **8. El plano gráfico**

Es muy común que los docentes llevemos las actividades muy rápido al plano gráfico, no quiere decir que sea incorrecto, pero debemos tener en cuenta que antes de llegar a esto el contenido debe estar muy bien trabajado con lo que llamamos material concreto, el mismo puede ser estructurado o no. Realizar varias actividades con esto es vital para que en el momento de plasmar en la hoja lo aprendido los niños no sientan lo que comúnmente llamamos frustración por no poder realizar la actividad. También tengamos en cuenta que una vez trabajado el contenido con material concreto se puede comenzar a hacerlo en forma paralela, intercalando el mismo con alguna actividad en plano gráfico.

Algunas actividades siempre teniendo en cuenta el grado de complejidad según el grupo de niños con que estamos trabajando pueden ser:

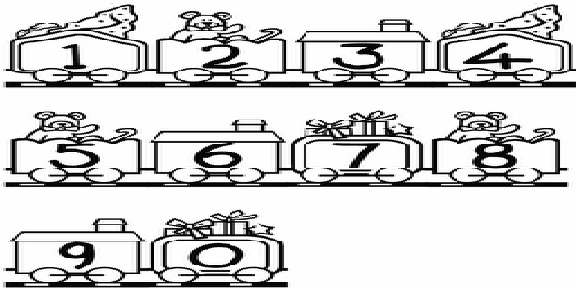
- Dividir la hoja en 2 y dar la consigna: arriba recorto y pego números y abajo letras para los que ya pueden diferenciarlos o arriba letras y abajo dibujos.
- Entregar una hoja con dibujos, por ejemplo 5 casitas, 5 autitos, 5 helados y 5 flores y al lado un número del 1 al 5. El niño debe pintar tantos elementos como indique la cantidad.
- Realizar un dictado espacial, o numérico.
- Recortar y pegar dentro de un círculo, palabras que empiecen con la letra de mi nombre (para los inicien a conocer las letras).
- Entregar una hoja con 2 árboles y flores que pueden estar hechas por los niños, en uno pego muchas flores y en el otro pocas.

En este capítulo presentamos diferentes actividades que puede poner en práctica con niños del nivel primario inicial, y con variantes que fluyan de su imaginación, con niños del nivel primario de los grados más avanzados.



OBJETIVO

Reconocimiento de los números, contar, identificar patrones, simetrías y operaciones básicas.



Se reparte una hoja a cada niño, se lo invita a escribir la edad que tienen en la misma (los más pequeños pueden utilizar la recta numérica como ayuda);

[http://t.bp.blogspot.com/\\_TbkecCHDQM4/SG5TniAScXI/AAAAAAAAAR6o/XismEw-rLic/s400/numeros3.gif](http://t.bp.blogspot.com/_TbkecCHDQM4/SG5TniAScXI/AAAAAAAAAR6o/XismEw-rLic/s400/numeros3.gif)

y después cada niño debe dibujar tantas cosas como años tenga.

Alternativa: otra opción sería darles varias figuritas recortadas por la docente y deben pegar la cantidad hasta llegar a su edad.



Juego de cartas

Presente a los niños tarjetas de igual tamaño e igual color donde podrán entre todos escribir los números hasta la cantidad que creas conveniente según el grupo que tenga, cada número lo repetiremos varias veces. Una vez hechas las cartas podemos jugar a buscar idénticos para contestar preguntas o para jugar a quien saca la mayor cantidad al sumar, restar, multiplicar o dividir los números.



### Cazando números

Podemos crear junto con los niños binoculares (con conos de hilo o con tubos de rollos de cocina) los decoran utilizando el material que más le agrade: corchos cortados, cáscara de huevo, papel de diario arrugado, papel de china, etc. Una vez listos, manos a la obra, como son mágicos cazamos números por el salón, y después si se anima lo hacemos por la colonia. Cuando volvemos conversamos sobre donde encontramos y para que sirven en cada lugar que están.



### Torre de números

Necesita bloques o cubos que enseñan números (del 1 al 10) y letras (por lo menos de la A a la J). Déle al niño los bloques y pida que los clasifique de manera que un grupo muestre los números y el otro muestre las letras. Dígale al niño que busque el bloque con el número 1. Pida que construya una torre escogiendo y usando los bloques numéricos en el orden correcto. Pida que diga el nombre de cada número al colocar cada bloque en su lugar. Pida que el niño construya una segunda torre al lado de la primera usando solo los bloques de las letras (comenzando con la A) y poniéndolos en orden. Pídale que diga el nombre de cada letra al colocar cada bloque en su lugar. Deje que tumbe las torres y disperse los bloques en el suelo. Luego pídale que use todos los bloques para construir una torre enorme. Cuando acabe, pídale que busque y señale los números y las letras cuando usted diga sus nombres.

Los niños pequeños fácilmente confunden las letras y los números. Durante el transcurso del día, pida que señalen y nombren ambos, o haga preguntas como: ¿ves el letrero del autobús? ¿Dice 5 o E? (Judit, 1999)

Alternativa:

Pida que el niño use los bloques para formar los siguientes patrones:



Un número, dos letras

Una letra, un número, dos letras

A, 5, B, 4, C, 3

1, 2, E, F

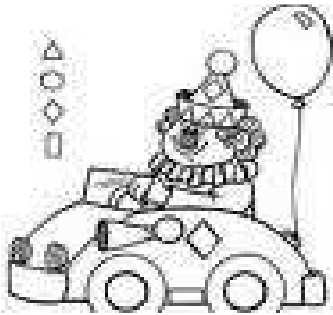
Y según su creatividad



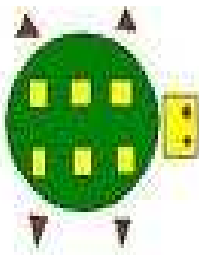
[http://www.google.com.gt/imgres?imgurl=http://www.yodibujo.es/\\_uploads/\\_tiny\\_galerie/20090938/colorear-cubos-peques](http://www.google.com.gt/imgres?imgurl=http://www.yodibujo.es/_uploads/_tiny_galerie/20090938/colorear-cubos-peques)



## Trabajamos con figuras geométricas



[picasaweb.google.es](http://picasaweb.google.es)



[cuourucu.com](http://cuourucu.com)

1. Presentamos un grupo de figuras geométricas,
2. Lo observamos, clasificamos, formamos subconjuntos (agrupamos por colores, por formas, por tamaños, etc.)
3. Buscamos en los alrededores cosas que tengan formas geométricas.
4. Inventar y pensar cosas que se pueden formar con un círculo, triángulo, cuadrado.
5. Podríamos escribir los nombres de los varones adentro del círculo, y el de las niñas afuera del círculo.
6. Otra opción es escribir los nombres de las niñas en el triángulo y el de los varones en el cuadrado.
7. Trozamos y pegamos papelitos adentro del círculo y afuera dibujamos con fibras gruesas.
8. Adentro del círculo pegamos papelitos rojos, adentro del triángulo pegamos papelitos amarillos, adentro del cuadrado pegamos papelitos azules, los papelitos los recortamos con tijeras.



9. Adentro del cuadrado me dibujo, afuera escribo muchas veces mi nombre.
10. Con muchas figuras geométricas inventamos cosas, luego las pegamos en una hoja y completamos los detalles con fibras.
11. Picamos libremente con punzón, luego picamos adentro de figuras geométricas.
12. Adentro del triángulo pegamos papelitos, afuera picamos con punzón.
13. Podemos aplicarlo con los números pares e impares para los mayores (Makarenko, 2007)



### Simple simetría

Para niños entre el tercer y quinto grado. Una forma geométrica es simétrica si se puede cortar en una línea recta y lo que resulta son dos mitades que son una imagen inversa de cada cual, como si viéramos una parte reflejada en un espejo.

Qué necesita

Formas geométricas, como un círculo, un cuadrado y un rectángulo, recortados en papel grueso

Hojas de papel (rectangular)

Lápiz, marcador o crayón

Dibujos de revistas de objetos simétricos y asimétricos

Tijeras infantiles

Pegamento

Qué hacer Mientras el niño observa, muéstrole el cuadrado que usted ha hecho. Dóblelo por la mitad y enséñele que las dos partes son exactamente iguales o **simétricas**. Haga lo mismo con el círculo y el rectángulo. Luego déle las formas



geométricas al niño y pida que las doble él mismo. Amplifique la actividad al hacer lo siguiente:

Encuentre tantas maneras como sea posible para doblar la mitad del cuadrado en la otra mitad. (Existen cuatro maneras: dos diagonales y dos líneas "por el medio.")

Haga lo mismo con el rectángulo. (Hay sólo dos maneras: por el centro del lado largo, y por el centro del lado corto. Cuando cambiamos de un cuadrado a un rectángulo, las líneas diagonales se pierden como líneas simétricas.)

Haga lo mismo con el círculo. (Los círculos se pueden doblar por cualquier diámetro. Use este descubrimiento para presentar la palabra "diámetro" lo largo de una línea recta que pasa por el centro del círculo.)

Pida que el niño encuentre el centro del círculo doblándolo por mitad dos veces. (El niño descubrirá que cualquier diámetro la línea que se hace al doblar por mitad pasa por el centro del círculo, una actividad que le preparará para comprender estudios de geometría más avanzados.)

Muestre una hoja de papel rectangular. Pregunte, "¿Qué forma crees que vamos a encontrar si doblamos esta hoja por mitad?" Pida que doble la hoja, luego pregunte, "¿Salió un cuadrado u otro rectángulo?" Usando las tijeras para cortar el papel, muéstrole que un rectángulo se dobla formando un cuadrado sólo si es lo doble de largo que de ancho.

Doble una hoja de papel por mitad, por el lado largo. Pida que el niño dibuje medio círculo, un corazón o una mariposa de arriba a abajo por el doblar de cada lado del papel. Ayúdele a cortar las formas que han dibujado. Desdoble el papel para revelar la figura simétrica.

Recorten de una revista un dibujo de algo simétrico (por ejemplo, busquen una pelota de básquetbol o un monitor de computadora). Corten el dibujo por el centro (la línea simétrica). Peguen una mitad del dibujo en el papel. Pida que el niño dibuje la otra mitad que falta.

Junto con el niño, exploren la sala para encontrar diseños geométricos cosas que tienen lados de igual medida. Pregunte cuántos ha hallado.

Pida que el niño dibuje el alfabeto. Luego pídale que busque una letra que sólo tiene una línea simétrica una sola manera de dividirla por mitad. (La letra B tiene una.) Pida que busque una letra que tiene dos líneas simétricas dos maneras de

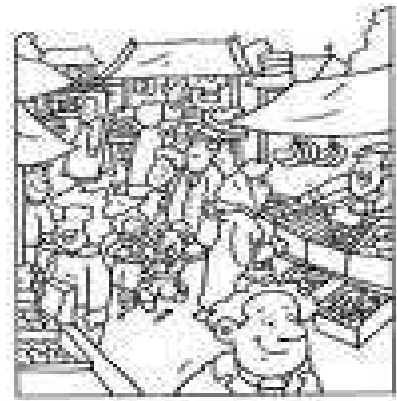


dividirla por mitad. (La letra H tiene dos.) Pregunte cuáles letras se ven iguales cuando las volteamos al revés. (H, I, N, O, S, X, y Z.)



### Matemática en el mercado

El mercado es uno de los mejores ejemplos de los lugares donde la habilidad para usar las matemáticas entra en uso en el "mundo actual." Es un lugar magnífico para practicar medidas y estimación y para aprender sobre volumen, cantidad y su relación con los tamaños y formas de los recipientes o sea, ¡geometría!. Puede simular con el grupo de niños vendedores y compradores, para practicar matemática.



[www.educima.com/es-colorear-dibujos-imagenes-...](http://www.educima.com/es-colorear-dibujos-imagenes-...)



### Matemática en acción

La matemática activa que tiene que ver con contar, medir y usar palabras sobre los números es una buena forma de presentar la matemática a su niño en edad preescolar.

Qué necesita

Bloques

Dados o dominó

**Qué hacer** hable sobre los números y use conceptos numéricos en su rutina diaria con el niño. Por ejemplo:

Hable sobre los números más importantes para el niño: su edad, su dirección, su teléfono, su altura y su peso. Al enfocarse en estos números personales usted le ayuda a aprender conceptos matemáticos muy importantes como:

- El tiempo (horas, días, meses, años; más viejo, más joven; ayer, hoy, mañana). A un niño pequeño le puede decir, "A las 11:00 termina la clase, por ejemplo".



- Longitud (pulgadas, pies; más largo, más alto, más bajito): "Esta cinta está demasiado corta para el regalo de mamá, papá, etc. Vamos a cortar una cinta más larga."
- Peso (onzas, libras, gramos; más pesado, más ligero; cómo utilizar las pesas); "Ya pesas 30 libras. Casi no puedo levantar a un niño tan grande."
- Dónde viven (direcciones, teléfonos); "Estos números en la puerta de nuestra casa es para ordenar las casas en la Colonia"



### **Camina y cuenta**

Qué hacer Salga a caminar con los niños. Pueden caminar en su vecindario, en un parque. Mientras caminan, pídale que haga cosas divertidas como, por ejemplo:

Que tome dos pasos grandes y tres pasos pequeños.

Que tome tres pasos pequeños, que brinque una vez, y luego tome tres pasos grandes.

Que tome un paso pequeño, luego dé dos vueltas.

Que brinque cuatro veces y luego dé una vuelta.

Que tome tres pasos grandes hacia delante y dos pasos grandes hacia atrás.

Cuente en voz alta cada tipo de acción que haga el niño y elógielo por sus esfuerzos ¡Qué bien lo hiciste!

Inviertan los papeles y pida que su niño le sugiera cosas a usted para hacer mientras caminan. Para el niño mayorcito, modifique la actividad, pidiéndole que adivine (estime) cuántos pasos le va a tomar, por ejemplo, para llegar desde el árbol hasta la esquina. Después de que haga su estimación, pídale que cuente los pasos para ver qué tan precisos fueron sus cálculos. Después, pídale que calcule cuántos pasos le va a tomar a usted para cubrir la misma distancia. ¿Serán más o menos que los suyos? De nuevo, pídale que cuente para verificar si sus respuestas fueron correctas. Busque oportunidades para que los niños practiquen su aritmética. Pregunte, por ejemplo, ¿Cuántas cartas más necesitamos para





llegar a 10? ¿Qué hay más: revistas o cartas? Y así puede utilizar otros objetos que el niño pueda observar y manipular.



### **NUMERACIÓN 1**

Armamos carteles grandes con elementos pegados en los mismos, en cada cartel distintos elementos y distintas cantidades y presentamos también carteles con números. Luego entre todos debemos buscar que número corresponde a cada cartel.



### **NUMERACIÓN 2**

Trabajar con el almanaque: podemos tener uno en la sala con números grandes y casilleros debajo, donde podemos anotar acontecimientos especiales y marcarlo,

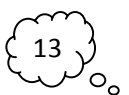


### **NUMERACION 2**

El baile de los números: Se necesitan 10 escobas pequeñas, cada una de ellas con un número, se juega igual que el baile de la escoba, pero el niño que se queda sin pareja bailará con la escoba número.... (El que la maestra le diga) y debe buscarla.



Alternativa; puede hacerlo con cualquier otro tema que le interese.



### “Bingo”

[http://farm4.static.flickr.com/3482/3238123477\\_d899a22563.jpg](http://farm4.static.flickr.com/3482/3238123477_d899a22563.jpg)

Edad: 5 años en adelante. Inicio: Se iniciará la actividad formando cuatro grupos de alumnos, luego se les preguntará si saben cómo se juega al bingo, si no lo saben se explica que cada grupo tendrá un cartón de diferente color con tres números de 1 al 5, y que las maestras tendrán unas pelotas de duroplástico también con números del 1 al 5, 1 a 100, a 1, 000 con fracciones, etc. Aplíquelo en el tema que lo necesite

Desarrollo: A cada grupo o niño le entrega su respectivo cartón, y comienza el juego, el que complete con las respuestas correctas, será el ganador.



### Trabajamos con cantidades

Sentados en grupos, repartimos 2 hojas con 2 números escritos por la maestra que los niños no podrán ver hasta el comienzo de la actividad, ni siquiera sabrán de qué se trata. También les daremos tijeras, goma y papel china. Luego los invitamos a dar vueltas las hojas y entre todos descubrimos que hay escrito, una vez descubierto que son números, cada grupo debe recortar y pegar lo que quiera (flores, tiras, casitas etc.) y pegar tantas como indique el número. Cuando todos los grupos terminaron entre todos contamos todos los trabajos para ver si están correctas las cantidades. Para los más chiquitos es conveniente darles las figuras cortadas, que peguen solamente, utilizar los números adecuados a la edad de los niños.



### Jugamos con broches....

También en grupos, repartimos broches a cada mesa y un pedazo de tela. La docente tendrá carteles con números que pueden estar hechos con cuadrados de cartulina. Si la maestra muestra el cartel con el número 2 los niños enganchan 2 broches en la tela. La cantidad de broches que deben poner en la tela dependerá del cartel con que estamos trabajando. Luego puede trabajar con problemas



### Jugamos con palitos de dientes

En grupos, repartimos cajas y palitos de dientes o paletas. Elegimos distintos niños que van pasando de a uno para decir un número. Una vez que el niño que está al frente dice un número, los grupos deben ir poniendo palillos dentro de la caja, contándolos en voz alta, hasta llegar a la cantidad dicha. También se puede trabajar con situaciones problemáticas.

Es una buena alternativa para iniciar la división.



### Búsqueda de números

Para niños de preparatoria y tercer grado

Qué necesita

Papel

Crayones o marcadores

Una regla

Qué hacer antes de salir de paseo en el automóvil, dibuje un cuadro para la "Búsqueda de números," con cinco casillas a lo ancho y 10 casillas a lo largo. En cada casilla (desde la casilla izquierda superior), apunte números desde el 1 al 50. entregue un cuadro a cada niño.



Al viajar, pida que todos los niños jueguen a la "Búsqueda de números." Pida que todos vayan buscando números y cuando vean uno en un automóvil o un camión de carga, en un letrero, señal o edificio, que los circulen en su cuadro. (Solo la persona que vea el número primero puede apuntarlo en su cuadro.) La primera persona que encuentre todos los números en el cuadro gana.

Pida que el niño busque palabras y frases en los letreros que tienen números (o palabras que representan números), como "Compras en un lugar," "Servicio en 2 días," o "compre 1, y le damos 1 gratis" y "abierto las 24 horas. etc."

Ayudar a los niños a practicar su reconocimiento de los números puede desarrollarse en varias formas. Aliéntelos a escuchar las expresiones comunes que incluyen números o palabras que se refieren a números, como: "Más vale un pájaro en mano que dos en el campo; o "nos vemos en un dos por tres; o "la tercera es la vencida." (Castro, 2010)



#### Actividades con cartas numéricas

Los juegos con cartas numéricas a los niños a desarrollar estrategias números en diferentes restar, multiplicar y dividir.

Qué necesita

Un juego de cartas numéricas, 1-10 (puede hacer un juego usando papel grueso o fichas)

Lápiz y papel

Moneda



### **Sándwich de números**

Con un niño pequeño, repase los números del 1 al 10. Asegúrese que él sepa el orden correcto de los números. Siéntese con él y baraje las cartas y luego colóquelas en dos grupos entre ustedes dos. Pida que saque dos cartas de la pila y las arregle en el orden correcto, por ejemplo si saca un 3 y un 6, debe dejar un espacio entre las dos cartas. Luego pida que saque una tercera carta. Pregúntele dónde debe ir para que quede en el orden correcto— ¿en el medio? ¿Antes del 3? ¿Después del 6?



### **¿Más o menos?**

Con un niño menor y coloque un juego de cartas barajadas entre ustedes. Tire una moneda al aire y pida que el niño adivine si va a caer en cara o escudo, para ver si el ganador de cada vuelta será la persona con la carta de mayor valor (cara) o menor valor (escudo). Luego cada uno saca una carta. Comparen las dos cartas para ver quién gana el turno. Sigán así con el resto de las cartas. Cuando su niño se sienta cómodo con este juego, cámbielo un poco. Divida las cartas igualmente entre los dos. Cada uno coloca las cartas boca abajo y las voltea una a la vez, al mismo tiempo que el otro jugador. Pida que el niño compare las cartas para ver si la suya es mayor o menor que la de él. Si su carta es mayor que la de usted, pregúntele por cuánto más es el valor. Si es menos, pregunte por cuánto menos. El jugador con el mayor o menor valor en su carta (dependiendo si la moneda cayó en cara o escudo) se queda con ambas cartas. El ganador del juego es el que acabe con más cartas cuando todas se hayan volteado.



### **Con cartas**

Materiales:

Un mazo de cartas armado por la docente que tendrá de un lado colores y del otro dibujos sencillos con sus nombres debajo, por ejemplo: casa, sol, pato, gato, libro, etc.



Procedimiento: La actividad consiste en repartir una carta a cada niño tapando el dibujo y viéndose el color, a medida que la maestra los nombra, dan vuelta la carta y dicen que tiene cada uno, este mazo nos da la posibilidad de trabajar casi todos los días ya que siempre les toca diferente dibujos y también se puede contestar mostrando el dibujo y contestando con el color. Una vez que jugamos bien con el material, podemos complejizar la actividad diciendo: ahora se juntan los que tienen dibujos cuyo nombre empieza igual por ejemplo: mesa-mono o los que terminan igual gato-pato.

Variantes: puede trabajarse con conceptos más complicados, como fracciones, números decimales, ortografía, geografía, etc.



### **Invéntate un número**

Este juego es para el niño mayor, y se puede jugar en grupo. Cada jugador recibe una hoja de papel y un lápiz. Cada jugador recibe cuatro cartas numéricas que todos puedan ver. Explique que, utilizando las cuatro cartas y cualquier combinación de sumas, restas, multiplicación y división, cada jugador tiene que sacar la mayor cantidad de números que pueda en dos minutos. Los jugadores se ganan un punto por cada respuesta. (Stücke: 2006)

**Alienten a los niños a utilizar cartas numéricas para inventar sus propios juegos.** (Makarenko, 2007)



### **Respuestas calculadas**

Qué necesita

Calculadora con función de conteo

Qué hacer Déle al niño una calculadora adecuada para su edad (una con botones grandes, fáciles de leer y manipular es ideal para los niños pequeños). Enséñele cómo hacer que la calculadora "cuenta" en secuencia. (En la mayoría de las calculadoras, esto se logra oprimiendo el botón de un número, luego el símbolo de sumar, +, y luego el botón para el número que queremos sumar, y luego el símbolo =: por ejemplo:  $1+1=$ . Para hacer que la calculadora cuente en secuencia



al sumar 1, siga oprimiendo el botón =:  $1+1=2\dots3\dots4\dots5$  y demás). Deje que el niño intente con la calculadora, comenzando con el  $1+1$ .

Cuando su niño se sienta cómodo con esta función, ayúdelo a explorar patrones numéricos, como el  $2+2=$ ,  $5+5=$ ,  $50+50=$ , y demás.

Luego, muestre al niño que puede usar el mismo procedimiento para restar sustituyendo el símbolo por el +:  $50-1=$ , o  $100-5=$ . Anímelo a explorar otros patrones numéricos.

Con los niños mayores puede explorar sobre los números negativos al ver qué demuestra la calculadora cuando restamos del cero (por ejemplo,  $0-2=-2$ ).

Invéntese enigmas con los patrones numéricos para que su niño los resuelva. Intente este:

Apunte una secuencia de números que sigue un patrón, como por ejemplo, 3, 6, 9, 12. Pregunte qué número sigue. Pida que él le explique cuál es el patrón (*contar de tres en tres*).

Pida que su niño mayor busque los números que faltan en un patrón numérico, como el 43, 38, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, 23, \_\_\_\_\_, 13. Pregúntele qué patrón es (*restando de cinco en cinco*). Pida que el niño se invente patrones numéricos para que usted los identifique.

***Pedir que los niños expliquen en sus propias palabras cómo llegaron a la respuesta del problema incluyendo cómo utilizaron la calculadora fomenta el hábito de pensar y razonar matemáticamente.*** (Castro, 2010)



### **Moneditas de uno, cinco y diez centavitos**

Las actividades que utilizan dinero son una buena manera de desarrollar el razonamiento matemático y reforzar lo que los niños están aprendiendo en la escuela sobre los números y las operaciones aritméticas como sumar y restar.

Qué necesita



Dados

Monedas de uno, cinco y diez centavos

Qué hacer Cada jugador tira los dados y dice el número en que caen en voz alta. Luego déle al jugador el mismo número en monedas de un centavo. Cuando un jugador se gane cinco centavos, cámbielos por una moneda de cinco centavos, Explique que cinco monedas de centavo tienen el mismo valor que una sola de cinco centavos, y cuando se gane otros cinco centavos reemplácelos por la moneda de cinco centavos y las monedas de cinco centavos con una moneda de diez centavos, Ayúdelo a comprender que el valor de cinco centavos más el valor de una cinco centavos es igual que 10 centavos. El primer jugador que alcance una cantidad predeterminada 25 o 50 centavos, por ejemplo, gana el juego.

El dinero puede ser muy confuso para los niños. A veces piensan que si la moneda es más grande, debe valer más por lo tanto un centavo debería tener un valor mas alto que una moneda de cinco centavos.



### **En los periódicos encontramos...**

Para niños desde el jardín de niños hasta el primer grado

Los periódicos son buenos recursos para fortalecer el sentido numérico y destrezas aritméticas, así como para poner en uso destrezas de razonamiento matemático.

Qué necesita

Periódicos

Tijeras infantiles

Lápices o crayones

Pegamento

Papel

Perforador de papel

Lana





Qué hacer ofrezca un periódico a su niño y déle una serie de números para buscar por ejemplo del 1 al 25 (o del 1 al 100 si ya conoce números mayores). Pida que recorte los números y los pegue en orden numérico en un papel grande. Señale las formas en que los números son distintos por ejemplo, algunos son más grandes que otros, otros aparecen en letras cursivas u otros estilos. Pida que le lea los números y luego ponga a un lado el papel. Pida que practique contando hasta el número mayor y luego del mayor hasta el uno. O pida que cuente de dos en dos o de cinco en cinco. (Castro, 2010)

Después, ayude al niño a hacer un libro para contar usando ilustraciones que ha recortado del periódico. Pida que escriba los números de las páginas en cada hoja y pegue un dibujo en la página 1, dos en la página 2, y demás. Explique que todas las cosas que pega en cada hoja deben ser similares en alguna manera por ejemplo, todos son animales, todos son jugadores de baloncesto, todos son automóviles, etcétera. Ayúdele a escribir el nombre de cada artículo en la página apropiada. (Judit, 1999)

Deje que el niño le lea su libro. Después, pregúntele cosas como:

¿Cuántos dibujos o ilustraciones recortaste en total (1+2+10)?

¿Cuántos dibujos hay en total en las páginas de la 1 a la 3? ¿Y en las páginas 1 a la 6?

Sabemos que  $6 = 2 \times 3$ . ¿Hay el doble de dibujos en la página 6 que en la 3?

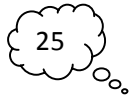
¿Hay el doble de dibujos en las páginas de la 1 a la 6 que en las páginas de la 1 a la 3?

¿Qué hay más: dibujos en las páginas 2, 3 y 4, o dibujos en las páginas 5 y 6?

***Se pueden usar periódicos para ayudar a que los niños aprendan a reconocer números de diversos tamaños y presentaciones y para que comprendan que la manera en que un número es representado no cambia su valor. Recuerde que es un trabajo que puede realizar durante todo el proceso de tutoría.*** (Díaz, 2010)



Recaudar información, analizarla, y describir o presentar sus hallazgos de una manera organizada.



### **Cómo medir el tiempo**

Para niños en segundo y tercer grado. Para exponer a los niños a las estadísticas y análisis de datos

Qué necesita

Un cronómetro o reloj

Periódico

Papel en blanco

Papel cuadriculado

Regla

Algún objeto redondo para dibujar un círculo o hacer una gráfica

Lápiz y marcadores o crayones

Qué hacer

Enseñe al niño a marcar el tiempo que pasa en dos actividades, como una carrera o en cuanto tiempo lee un texto. Ayúdelo a dibujar una gráfica con dos columnas, una titulada, "carrera" y la otra "lectura." Dígame que usted quiere que apunte el número de minutos que invierte en cada una de estas actividades, cada vez que se repite. Al final, siéntese con él y hablen sobre lo que indica la gráfica.

En el papel cuadriculado, ayúdelo a dibujar una gráfica de barras que demuestre la cantidad de tiempo que duran los programas y los anuncios. O enséñele a dibujar una gráfica circular.

Junto con el niño, mantenga un registro sobre cómo él invierte su tiempo durante un período de 24 horas: tiempo que pasa durmiendo, comiendo, jugando, leyendo y en la escuela. Ayúdelo a medir una tira de papel de 24 pulgadas de largo, con



cada pulgada representando una hora. Utilizando un color diferente para cada actividad, pida que coloree el número de horas que invierte en cada actividad. Pueden preparar gráficas similares varios niños a la vez; entonces su niño puede comparar las gráficas y ver cómo los demás utiliza su tiempo.

**Una buena manera de demostrar cómo se utilizan las estadísticas en "el mundo actual" es señalando cuando los periódicos y revistas utilizan cuadros estadísticos y hablando con sus niños sobre lo que los cuadros y gráficas representan y por qué es importante esta información.** (Stücke, 2006 )



### Búsqueda de tesoros

Qué necesita

Un recipiente grande

Botones, tapas de botella, llaves viejas u otros artículos pequeños que se pueden contar

Qué hacer algún día lluvioso, coloque los artículos en el recipiente y dáselo al niño. Pida que ordene y clasifique los artículos en varios grupos: llaves, botones, y demás. Luego pídale que explique de qué manera los artículos en cada grupo son similares o diferentes. Por ejemplo, algunos botones serán grandes y otros chicos, algunas llaves son plateadas y otras doradas. Deje que el niño escoja uno de los grupos de artículos y que los organice según una característica, por ejemplo, el largo de cada uno. Pida que ordene los artículos y que compare y contraste lo que ve. Por ejemplo, ¿cuántas llaves cortas hay? ¿Cuántas largas? Después, pida que el niño use los artículos en otro grupo para resolver problemas matemáticos sencillos. Prueben problemas como los que siguen:

Si tienes 10 tapas de botella y me das dos, ¿cuántas tapas te quedan?

Si tienes tres botones grandes y tres pequeños, ¿cuántos botones tienes en total?

Invéntese actividades que presenten un desafío para su niño y que requieran de su razonamiento matemático. Pídale, por ejemplo, que observe los artículos cuidadosamente y responda a las siguientes preguntas:



Cuando comparas las llaves doradas y las plateadas, ¿siempre son más pesadas las llaves doradas que las plateadas?

¿Los botones grandes siempre tienen más agujeros que los botones pequeños?

**Si mantiene un tono alegre y liviano mientras realizan actividades matemáticas, será más probable que los niños van a disfrutarlas y no considerarlas como "tarea."**



### Tren de figuras geométricas

Materiales:

Un tren de cartón corrugado con tres vagones.

Triángulos, cuadrados y círculos de cartulina.

Un bote plástico para las figuras.

Masking tape

Procedimiento: Cada niño toma una figura del bote, y a medida que la maestra los nombra, lo debe ir pegando en el vagón del tren que corresponda. Así cuando termine habrá quedado armado un vagón de cuadrados otro de triángulos y otro de círculos. Podemos contar cuántos círculos hay, cuántos cuadrados, etc. Con esta actividad también trabajamos clasificación y formas geométricas.

Variante: esta actividad también puede utilizarla en clasificación de triángulos, números pares e impares, etc. Además para temas de lenguaje y comunicación como clasificación de palabras por su acento, tipos de oraciones, entre otros.



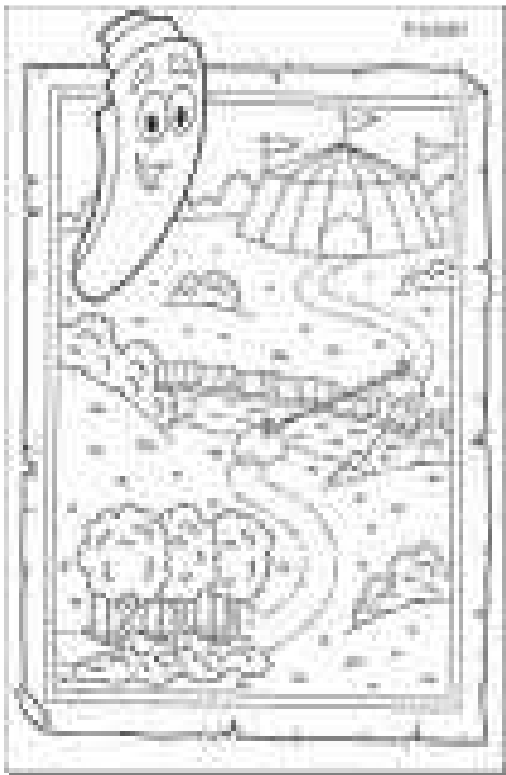
Favorecer el aprendizaje de las nociones elementales del espacio como distancia, ubicación y distribución de objetos -o personas- en un área determinada.



28

### Trabajamos con el espacio físico

Para trabajarlo podemos proponer a los niños (en pequeños equipos) la construcción de una maqueta del salón de clases donde se incluyan todos los elementos que lo componen (mesas, sillas, pizarrón, áreas, etc.) también podemos llevar un mapa de la ciudad o de la colonia donde se ubica la clase para que ellos mismos localicen sus casas o su escuela, es muy interesante para los niños el empleo de brújulas en estas actividades, para trabajar con estas últimas podemos proponerles la búsqueda de algún "tesoro" que hayamos escondido por el barrio.



[www.yodibujo.es/img/la-carte-39057.jpg](http://www.yodibujo.es/img/la-carte-39057.jpg)

29

Vamos

Qué necesita

Mapas

Marcador

Qué hacer Antes de hacer un recorrido por la colonia o el barrio, o alguna excursión siéntese con el niño y muéstrele un mapa que incluye dónde viven y hacia dónde van. Háblele sobre los mapas y cómo se utilizan. Use el marcador para señalar su ciudad y luego explique que allí es donde viven. Luego marque el lugar que van a visitar y explique que allí es donde van. Marque una línea entre los dos puntos (una línea recta y sencilla; no se preocupe por trazar la ruta que van a seguir)



Señale y marque otros lugares que sean significativos para el niño; por ejemplo, donde vive la abuelita, la casa de sus amigos, entre otras cosas, y hagan comparaciones sencillas entre las distancias: "La casa de Silvia está más cerca del campo que la de José" "Mira, ella vive aquí y Joselin hasta acá." La idea es que el niño se vaya familiarizando con los mapas y las distancias, no que necesariamente comprenda direcciones y medidas complicadas.

Utilice el mapa para jugar para contar: "¿Puedes encontrar tres número 2?" "¿Cuántas casas hay en esta cuadra? ¿Cuántas zonas hay en la capital?" "¿Cuántos ríos puedes contar en este departamento?" y otras preguntas que su imaginación le sugieran.

Demuestre a los niños que usted usa destrezas matemáticas al pensar en voz alta, mientras hace cosas como medir distancias en un mapa: "son tres cuadras desde la parada de bus hasta la escuela" son ocho cuadras desde la casa hasta la escuela y ocho de la escuela a la casa, son un total de diez y seis cuadras las que hay que caminar" y tantas cosas como a usted y al niño se le ocurran. (Castro, 2010)



### **Lotería de posiciones**

Entregar a cada niño un cartón que tenga 6 casillas. En cada casilla tiene que tener un dibujo de niño o niña, por ejemplo: levantando las manos, otra con las manos en la cabeza, otro sentado con piernas cruzadas, otro acostado, otra con la mano derecha tocando un pie, etc. La maestra tendrá en una cajita otras tarjetas sueltas, con los mismos dibujos que tienen los niños en sus cartones. A medida que se va sacando una tarjeta el/los niños que tengan la tarjeta igual pueden ir colocando sobre la figura en su cartón una tapita. Gana el que complete primero el cartón con las tapitas. Esta actividad les da la posibilidad de trabajar



partes del cuerpo, porque antes de comenzar el juego se le puede pedir a los chicos que imiten las posiciones.

Variante: este juego se tendría que realizar cuando estén dados los diferentes sistemas, como el digestivo, circulatorio, respiratorio y esqueleto. Los niños tienen que estar sentados en ronda, entonces se tira la pelota cuando uno la toma dice una parte del cuerpo, algún nombre de huesos, partes de los diferentes aparatos, etc. Es sorprendente como los niños se acuerdan y pueden aplicar sus conocimientos al juego.



### **Medidas de longitud**

Con el propio cuerpo: podemos medir nuestra clase y las demás, una mesita de trabajo, el escritorio de la maestra, y los comparamos.. Inclusive podemos medirnos nosotros mismos y podemos escribir en un registro de las alturas de los niños y las niñas, hacer comparaciones por género y edad. Después buscamos quien es el más alto, quién el más chico, cuales son del mismo tamaño, etc. También podemos medir con las manos o con los pies solamente.

Con material concreto: medimos distintos elementos de la sala o de la escuela, por ejemplo: una hoja de nuestros trabajos, una estuche, el pizarrón, o cualquier material que encuentres en la sala que sea fácil de medir; para los mas pequeños lo podemos hacer con lanas cortas, palillos de dientes, cuadernos, pajillas, etc. Para los mas grandes incluso pueden realizarse conversiones de centímetros a metros, de centímetros a pulgadas, etc.



## Medidas de peso

Qué necesita

Báscula para el baño o la cocina

Objetos para pesar, como bolsas de azúcar, harina, papas o cebollas; cajas de detergente o galletas; zapatos de varios tamaños.

Papel y lápiz

Una bolsa plástica pequeña llena de azúcar y otra bolsa más grande llena de cereal (o algodón)

Una maleta

Qué hacer muéstrela al niño dos objetos, como una bolsa de azúcar de cinco libras y una bolsa de papas de 10 libras, y pídale que adivine cuál pesa más. Muéstrela cómo utilizar una báscula para pesar los objetos y verificar si adivinó correctamente. Después, muéstrela varios objetos y pídale que adivine cuánto pesa cada uno. Pida que escriba lo que estima que pesan los objetos y luego pesen los objetos para ver si adivinó correctamente. Si desea, pida que el niño estime su propio peso, así como el de otros miembros de la familia y usen la báscula del baño para confirmar los resultados. Amplifique esta actividad o aumente el nivel de dificultad al hacer lo siguiente: muéstrela al niño la bolsa pequeña llena de azúcar y la bolsa grande llena de cereal o algodón. Pregúntele cuál piensa que pesará más, la pequeña o la grande. Pida que pese las bolsas para ver si adivinó correctamente. Después, señale que por ser más grande no significa que es más pesado. Pregunte al niño cómo puede pesar una maleta demasiado grande para la báscula del baño. Preste atención cuidadosa a sus respuestas pongan a prueba algunas de sus sugerencias si es posible y elógielo



[http://3.bp.blogspot.com/\\_kWFx8ydtQw/SN0dznD-4uI/AAAAAAAAABkC/OreP5us0Q8s/320/bascula2.png](http://3.bp.blogspot.com/_kWFx8ydtQw/SN0dznD-4uI/AAAAAAAAABkC/OreP5us0Q8s/320/bascula2.png)





por aprender cómo razonar para resolver problemas. Si no ofrece una solución, demuestre cómo puede descubrir el peso de la maleta si él se sube a la báscula y se pesa con la maleta en alto, para tomar nota del peso total. Luego ponga la maleta a un lado y péselo de nuevo. Si resta su peso del peso total, el resultado es el peso de la maleta.



### **Llévalo**

Llenar recipientes vacíos provee oportunidades para explorar conceptos geométricos como "más o menos," volumen, y para aplicar destrezas para medir.

Qué necesita

Taza para medir

Cuatro vasos grandes iguales en tamaño y forma

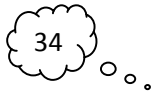
Agua

Qué hacer: en una mesa, coloque los vasos en una hilera y llénelos de agua en éste orden:  $\frac{1}{3}$  de taza,  $\frac{1}{2}$  taza,  $\frac{3}{4}$  de taza y una taza. Plantee preguntas al niño que le alienten a comparar, estimar y razonar sobre cómo tomar medidas. Pregunte, por ejemplo, "¿cuál vaso tiene más agua? ¿Cuál tiene menos?" Vierta más agua en uno de los vasos para que tenga la misma cantidad de agua que otro vaso. Mueva los vasos para que los que tienen la misma cantidad de agua no estén colocados juntos. Pida que su niño encuentre los vasos que contienen la misma cantidad de agua. Ayude a su niño a hacer matemáticas "mentales." Pregunte, "si yo tengo cuatro tazas de agua y necesito siete, ¿cuántas más necesito?"

Al usar tazas para medir, señale los distintos niveles y use las medidas adecuadas por nombre, como: "un cuarto," "media taza" y demás. Esto ayuda a los niños a familiarizarse con los términos que usarán cuando comiencen a trabajar con



fracciones. Con los niños mas grandes utilice fracciones, números decimales y conversiones.



### Por la carretera voy

Para niños desde el tercer hasta el quinto grado

Un concepto matemático muy importante para los niños es la relación entre dos cantidades, como las *millas por hora* o el *costo por galón*.

Qué necesita

Mapas

Marcador

Papel y lápiz

Qué hacer durante los viajes en un bus —ya sean largos o cortos—aproveche la oportunidad para que el niño aplique sus destrezas matemáticas: antes de salir de viaje, déle un mapa y dígame que usted quiere que él sea el "navegador". Ayúdele a marcar la ruta que van a tomar. Luego muéstrole cómo usar las medidas de distancia en el mapa para calcular las distancias entre distintas localidades. Al viajar, pida que revise la ruta que han marcado en el mapa. Señale los letreros en el camino que indican a cuántas millas queda una intersección, una ciudad o pueblo.

En la carretera, pida que su niño lea las señales y busque letreros que indican los límites de velocidad. Ayúdele a practicar sus matemáticas mentales al preguntarle, "El límite de velocidad es de 65 millas por hora. ¿Cuán lejos llegaremos en una hora? ¿En dos? ¿En tres? ¿Cuánto tiempo nos tomará recorrer 500 millas?"

Si pasa por alguna gasolinera y vean el precio, dígame si el galón cuesta Q28.50, pregúntele al niño, ¿cuánto cuestan cinco galones? ¿Diez? ¿Veinte? Pregúntele si sabe una manera fácil de calcular el precio (*haciendo una estimación del costo al redondear el precio del galón a Q29.00*).



**Al invitar a los niños a participar en la planificación de viajes y darles tareas importantes para desempeñar, por ejemplo, seguir el camino correcto, usted aumenta su auto estima, además de sus destrezas matemáticas. Cometa errores intencionales, como darles direcciones incorrectas, necesitan saber que cometer errores es parte del aprendizaje. Ayúdeles a comprender cual fue el error y cómo corregirlo.**



Aprender sobre la tensión superficial y sobre el cambio.



### **Burbujas**

Qué necesita

8 cucharadas de detergente líquido para lavar trastes

1 litro de agua

1 pajilla

Una olla poco profunda

Qué hacer

Mezcle el detergente con el agua y viértalo sobre la olla. Dele al niño la pajilla y pídale que sople con moviéndola lentamente sobre la superficie del líquido.

Pregúntele de qué tamaño son las burbujas que hace.

Después, pida que el niño intente hacer una burbuja muy grande que cubra toda la superficie de la olla. Pida que haga lo siguiente:

Que moje una punta de la pajilla en el líquido. Luego, que coloque la pajilla muy cerca de la superficie, sin tocar. Que sople muy levemente. Quizás tenga que intentar varias veces para crear una burbuja muy grande.

Cuando haya logrado hacer una burbuja, pida que la toque muy cuidadosamente con un dedo mojado para ver qué sucede.



Pída que haga otra burbuja gigante, y que la toque con un dedo seco. ¿Qué sucede?

Pídale que observe cuidadosamente las burbujas que hace. ¿Cuántos colores puede ver? ¿Los colores cambian? Las burbujas están compuestas por aire o gas atrapado dentro de una bola líquida. La superficie de la burbuja es muy delgada. Las burbujas son particularmente frágiles cuando las toca un objeto seco. Esto es porque la capa de jabón suele pegarse al objeto, lo cual pone tensión sobre la burbuja.



OBJETIVO

Usar las destrezas de razonamiento matemático como preparación para comprender el concepto de fracción



36

### Fracción en acción

Para niños en segundo y tercer grado

Al presentar el concepto de las *fracciones*, números que no son enteros (como  $1/2$ ,  $1/3$  y  $1/4$ ); generalmente es una buena idea usar objetos que los niños pueden ver y tocar.

Qué necesita

Un recipiente grande y transparente (con cupo mínimo de 2 tazas)

Cinta adhesiva de pintor

Marcador

Tazas para medir ( $1/2$ ,  $1/3$  y  $1/4$  de taza)

Maíz, frijol, arena, o cualquier material que pueda medirse

Qué hacer Comiencen por colocar una tira de cinta adhesiva de pintor desde el fondo hasta el tope por afuera del recipiente. Para niños menores, use una taza de medir de  $1/2$  taza. Para niños mayores, use tazas de  $1/3$  y  $1/4$  de taza. Escoja una



medida y llene la taza con el material que este usando. Pase la taza al niño y hágale preguntas como:

¿Cuántas tazas enteras piensas que caben en este recipiente?

¿Cuántas medias tazas (o tercios o cuartos) piensas que caben?

Deje que el niño vierta el material en el recipiente transparente. Pida que siga vertiendo la misma cantidad en el recipiente hasta que se llene. Al verter cada medida, pida que marque el nivel que van llenando en el recipiente, haciendo una marca sobre la cinta adhesiva. Luego pida que escriba la fracción, según la unidad de medida representada en la línea. Una vez que llenen el recipiente, pida que el niño cuente el número total de incrementos ( $1/2$ ,  $1/3$  o  $1/4$ ) y compárenlo con lo que había adivinado al principio.

Al medir el material, hágale las siguientes preguntas:

¿Cuántos  $1/2$  de taza hacen una taza? ¿Y dos tazas?

¿Cuántos  $1/4$  de taza hacen  $1/2$  taza? ¿Y una taza entera?

**Es lógico que los niños quieran por ejemplo, que  $1/4$  de taza más  $1/4$  de taza sumen  $2/4$  de taza. Permita que trabajen con tazas para medir u otros instrumentos para realizar mediciones, a manera de demostrar que  $2/4$  es lo mismo que  $1/2$ .**



OBJETIVO

Usar las destrezas de razonamiento matemático para anticipar respuestas Preparación para comprender el álgebra.



37

**¿Qué monedas llevo?**

Para niños desde el segundo al quinto grado

Qué necesita

Monedas de varios valores (puede asignarle el valor según el color)

Papel



## Lápiz

Qué hacer Escoja monedas que el niño no pueda ver, luego estreche la mano y hágale preguntas como las siguientes:

Tengo tres monedas en mi mano. Valen siete centavos. ¿Qué monedas tengo? (una moneda de cinco y dos de un centavo)

Tengo tres monedas en mi mano. Valen 16 centavos. ¿Qué monedas tengo? (una de diez, una de cinco y una de un centavo)

Tengo tres monedas en mi mano. Valen 11 centavos. ¿Qué monedas tengo? (dos de cinco y una de un centavo)

Tengo tres monedas en mi mano. Valen 30 centavos. ¿Qué monedas tengo? (tres de diez centavos) y pida que el niño le explique cómo consiguió la respuesta.

Haga el juego un poco más difícil haciendo preguntas que tienen más de una respuesta correcta:

Tengo seis monedas en mi mano. Valen 30 centavos. ¿Qué monedas pudiera tener? (Una de 25 centavos y cinco de uno, o seis de cinco.)

Tengo monedas en mi mano que valen 11 centavos. ¿Cuántas monedas pudiera tener? (dos una de diez y una de un centavo; tres dos de cinco y una de un centavo; seis una de cinco y seis de un centavo; once todas las monedas son de un centavo) De nuevo, pida que el niño le explique cómo consiguió la respuesta.

¡Ya ven cómo funciona la idea! Deje que el niño saque las respuestas con las monedas!

Los juegos matemáticos deberían ser divertidos para los niños, así que ¡mantenga un tono ligero! (Díaz, 2010)

## **EJERCICIOS PARA AUMENTAR LA CONCENTRACION EN NIÑOS 8-10 AÑOS**

### **JUEGOS DESARROLLAR LA CONCENTRACION**

Los siguientes ejercicios no necesitan preparar copias, pues los juegos orales aportan mucho al desarrollo de la concentración. En esta ocasión dejo a criterio del maestro la selección de este juego de concentración. Estos ejercicios necesitan solamente papel y lápiz, aunque algunos pueden requerir de otro tipo de material. Son ideales como juegos iniciales en el desarrollo de la concentración, en cortos periodos de aproximadamente dos a quince minutos. Pude repetir las veces que sea necesario.

Cuando no encuentra ningún tropiezo o problema al haber iniciado este tipo de ejercicios, puede trabajar cada vez más de prisa o hacer mayor cantidad de ejercicios, ya que entre más respuestas hay, también más metas puede lograr, pues puede aumentar también el grado de dificultad de los ejercicios, hasta trabajar con ejercicios impresos. (Stücke: 2006 )

#### ***Beneficios de los juegos:***

No necesitan mucha preparación  
Instrucciones orales: todo un resumen de actividades excelentes para incentivar la concentración auditiva.

Instrucciones visuales para fomentar la observación.

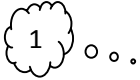
Instrucciones motoras: para desarrollar la motricidad gruesa y fina.

## JUEGOS PARA DESARROLLAR LA CONCENTRACIÓN QUE NO REQUIEREN NINGUNA PREPARACIÓN:



OBJETIVO

Desarrollo de expresión oral.



### EL SABIO

Uno de los niños dice una letra con la que inicie o termine una palabra, luego todos buscan palabras que inicien o terminen con esa letra.

EJEMPLO: A al inicio de las palabras: amarillo, anillo, animal...

Una alternativa puede ser que la palabra inicie y termine con esa misma letra:

A: América, anona, aguja...



### CADENA DE ANIMALES

Uno de los jugadores inicia mencionando el nombre de algún animal, el resto de los jugadores deben mencionar el nombre de un animal que empiece con la última letra del anterior, cada animal debe mencionarse solamente una vez.

EJEMPLO: mono, oveja, antílope, elefante...

Como alternativa podemos jugar con verduras, profesiones, ciudades, países, frutas, temas que sugieran los niños o que nos sea de utilidad en clase.



### ABECEDARIO DE ANIMALES

Los jugadores escriben en una hoja las letras del abecedario, luego entre todos escriben nombre de animales que inicien con cada letra.

EJEMPLO:

Araña

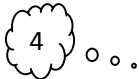




Burro

Cordero...

Alternativa se puede trabajar con profesiones, ciudades, plantas, temas que propongan los niños o el que sea de utilidad a la clase.



#### **SUBRAYANDO LETRAS RAPIDAMENTE**

Seleccionamos una letra del alfabeto, o la que el niño este aprendiendo, y en un texto de periódico o revista el niño subraya la letra lo más rápido que sea posible.



#### **LOS BUCADORES DE PALABRAS**

El grupo de jugadores en un tiempo limitado busca la mayor cantidad de palabras posibles, las palabras deben tener una característica especial, que los niños puedan interpretar.

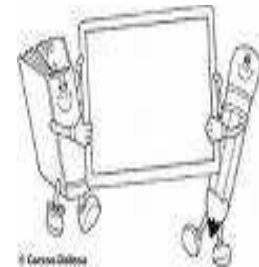
EJEMPLO: palabras con

... cierto número de letras

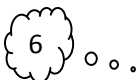
...cierto número de silabas

...que inicien con la letra...

...que terminen con la letra...



[http://images.google.com/gi/images?hl=es&rlz=1T4GGLL\\_esDE346DE346&ooq=&q=imagenes+de+utilidades+escolares+para+colorear&um=1&is=UTF-8&ei=hbOZS\\_3vIML78AbDu8nGCg&sa=X&oi=image\\_result\\_group&ct=title&resnum=1&ved=0CBwQsAQwAA](http://images.google.com/gi/images?hl=es&rlz=1T4GGLL_esDE346DE346&ooq=&q=imagenes+de+utilidades+escolares+para+colorear&um=1&is=UTF-8&ei=hbOZS_3vIML78AbDu8nGCg&sa=X&oi=image_result_group&ct=title&resnum=1&ved=0CBwQsAQwAA)



#### **PALABRAS- FRASES- JUEGO**

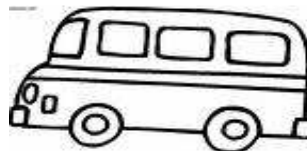
Este juego es importante trabajarlo en grupos pequeños, recomendable de 3 a 5 niños, el primer jugador dice una palabra, el segundo jugador repite esa palabra y agrega una, el tercer jugador repite las palabras anteriores y agrega otra, etc. Lo importante es que al final tengamos una oración completa.



## CONSTRUYENDO ORACIONES

Piense en una oración, luego escriba cada palabra en un trozo de papel, de al niño las palabras desordenadas, el debe construir la oración correcta.

Puede hacer el juego con un grupo no mayor de cinco integrantes, pero ellos no pueden hablar al reconstruir la oración, y cada jugador puede mover solamente dos cartas y luego continua el siguiente, así hasta formar la oración correctamente.



[http://images.google.com/gfimages?sourceid=navclient&hl=es&fz=1T4GGLL\\_e sDE346DE346&q=imagenes+de+buses+para+colorear&um=1&ie=UTF-8&ei=E8aZS\\_aNmCPB8AbRnL3KCg&sa=X&oi=image\\_result\\_group&cl=tile&res num=1&ved=0CBMQsAQwAA](http://images.google.com/gfimages?sourceid=navclient&hl=es&fz=1T4GGLL_e sDE346DE346&q=imagenes+de+buses+para+colorear&um=1&ie=UTF-8&ei=E8aZS_aNmCPB8AbRnL3KCg&sa=X&oi=image_result_group&cl=tile&res num=1&ved=0CBMQsAQwAA)



## ¿QUÉ HAY EN QUETZALTENANGO?

Los jugadores se sientan en círculo, el que inicia el juego se para al medio del círculo, señala a otro de los jugadores y dice: ¡yo viaje a Quetzaltenango? ¿Qué había en Quetzaltenango? El jugador que fue señalado, en un tiempo limitado debe decir 3, 4, 5 o... cosas que se pudieran encontrar en Quetzaltenango, lo importante es que mencione cosas que inicien con esa letra como: quetzales, queso,... Si la respuesta es correcta, el jugador del medio continúa su viaje hacia otro jugador diciendo de nuevo ¡Yo viaje a Quetzaltenango! ¿Qué había en Quetzaltenango? Y el segundo, tercer, cuarto o... jugador debe también decir palabras que inicien con esa letra, sin repetir las que ya se mencionaron. El jugador que no logre superar la prueba es el que va al medio del círculo. Cada vez el viaje debe ser a un lugar diferente.



### TODO ESTA MOJADO

El jugador tiene un largo tiempo (por ejemplo un largo minuto) para decir todo lo que esta mojado es: rojo, pequeño, feo, agradable... el jugador que tenga la mayor cantidad de palabras en el largo minuto gana.



### ¿QUIEN DICE LAS LETRAS EN VOZ ALTA?

Mencione una palabra. Luego pregunte a los jugadores, quien puede deletrear esa palabra lo más rápido posible sin equivocarse.



### BUSCANDO LOS CONTRARIOS

Mencione alguna palabra. Los jugadores buscan la palabra contraria. El primer jugador que lo diga será el ganador.

Ejemplo: "grande" es lo contrario de "pequeño"



### OTRO USO

Mencione algún objeto de uso común. Los jugadores no deben decir para que se usa comúnmente, En su lugar pueden mencionar otros usos que se le pueda dar al objeto.

Ejemplo:

Un plato no sirve solo para comer

también se puede usar para hacer malabares, parapintar, para....



13

**CADA SEGUNDO CUENTA**

Para esta actividad necesita un reloj que mida segundos. Cuando usted diga "inicio", cada jugador inicia a contar mentalmente, los segundos que transcurran hasta que usted diga "alto". Cada uno dice cuantos segundos conto. El que diga el número exacto o el más cercano, es quien gana.

14

**FILA DE NUMEROS**

En el pizarrón o en una hoja de papel escriba una serie de números. Los jugadores o el jugador deben descubrir cuál es la clave para la secuencia de números.

Ejemplo:

<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8...</b>
(+2)	(+2)	(+2)	(+2)
<b>5</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>6...</b>
(+2)	(-3)	(+2)	(-3)

Alternativa: Este juego puede hacerse igualmente con letras, por ejemplo

<b>A</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>I</b>	<b>...</b>
----------	----------	----------	----------	----------	------------

Con forme la edad o el grado escolar de los niños puede ir aumentando la complejidad.

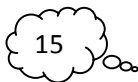


**EJERCICIOS ACUSTICOS PARA FOMENTAR LA CONCENTRACION**



Desarrollar la atención y la concentración auditiva

[http://images.google.com.gt/images?um=1&hl=es&rlz=1T4GGLL\\_esDE346DE346&tbs=isch:1&q=imagenes+de+ni%C3%B1os+para+colorear&sa=N&start=20&ndsp=20](http://images.google.com.gt/images?um=1&hl=es&rlz=1T4GGLL_esDE346DE346&tbs=isch:1&q=imagenes+de+ni%C3%B1os+para+colorear&sa=N&start=20&ndsp=20)



**POR CADA PALABRA UNA X**

Elija varias tantas oraciones como considere, dependiendo la edad y el grado escolar de los jugadores. Luego dé a cada jugador un trozo de papel, lea cada oración en voz alta, los participantes deben escribir una X por cada palabra.

Ejemplo: Yo tengo sed. X XX  
Desde mañana tengo vacaciones X XXX



**DOSIS DE SONIDOS**

Utilice latas vacías, tantas como usted decida, llene cada una con materiales como arroz, arena, piedrecitas, etc. Luego frente a los jugadores hágalas sonar, ellos deben descubrir que hay dentro de la lata, gana el jugador que descubra más rápido de que está llena la lata.



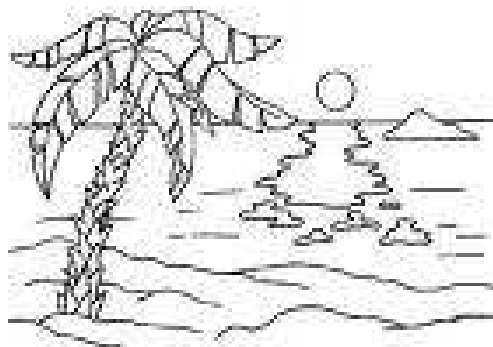
## DIBUJEMOS LO QUE ESCUCHAMOS

Describa un cuadro, puede ser un paisaje, un cuadro de niños jugando, etc.  
Por ejemplo:

“En una playa hay una casa. Esa casa tiene dos ventanas y una puerta, a lo lejos se ve abierta. En la ventana izquierda cuelgan unas macetas. En las ventanas derechas se ve un florero con una flor amarilla en su interior. Alrededor de la casa hay una cerca. Sobre el techo está sentado un gato. Se ve humo saliendo de la chimenea”

El o los jugadores escuchan con atención (incluso con los ojos cerrados), lea las frases solamente una vez, para evitar la memorización de las

frases. En lugar de eso buscamos que frase a frase se vaya observando el cuadro en sus mentes. Luego cada participante dibuja el cuadro que imaginó, recuerde que no buscamos un dibujo perfecto, sino que incluya todos los detalles descritos.



[http://images.google.com.gt/images?hl=es&rlz=114GGLL\\_esDE346DE346&q=imagenes+de+paisajes+para+colorear&sum=1&ie=UTF-8&ei=n4u6S9q-CIH96AbSqGuCA&sa=X&oi=image\\_result\\_group&ct=title&resnum=1&ved=OCABQsAQwAA](http://images.google.com.gt/images?hl=es&rlz=114GGLL_esDE346DE346&q=imagenes+de+paisajes+para+colorear&sum=1&ie=UTF-8&ei=n4u6S9q-CIH96AbSqGuCA&sa=X&oi=image_result_group&ct=title&resnum=1&ved=OCABQsAQwAA)



## GOLPEANDO ALTO-SUAVE

Con el pie puede golpear el suelo o utilice algún objeto para golpear en la pared, la mesa o cualquier lugar a su alcance y dé al o a los jugadores un trozo de papel.

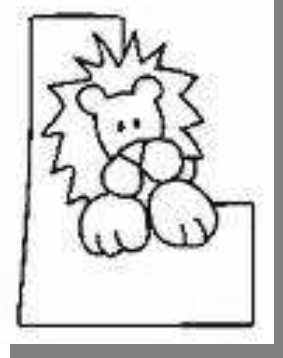
Cuando usted golpee fuerte, el jugador escribirá una línea

Cuando usted golpee suave, jugador escribirá un punto

19

**ESCUCHANDO LETRAS**

Acuerde con los niños una letra específica. Luego mencione alguna palabra, los niños deben decir lo más rápido que puedan si la letra acordada esta al inicio, al medio o al final de la palabra.



[http://images.google.com.gt/images?um=1&hl=es&rlz=1T4GGLL\\_esDE346DE346&itbs=isch:1&q=imagenes+de+numeros+par](http://images.google.com.gt/images?um=1&hl=es&rlz=1T4GGLL_esDE346DE346&itbs=isch:1&q=imagenes+de+numeros+par)

20

**SEÑALANDO LETRAS**

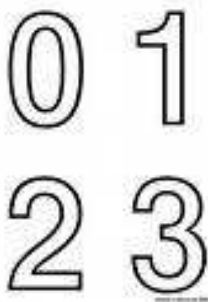
Escriba sobre una hoja de papel ABC, o las letras que le interesan, en cruz y en diagonal. Cada jugador debe tener su propia hoja y encontrar la letra que corresponda, según la modalidad del juego.

Ejemplo:

Nombre una palabra: el jugador debe señalar la letra

Diga una palabra: el jugador debe señalar la letra con la que inicia o finaliza la palabra, solo una opción, dependiendo de la edad del niño.

Gana el jugador que encuentre primero la palabra.



[http://www.google.com.gt/search?sourceid=navclient&hl=es&ie=UTF-8&rlz=1T4GGLL\\_esDE346DE346&q=imagenes+de+lápices+para+colorear](http://www.google.com.gt/search?sourceid=navclient&hl=es&ie=UTF-8&rlz=1T4GGLL_esDE346DE346&q=imagenes+de+lápices+para+colorear)

21

**SEÑALANDO NUMEROS**

Escriba 123 en cruz y en diagonal sobre una hoja, cada jugador debe tener su propia hoja y en ella encontrar los números que correspondan:

Diga un número: el jugador señala el número

Diga alguna operación: el jugador debe señalar la respuesta.

Gana el jugador que encuentre primero el número correcto.

22

**RODANDO UNA PELOTA**

Para esta actividad todos los jugadores tienen los ojos cerrados. Luego haga rodar una pelota por el espacio. Diga a los niños “cuando ya no escuchen nada levantan la mano”.

Puede repetir las veces necesarias o utilizando otro instrumento.

23

**ADIVINO LOS SONIDOS**

Presente diferentes objetos a los jugadores, por ejemplo un lápiz, monedas, un marcador, un libro, un cuaderno, una hoja, etc. Luego golpee una vez cada objeto contra el piso, la pared o la mesa. A continuación pida a los jugadores que cierren los ojos y golpee de nuevo los objetos, en diferente orden. La tarea es identificar que objeto es el que está sonando.

24

**ADIVINO LOS SONIDOS II**

Produzca diferentes sonidos. Los cuales el jugador debe identificar.

Ejemplo: monedas rodando sobre la mesa

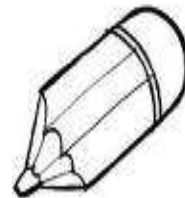
Aplausos

Papel desgarrándose

Frotando las manos

Un libro cerrándose

Una puerta cerrándose o abriéndose, etc.



[http://images.google.com.gt/images?hl=es&rlz=114GGLL\\_esDE346DE346&q=imagenes+de+buhos+para+colorear&um=1&ie=UTF-8](http://images.google.com.gt/images?hl=es&rlz=114GGLL_esDE346DE346&q=imagenes+de+buhos+para+colorear&um=1&ie=UTF-8)



25

**ESCUCHEMOS! LOS SONIDOS DEL DIA**

Acuerde con los niños, todos deben estar muy tranquilos por dos o tres minutos. Luego abra la puerta, ventana o pueden iniciar a decir todos los sonidos que escucharon, terminan cuando hayan mencionado todo lo que han escuchado.

26

**CONTEMOS LOS SONIDOS**

Los jugadores cierran los ojos. Golpee contra la pared, el pizarrón o la mesa con un marcador. Los jugadores deben contar las veces que usted ha golpeado. Puede aumentar la complejidad de la tarea aumentando la velocidad o combinando rápido-lento.

**EJERCICIOS VISUALES PARA FOMENTAR LA CONCENTRACION**

OBJETIVO

Desarrollar la atención y concentración visual



<http://www.cuentocuentos.net/dibujo-colorear/96/figuras-geometricas-06.html>

27

**OBSERVEMOS EL CUADRO**

Dibuje un cuadro en el pizarrón o en una hoja, también puede tenerlo preparado, pida a los niños que por un largo minuto observen el cuadro, luego dígales que cierren los ojos, mientras tanto usted añade o quita detalles al cuadro,

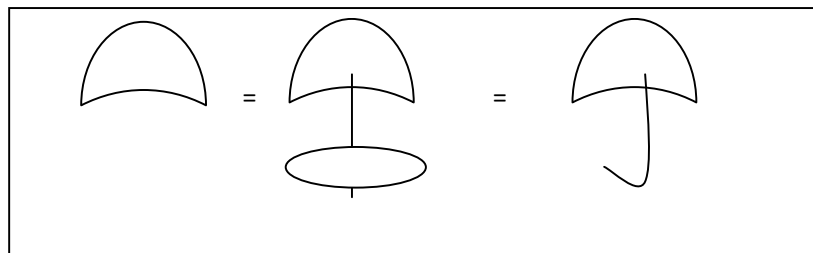
gana el jugador que primero mencione el cambio que tuvo el cuadro, puede repetir las veces que considere.



### CONTINUEMOS LAS SERIES

Dibuje una imagen u objeto en el pizarrón o en una hoja. El jugador continúa la imagen para completar el significado.

Ejemplo:



### OBSERVEMOS LA ROPA

Algunos jugadores (máximo 4) se paran frente al grupo, el resto de jugadores los observan durante un minuto. Luego los cuatro salen del salón o del espacio de juego y cambian algún elemento de su vestuario, vuelven frente al grupo para que ellos encuentren las diferencias en los cuatro.

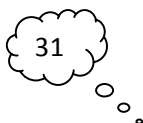
Alternativa: los jugadores observan a los niños, y cuando ellos salen usted pregunta a los demás sobre la ropa.

Dos de los niños que intercambiaron elementos de su vestuario se paran frente a frente. El resto del grupo debe adivinar cuales son las diferencias.



### OBSERVEMOS LA CLASE

Los jugadores observan por un minuto o dos, el salón o una esquina de este. Cierran los ojos, mientras usted coloca otros objetos. Cuando ellos abran los ojos deben decir que es lo que ven diferente en el salón.



## OBSERVEMOS LA CLASE II

Coloque de siete a diez objetos de diferente altura frente a los niños (platos, tasa, bolígrafo, candela, sacapuntas, etc.) sobre una mesa. Permítales observar durante un largo minuto, pídale que cierren los ojos y realice algún cambio, por ejemplo:

Retire alguno de los objetos

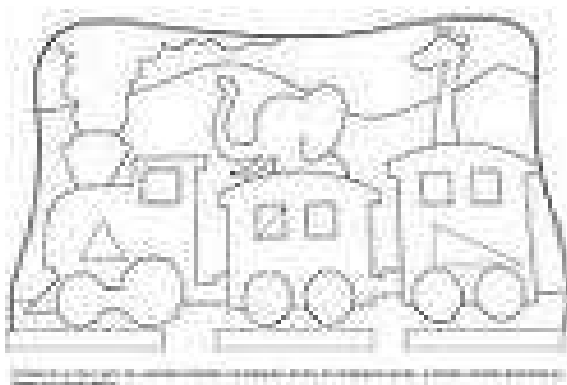
Cambie de posición alguno de los objetos

Cambie el orden de uno o dos objetos

Los jugadores deben encontrar la diferencia.

Alternativa: el primer jugador en encontrar la diferencia puede hacer el siguiente cambio.

Recuerde que puede ir aumentando la dificultad, dependiendo de la respuesta de los niños.



<http://dibujosparaninosgratis.blogspot.com/>



## CONSTRUYAMOS FIGURAS

Dibuje diferentes figuras geométricas, cuadrados, triángulos, círculos, rectángulos, etc. Ahora pídale al niño que construya con esos objetos, por ejemplo una casa, un edificio, un lago con botes, etc.

Alternativa: pídale al niño que dibuje, recorte las figuras y construya con ellos y que hable sobre su dibujo.



### **OBSERVEMOS Y DESCRIBAMOS EL CUADRO**

Presente a los niños la siguiente imagen por un largo minuto. Luego los niños ya no podrán volver a ver el cuadro.

Y haga preguntas a los niños sobre el cuadro. Incluso puede pedir a los niños sus respuestas por escritos, lo que le ayudara a trabajar la descripción con ellos. Luego pueden comprobar sus respuestas observando de nuevo el cuadro.

Para este ejercicio se recomienda cuadros o fotografías, por ejemplo los libros de la escuela.

Ejemplo de preguntas son:

¿Cuántos animales ves en el cuadro?

¿Qué especies de animales observas en el cuadro?

¿Cuántas personas trabajan en el campo?

¿Cuántas personas están sentadas en el bote?

¿Cuántos barcos navegan en el río?

¿Cuántos veleros observas en el cuadro?

¿De qué material es el puente?

¿Qué tiene el joven pastor en la mano?

## LA AGRICULTURA EN EL RIO NILO



Quelle: Eldwig, Salzman: Arbeitsblätter Geographie

(Stücke, 2006, pag. 38 )

Otro ejemplo:

¿Cuántas personas halan cada bloque piedra?

¿Cuántas palmeras observas en el cuadro?

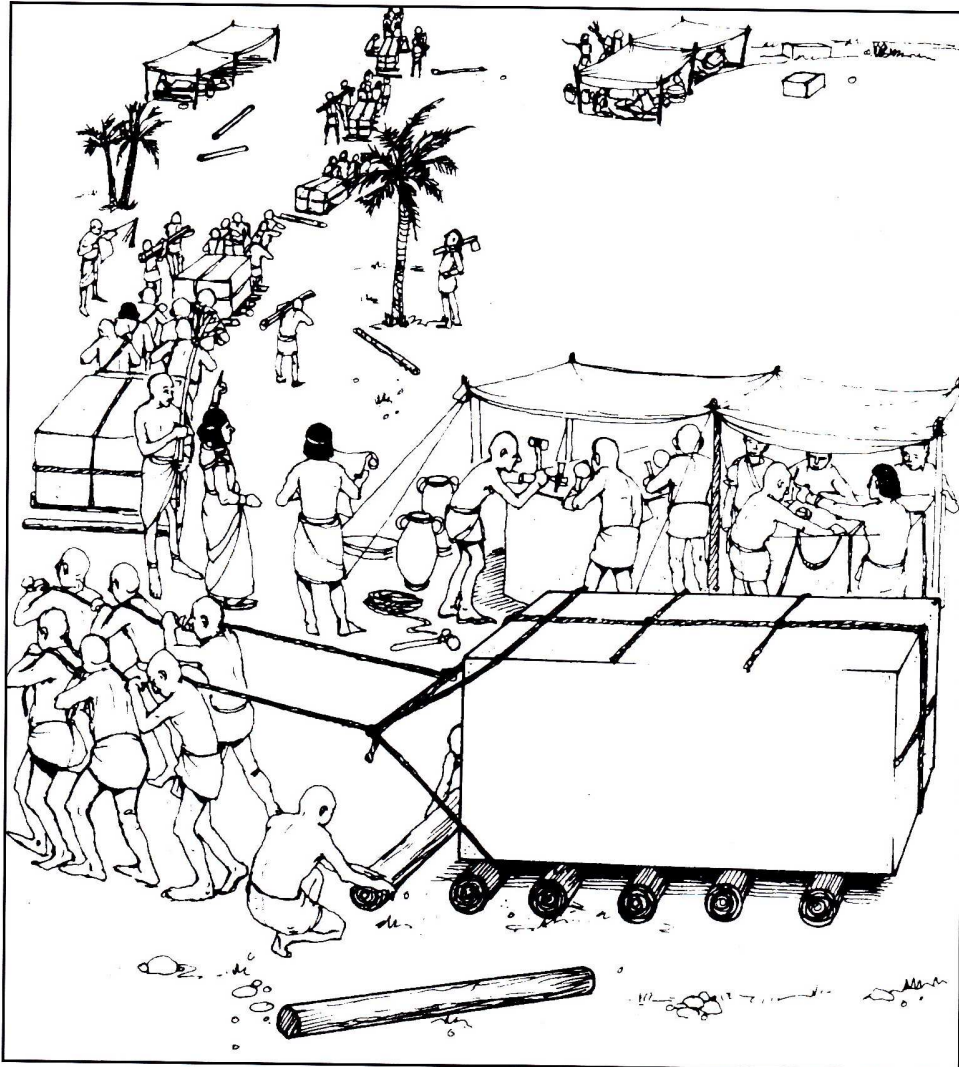
¿Cuántos bloques de piedra logras contar?

¿Cuántos troncos utilizan los hombres para transportar los bloques de piedra?

¿Cuántas personas mueven los troncos?

¿Qué clases sociales pueden verse en el cuadro?

## CONSTRUYENDO LAS PIRAMIDES



(Stücke, 2006, pag. 39 )



## EJERCICIOS MOTORES PARA FOMENTAR LA CONCENTRACION

### OBJETIVO

Desarrollar la motricidad gruesa y fina de los niños

[http://www.google.com.gt/images?hl=es&rlz=1T4GGLL\\_esDE346DE346&q=imagenes+de+n%C3%B1os+jugando+para+color+ear&um=1&us=UTF-8&source=univ&ei=SiwS8hLYG7IqFzImDw&oeq=X&oeq=Image\\_result\\_group&ct=tile&resnum=1&ved=0C8UQoNQwAA](http://www.google.com.gt/images?hl=es&rlz=1T4GGLL_esDE346DE346&q=imagenes+de+n%C3%B1os+jugando+para+color+ear&um=1&us=UTF-8&source=univ&ei=SiwS8hLYG7IqFzImDw&oeq=X&oeq=Image_result_group&ct=tile&resnum=1&ved=0C8UQoNQwAA)

34

### MOVAMOMOS

Realice movimientos frente a los niños, ellos deben realizarlos después de usted. Por ejemplo: con el dedo índice en el aire o sobre una mesa dibuje círculos, letras, números, diversas figuras, arboles, líneas, etc.

35

### MOVAMONOS ALREDEDOR DE LA CLASE

De instrucciones orales a los jugadores de cómo se deben mover alrededor de la clase o el espacio disponible. Por ejemplo: marchando o deslizando los pies, detenerse repentinamente, girar hacia la derecha, etc.

Este ejercicio es excelente no solo para desarrollar la motricidad gruesa de los niños, sino para fomentar la atención auditiva pues escuchan atentamente las instrucciones.

Con ayuda de este juego los niños aprenden a trabajar en grupo, logran mejor coordinación y movimientos precisos, el cambio de velocidad y lentitud, tensión y relajación los hace más sensibles y receptivos (Judit, 1999)

36

**LA MISMA POSICIÓN**

Pídales a los niños que se paren sobre una pierna, gana el que más tiempo soporte en esa posición.



37

**FIGURAS Y FIGURAS**

[http://www.google.com.gt/images?um=1&hl=es&rlz=1R2GGLL\\_esDE346&tb=isch:1&q=imagenes+de+ni%C3%B1as+para+colorear&sa=N&start=40&ndsp=20](http://www.google.com.gt/images?um=1&hl=es&rlz=1R2GGLL_esDE346&tb=isch:1&q=imagenes+de+ni%C3%B1as+para+colorear&sa=N&start=40&ndsp=20)

Coloque frente al niño dos o más conjuntos de figuras por ejemplo palitos, paletas, lápices, letras, números u otras figuras que le interesen. Luego pídale al niño que las clasifique y pídale que agregue otras a cada conjunto.

38

**TIK-TAK**

Golpee con los diez dedos de la mano sobre la mesa o con los dedos del pie sobre el suelo. Pídale al niño que repita los movimientos. Incluso con la planta y punta de los pies con movimientos rítmicos sobre el suelo.

Alternativas: 1. Con los dos pies hacia adelante y atrás sobre el suelo

2. Alternando los dos pies para tocar el suelo

3. aplaudiendo, mientras con los pies golpea en el suelo.

39

**LOS RELEVOS CON LÁPIZ**

Los jugadores se colocan en un círculo grande. Cada jugador tiene un lápiz en cada mano. El Primer jugador tiene un tercero que sostiene con los lápices que tiene en cada mano, con mucho cuidado lo pasa al siguiente jugador y así hasta completar el círculo.



El objetivo del juego es que el lápiz nunca caiga al suelo.



<http://www.pekegifs.com/menuletras.htm>



### LEYENDO CON LA ESPALDA

Los jugadores se forman en una fila. El último jugador escribe una letra, numero o figura, el siguiente jugador debe tratar de sentir que es lo que han escrito en su espalda y luego escribirlo en la espalda del siguiente y así hasta el último jugador quien debe escribir en una hoja o pizarrón lo que ha sentido. El juego se gana si escriben lo correcto.

## **EJERCICIOS PARA AUMENTAR LA CONCENTRACION EN NIÑOS 10-12 AÑOS**

### **JUEGOS PARA DESARROLLAR LA CONCENTRACION QUE NO REQUIEREN NINGUNA PREPARACION:**



Desarrollo de expresión oral.



### ENSALADA DE LETRAS

Presente a los niños una palabra. Utilizando las letras de esa palabra los niños deben construir nuevas palabras.

Ejemplo:

De la palabra "Guardería" : ira, daría, guardia...





### **ESA PALABRA ES MIA**

Uno de los jugadores piensa en una palabra y la explica utilizando de tres a cinco palabras más, sin mencionar la palabra de que se trate. La tarea de los otros jugadores es encontrar la palabra.



### **BUSCANDO PALABRAS**

La tarea de los jugadores en esta actividad es buscar en un periódico, revista, libro o texto, tantas palabras como sea posible en un tiempo limitado. La maestra da alguna característica especial para las palabras, por ejemplo:

Que las palabras inicien con una letra en especial

Que las palabras terminen con una letra en especial

Que inicien y terminen con letras en especial

Con una sílaba combinada o con letras dobles (rr, ll, br, bl, tr, tl, etc)

Con una sílaba especial al final (cia, gio, gia, etc)



### **MUCHAS ASOCIACIONES CON UNA SOLA PALABRA**

La maestra menciona una palabra en especial, por ejemplo futbol, casa, jardín, etc. ). La tarea consiste en mencionar en un dibujo varias palabras relacionadas con la palabra inicial.

Ejemplo: La palabra es futbol, entonces puede el niño hacer un cuadro que incluya:

Campo de futbol

Pelota de futbol

Los futbolistas, etc.



### CONSTRUYENDO ORACIONES

Présente a los niños tres, cuatro o hasta cinco palabras, con las que los niños deben construir una oración o pequeña historia.

Ejemplo: las palabras son: AUTO, BODA, FÁBRICA

“Rumbo a la BODA de una linda pareja en un bonito AUTO hacia el gran salón de una antigua FABRICA, donde se realizara el festejo”



### T-ORACIONES CONSTRUYENDO

La tarea consiste en construir oraciones que contengan varias palabras que inicien con una letra en especial.

Ejemplo: Tomas todas las tardes toma tamarindo.



### YO ME LLAMO, VIVO Y ME GUSTA COMER

Los jugadores se colocan en círculo. Todos tienen la oportunidad de empezar. Quien inicia se para en el medio del círculo y nombra una letra especial por ejemplo “p”. Cada jugador debe decir un nombre, una ciudad o lugar y un alimento que inicie con la letra que se ha seleccionado.

El jugador del medio puede empezar: “yo me llamo Pablo, vivo en Pinares y me gusta comer pepino”

Cada jugador puede participar, teniendo un límite de 15 segundos para responder, si lo hace puede volver a sentarse. Al finalizar el jugador del medio escoge alguien más para que seleccione una nueva palabra.

Si alguno de los jugadores no realiza la tarea en los 15 segundos, le corresponde pararse en el medio.

Cada palabra puede decirse solamente una vez.



### ESCRIBIMOS EN UN ESPEJO

Cada jugador tiene un texto de un periódico, revista o libro. La tarea consiste en escribir tan rápido como se pueda el texto como si se estuviera reflejando en un espejo.

Notas:

Para este ejercicio utilice palabras que el niño conozca muy bien



### EL RELLENO 2

Uno de los jugadores escribe una palabra de arriba hacia abajo, en el pizarrón o en una hoja, luego a la derecha escribe de nuevo la misma palabra, pero ahora iniciando desde la última letra y terminando con la primera. Ejemplo:

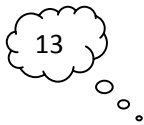
C _____ A
A _____ S
S _____ A
A _____ C

Ahora la tarea consiste en llenar los espacios que han quedado, en este caso, escribiendo una palabra que empiece con C y termine con A, y así hasta terminar todos los espacios. Puede irse aumentando la complejidad, aumentando el tamaño de las palabras. (Stücke, 2006, pag. 20)



### **CONTANDO SÍLABAS**

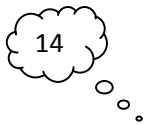
Cada jugador tiene un texto corto. La tarea consiste en contar las sílabas del texto completo, o de algunas oraciones determinadas.



### **BUSQUEMOS PALABRAS QUE RIMAN**

Para este juego buscaremos varias palabras que rimen con alguna determinada.

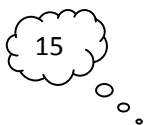
Ejemplo: ratón, camión, balcón, halcón, sangrón, etc.



### **AMPLIEMOS LAS PALABRAS EN ORACIONES**

Muestre una palabra a su niño, luego él debe escribir una oración, cada una de las palabras de la oración debe iniciar con cada una de las letras de la palabra dada, ¡claro! En orden. Ejemplo

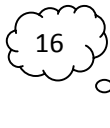
UNO: Un negro oso.



### **BUSCANDO SINÓNIMOS**

Puede seleccionar un niño que dirija el juego, pídale que presente una palabra al resto del grupo, ellos buscarán todas las palabras posibles que tengan significados parecidos.

Ejemplo: claro: luminoso, resplandeciente, brillante, etc.



## BUSCANDO COMPARACIONES

Presente a los niños un listado de adjetivos, los jugadores deben buscar una comparación para cada adjetivo tan rápido como sea posible. Ejemplo:

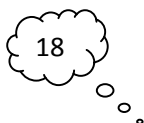
Tan rápido como....	Un auto
Tan divertido como....	Un payaso
Tan astuto como...	un zorro
Tan silencioso como...	un gato
Tan brillante como...	el sol
Tan colorido como...	un loro
Tan ancho como...	
Tan delgado como...	
Tan pequeño como...	
Tan inteligente como...	



## LLUVIA DE IDEAS

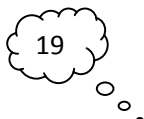
Presente a los niños un tema, por ejemplo “autos” cada uno de los niños escribe la palabra en grande en una hoja de papel. La tarea consiste en escribir nuevas palabras relacionadas al tema, todas las palabras se originan de la primera palabra escrita, realizando todo un diseño de letras y palabras.

L L A N T A S  
 U  
 T A L L E R  
 O  
 S



## NÚMEROS DE AYUDA

Seleccione un número en especial, por ejemplo el 5 que se cambiara por uau, entonces inicia el conteo, cada jugador menciona el número que le corresponda, a quien le toca el cinco o uno que incluya cinco debe decir aua, así: Uno, dos, tres, cuatro, uau, seis, siete... catorce, aua... veinticuatro, veinte uau... etc. Quien se equivoque le toca hacer una penitencia.



## DESCUBRAMOS LAS OPERACIONES

Presente a los niños operaciones sin signo, al inicio puede tratarse de operaciones simples y luego puede incrementar la complejidad utilizando operaciones combinadas.

Ejemplo:

$$\begin{array}{ccc} 15 & 3 & 5 \\ & (: & (=) \\ & & \end{array} \quad \begin{array}{ccc} 3 & 4 & 7 \\ & (+ & (=) \\ & & \end{array}$$

Alternativa: para incrementar la dificultad en los ejercicios puede añadir cosas como:

40, 80, 120...	(Siempre sumando 40)
1000, 900, 800...	(Siempre menos 100)
40, 4, 36, 8...	(Una de las series avanza y la otra disminuye)
60, 63, 66...	(Siempre se suman 3)
5, 10, 20, 40...	(Siempre aumentando el doble)
100, 2, 100, 3, 100, 4...	(Siempre un elemento igual y la otra serie aumenta)
2, 4, 8, 16...	(Siempre aumentando el doble)



200, 180, 160...

(Siempre restando 20)

30, 3, 27, 6...

(Una de las series disminuye en 3 y la otra

aumenta en 3)

50, 100, 150, 200...

(Siempre aumentando 50)

15, 19, 23...

(Siempre aumentando 4)

También con letras:

A – C – F – J -

A – E – C – G –

(Makerenko, 2007 )



### CON CARTAS

Para el juego necesitamos un bloque de cartas. Cada jugador elige cuatro cartas. El resto se colocan en el medio, la primera de ellas boca arriba y el resto boca abajo en pila a la par. El primero de los jugadores muestra su primera carta y suma la cantidad de su carta con el número de la carta que esta sobre la mesa, el segundo jugador suma el número de su carta más la carta del primer jugador y de la carta sobre la mesa, y así continúan hasta terminar con el último de los jugadores.

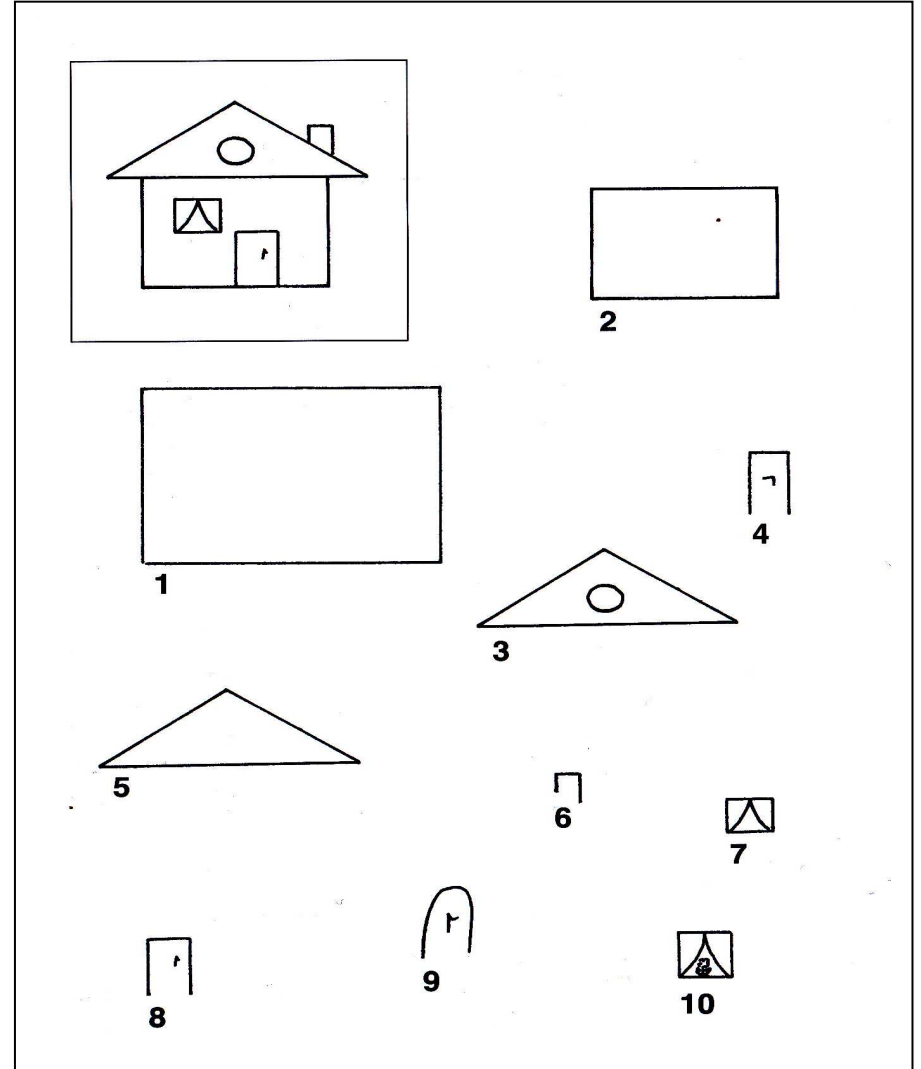
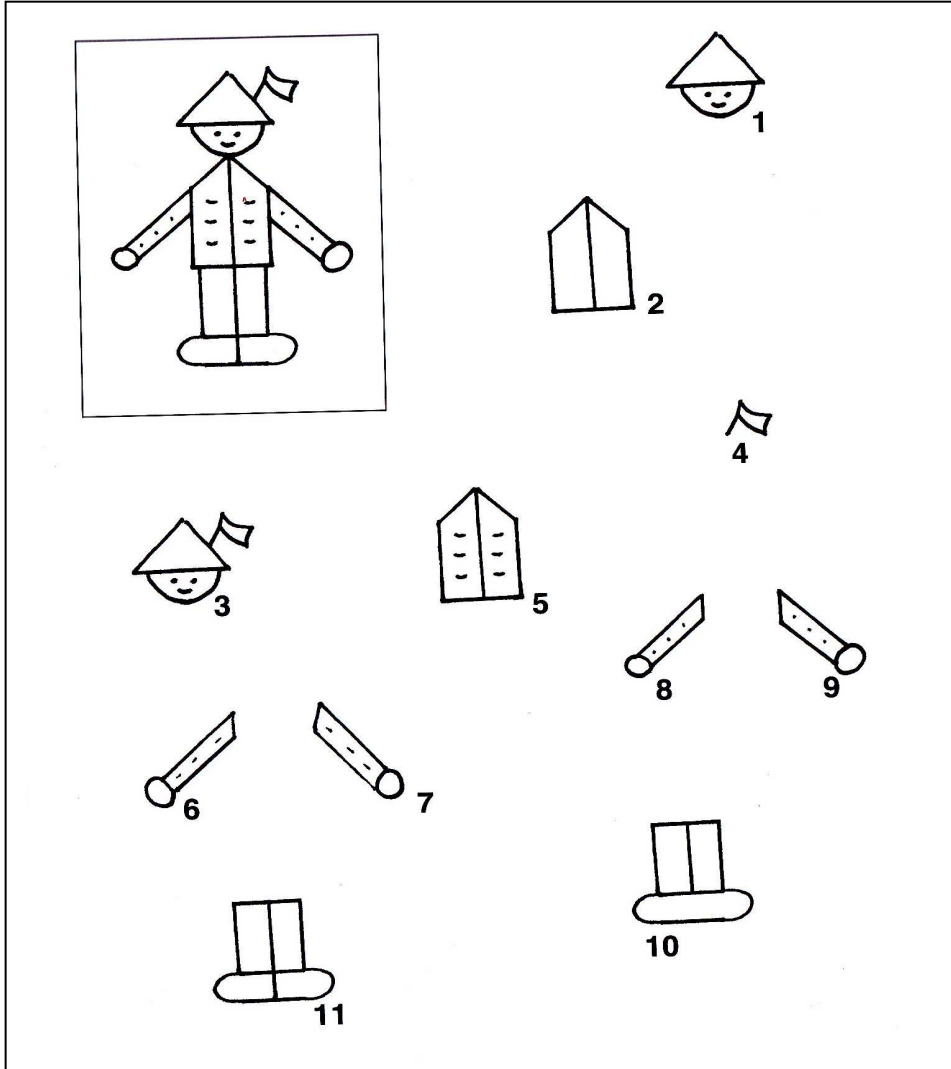
# DESARROLLO DE LA CONCENTRACION EN NIÑOS DE 1 Y 2 GRADO PRIMARIA



<http://saucedigital.blogia.com/upload/20100105234306-ninos-leyendo4.jpg>

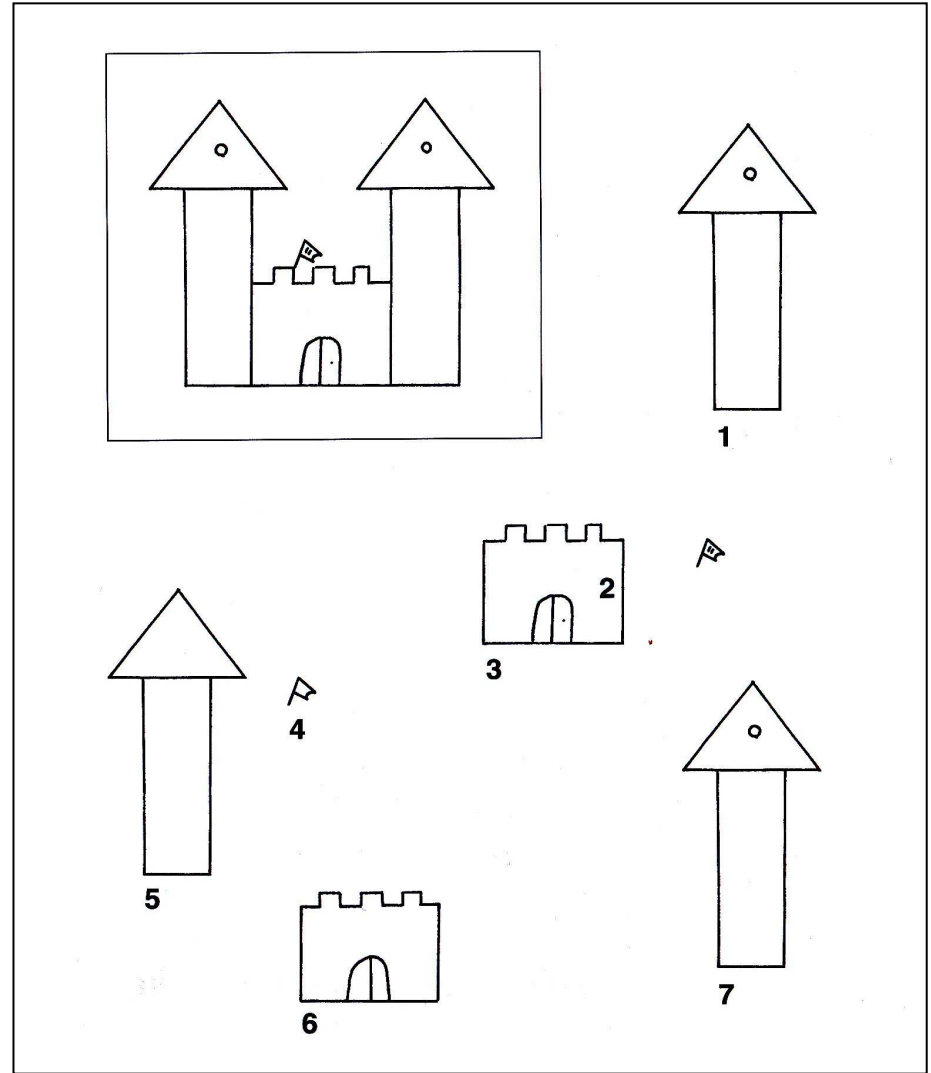
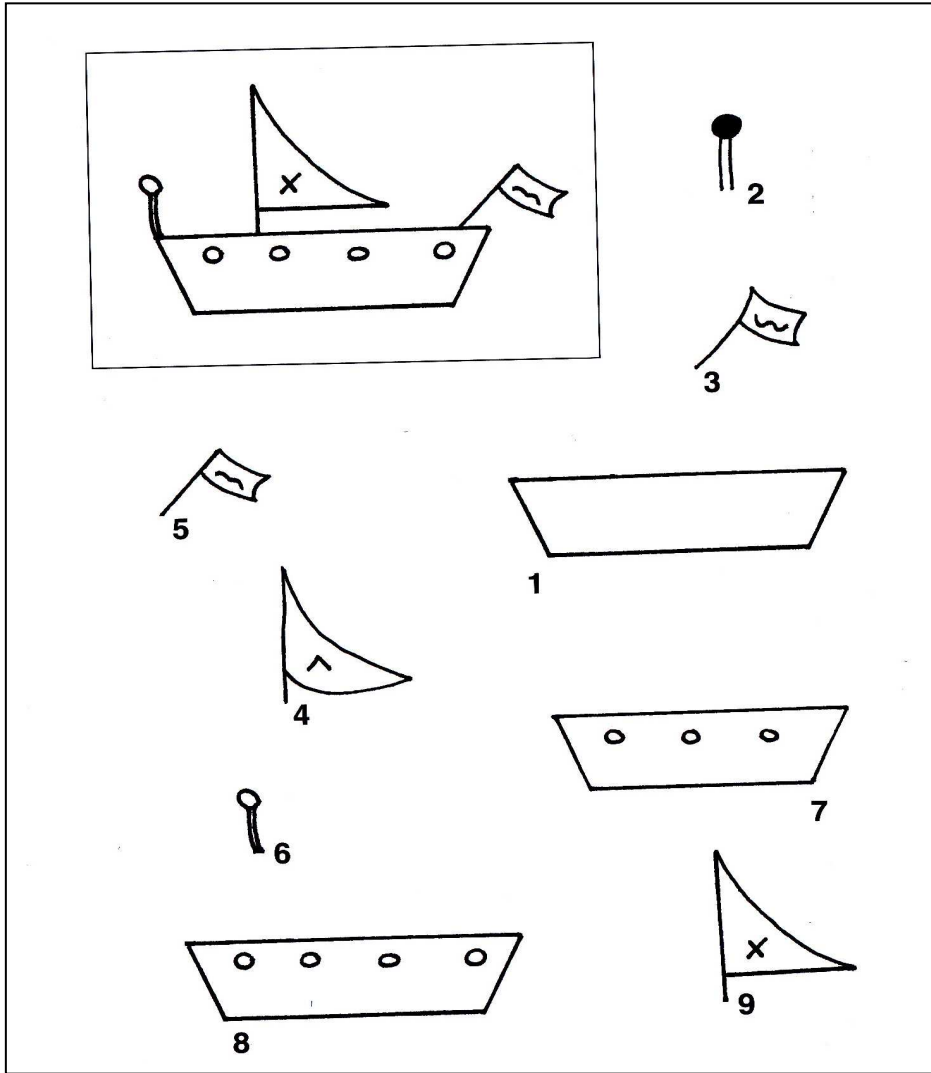
¿Qué partes se usaron para construirla figura?

¿Cuáles piezas usarías para construir la casa?

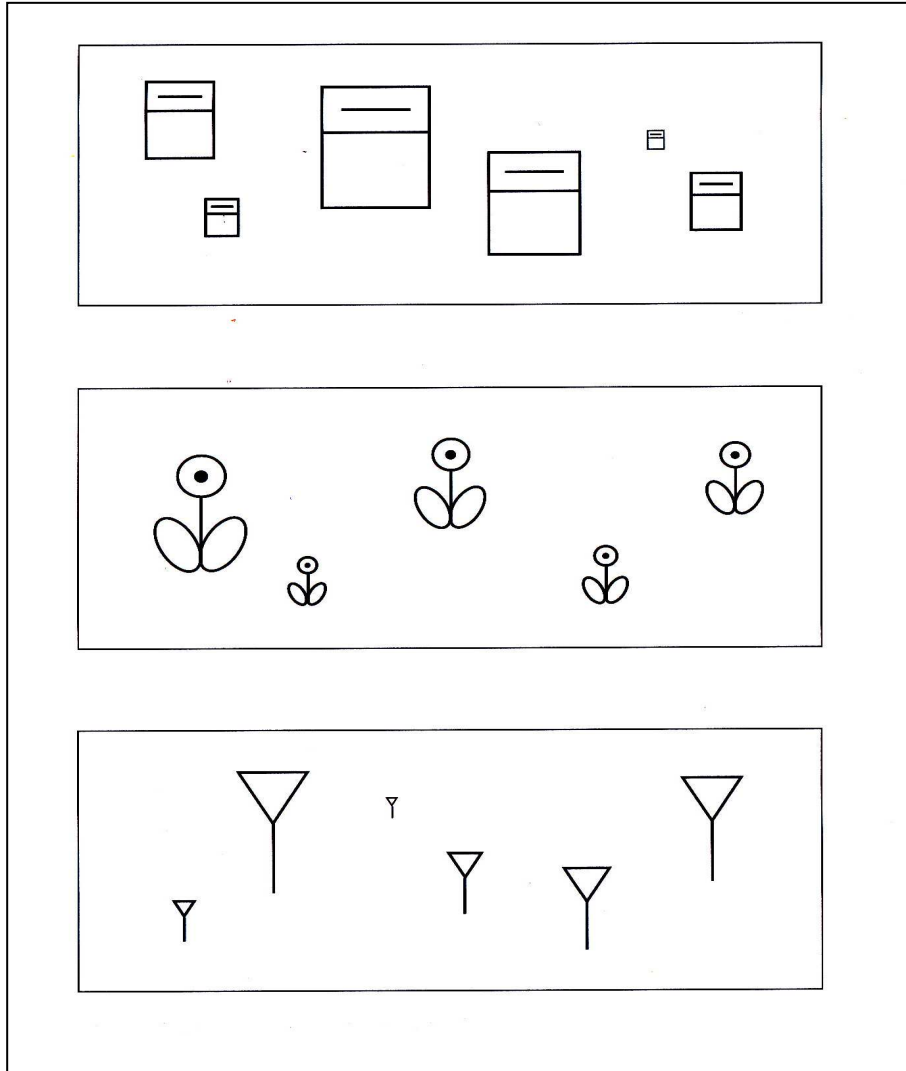


Busca las partes que se usaron para construir el barco.

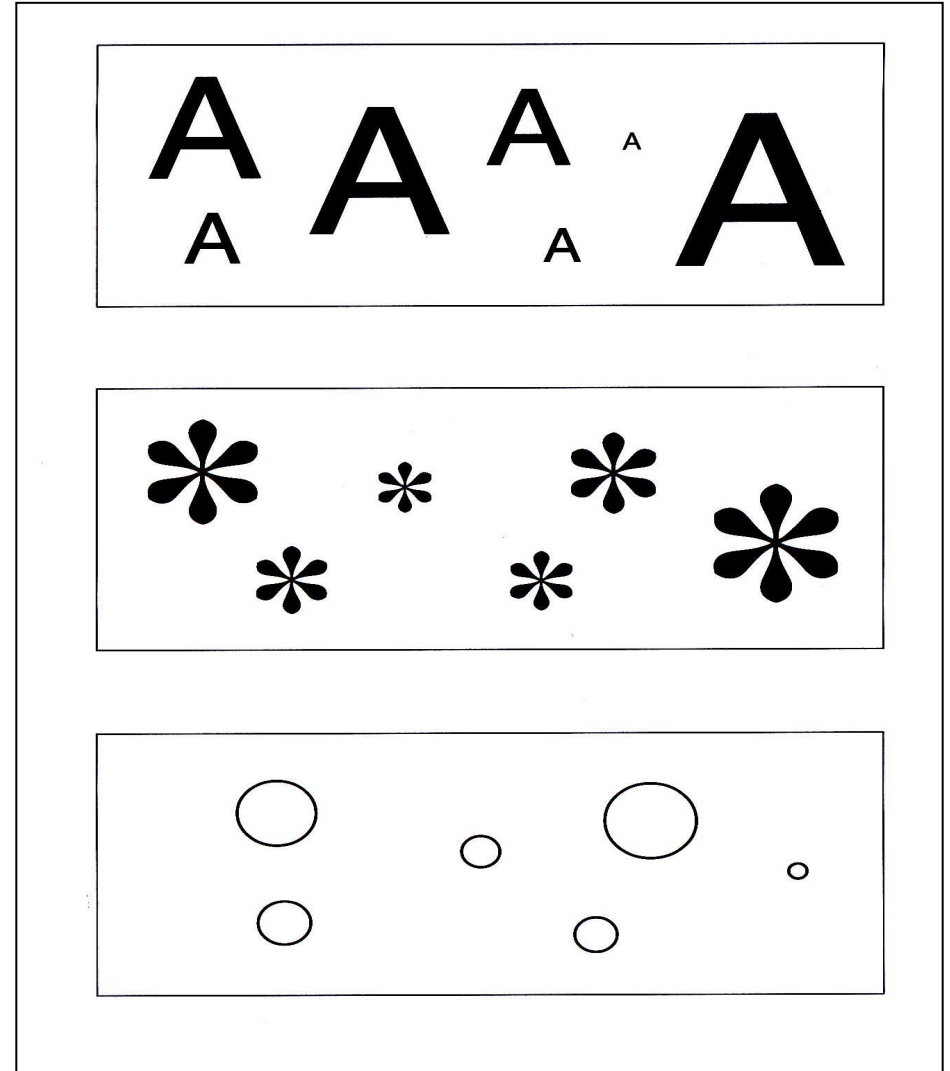
Encuentra las piezas necesarias para construir el castillo



Pinta y corta, el dibujo mas grande, el mediano y más pequeño.

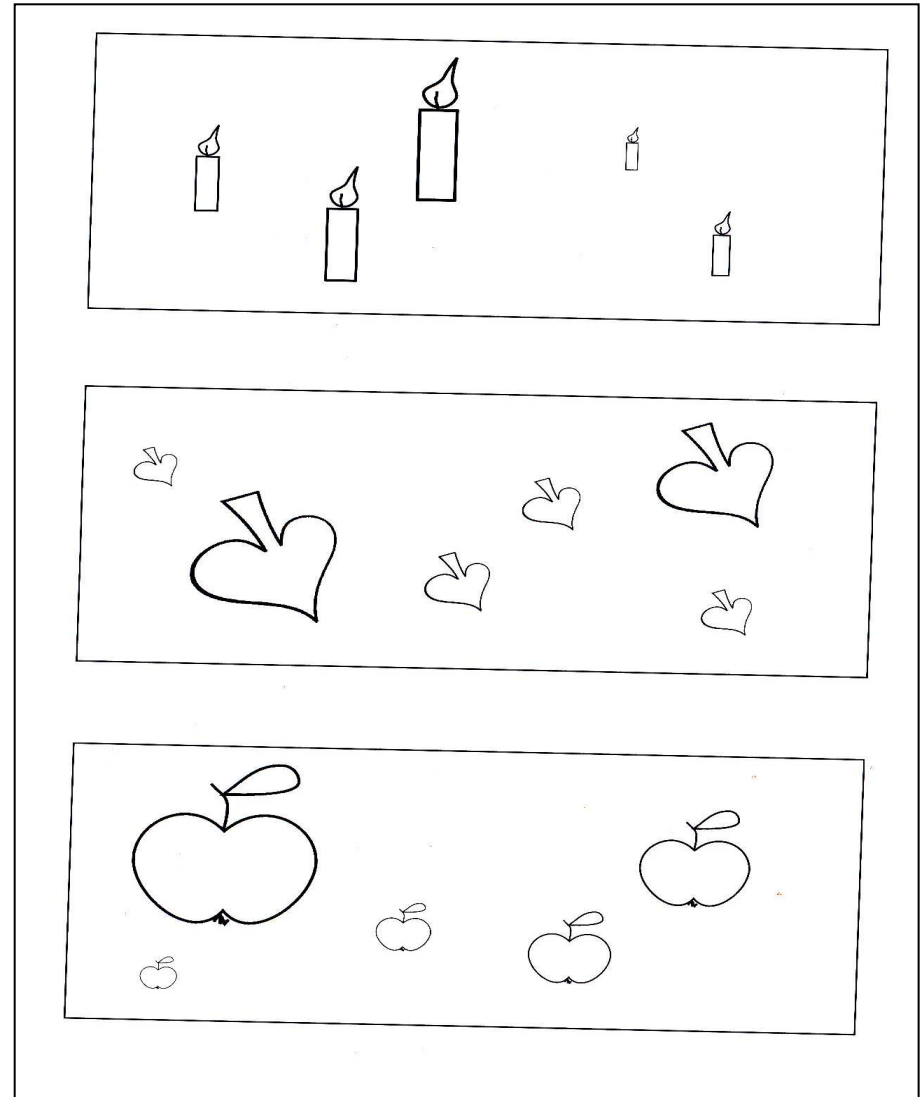
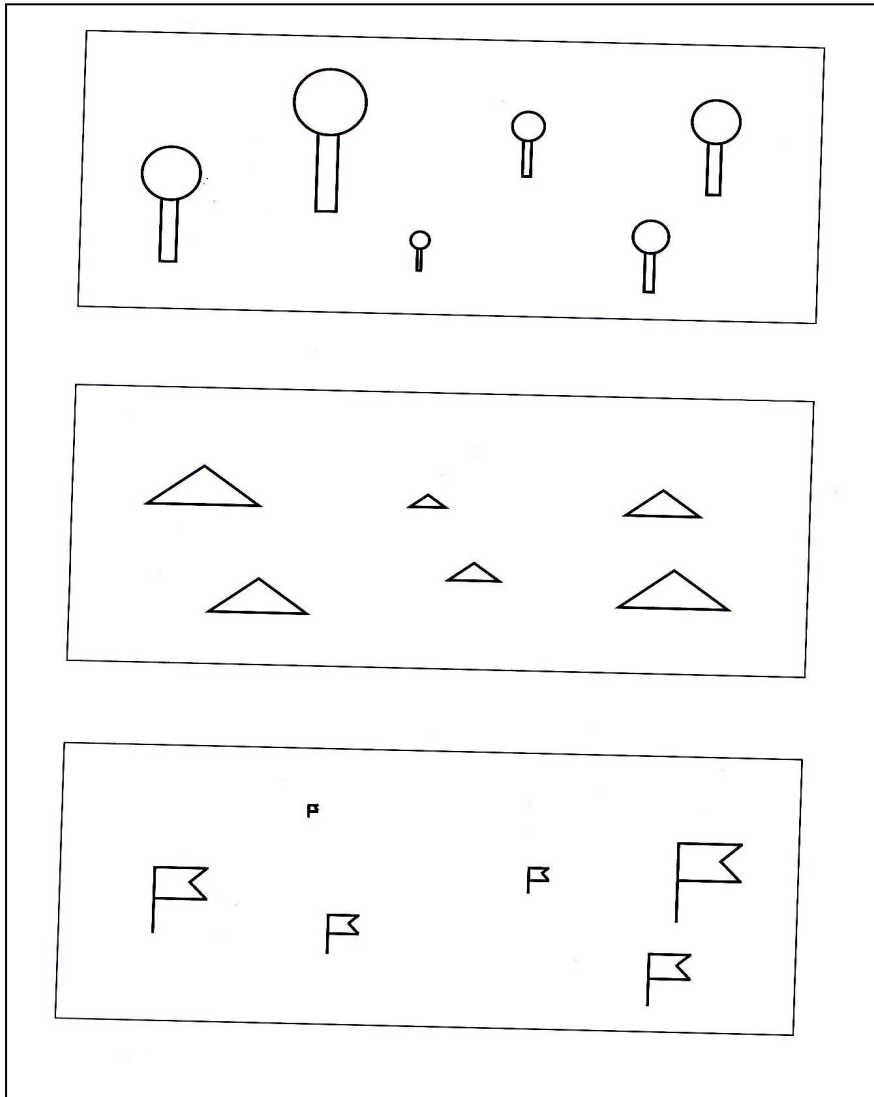


Encierra en círculos y luego recorta el dibujo más grande, el mediano y el más pequeño.

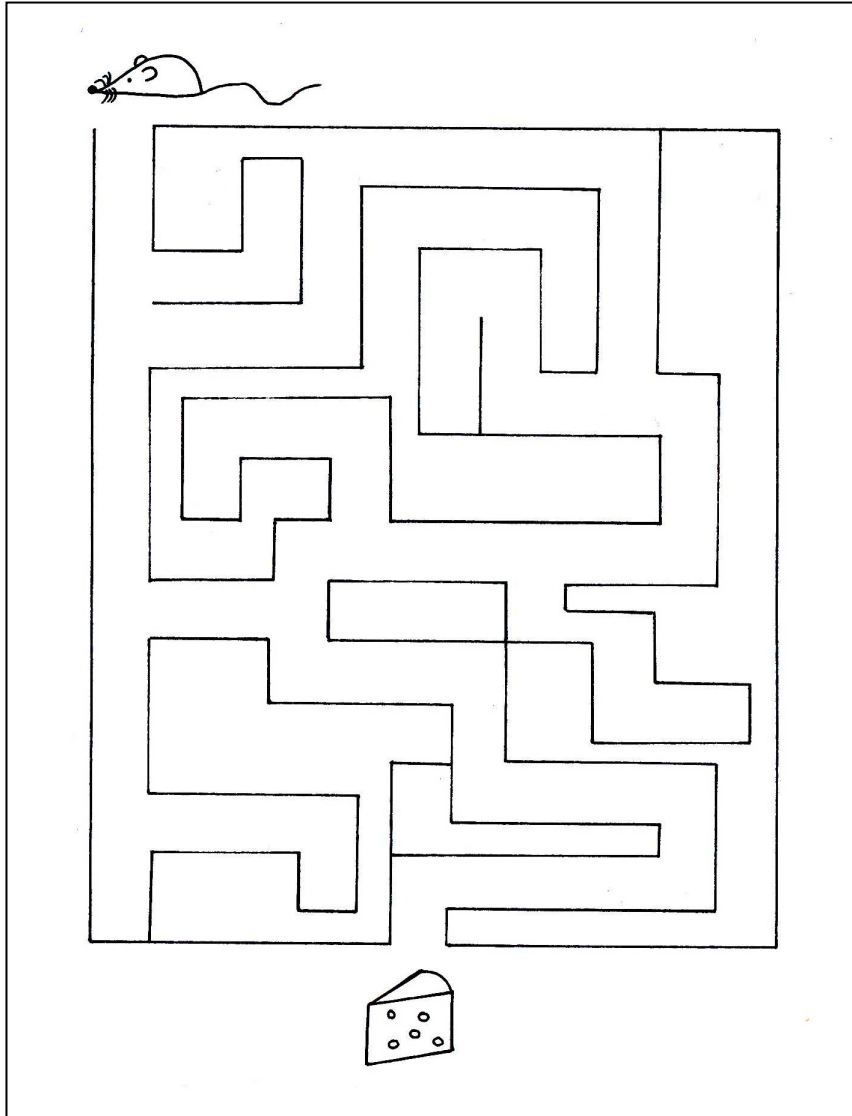


Marca con una X el dibujo mas grande, el mediano y el más pequeño

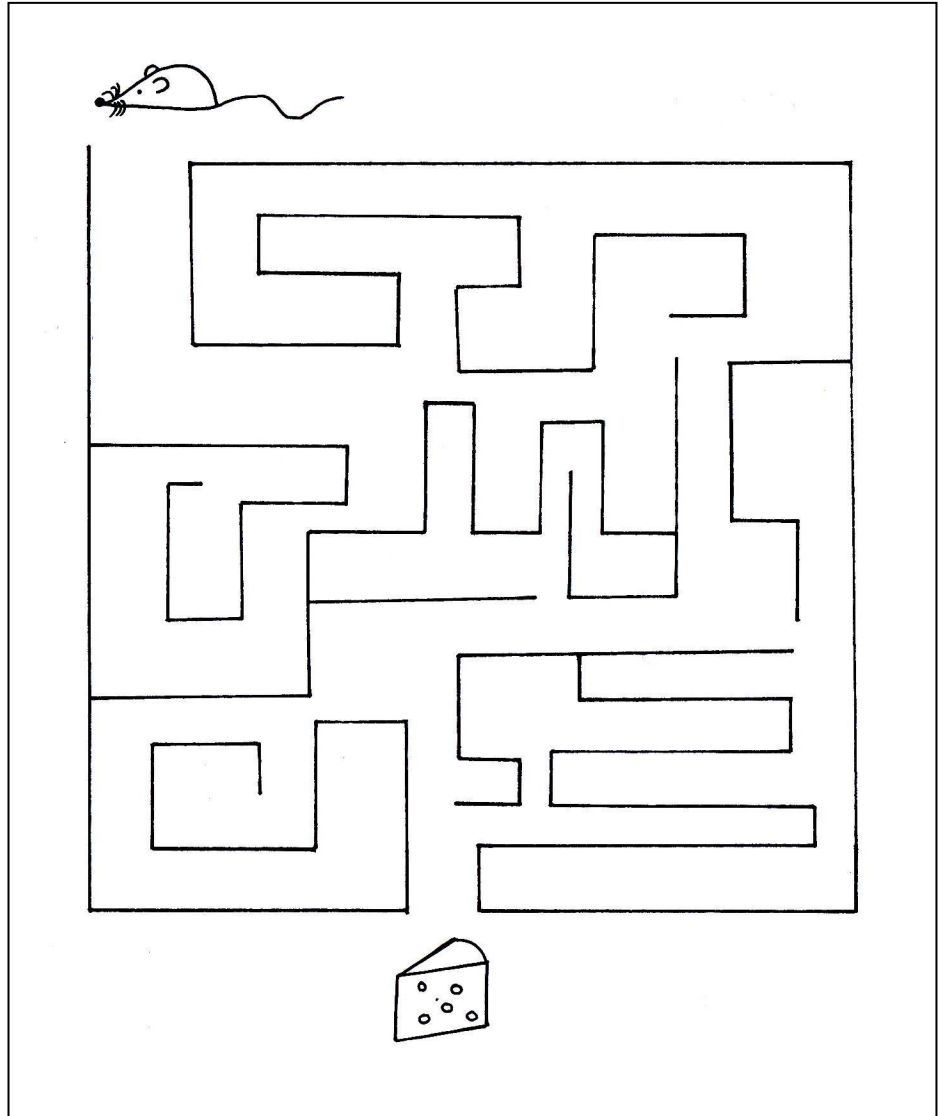
Marca con una X el dibujo más pequeño, el mediano y el más grande.



El ratoncito tiene hambre y quiere llegar a donde está el queso, ¿Puedes tú ayudarlo?

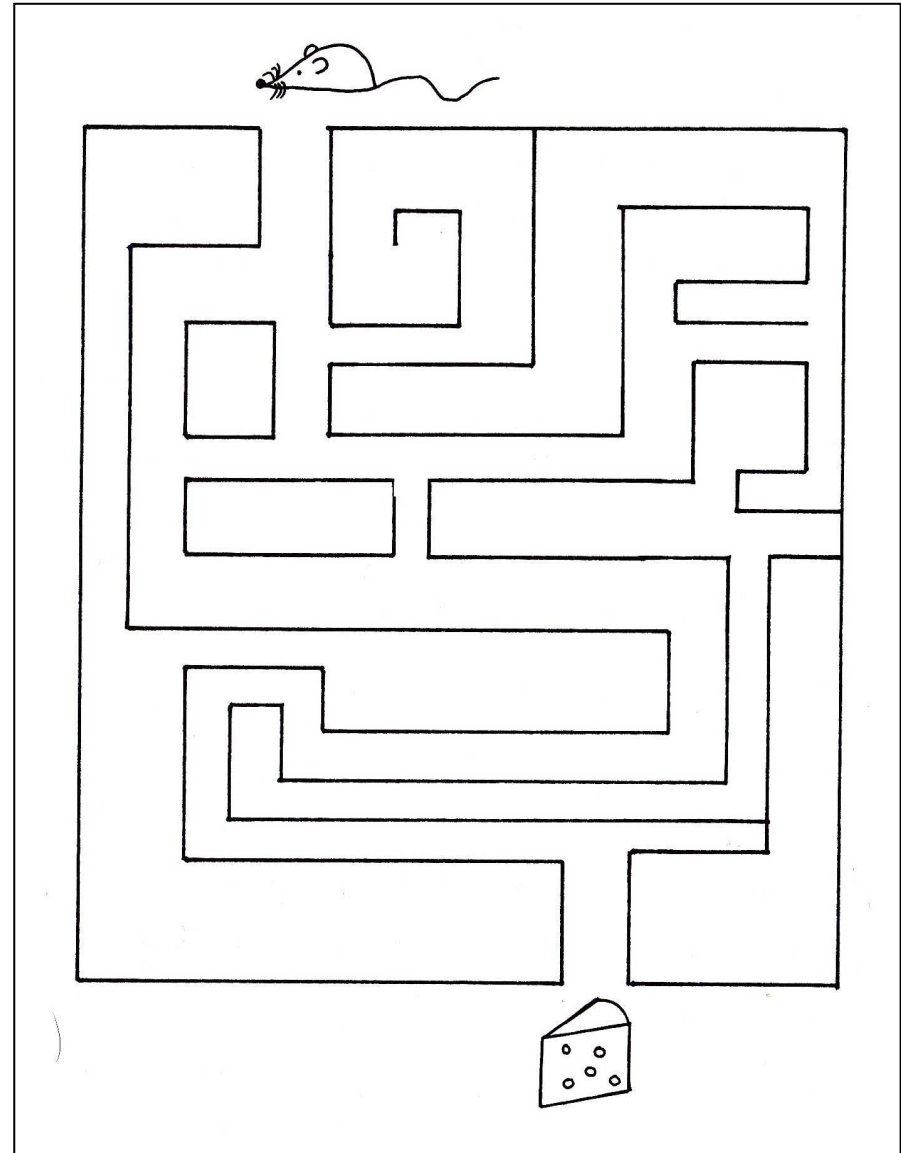
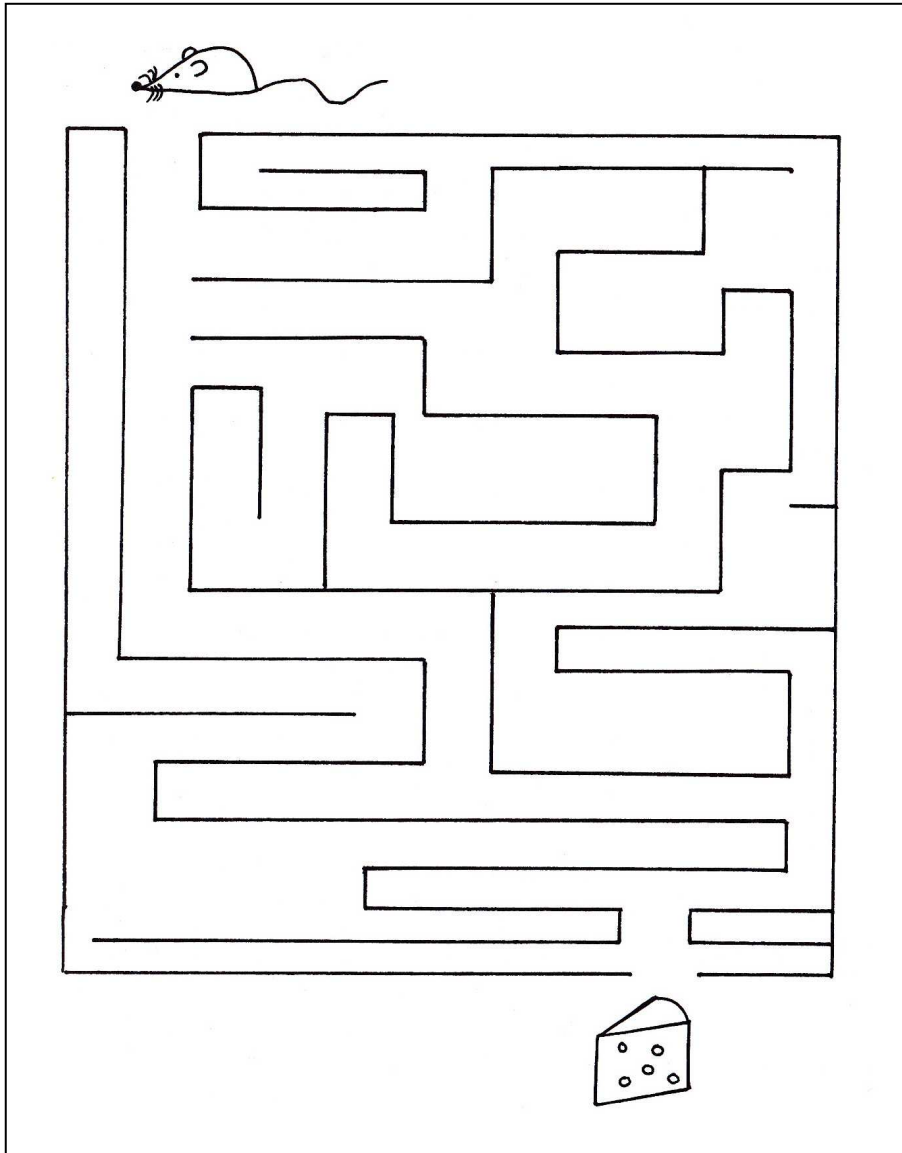


Puedes ayudarlo al ratoncito a llegar hasta su desayuno.



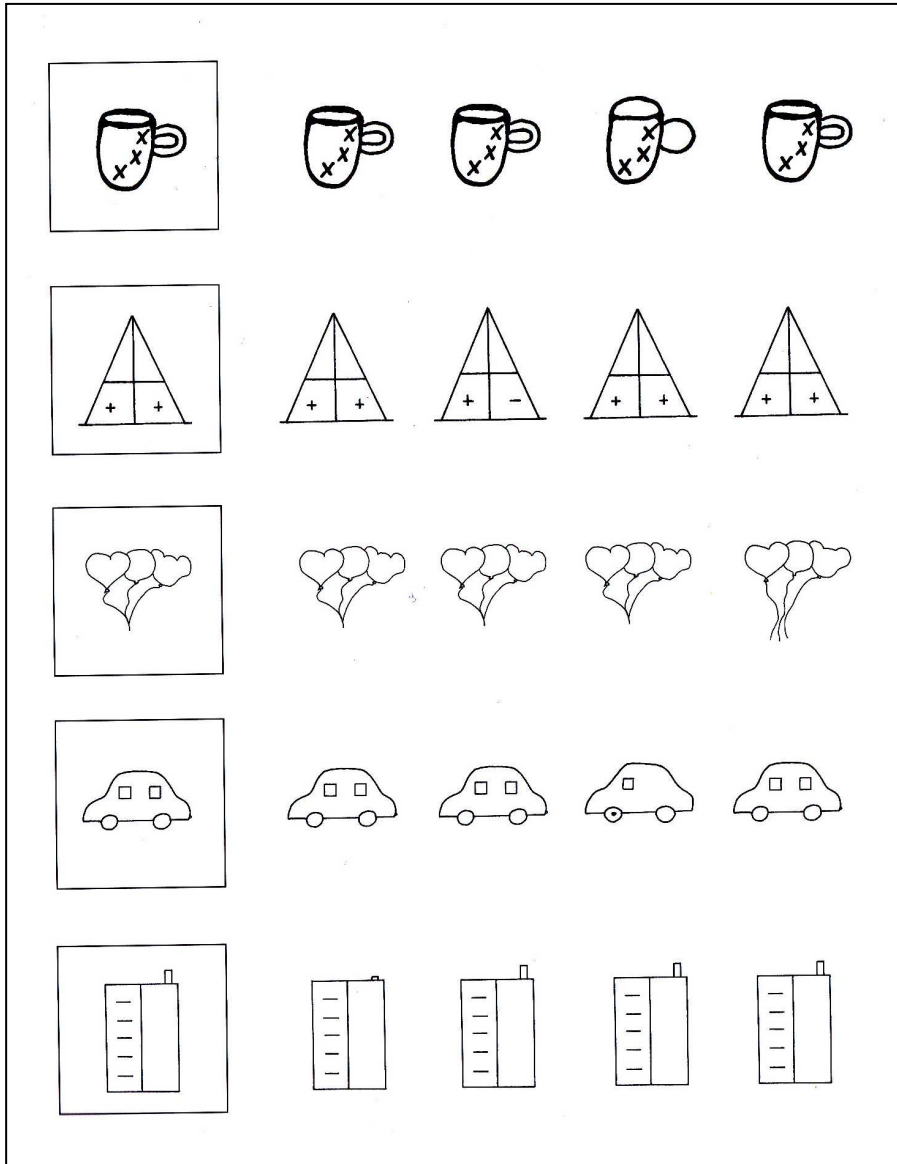
Indícale al ratoncito cual es el camino para llegar a su queso.

Puedes ayudar al ratoncito a llegar hasta su queso

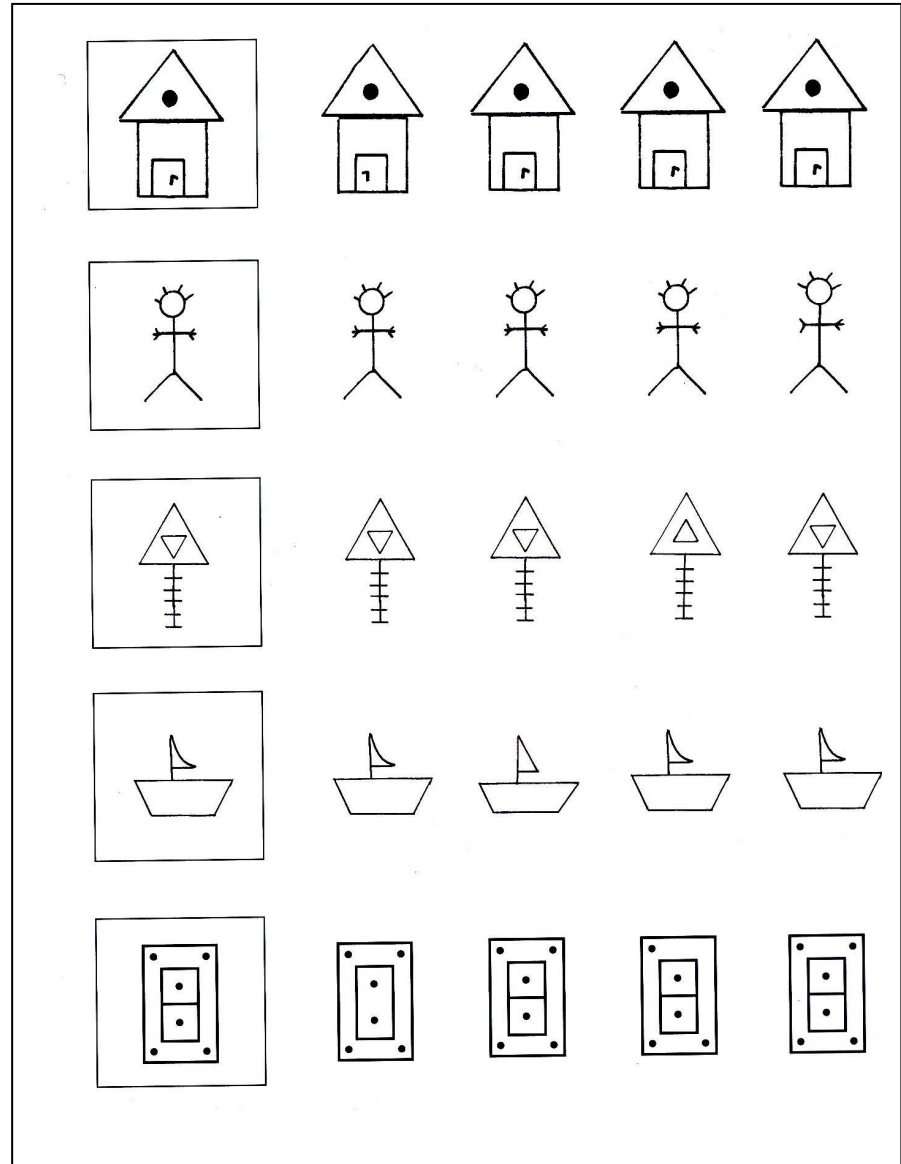




Encuentra el objeto diferente en la línea.

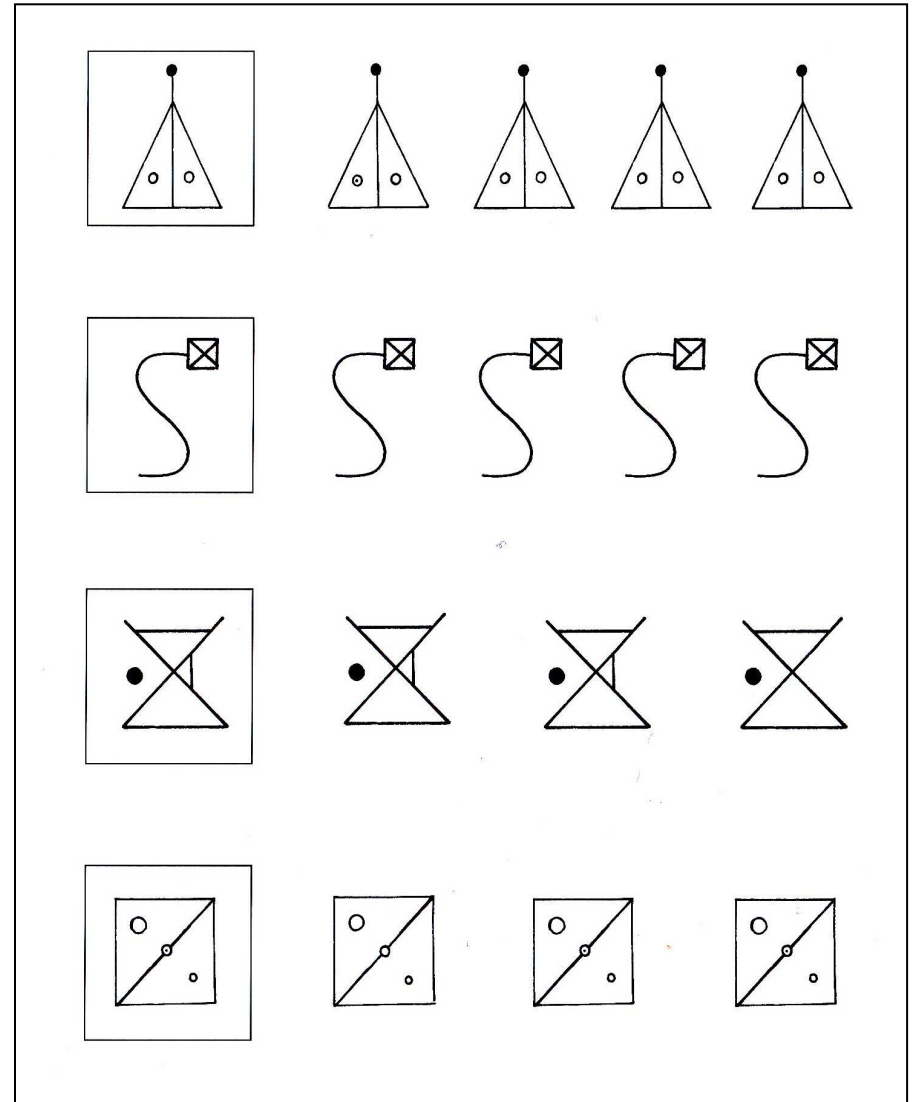
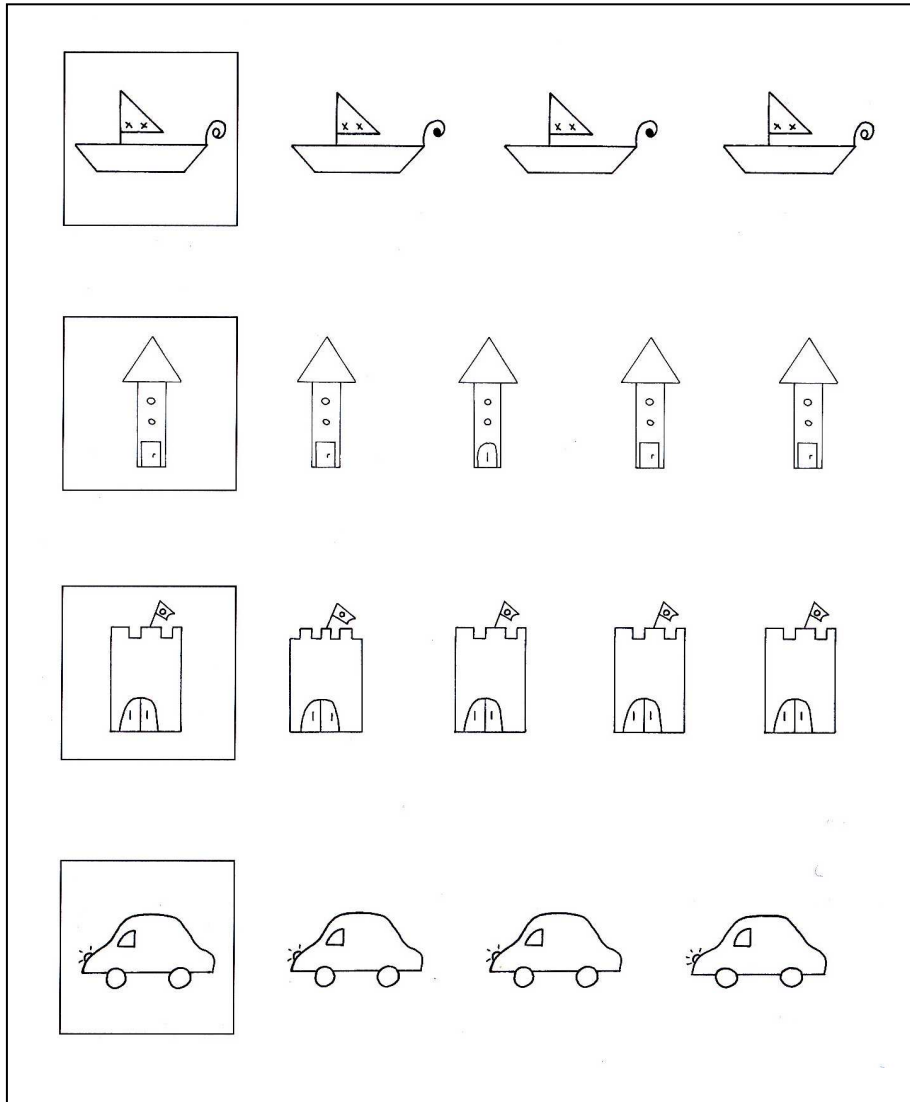


Puedes tu encontrar el objeto diferente en la serie.



Lograras encontrar la diferencia entre los objetos de la línea.

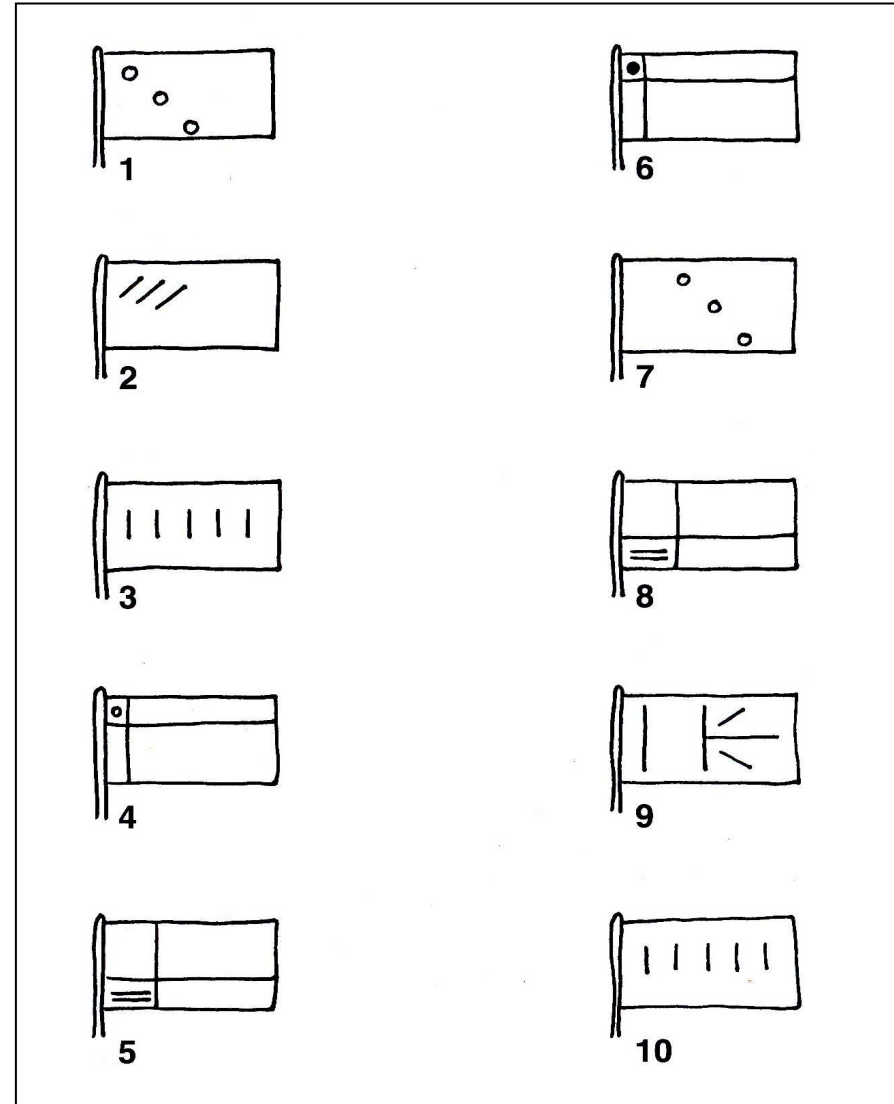
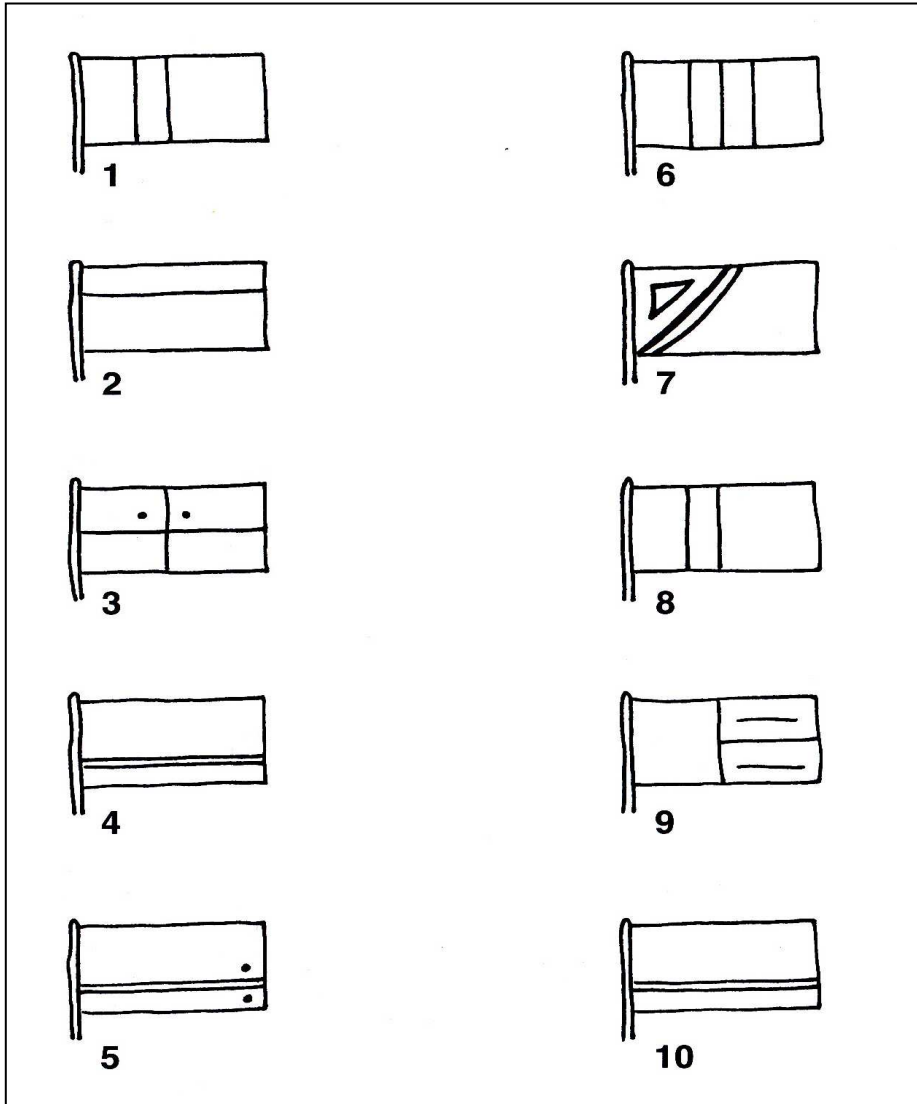
Observa atentamente todos los objetos y encuentra el que no pertenece al conjunto.



1-2

Puedes encontrar las parejas de banderas para que los niños las lleven.

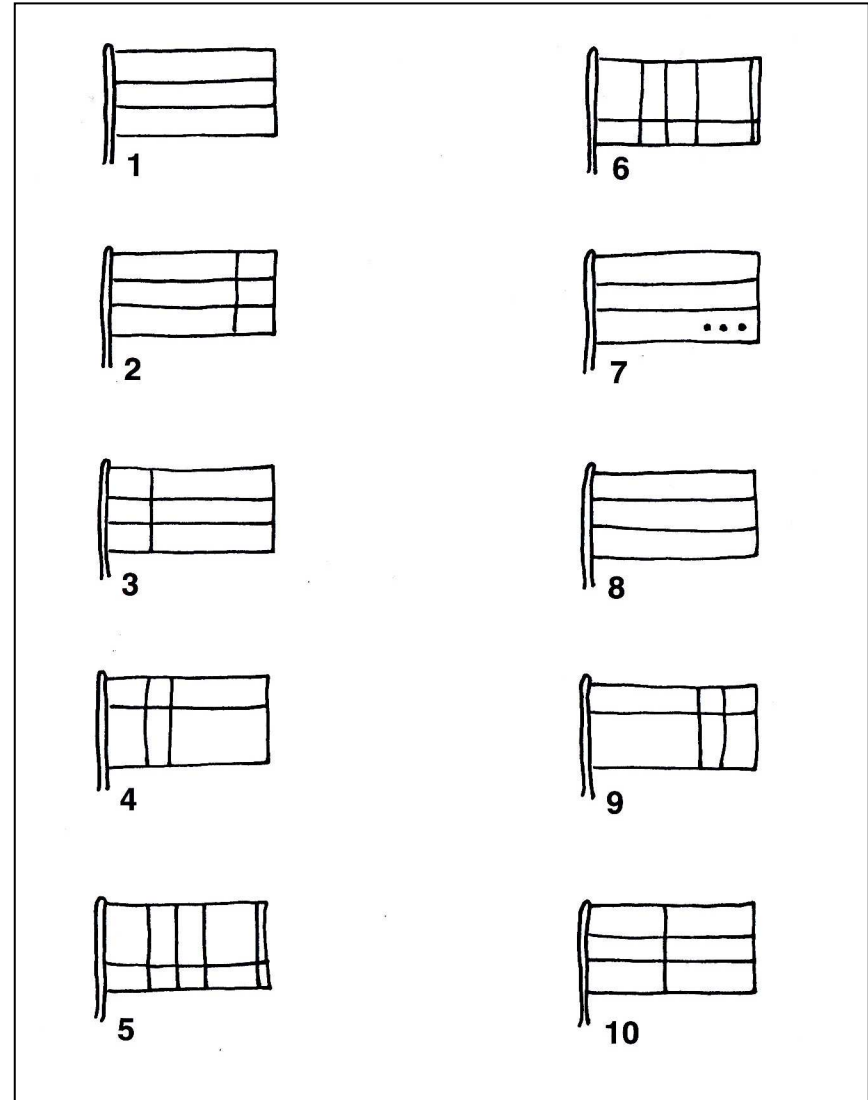
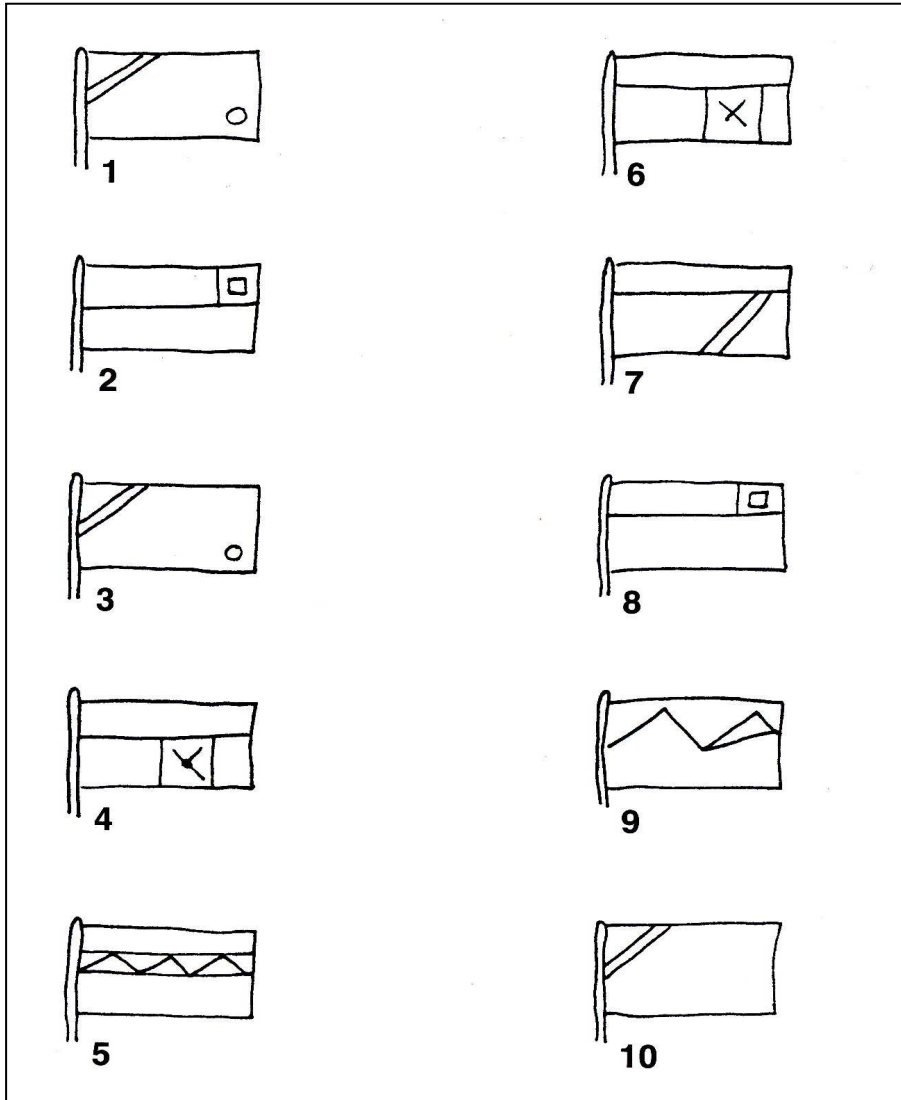
Ángel debe encontrar las parejas de banderas. ¿Puedes tu ayudarle?



1-2

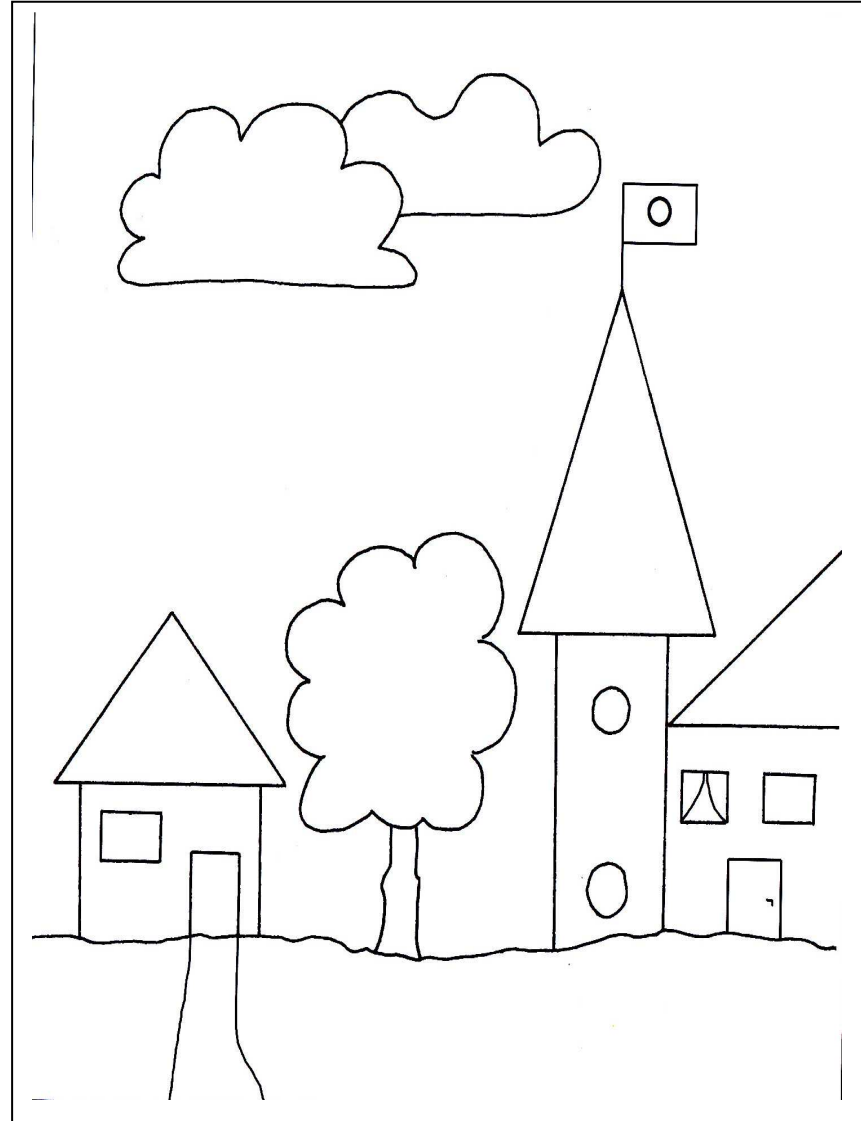
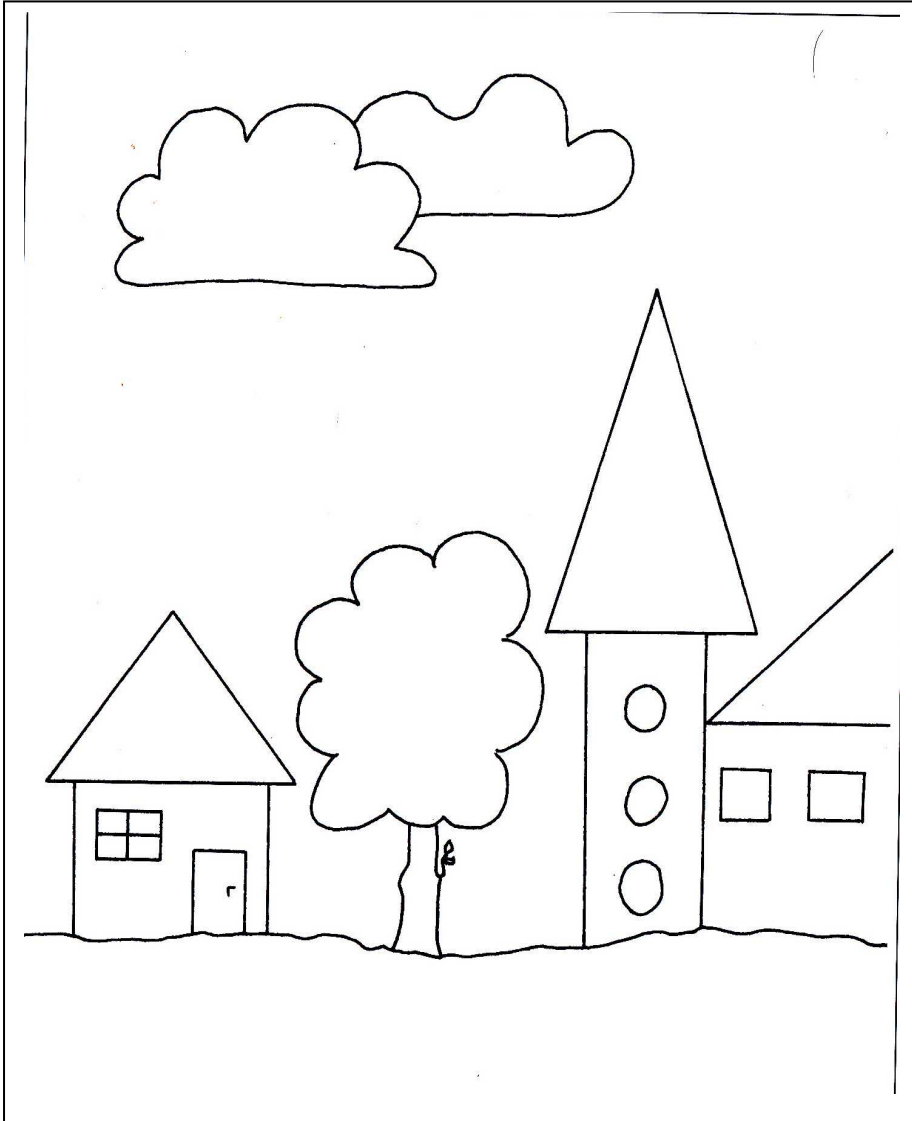
¿Cuánto tiempo te toma encontrar las parejas de banderas?

A Ángel le tomo poquísimo tiempo encontrar las parejas, ¿puedes ganarle tú?



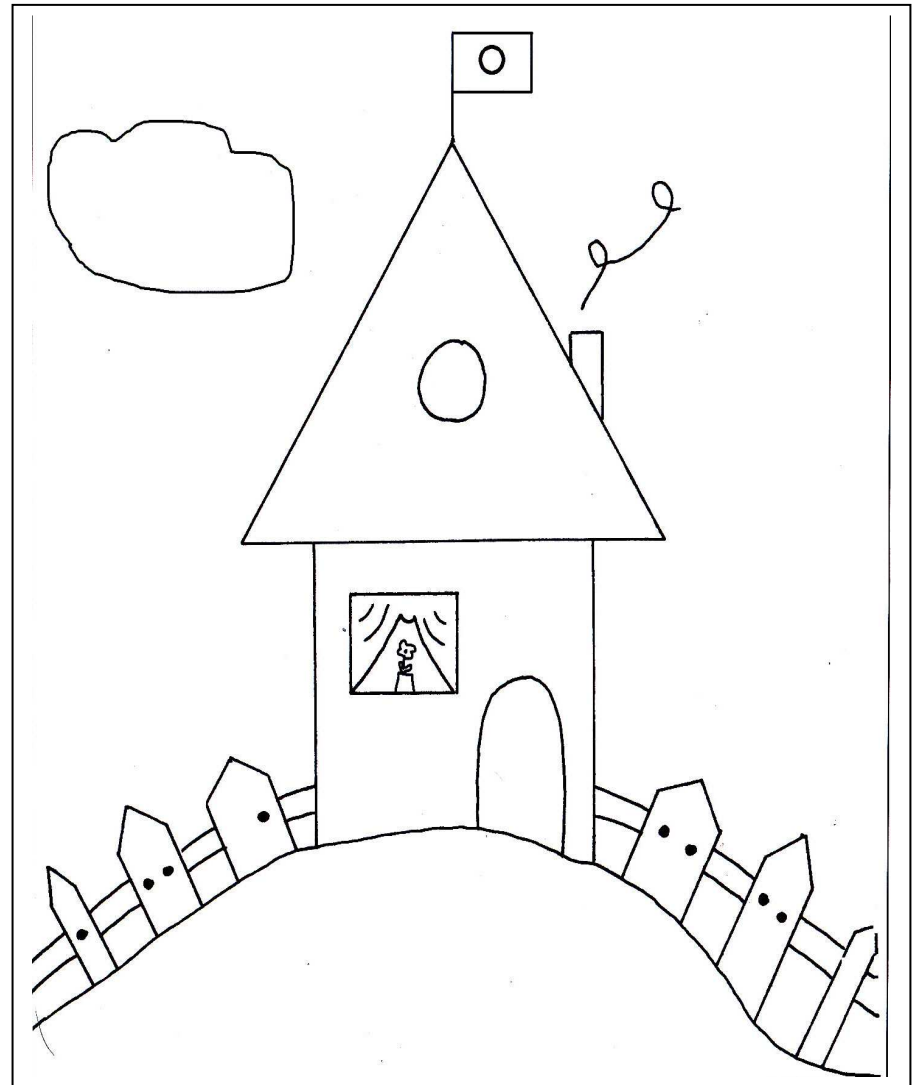
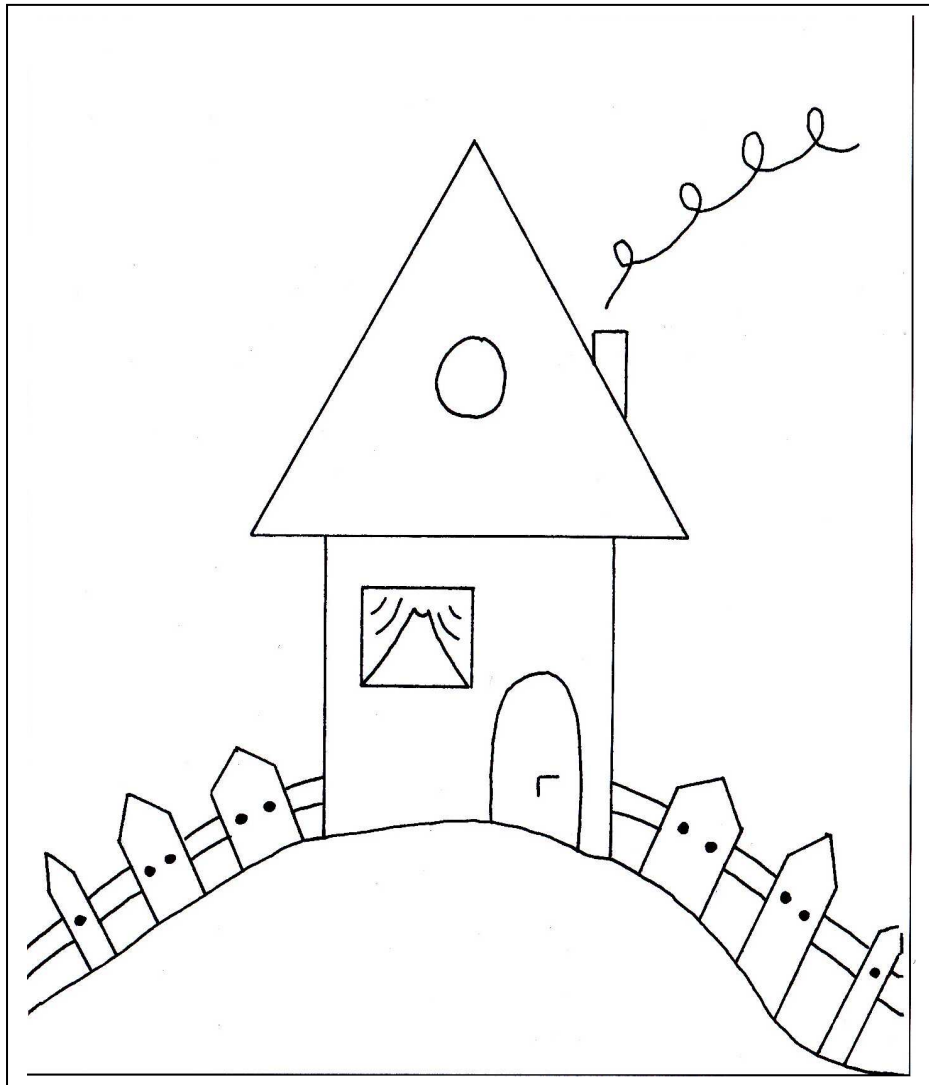
1-2

Henry y Alexander han hecho un dibujo y les ha quedado casi igual. ¿Puedes tú encontrar las diferencias .

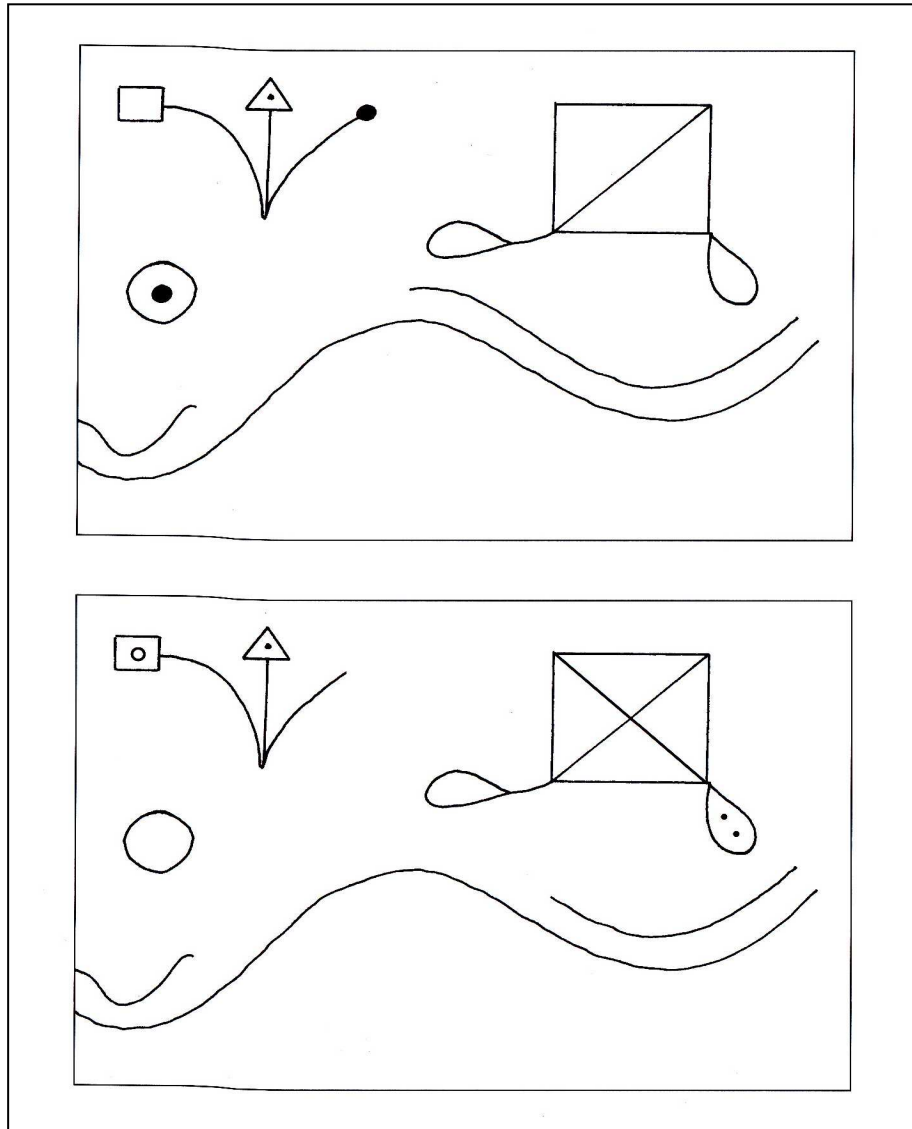


1-2

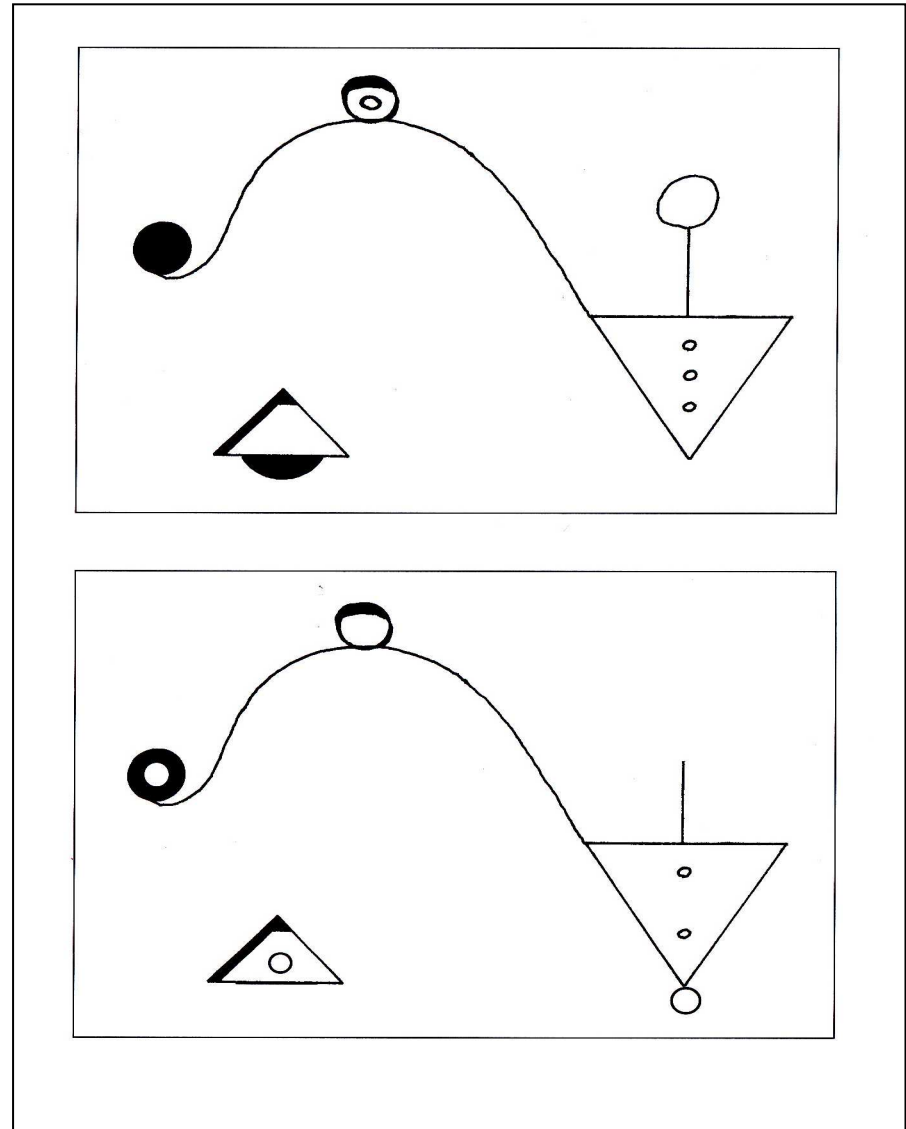
Yoselin y Yeimi han hecho unos dibujos lindos, y como son tan amigas lo hicieron casi iguales, ¿Puedes tú encontrar las diferencias?



Observa los cuadros que han hecho Manuel y Victos, puedes tu encontrar las diferencias.

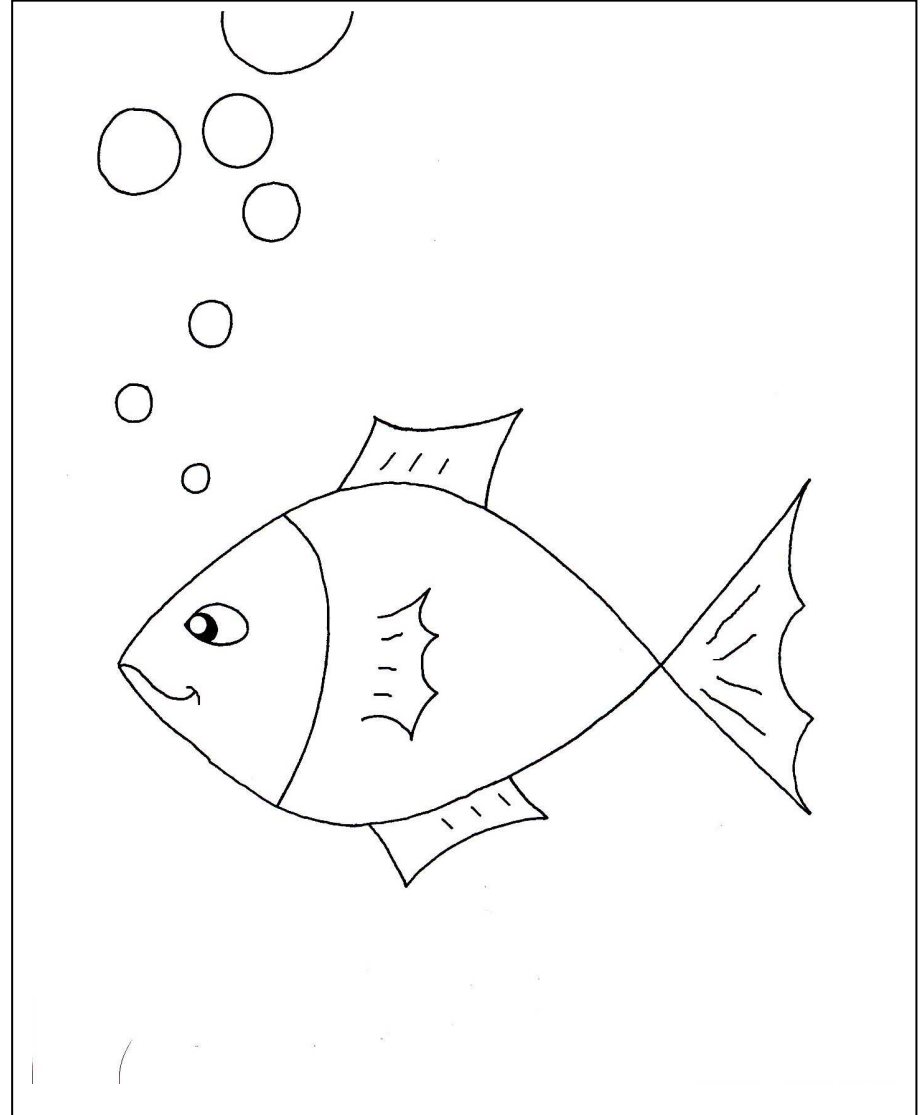
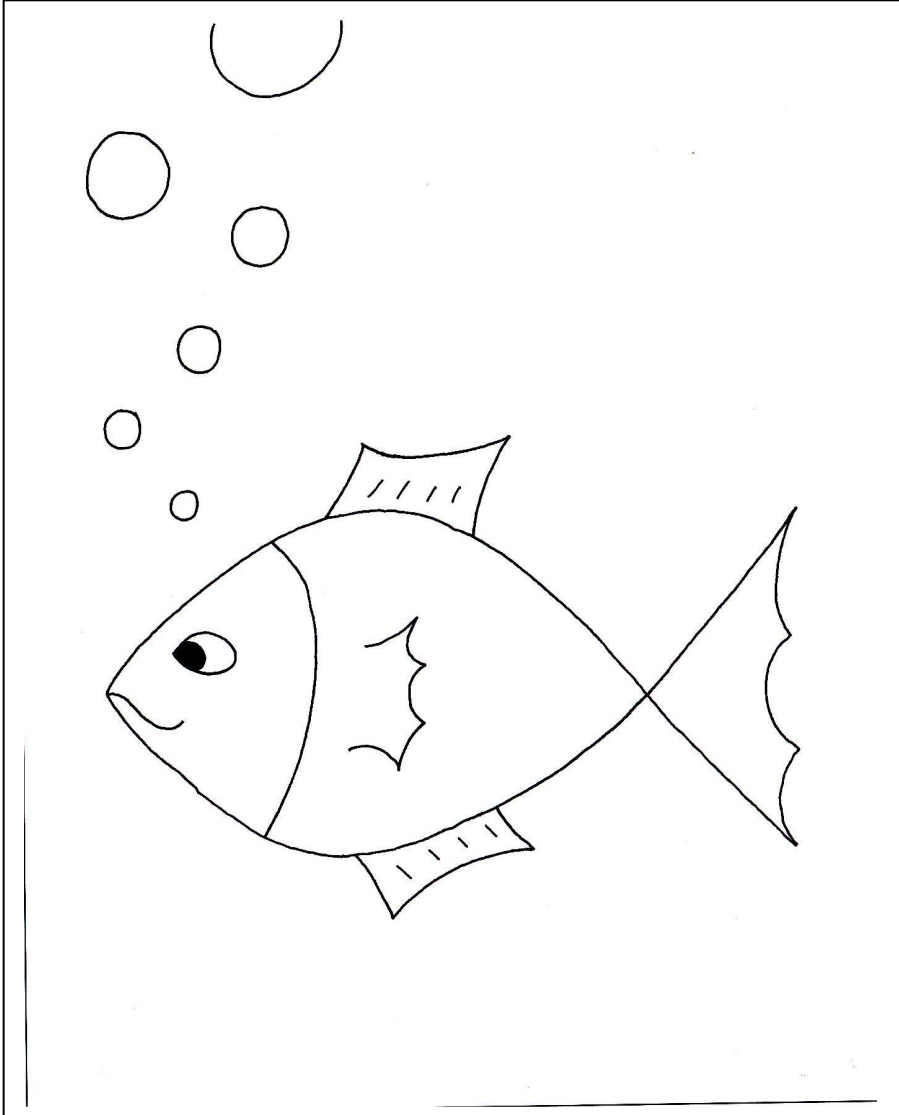


Fíjate bien en los dibujos que han hecho Fabiola y Yanira, ¿parecen iguales verdad? Puedes encontrar las diferencias.



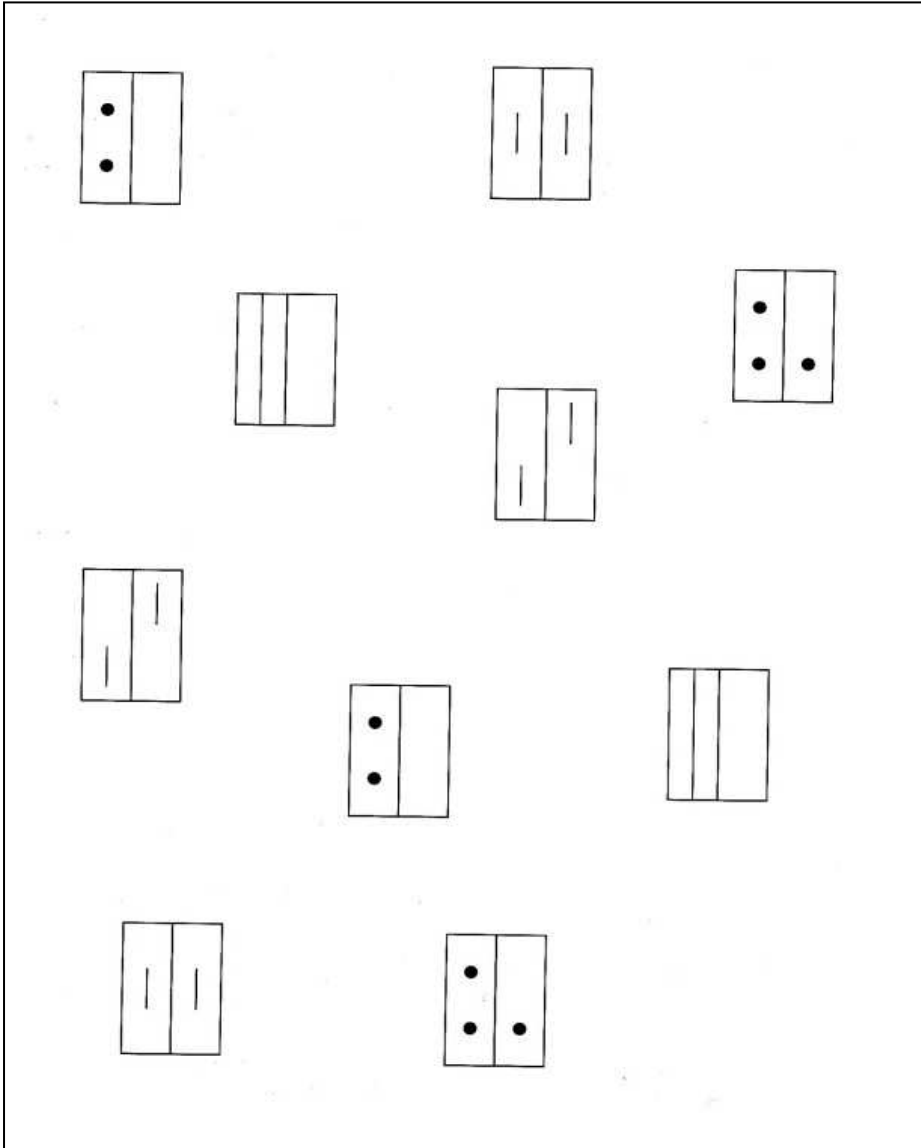
1-2

Julio quiere pintar uno de los siguientes cuadros, ayúdale a encontrar las diferencias y luego a pintar.

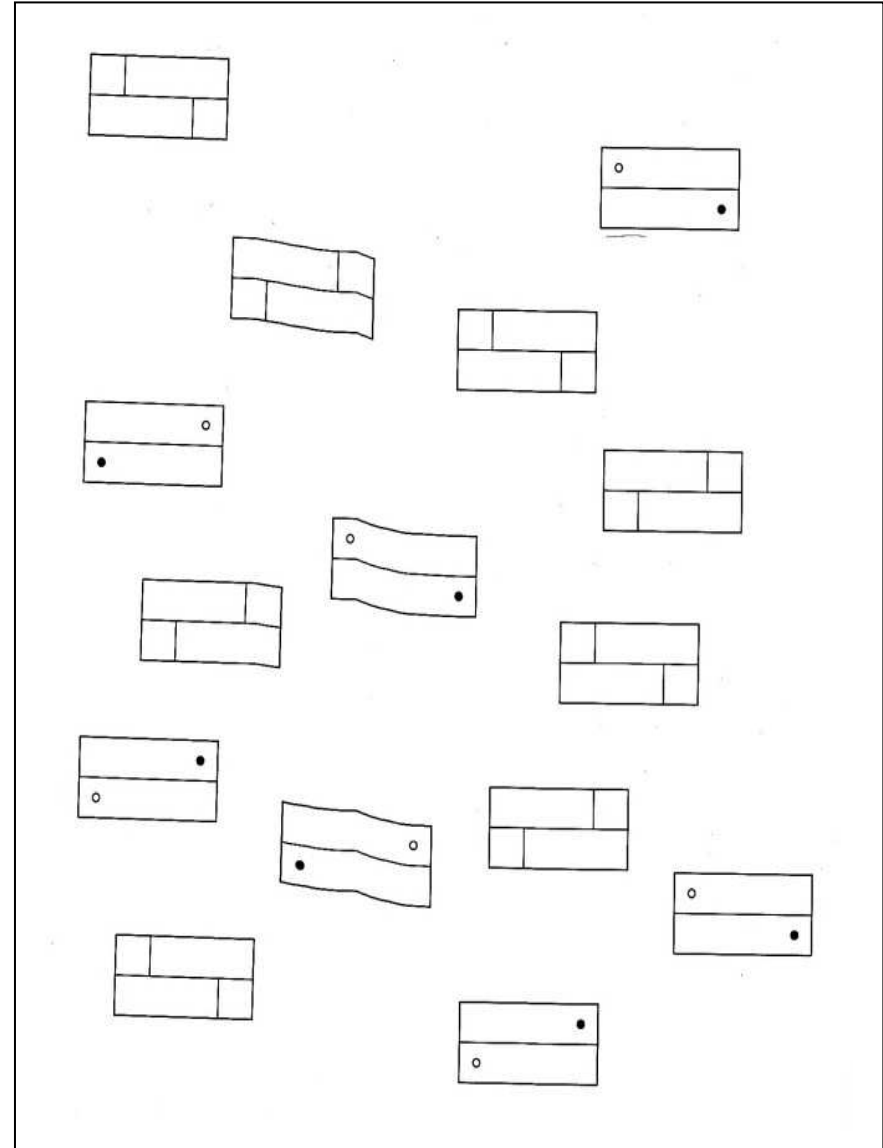




Joselin quiere formar parejas con las piezas de domino.  
¿Puedes tu ayudarle?



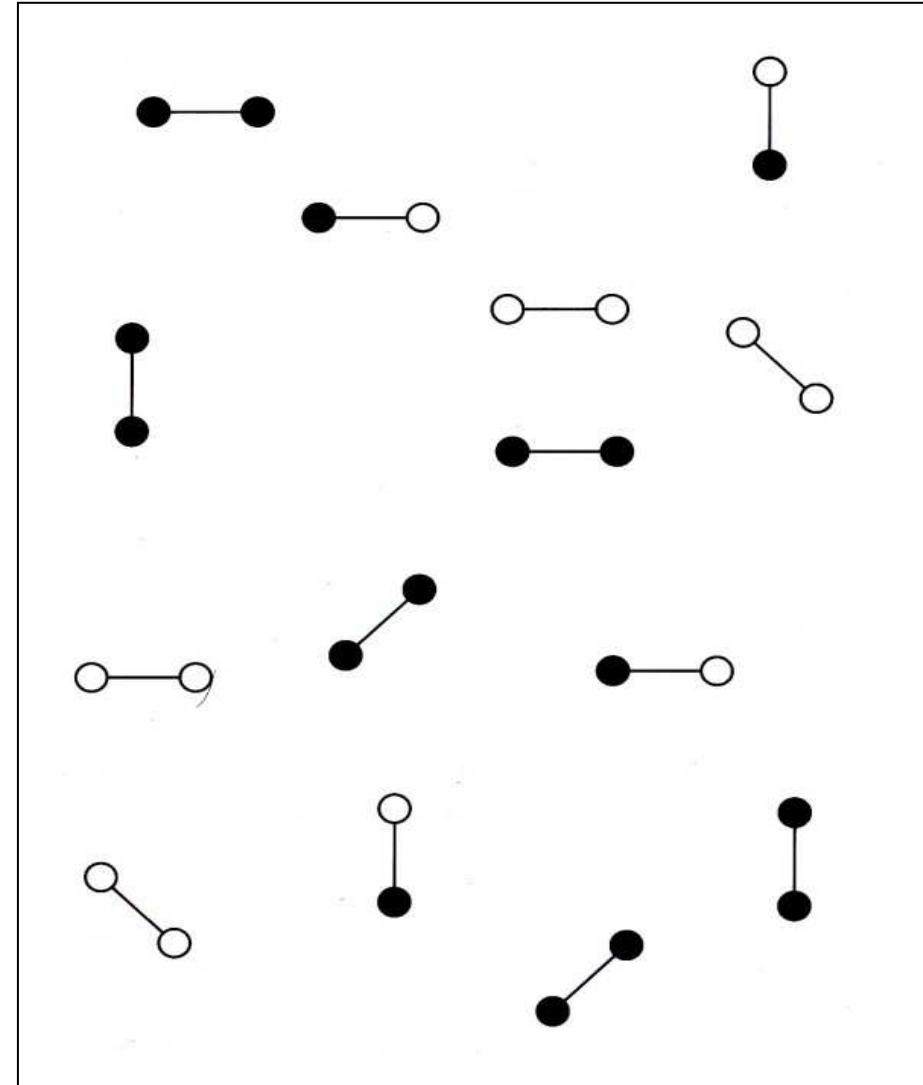
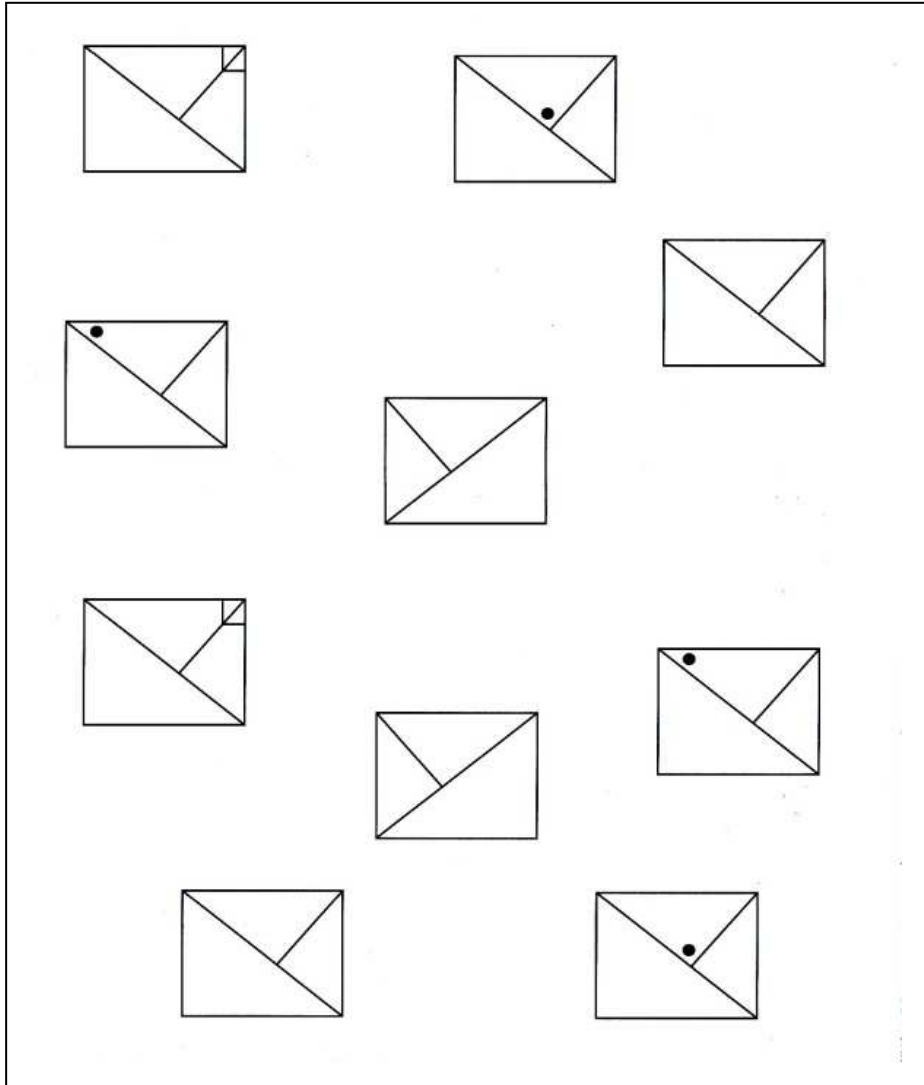
Andy ha confundido todas las piezas de domino, puedes tu encontrar las parejas.



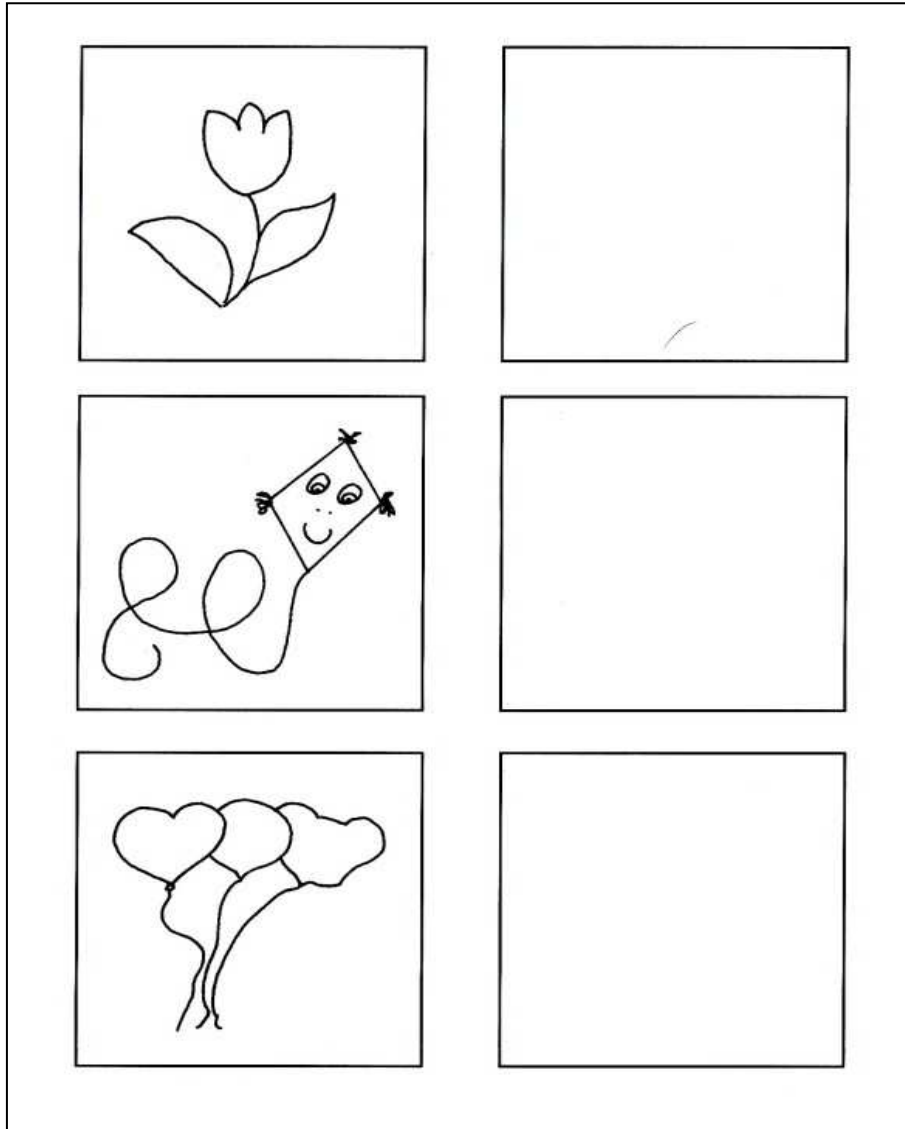
1-2

Todos estabamos jugando a las cartas, de pronto, Dinora ha confundido todos los sobres. Puedes tu ordenarlos en parejas?

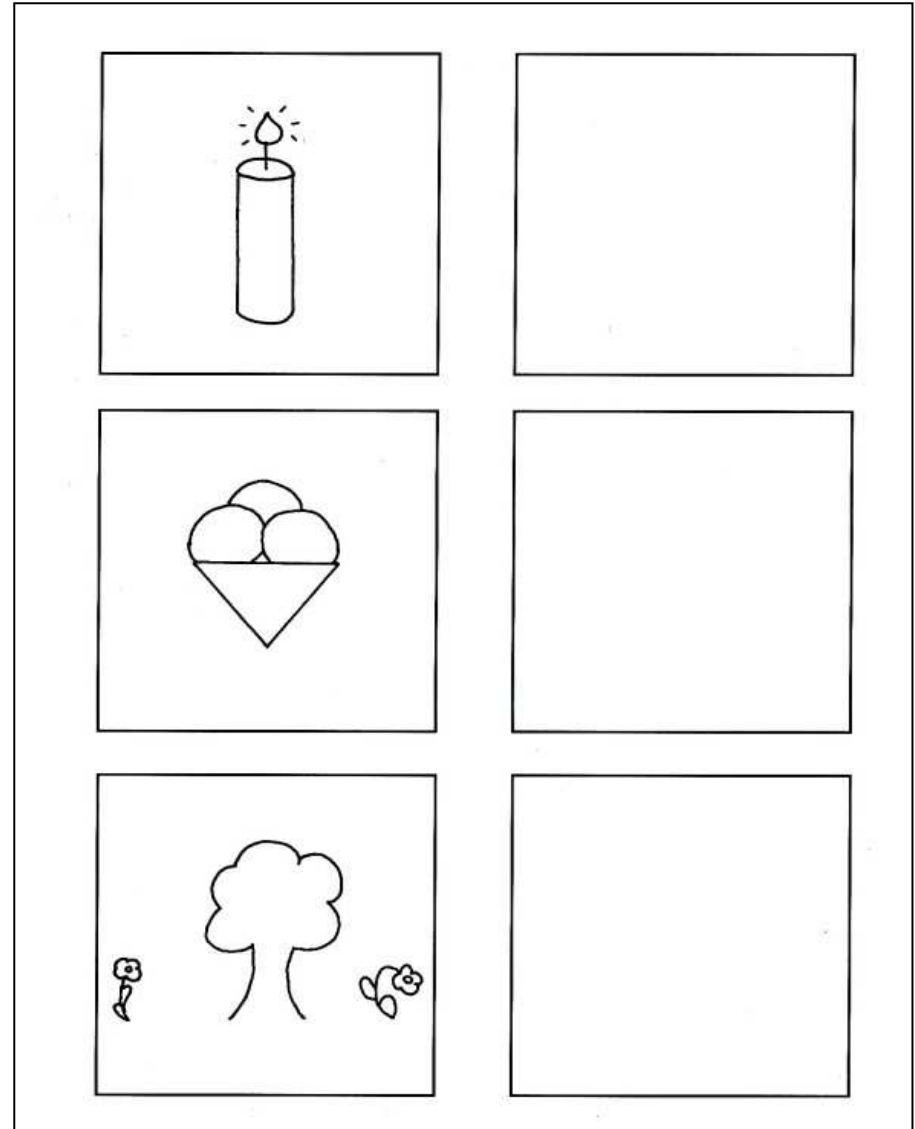
Junior estaba jugando con estas piezas, pero ahora no sabe cuales son las parejas. Quieres tu ayudarle?



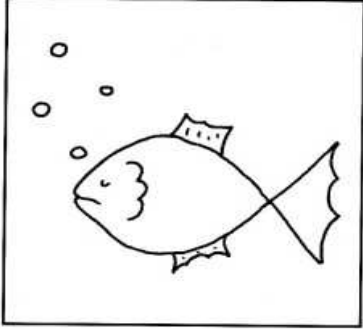
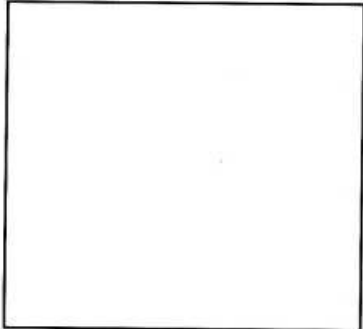
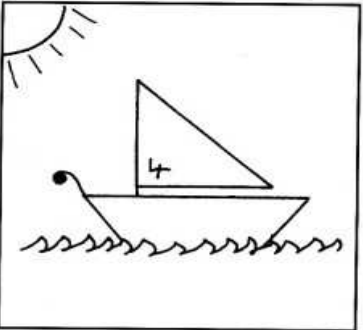
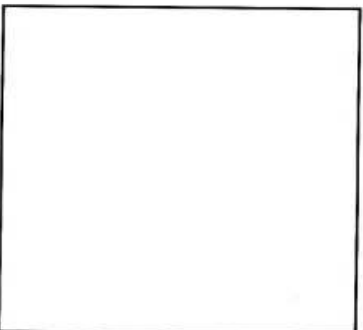
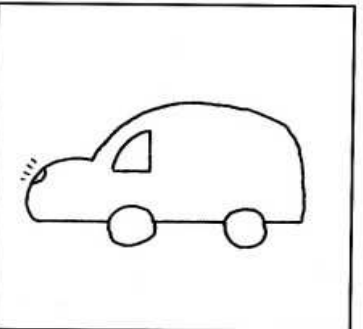
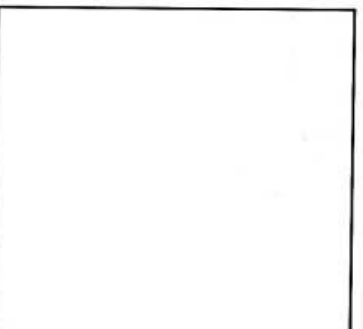
Mira los bonitos dibujos que ha hecho Manuel. Puedes tú hacer tú copiarlos.



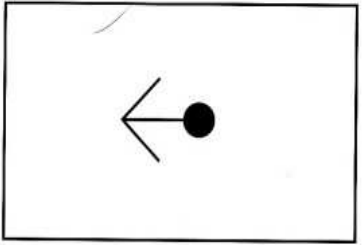

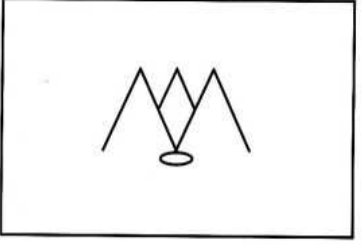
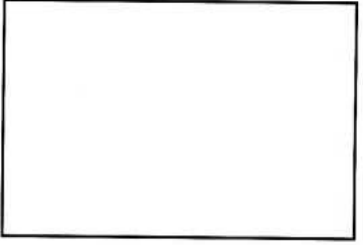
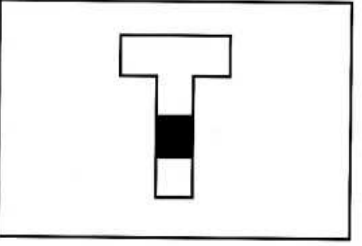
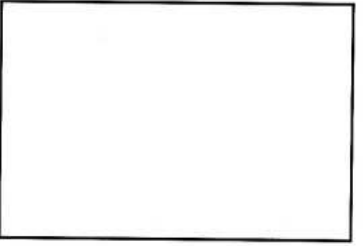
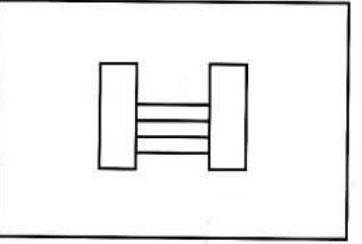
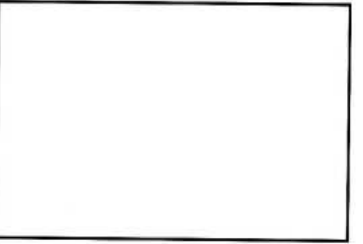
Puedes tú copiar estos dibujos tan bonitos que ha hecho Jesica.



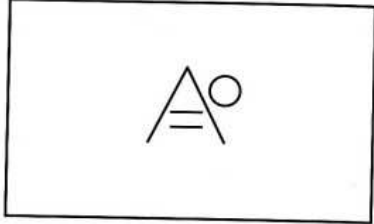
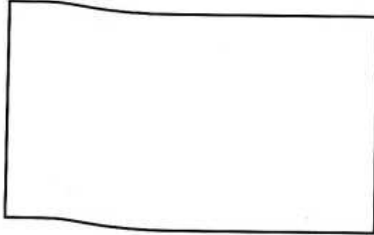
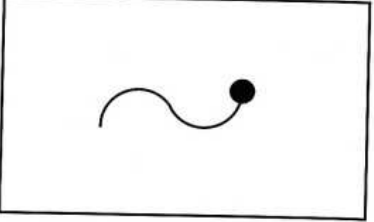
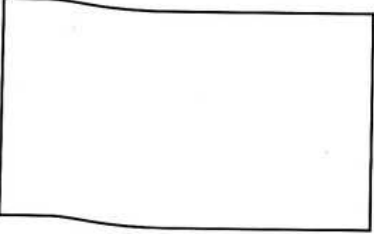
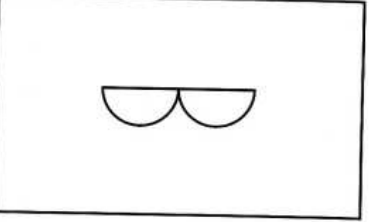
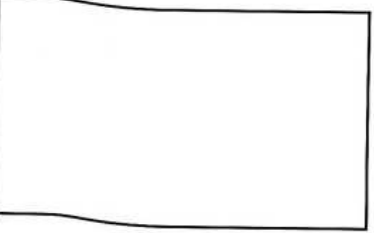
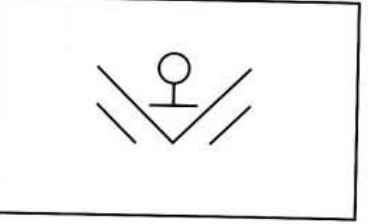
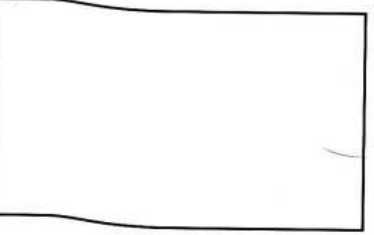
¿Te atreves a copiar estos dibujos?

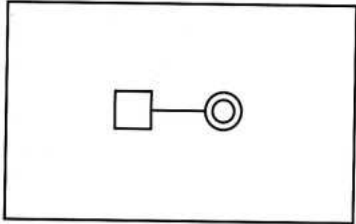

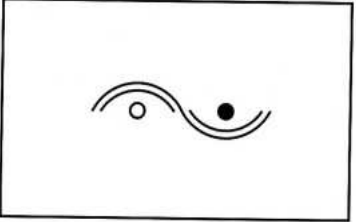

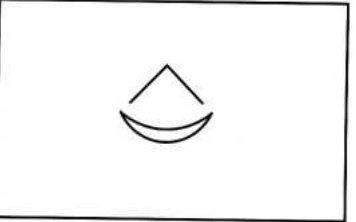
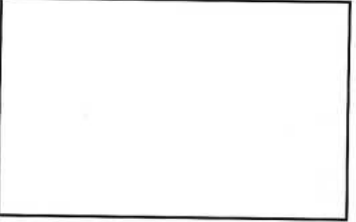
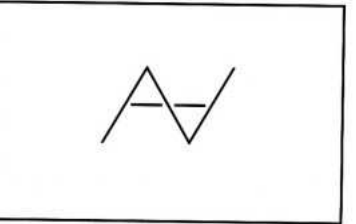
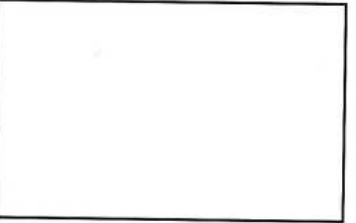
¿Eres capaz de realizar una copia de los siguientes dibujos?

Mildred ha dibujado estos signos ¿Puedes copiarlos exactamente?

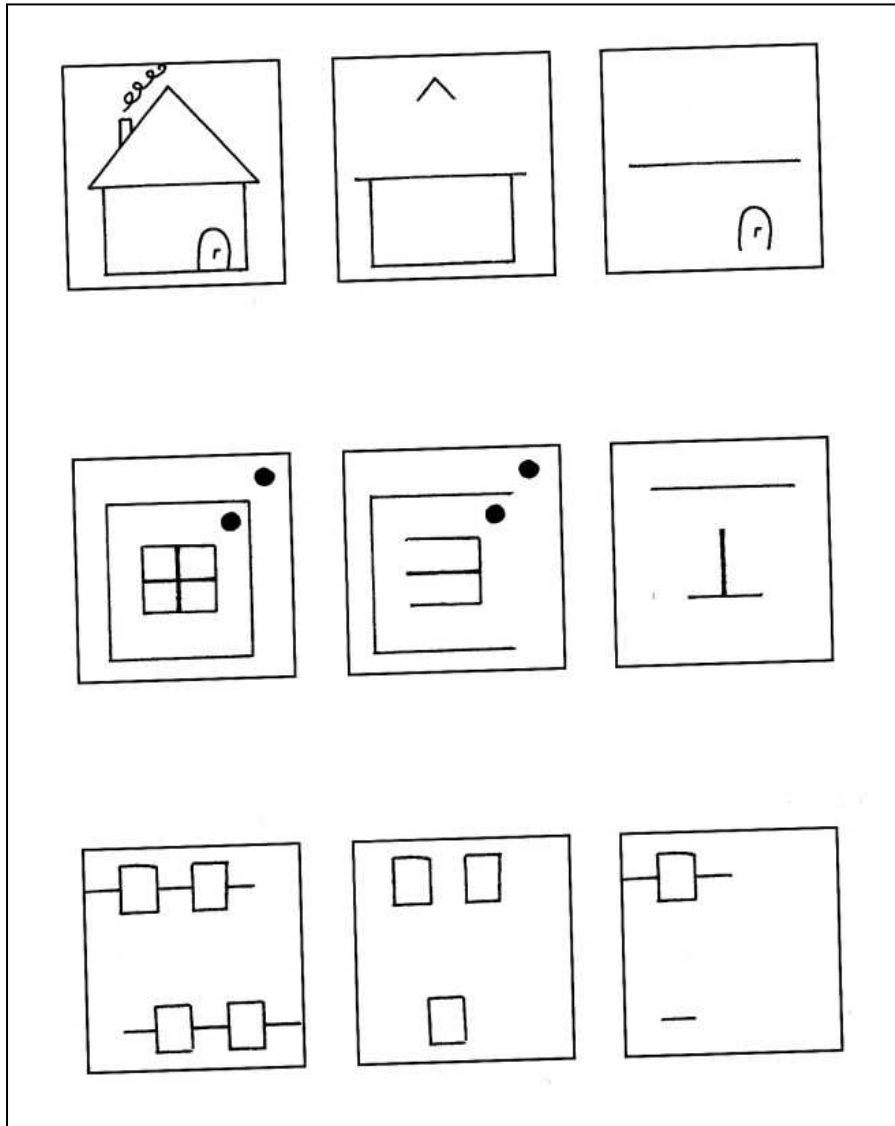
	
	
	
	

Fabiola dibujo estos signos, ¿Qué significaran? ¿Puedes tu copiarlos?

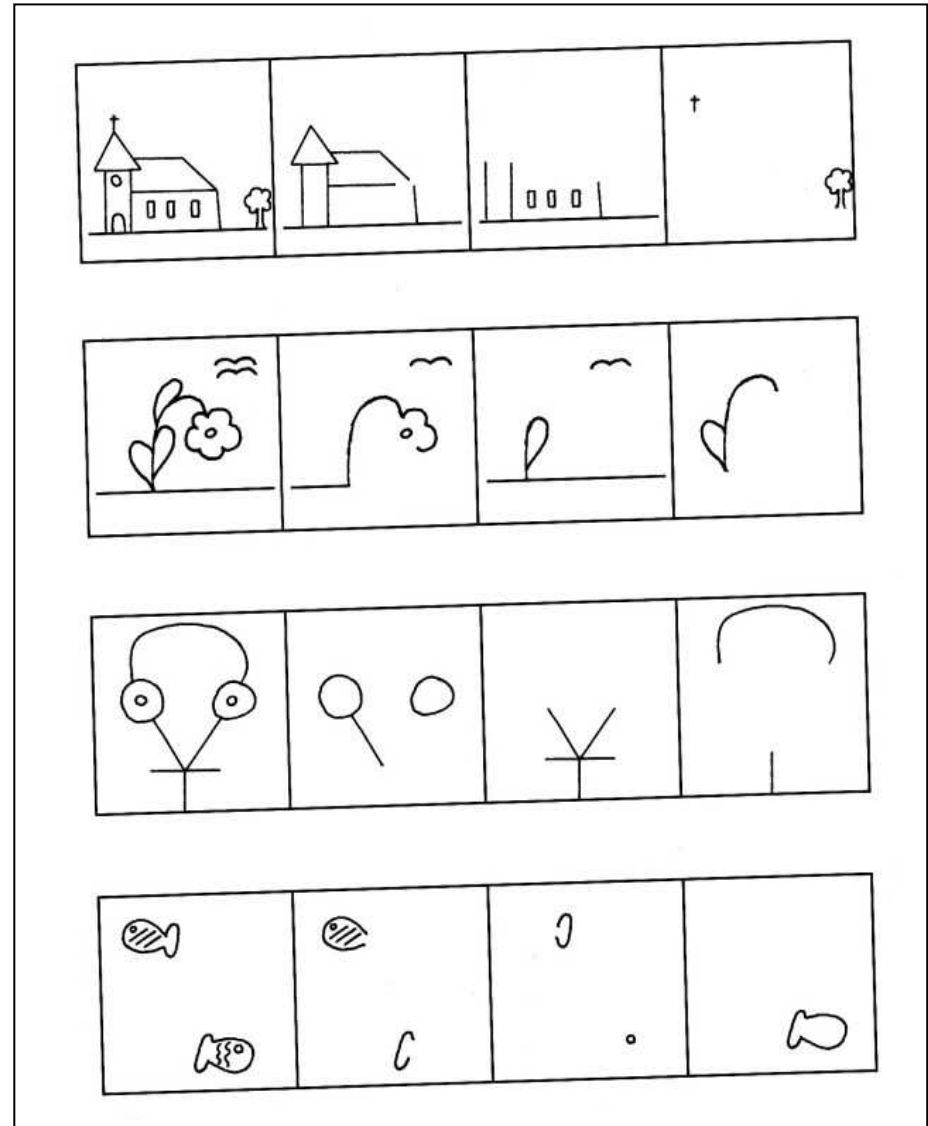
	
	
	
	

1-2

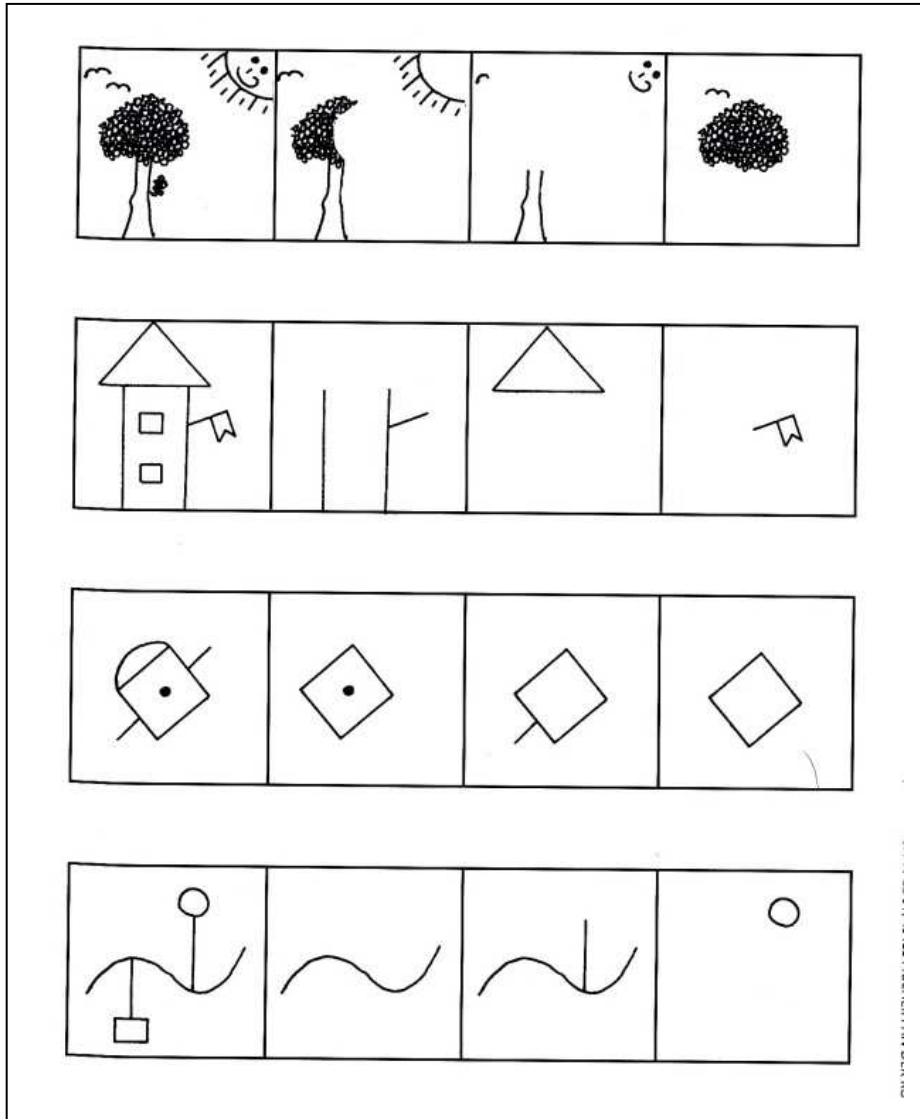
Este niño ha dejado sus dibujos incompletos. Ayúdale a terminarlo.



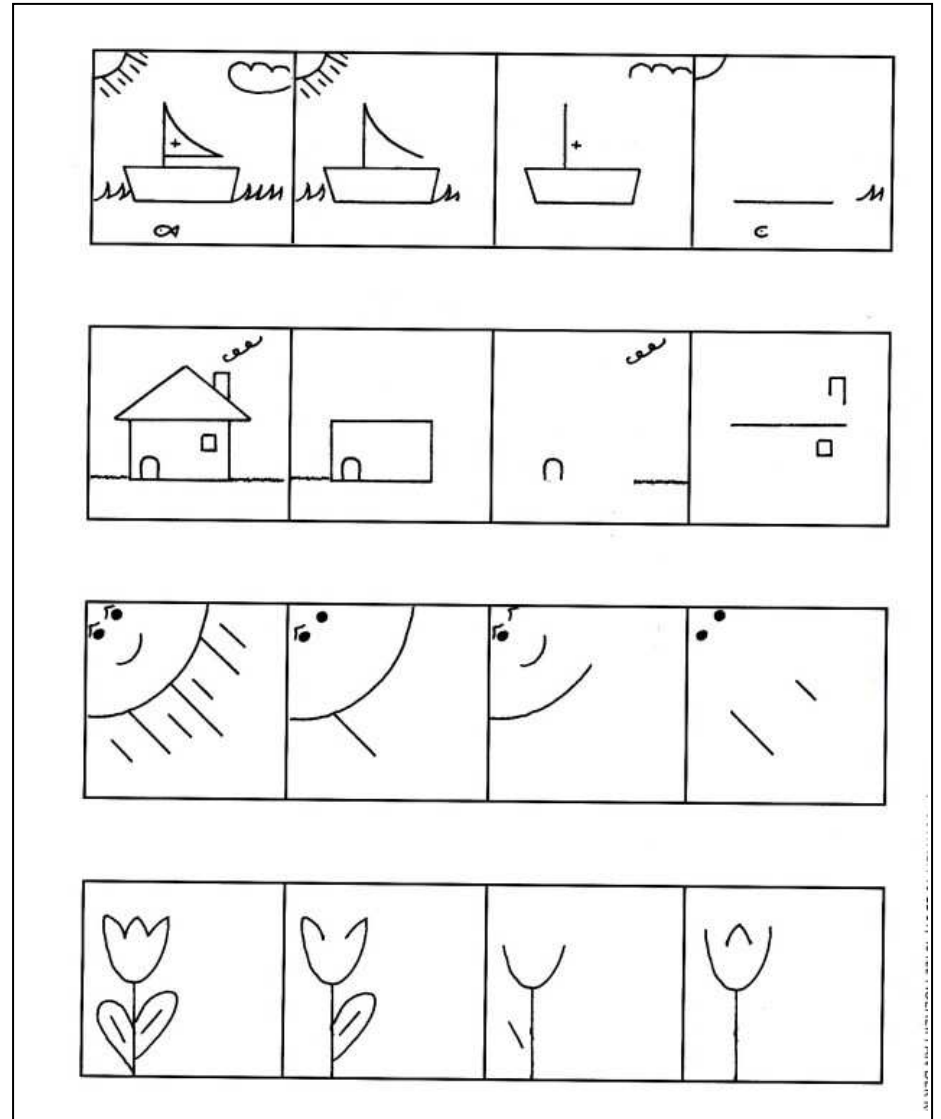
Este niño no sabe como terminar sus dibujos. ¿Tú puedes ayudarle?



Observa el primer dibujo ¿Puedes completar los demás?



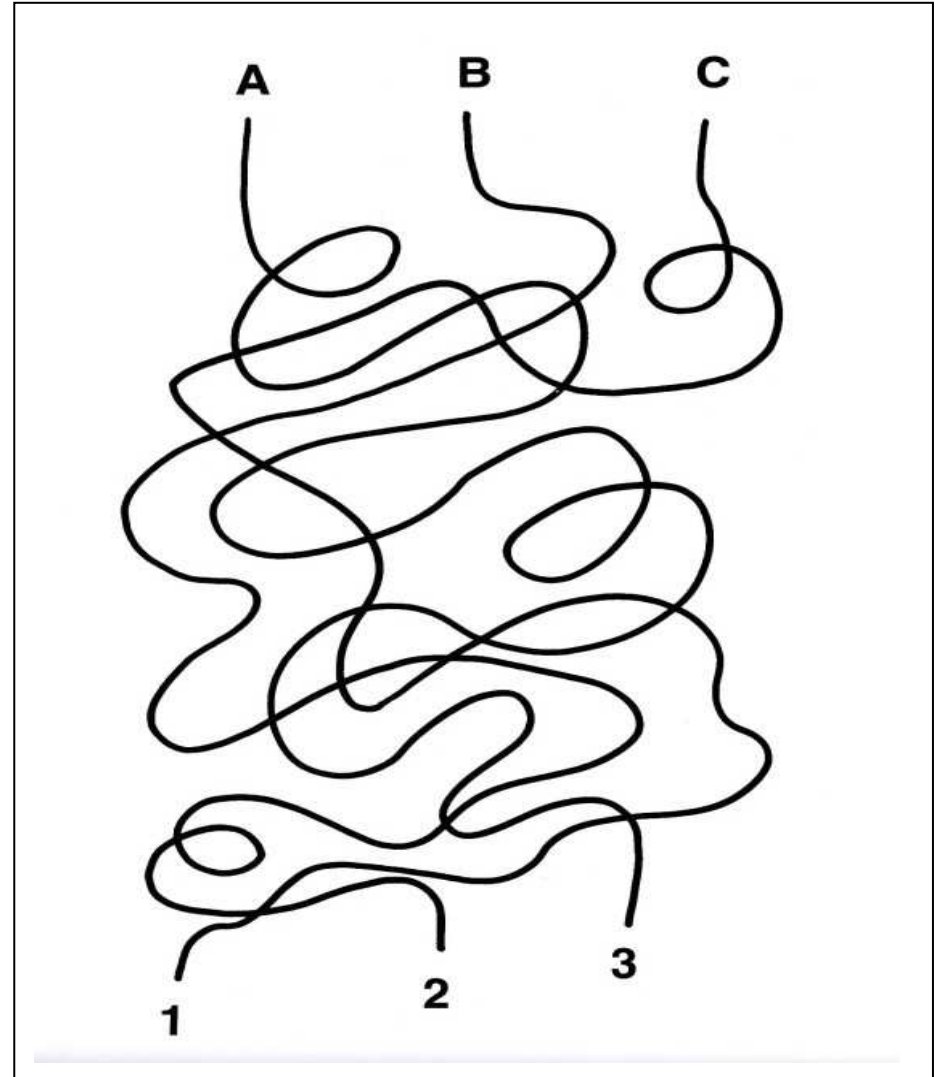
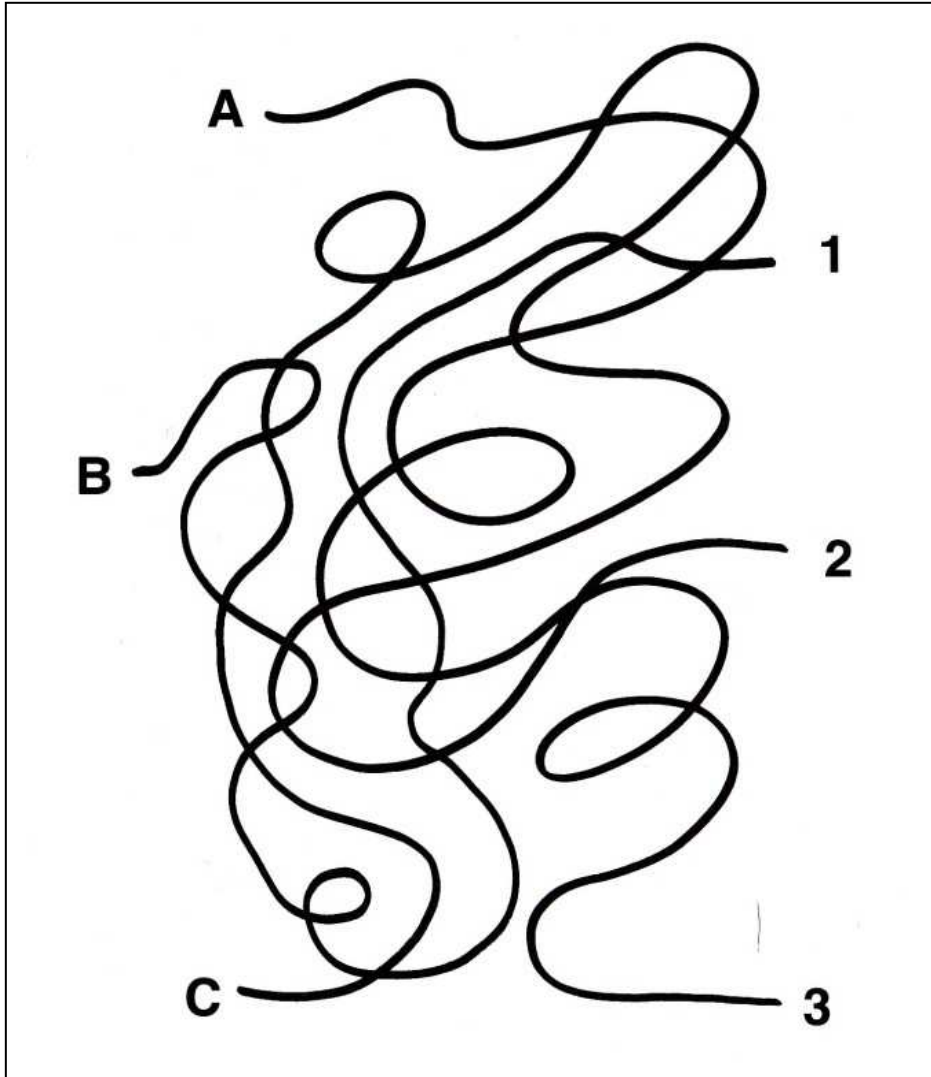
Ayúdale a Alicia a terminar sus dibujos.



1-2

Víctor estaba escribiendo letras y números, pero ha enredado todo, puedes ayudarlo a encontrar que letra va con cada número.

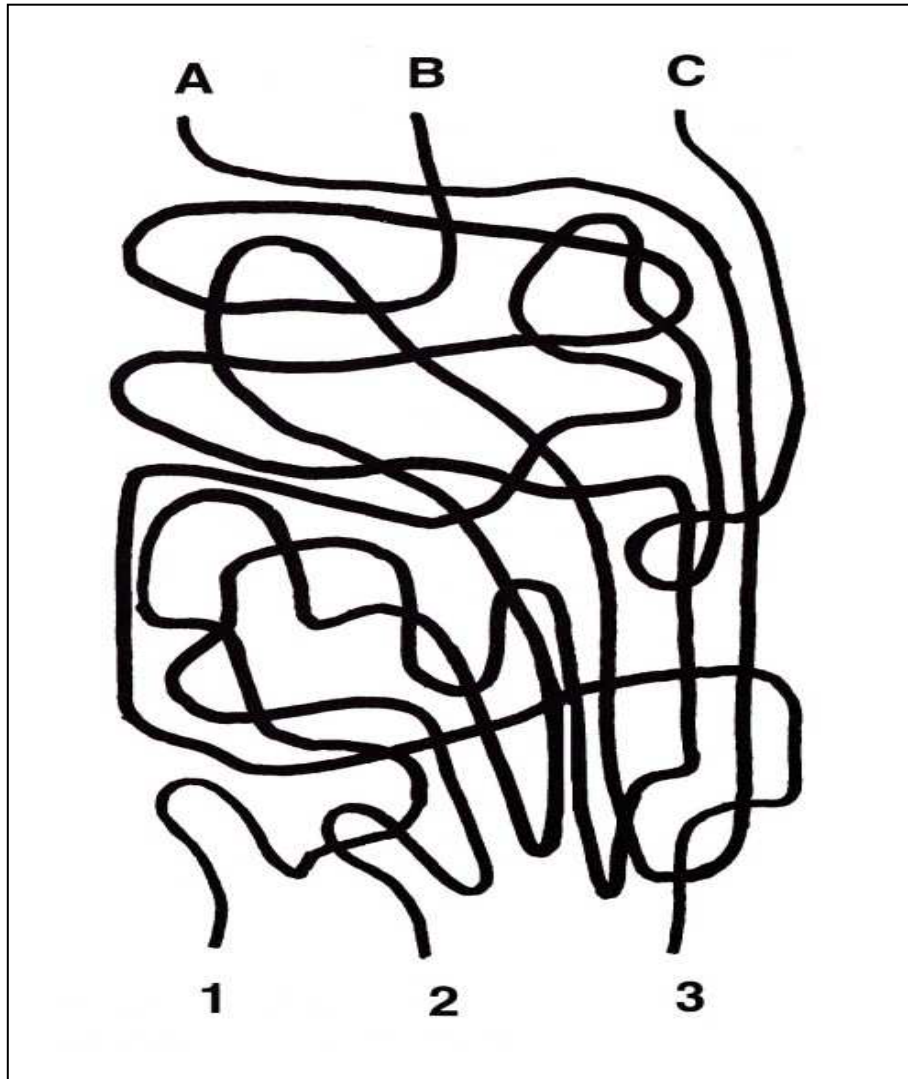
Víctor sigue enredado, ¡Por favor, ayúdale encontrar que número va con cada letra!



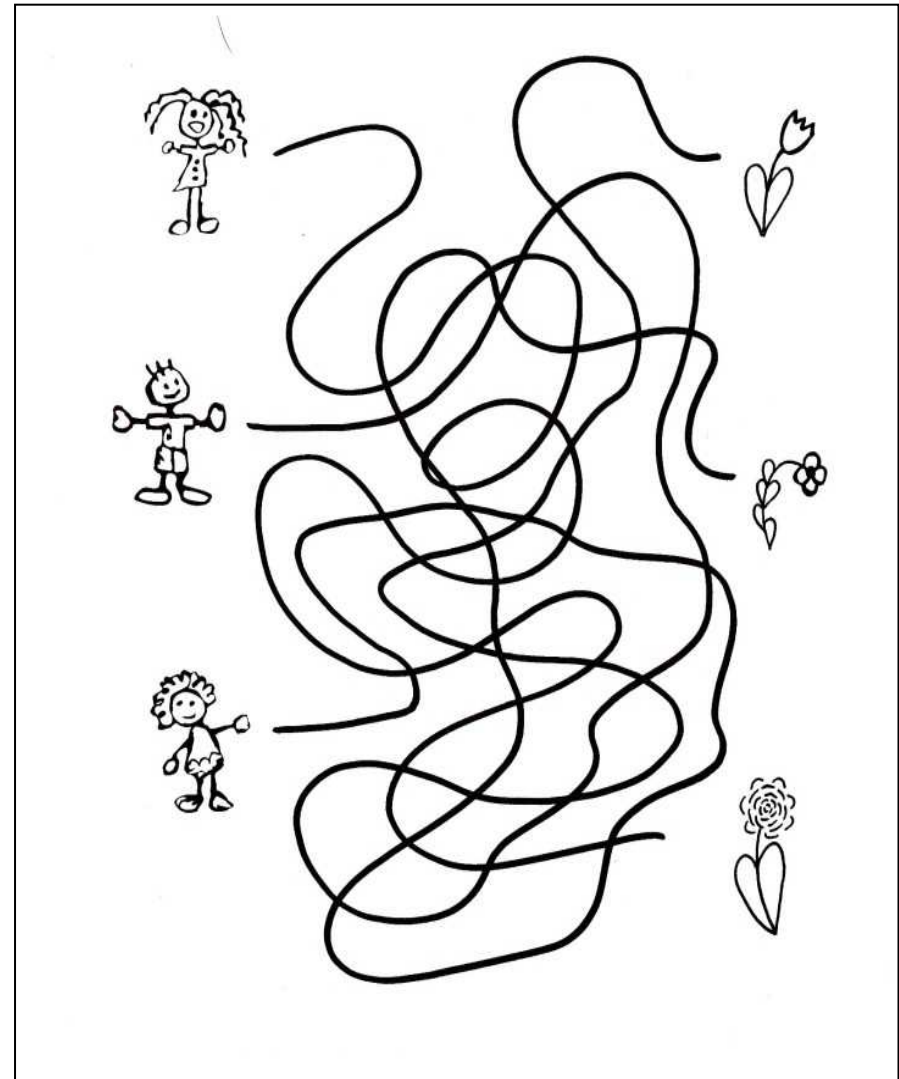
122



La Maestra Sandra hizo un juego con letras y números, pero ahora todo está enredado, ayúdala a encontrar la letra que va con cada número.



Los niños tienen que encontrar su flor, ¡ayúdales!

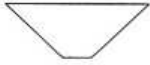




























































































1-2

Jhenifercorto las figuras que ves arriba, escribe el numero en el espacio que estas dejaron en el papel.

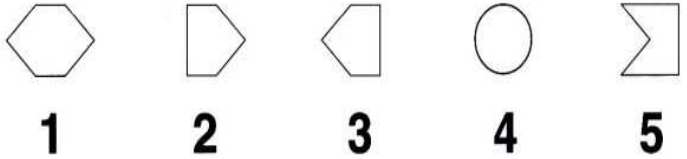
Yeimi hizo unos agujeros en el papel, escribe el numero que corresponde a la forma del agujero.

						
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		
<b>A</b>						
<b>B</b>						
<b>C</b>						
<b>D</b>						
<b>E</b>						
<b>F</b>						
<b>G</b>						
<b>H</b>						

						
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		
<b>A</b>						
<b>B</b>						
<b>C</b>						
<b>D</b>						
<b>E</b>						
<b>F</b>						

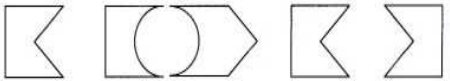
1-2

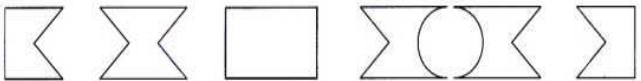
Estamos cortando adornos de papel, donde encajan las figuras de arriba.

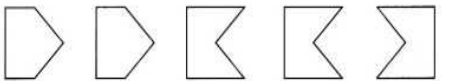



**1      2      3      4      5**

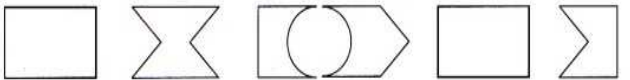
---

**A** 


**B** 

**C** 

**D** 


**E** 


Encuentra los espacios en los que encajan las figuras que Alexander corto.

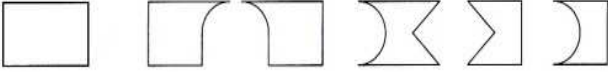


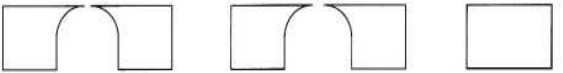
**1      2      3      4**

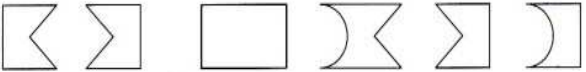
---


**A** 

**B** 

**C** 

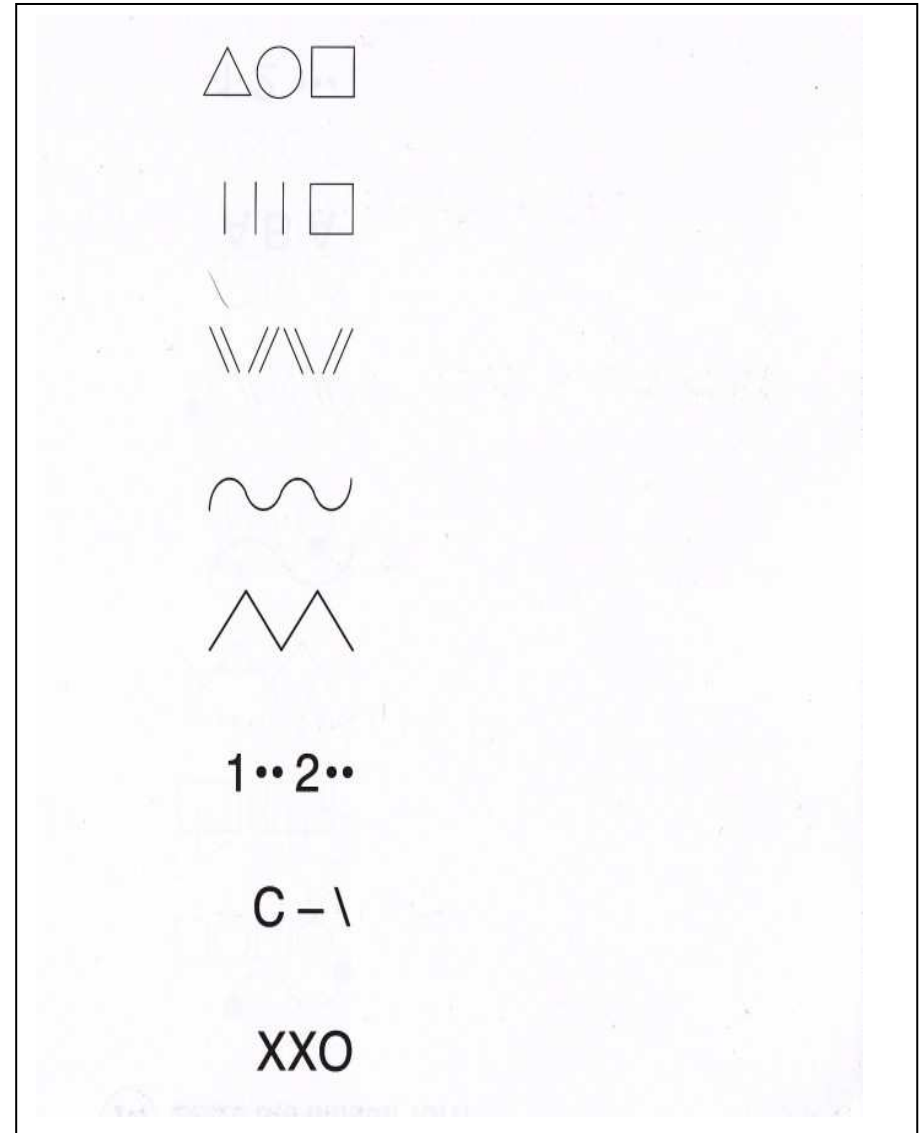
**D** 

**E** 

**F** 

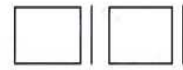
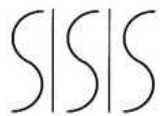
1-2

Completa las series.



1-2

Completa las series.



A|B|A

1 2 ...

1-2

Completa las series.

A vertical box containing seven rows of geometric patterns for completion:

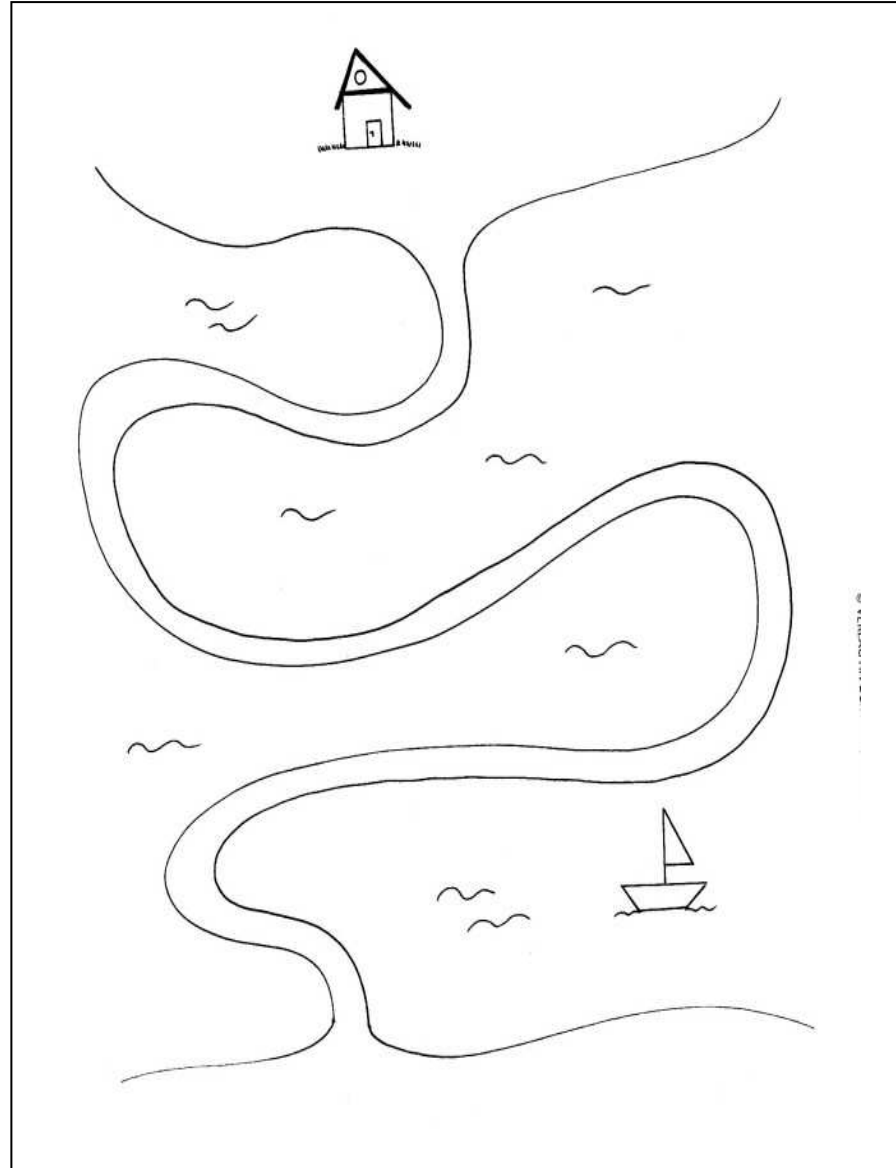
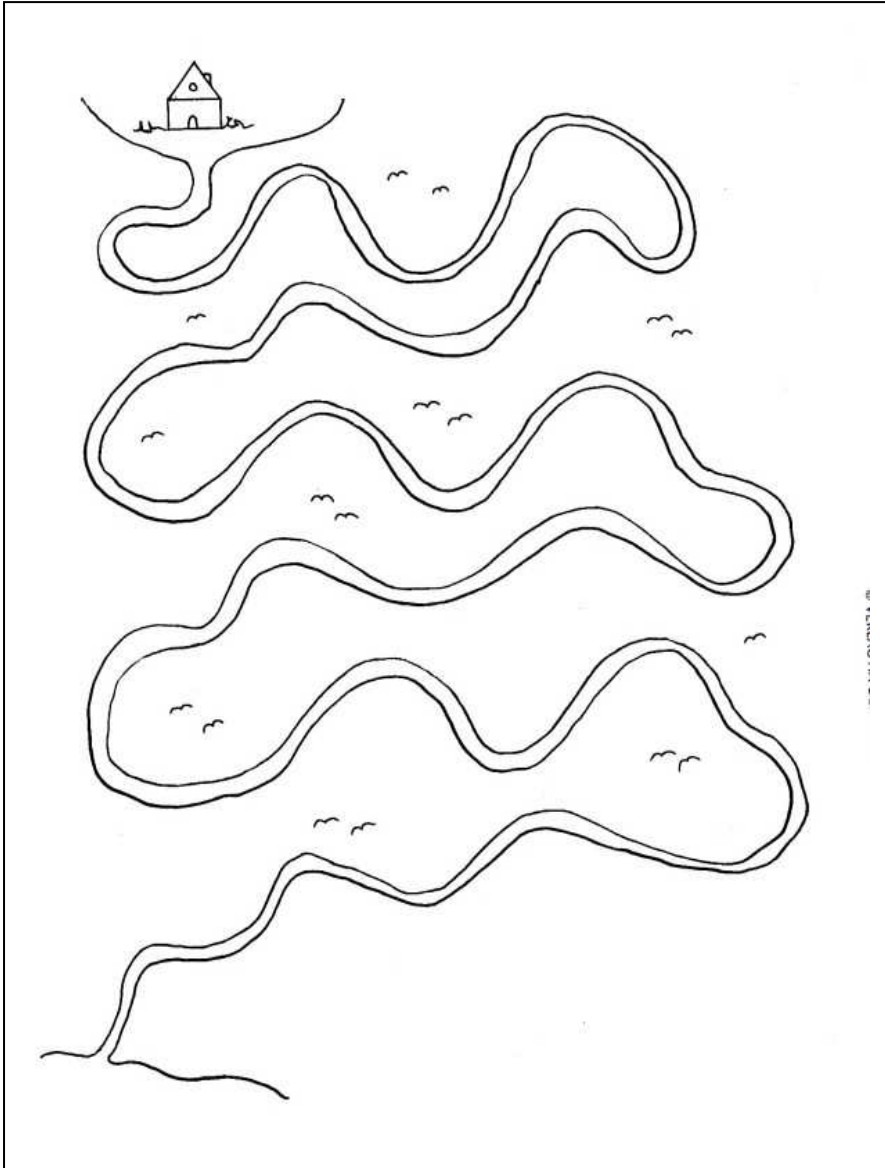
- Row 1: A wavy line with two peaks.
- Row 2: A wavy line with two valleys.
- Row 3: A zigzag line with two peaks.
- Row 4: A square, a black dot, a square, a black dot.
- Row 5: A square with a horizontal line, a square with a horizontal line.
- Row 6: A triangle pointing up, a triangle pointing down.
- Row 7: A triangle pointing up with a black dot at the top vertex, a triangle pointing down with a black dot at the bottom vertex.

A vertical box containing seven rows of geometric patterns for completion:

- Row 1: A double arrow pointing right, a circle, a circle, a triangle pointing up.
- Row 2: A square, three vertical lines, a triangle pointing down.
- Row 3: A black dot, a triangle pointing up with a horizontal line, a triangle pointing down with a horizontal line, a triangle pointing down with a horizontal line.
- Row 4: A wavy line with a small circle at the start and a black dot at the end.
- Row 5: A square with a vertical line, a circle.
- Row 6: A triangle pointing right, a triangle pointing left, a circle.
- Row 7: A wavy line with black dots at both ends.

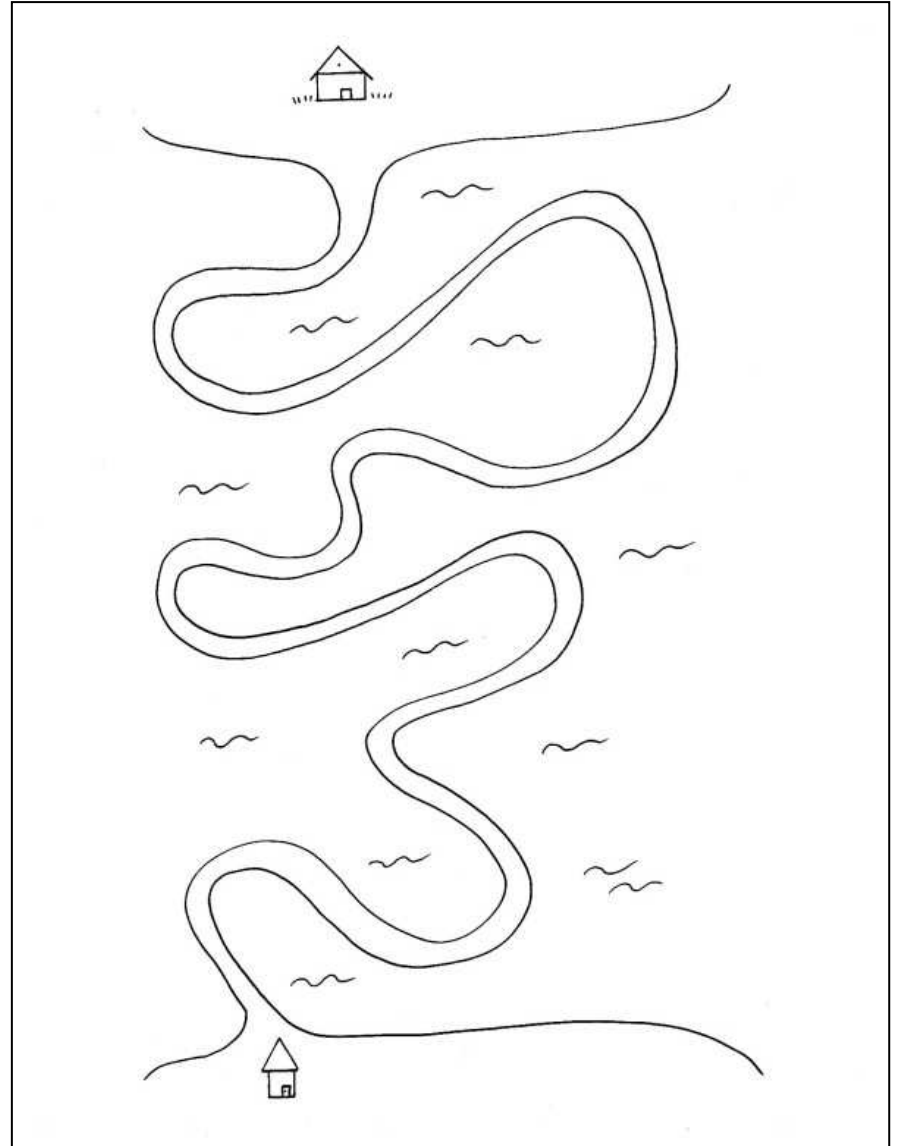
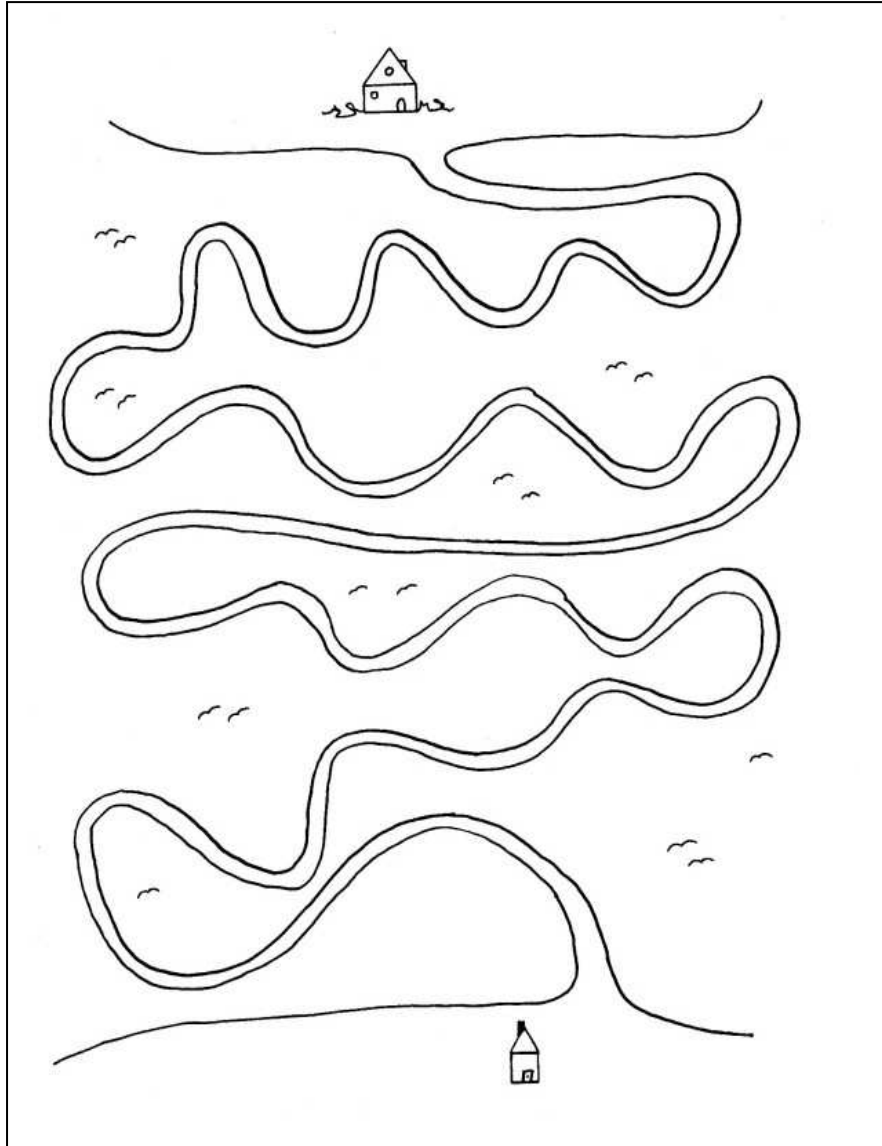
1-2

Marca el camino que nos lleva a casa.

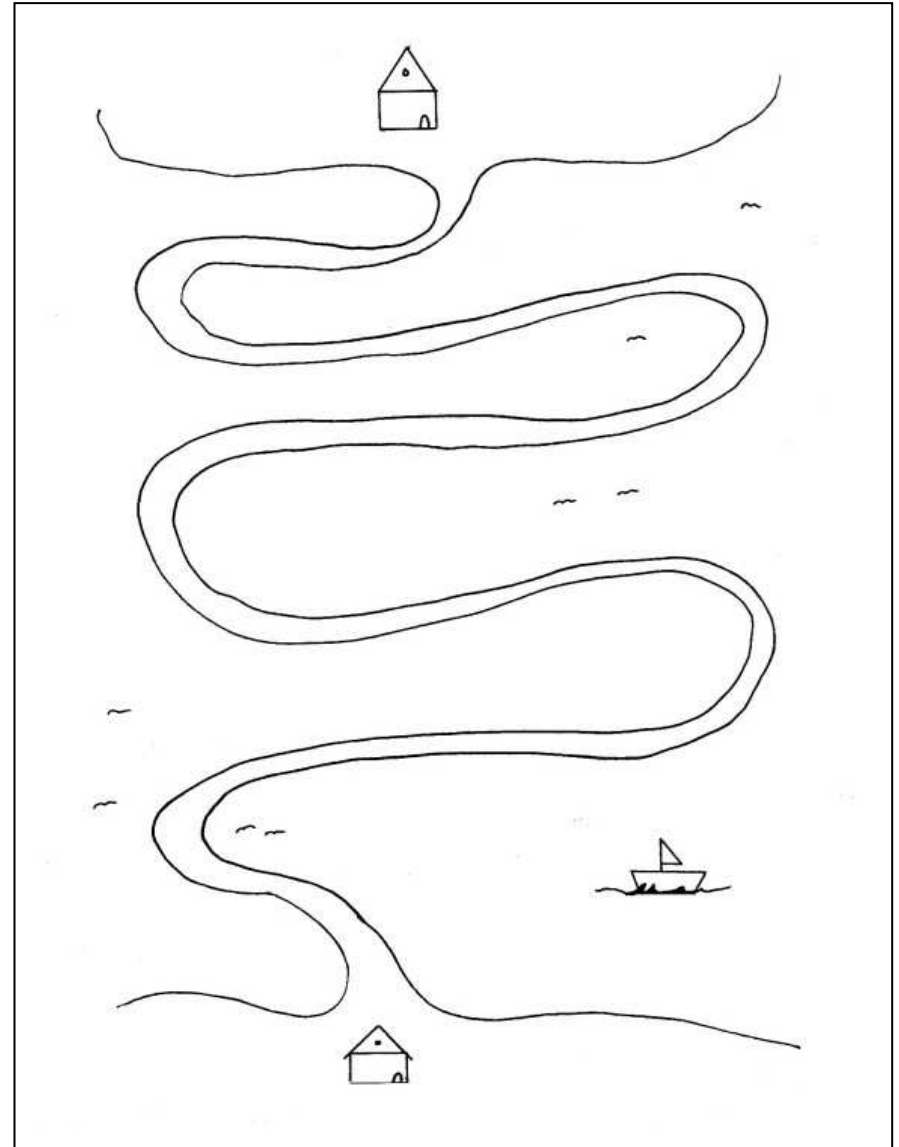
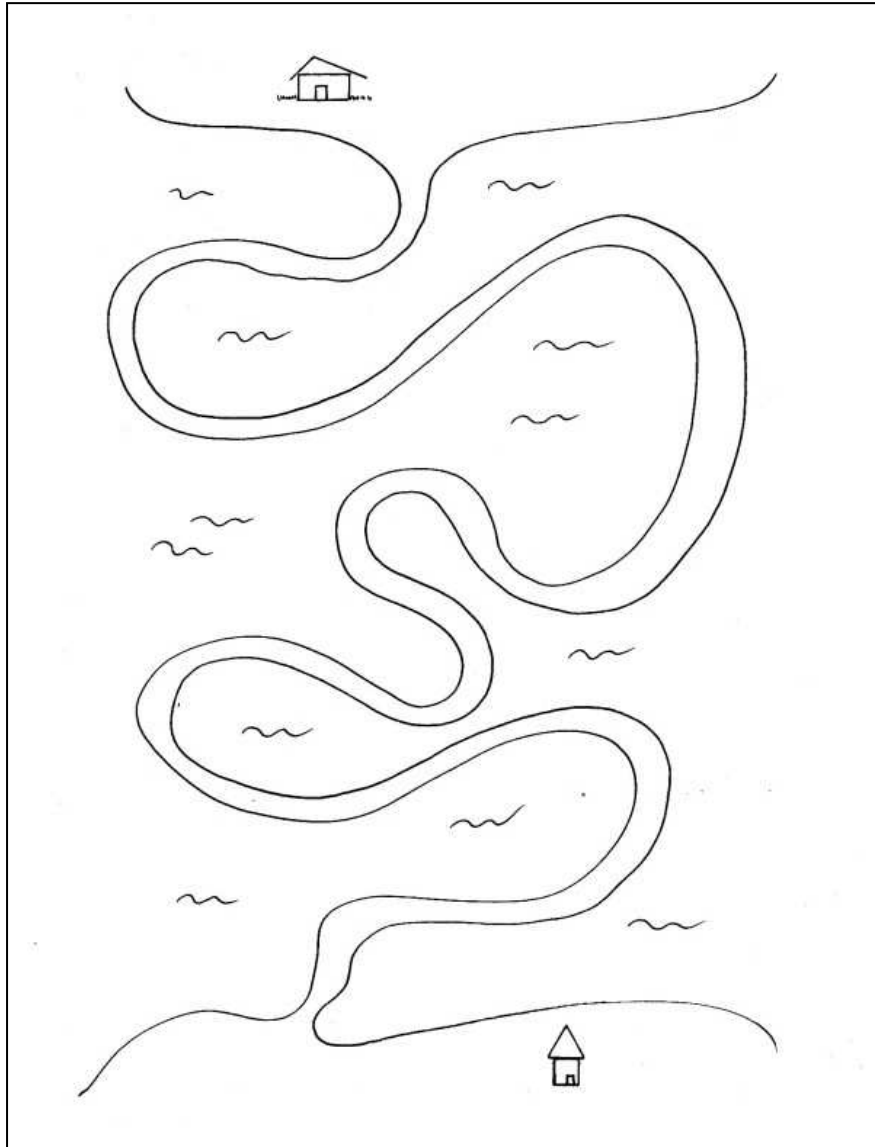




Colorea el camino que nos lleva hasta la casa.

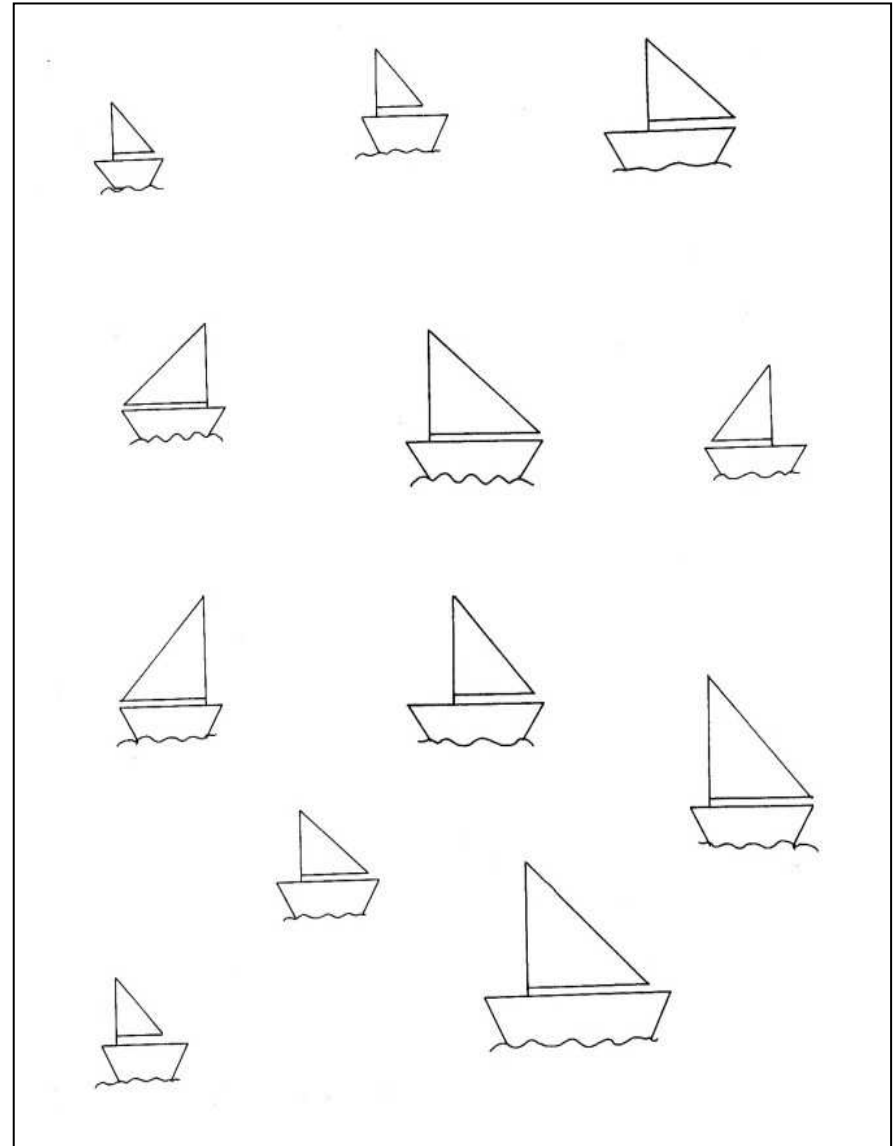
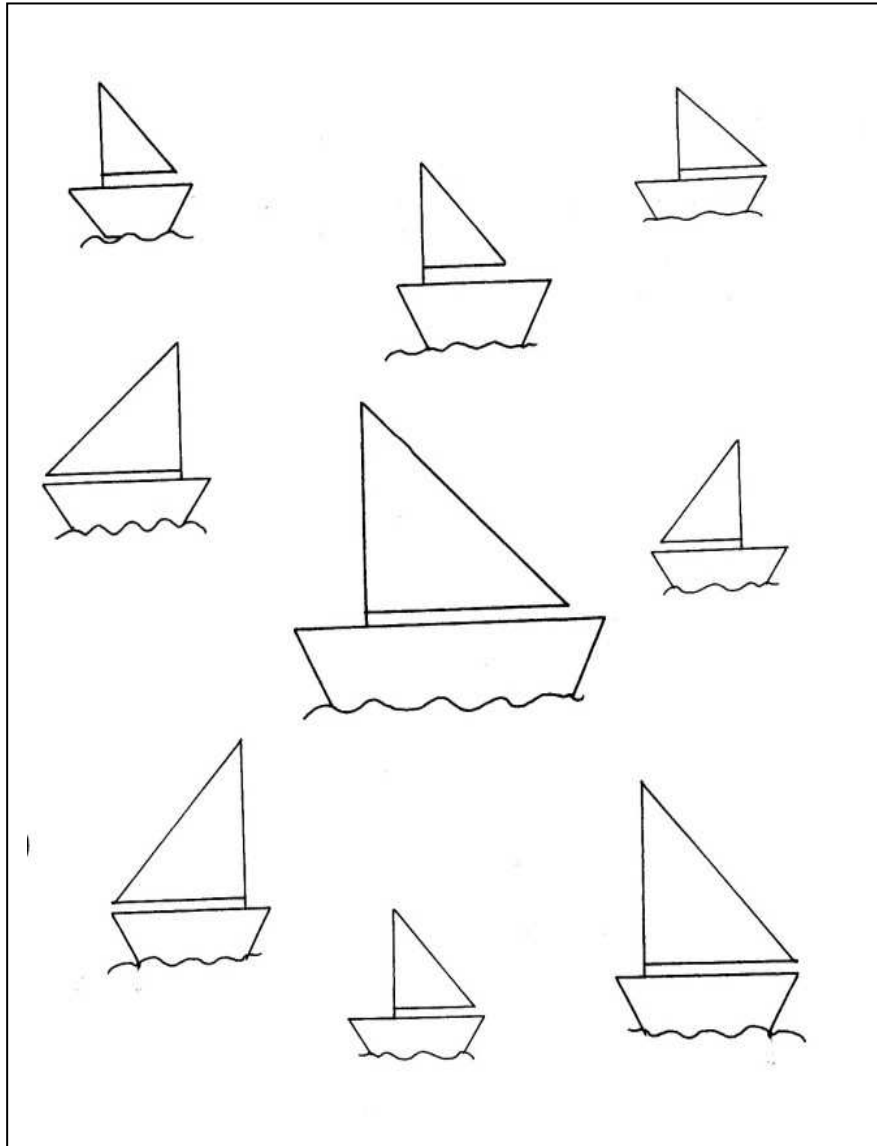


Colorea el camino que lleva hasta la casa.

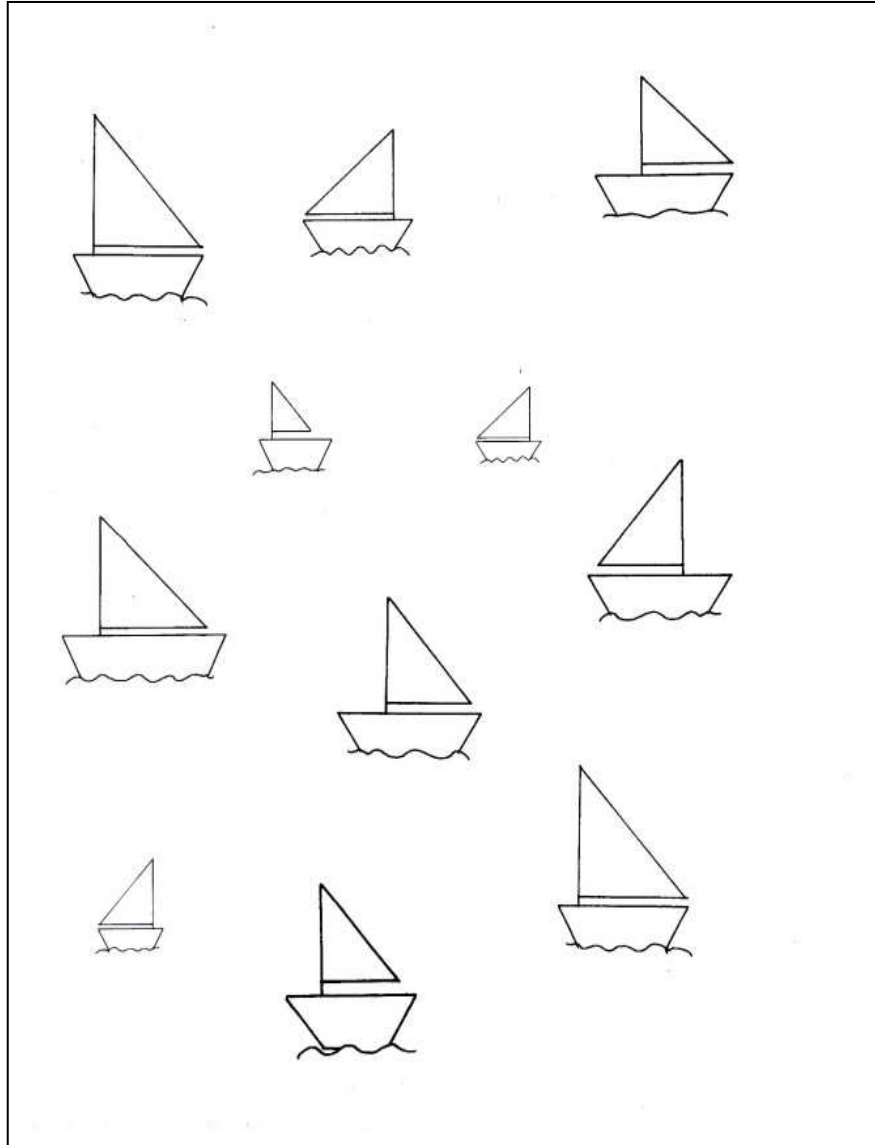


Pinta las velas de azul que apunten hacia la izquierda.

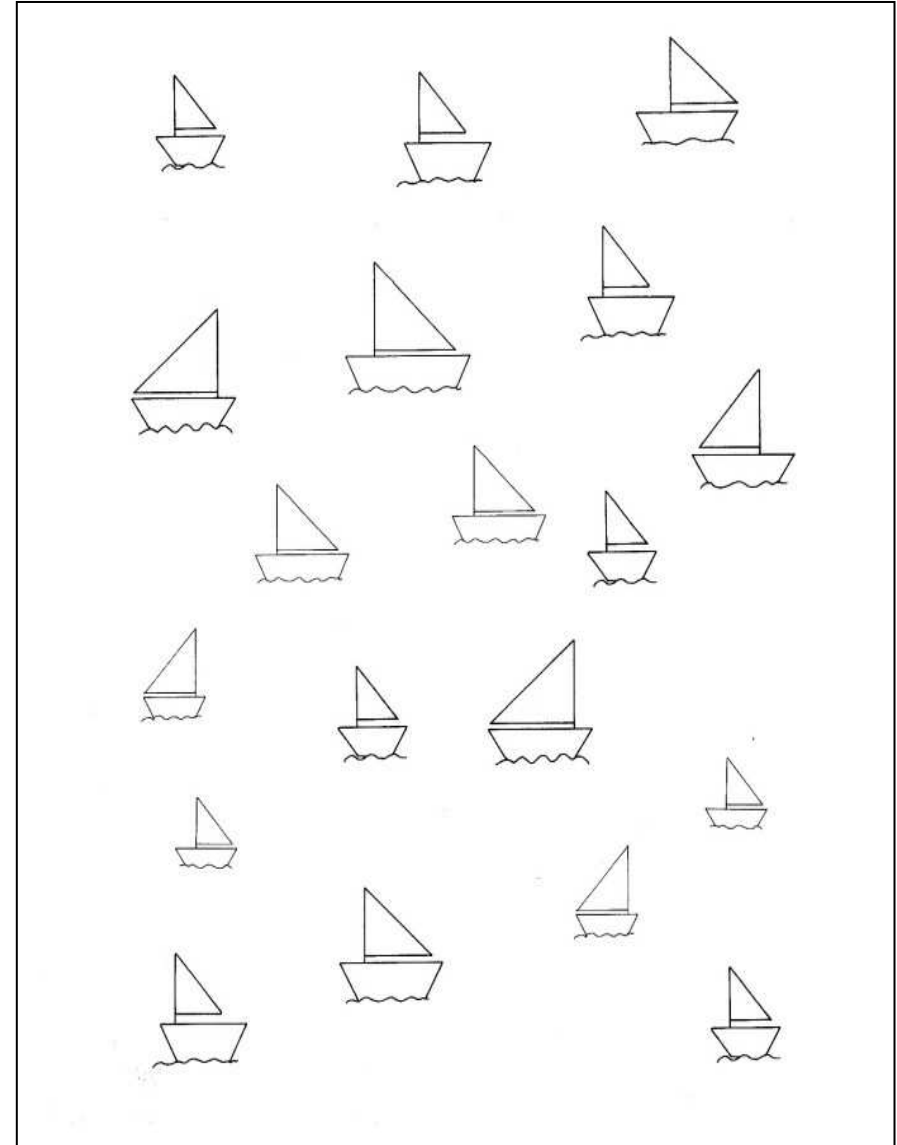
Pinta de amarillo las velas que apunten hacia la derecha.



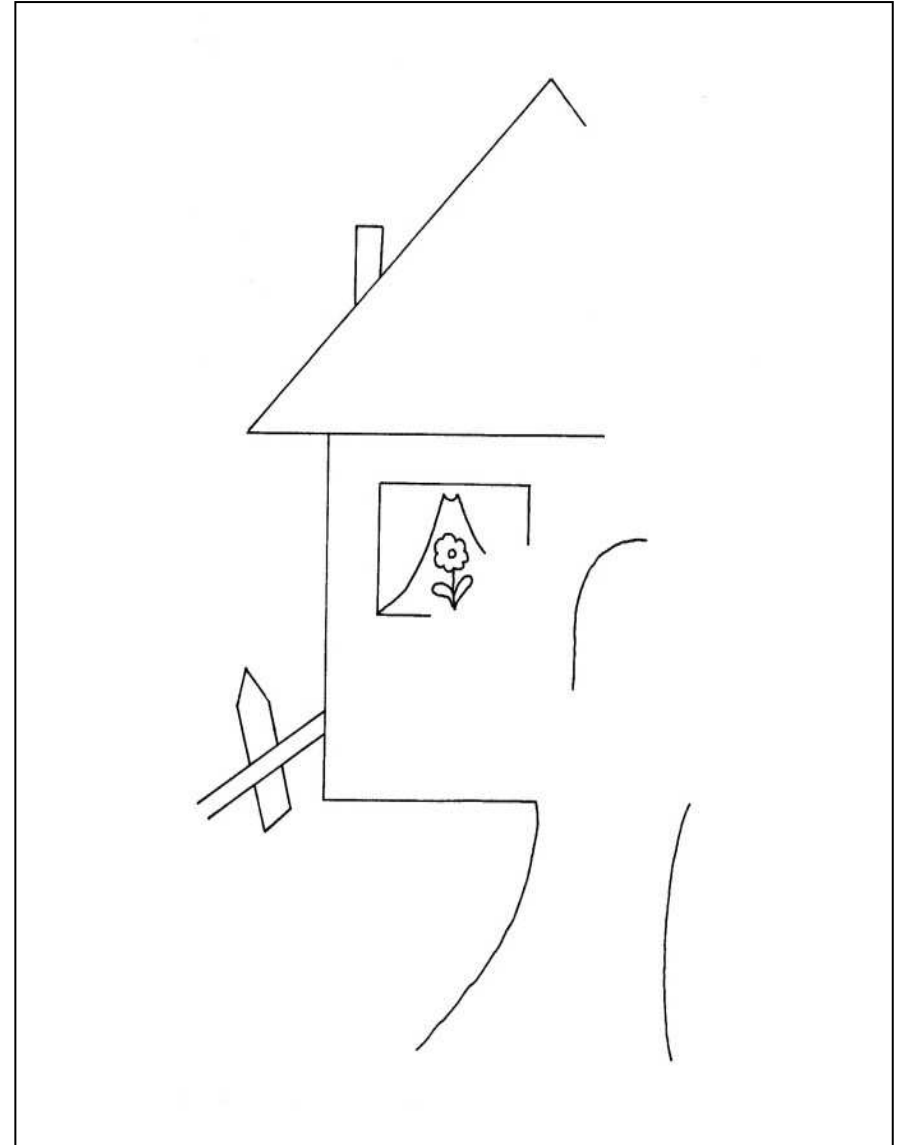
Pinta de rojo las velas que apuntan hacia la izquierda.



Pinta de verde las velas que apuntan hacia la derecha.

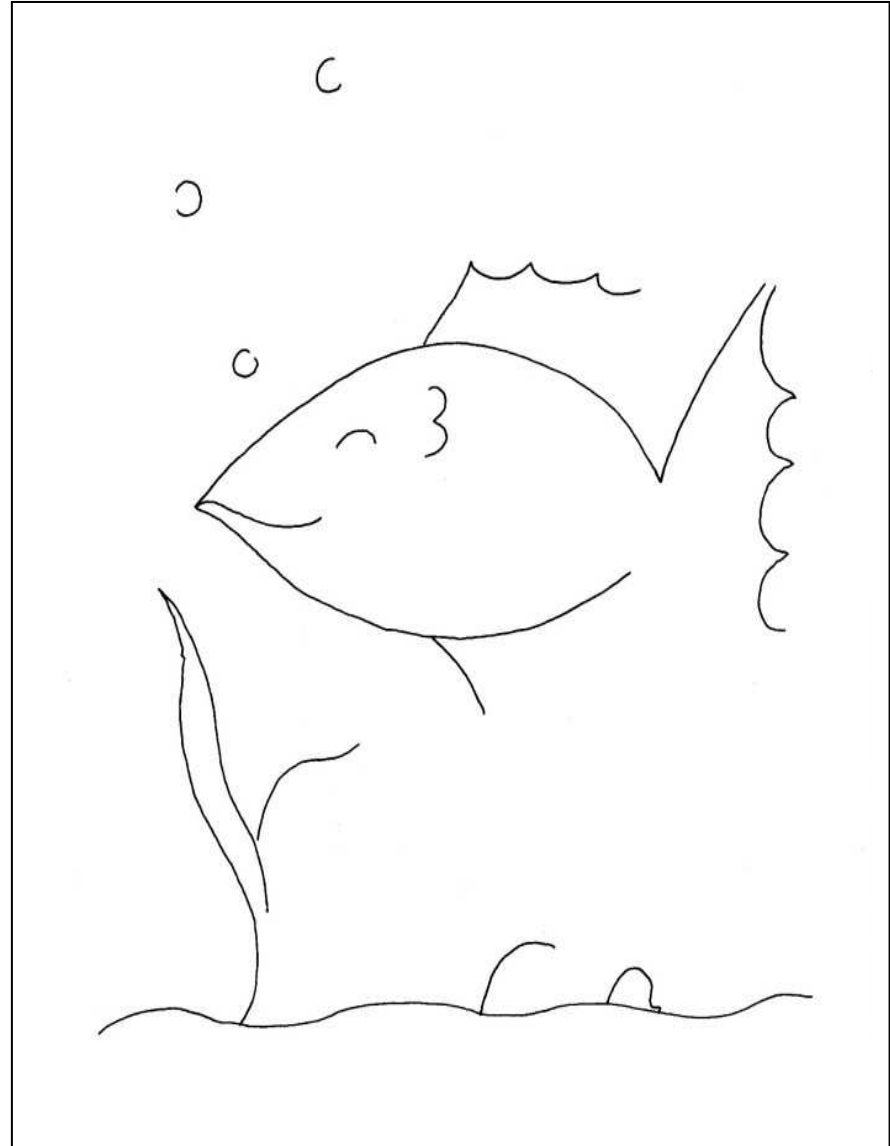
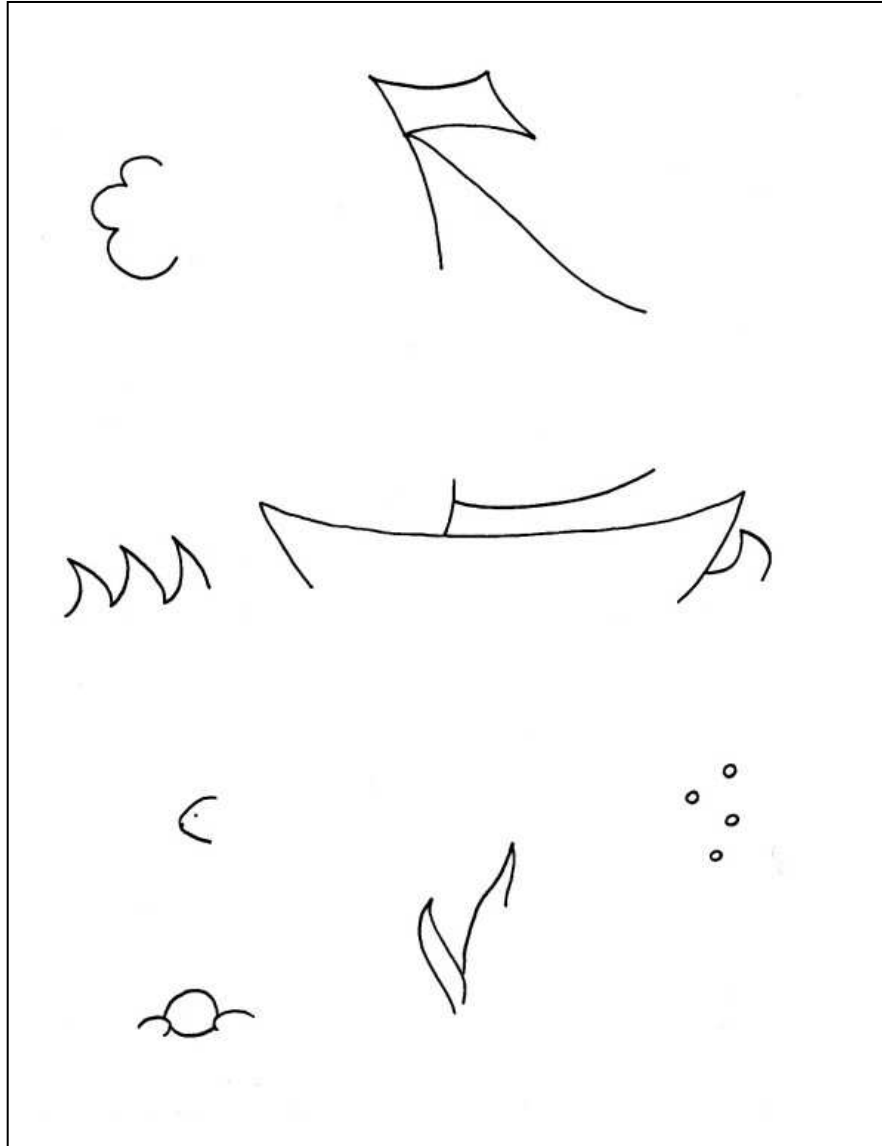


¡Anímate! Y completa los dibujos.



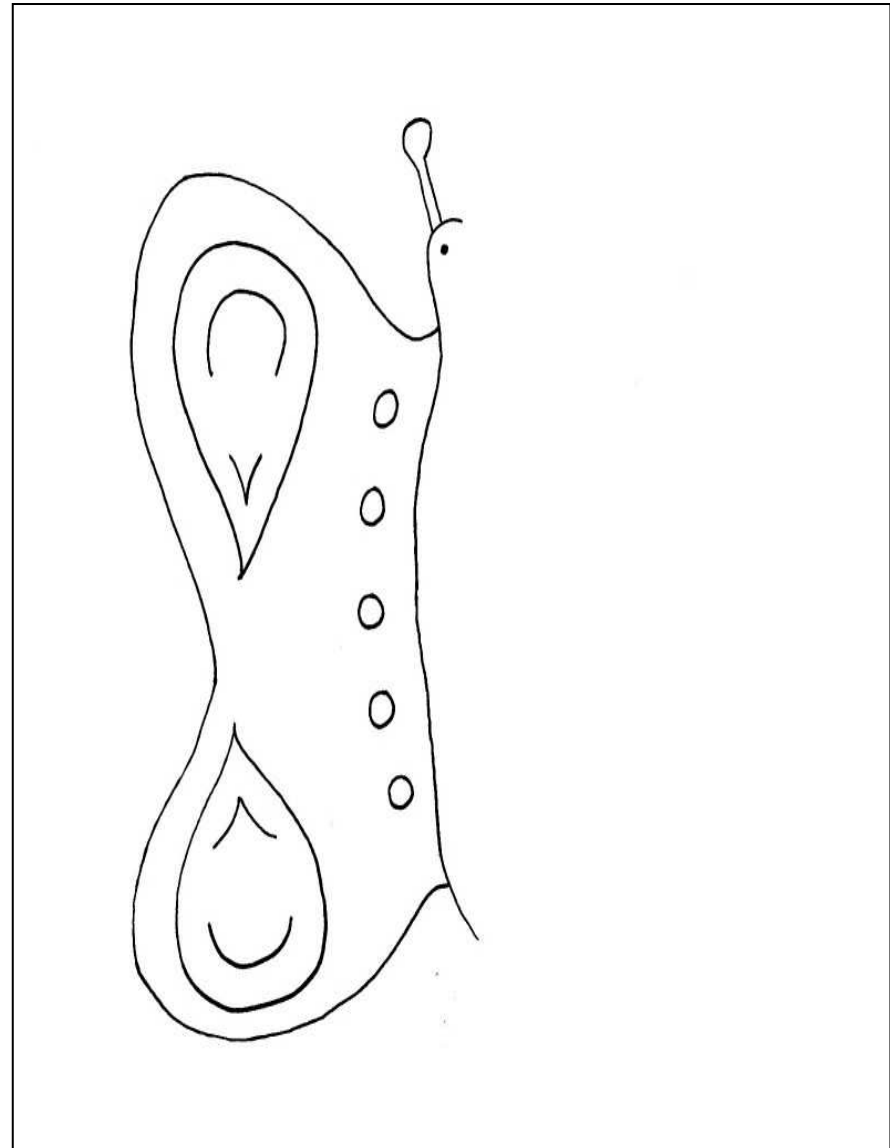
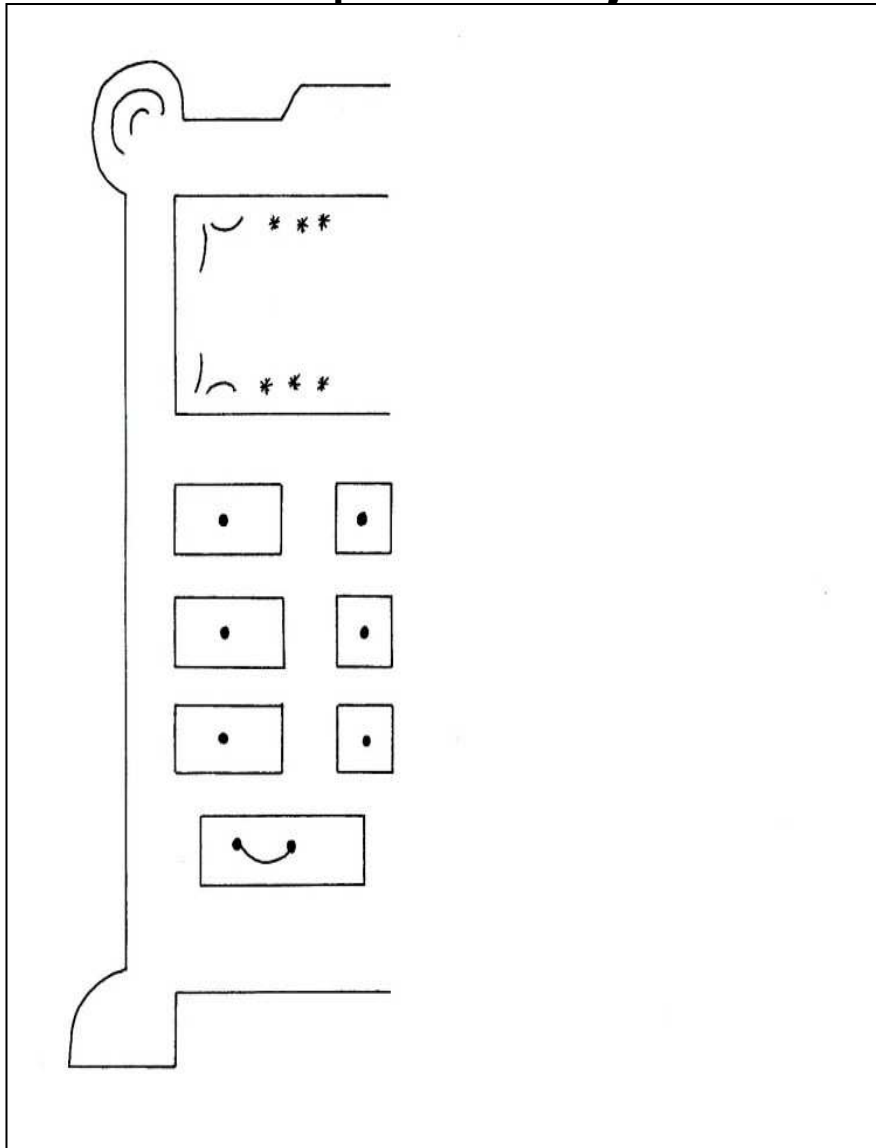
1-2

¡Anímate! Y completa los dibujos.



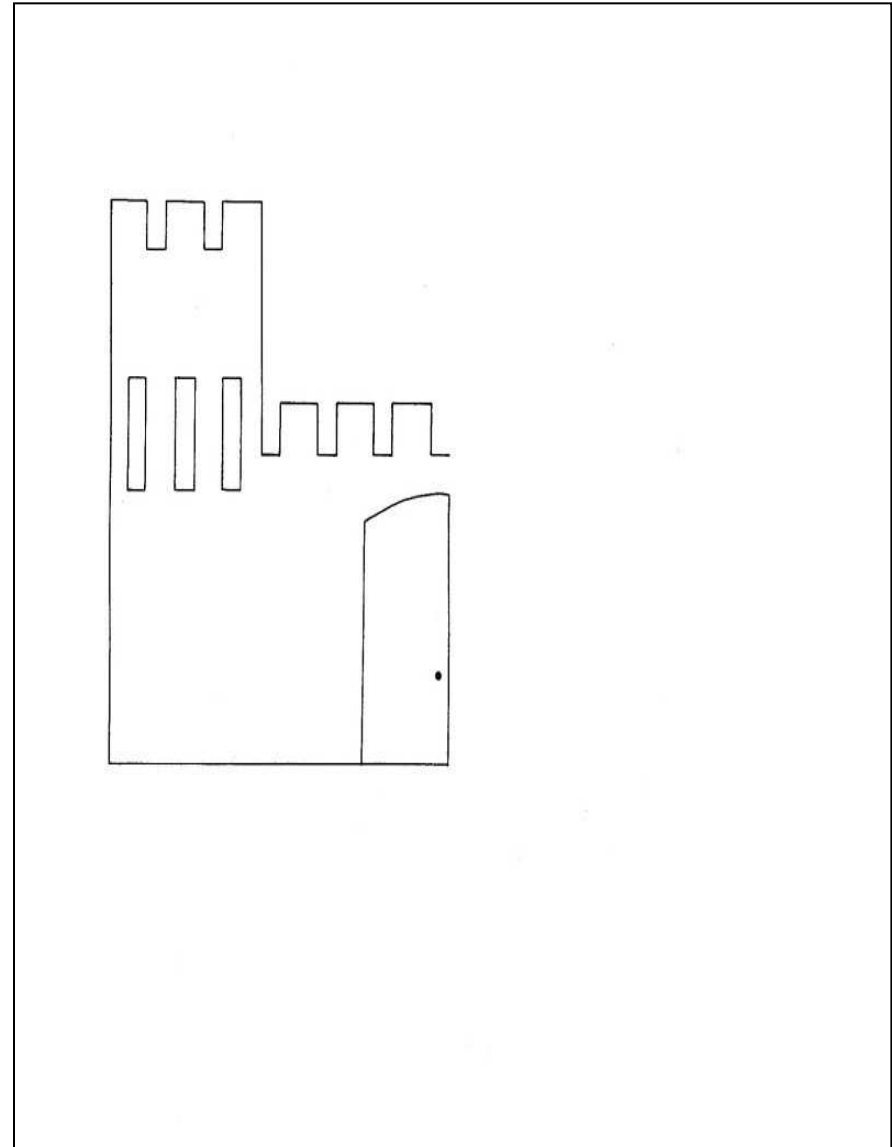
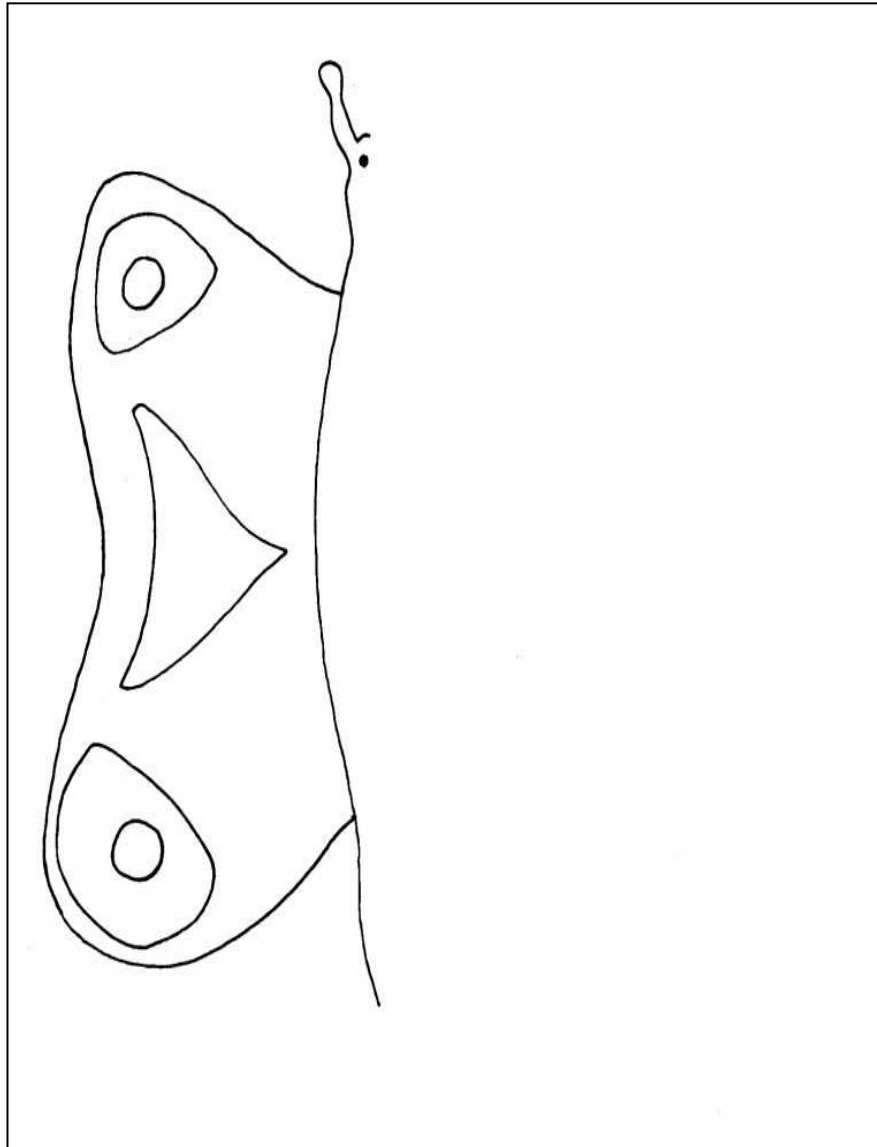
1-2

¡Anímate! Y completa los dibujos.



1-2

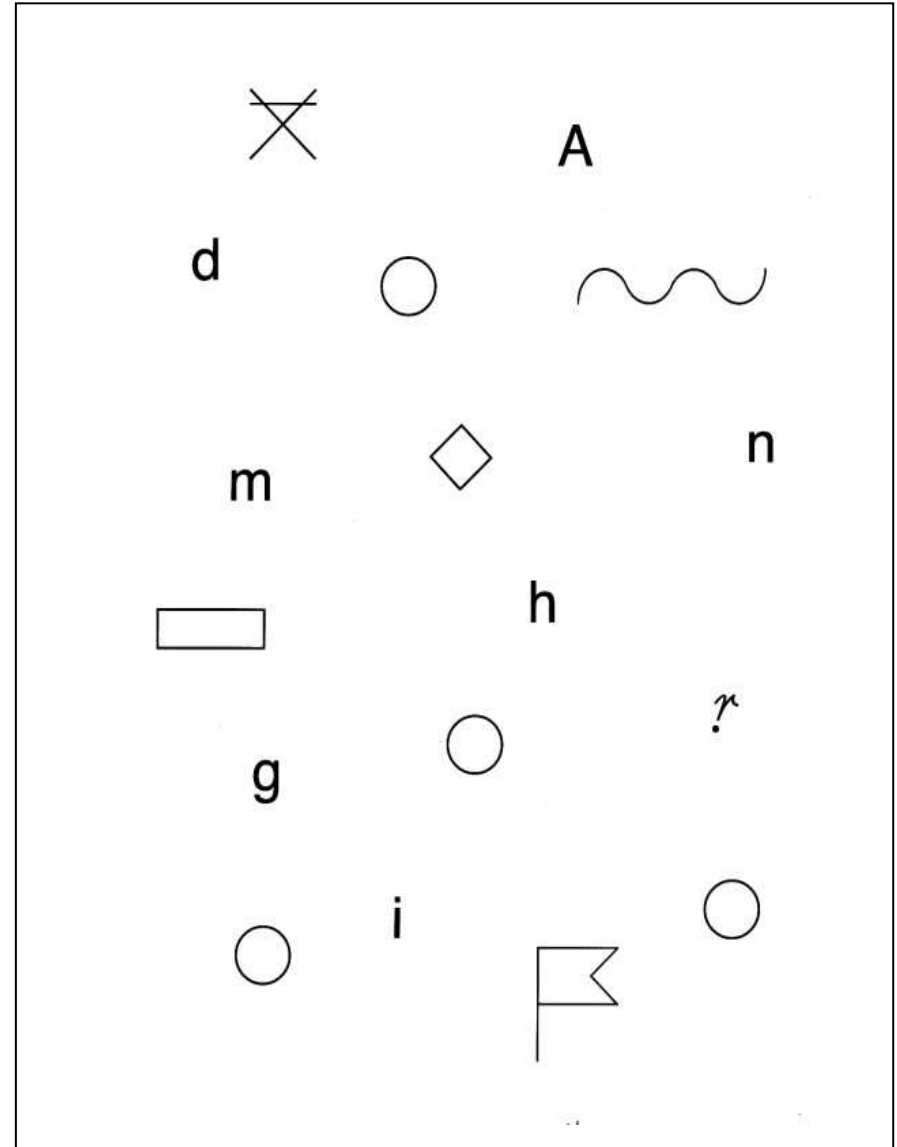
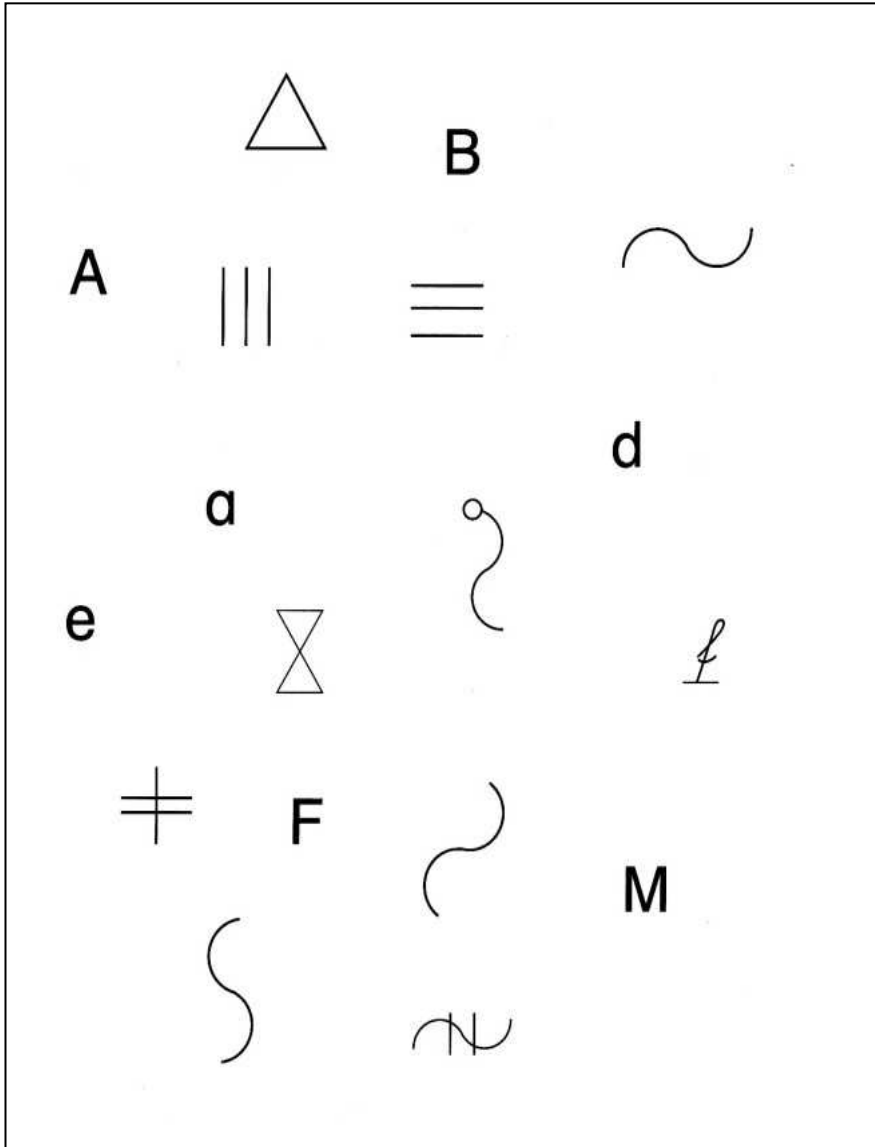
¡Ayúdame! Necesito que me completes





1-2

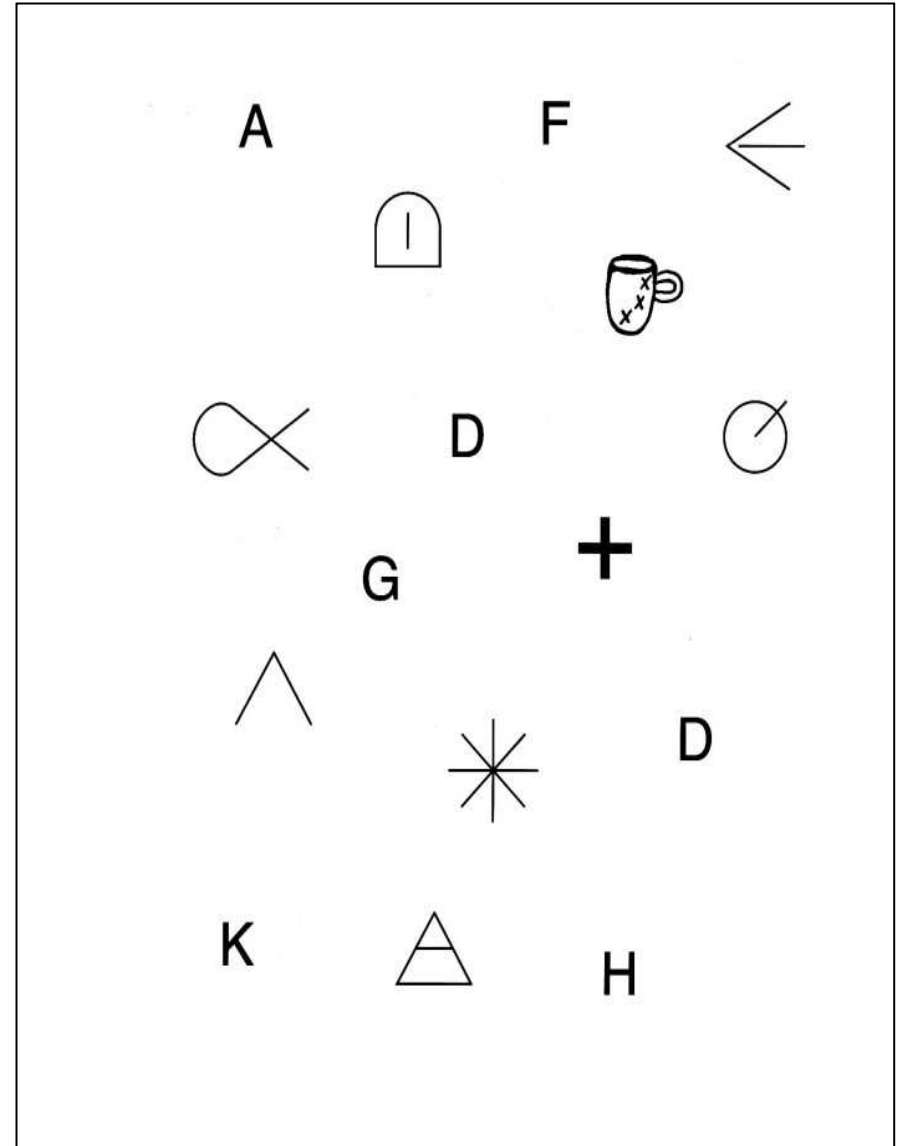
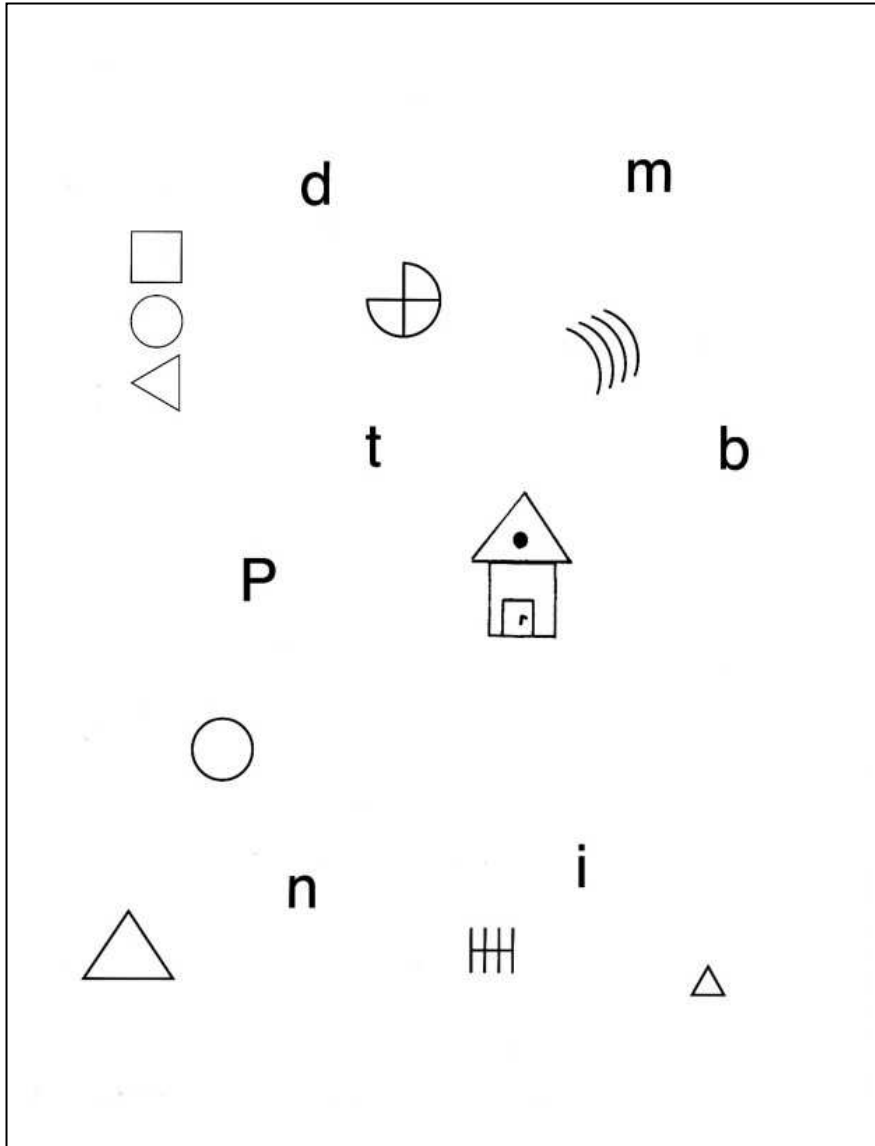
Encierra en un círculo todas las letras que encuentres



Encierra en círculos todas las letras que encuentres

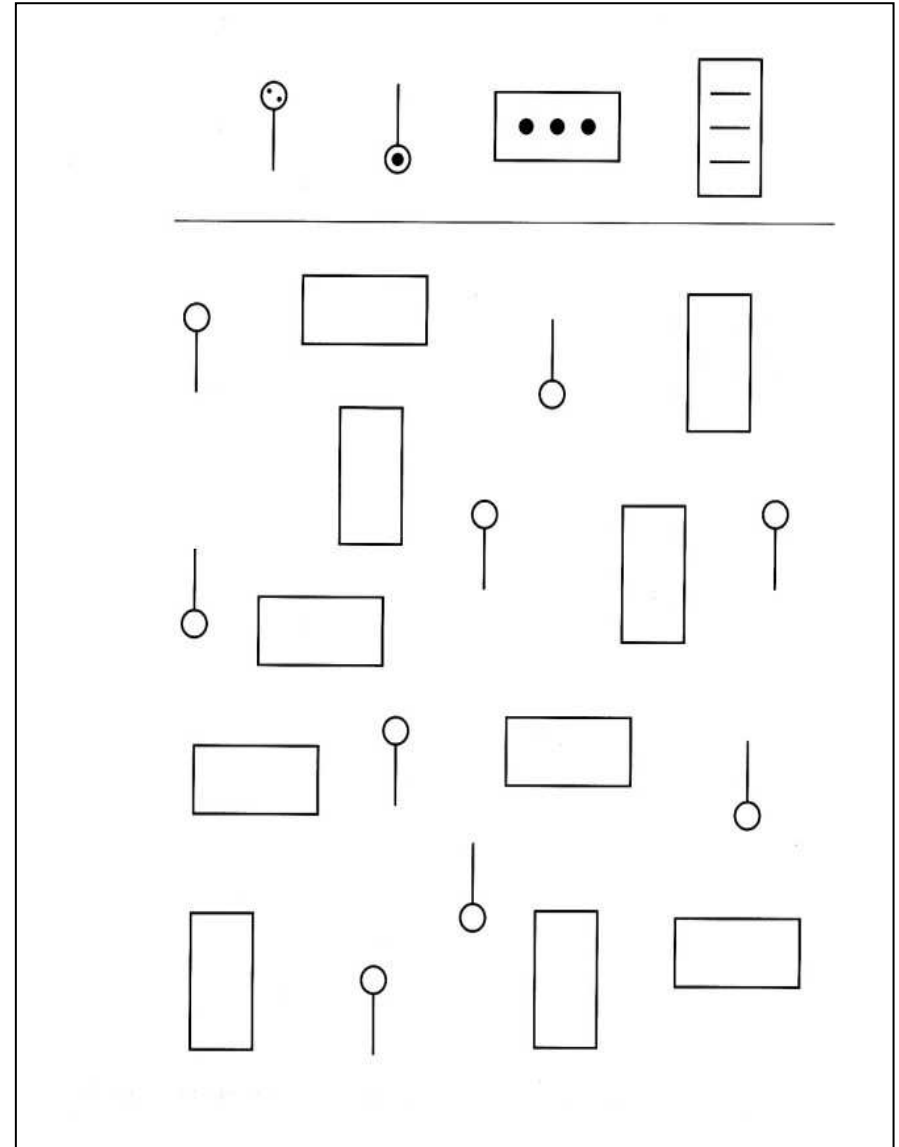
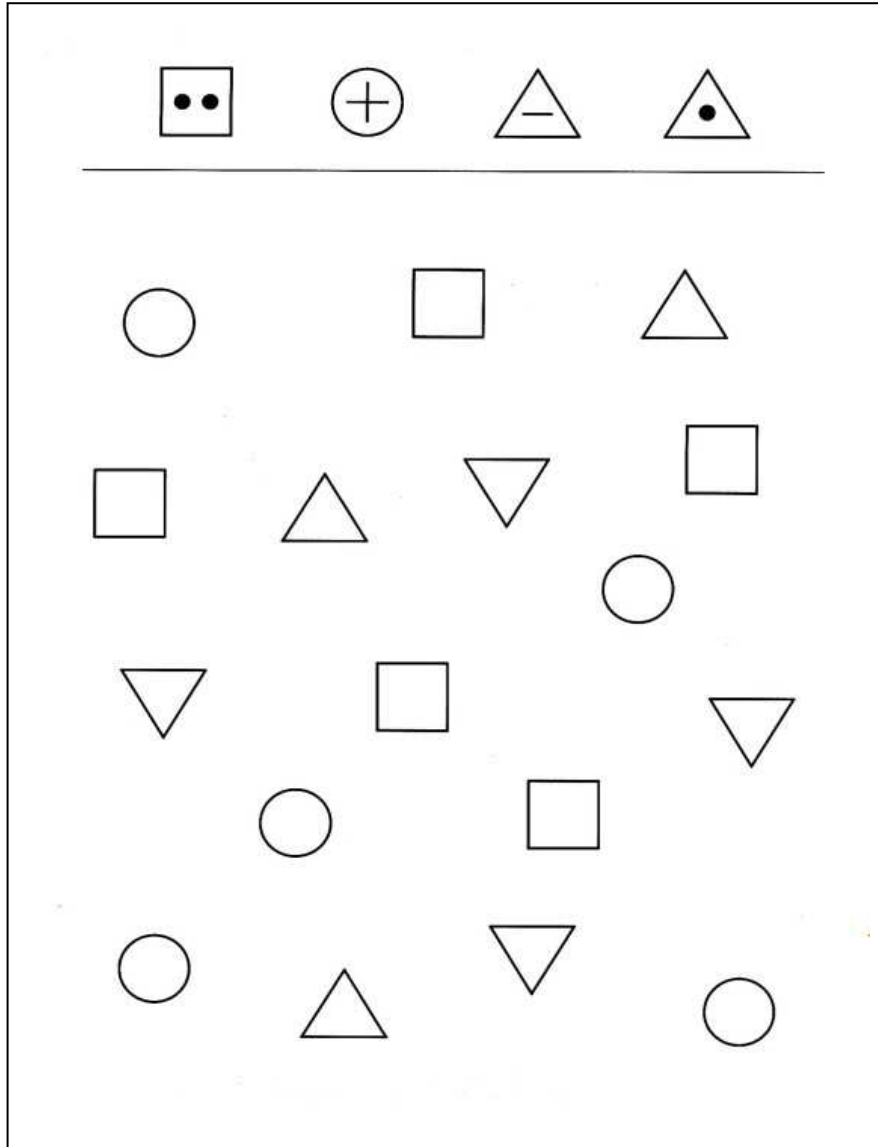
1-2

140



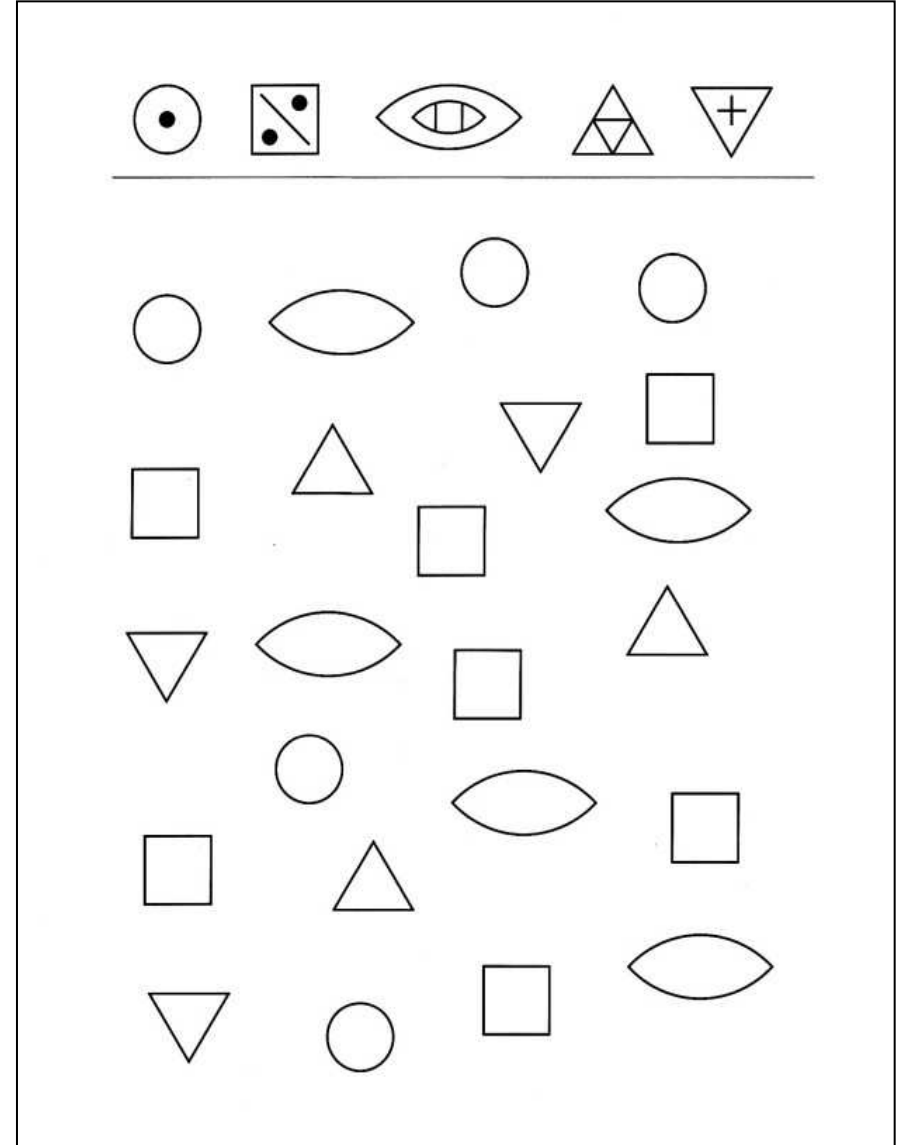
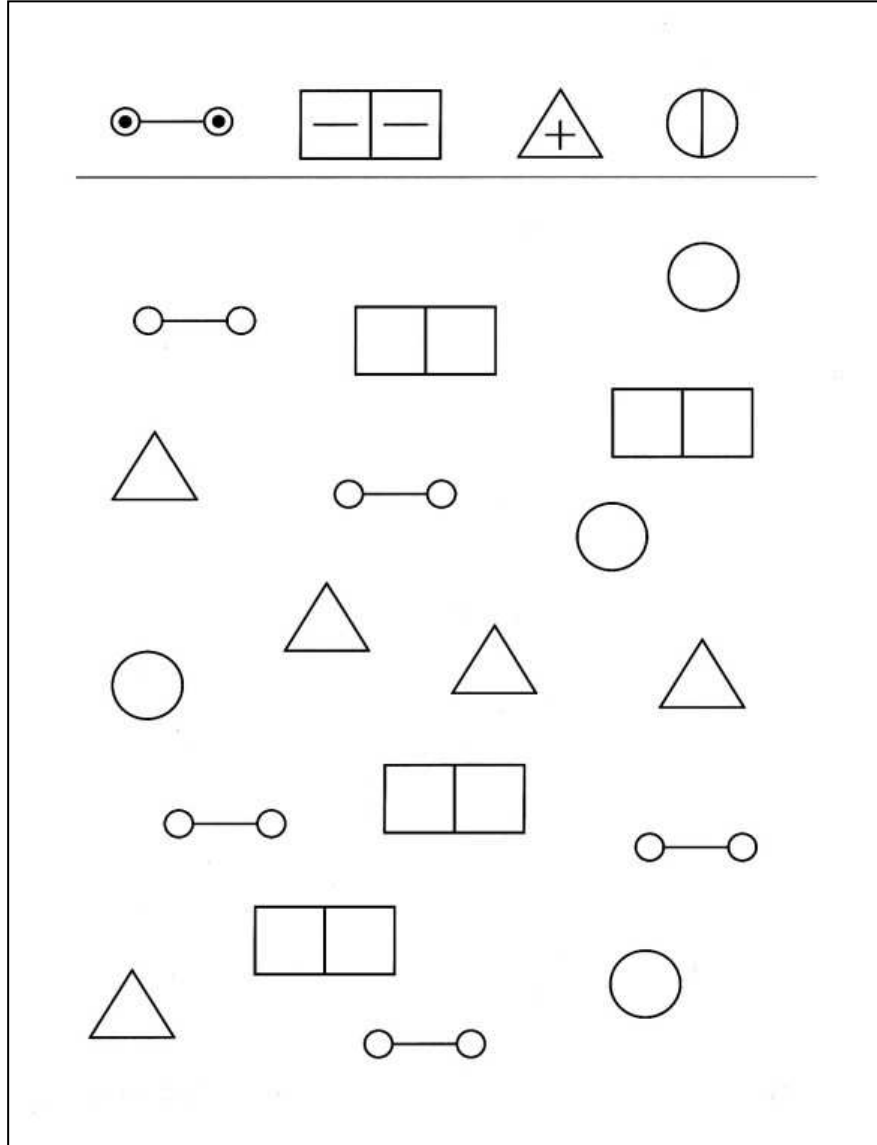
1-2

Observa atentamente las figuras de arriba. Ahora dibuja los símbolos en el resto de figuras.



Pon atención a las figuras de arriba, ahora copia los símbolos en el resto de figuras.

1-2



1-2

Dibuja el símbolo que corresponde a casa número.







1	2	3	4	5
5		2		
3		3		
4		5		
1		4		
5		1		
2		3		
2		2		
3		4		
5		5		
1		2		








A	B	C	D	E
B		D		
E		C		
D		B		
A		E		
C		D		
D		B		
B		A		
A		E		
E		C		
C		D		

143

1-2

Dibuja la figura que corresponde a cada letra.

					
<b>A</b>	<b>D</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>P</b>	<b>R</b>
<b>D</b>				<b>P</b>	
<b>R</b>				<b>N</b>	
<b>N</b>				<b>D</b>	
<b>D</b>				<b>A</b>	
<b>M</b>				<b>N</b>	
<b>A</b>				<b>R</b>	
<b>P</b>				<b>P</b>	
<b>R</b>				<b>A</b>	
<b>N</b>				<b>M</b>	
<b>D</b>				<b>R</b>	

						
<b>A</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>T</b>	<b>S</b>
<b>M</b>				<b>R</b>		
<b>S</b>				<b>T</b>		
<b>T</b>				<b>O</b>		
<b>O</b>				<b>M</b>		
<b>N</b>				<b>A</b>		
<b>M</b>				<b>S</b>		
<b>A</b>				<b>R</b>		
<b>R</b>				<b>T</b>		
<b>S</b>				<b>O</b>		
<b>O</b>				<b>A</b>		

Observa los grupos de letras, marca con una X sobre los grupos que no sean iguales

<b>MQRS</b>	<b>TUV</b>	<b>XRTS</b>
<b>MQRS</b>	<b>TUW</b>	<b>XFTS</b>

<b>PMOA</b>	<b>DVW</b>	<b>XQPT</b>
<b>PNOA</b>	<b>DVW</b>	<b>XQFT</b>

<b>SDFB</b>	<b>EDU</b>	<b>PUEA</b>
<b>SDEB</b>	<b>EDU</b>	<b>PUFA</b>

<b>DMNG</b>	<b>XFU</b>	<b>XLMN</b>
<b>DMNG</b>	<b>XEU</b>	<b>XLMN</b>

<b>ABB</b>	<b>CBA</b>	<b>HIK</b>
<b>ABB</b>	<b>CDA</b>	<b>FIK</b>

<b>DOM</b>	<b>XYZ</b>	<b>HNO</b>
<b>DON</b>	<b>XYZ</b>	<b>HON</b>

<b>QPR</b>	<b>DYU</b>	<b>XST</b>
<b>QRP</b>	<b>DYU</b>	<b>XST</b>

<b>PLH</b>	<b>BCS</b>	<b>DMZ</b>
<b>PFH</b>	<b>BKS</b>	<b>DMZ</b>

Fíjate en los grupos de números, encierra en un círculo los grupos que no sean iguales.

<b>439</b>	<b>438</b>	<b>737</b>
<b>438</b>	<b>438</b>	<b>737</b>

<b>815</b>	<b>814</b>	<b>666</b>
<b>815</b>	<b>874</b>	<b>666</b>

<b>578</b>	<b>317</b>	<b>541</b>
<b>579</b>	<b>318</b>	<b>641</b>

<b>763</b>	<b>439</b>	<b>123</b>
<b>783</b>	<b>438</b>	<b>128</b>

<b>333</b>	<b>457</b>	<b>938</b>
<b>332</b>	<b>457</b>	<b>838</b>

<b>737</b>	<b>431</b>	<b>679</b>
<b>737</b>	<b>437</b>	<b>879</b>

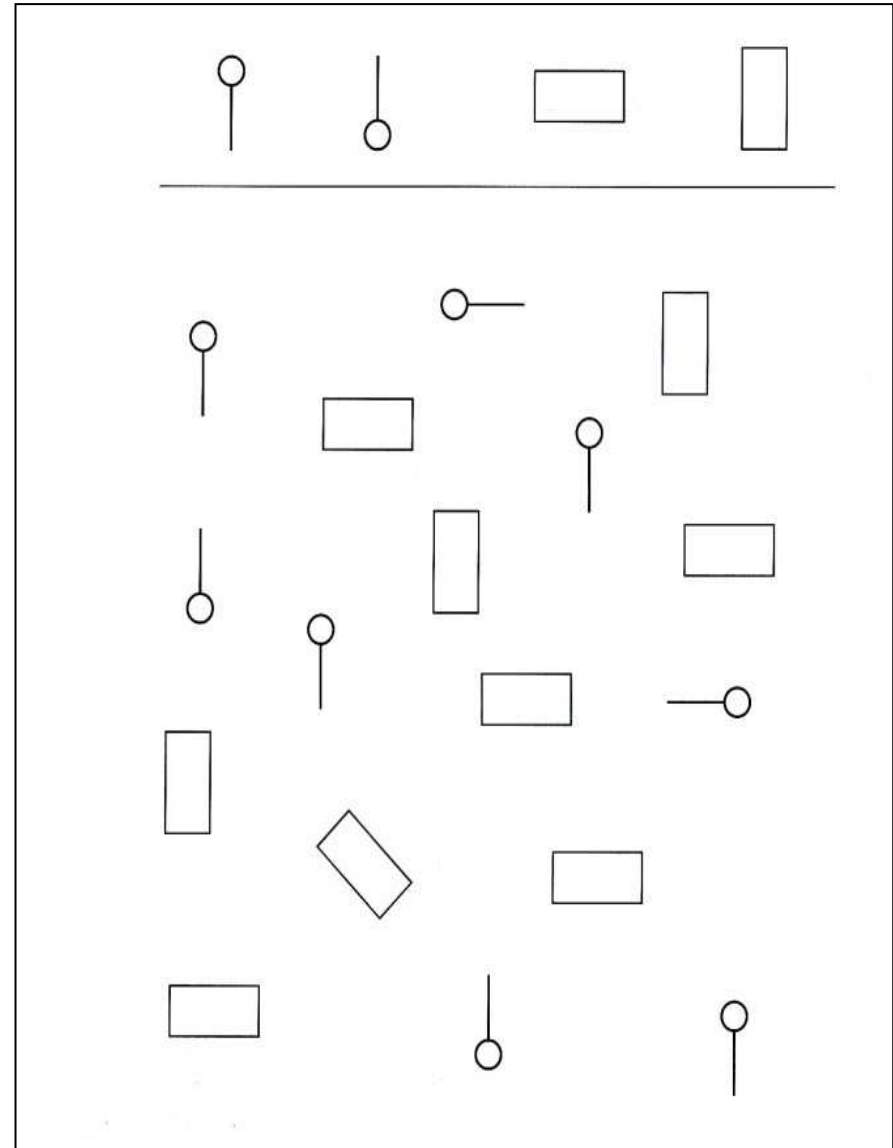
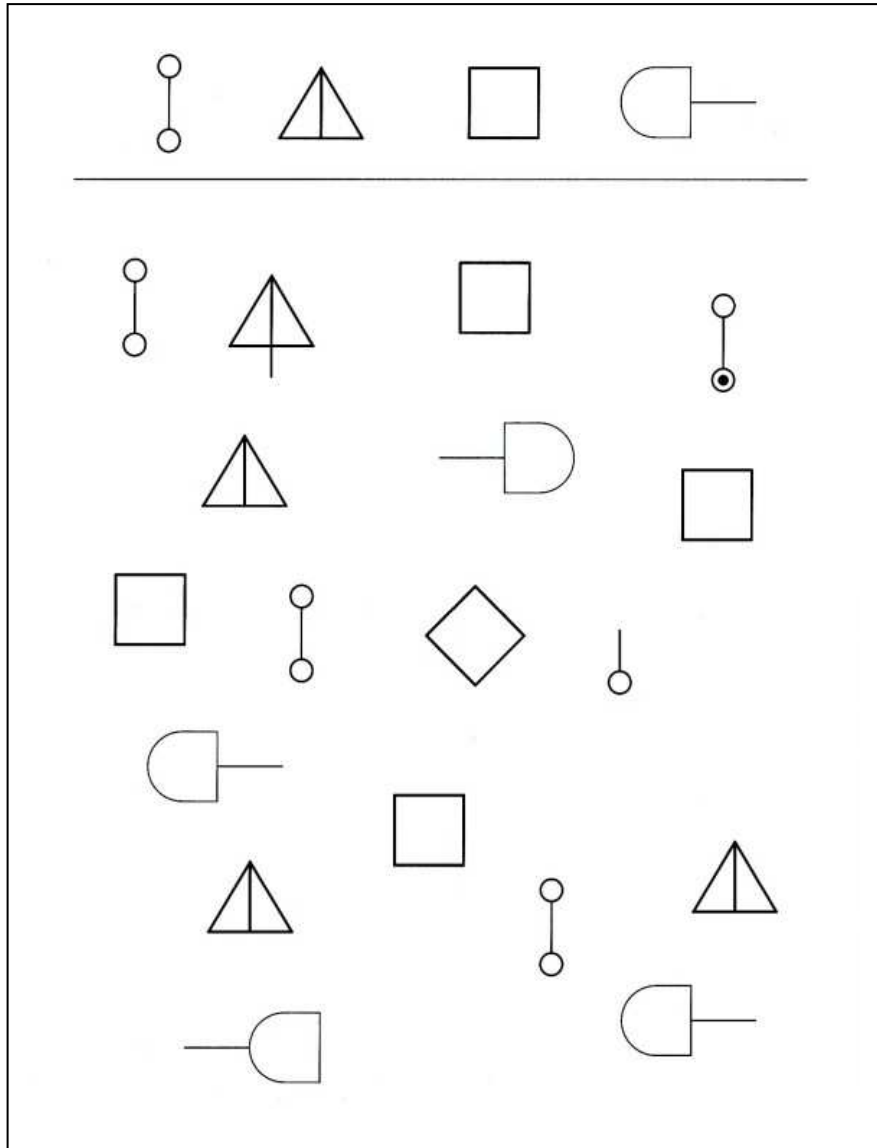
<b>123</b>	<b>439</b>	<b>531</b>
<b>123</b>	<b>439</b>	<b>531</b>

<b>736</b>	<b>571</b>	<b>744</b>
<b>738</b>	<b>671</b>	<b>744</b>



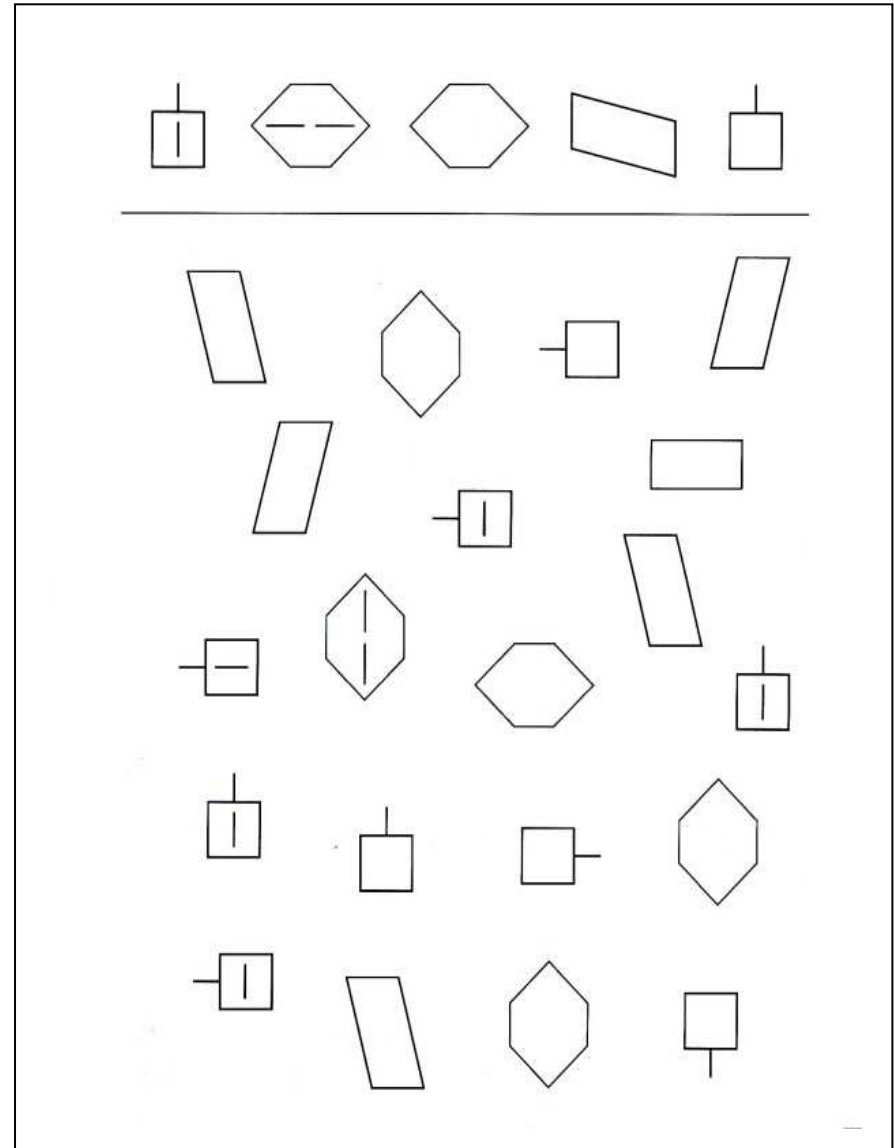
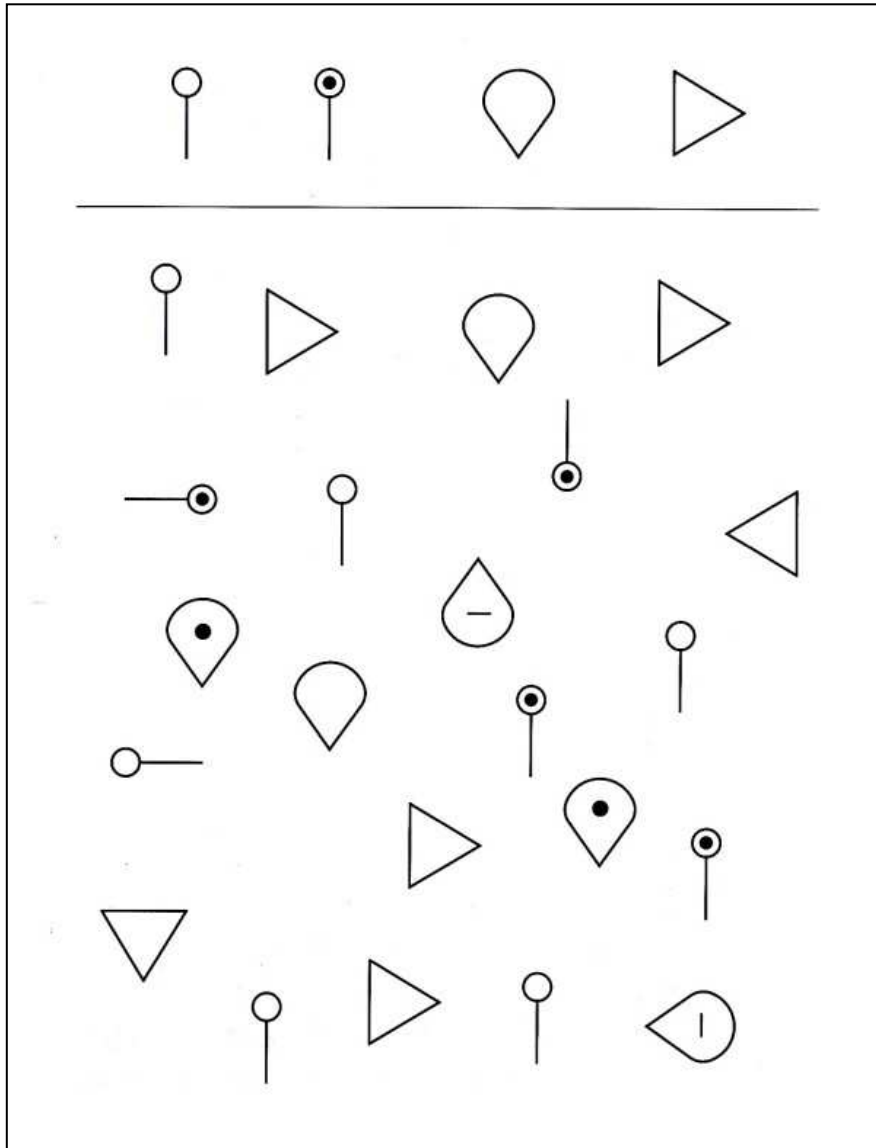
1-2

Observa las figuras de arriba, encierra en un circulo las figuras de abajo que no pertenezcan al grupo.



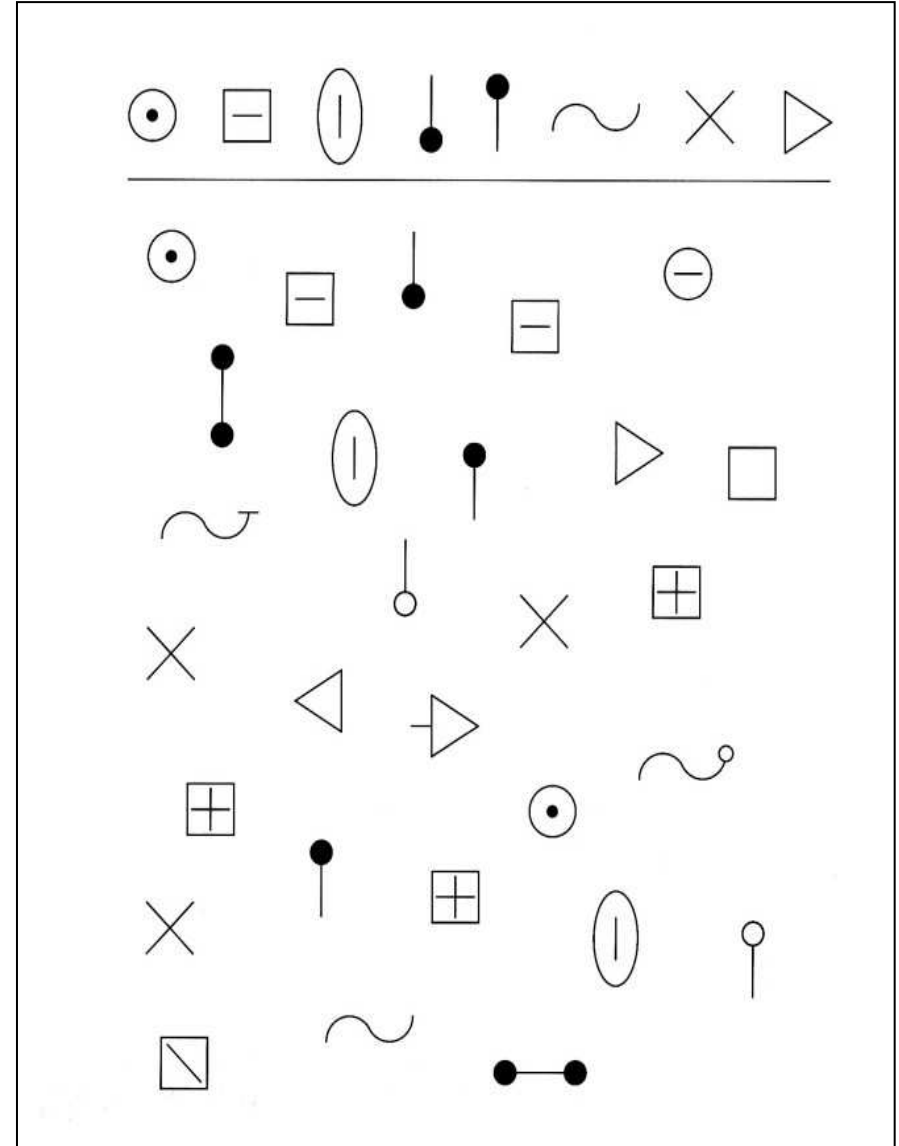
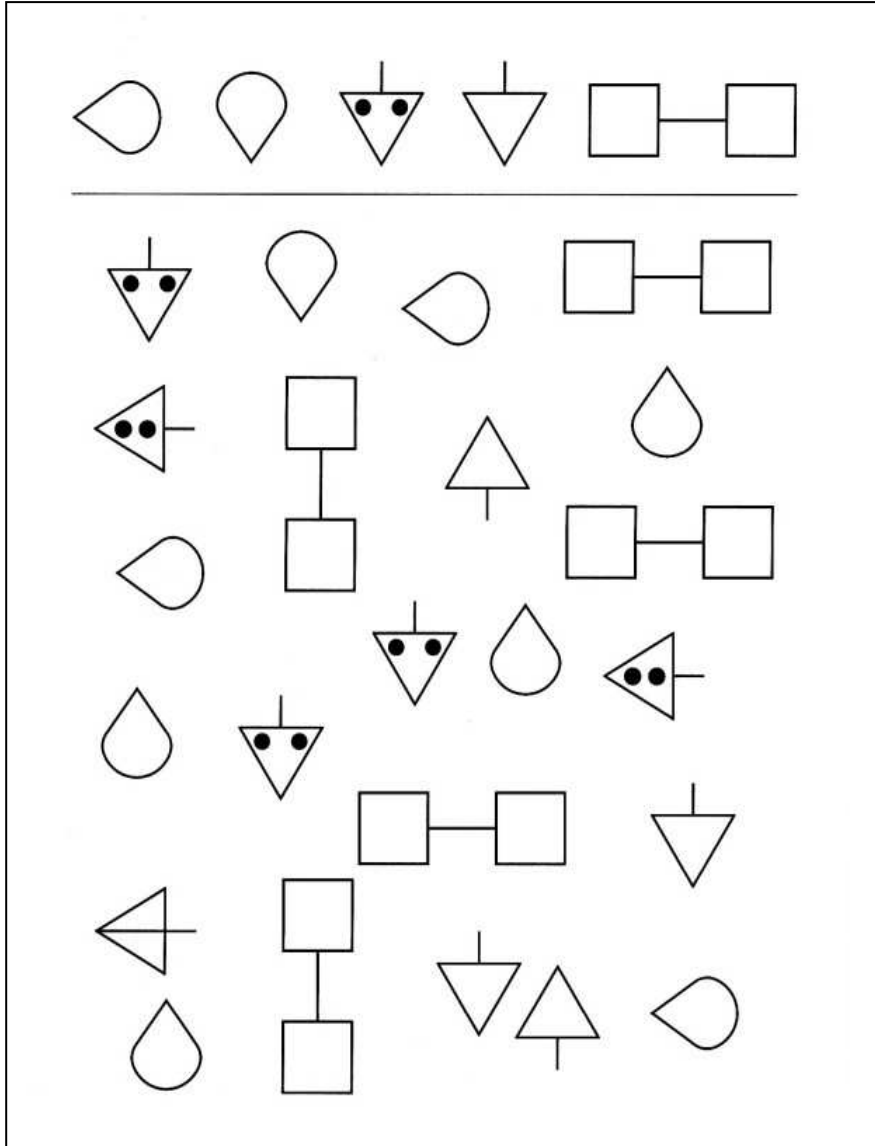
1-2

Observa el grupo de figuras de arriba, luego marca con una X las figuras que no pertenezcan al conjunto.



1-2

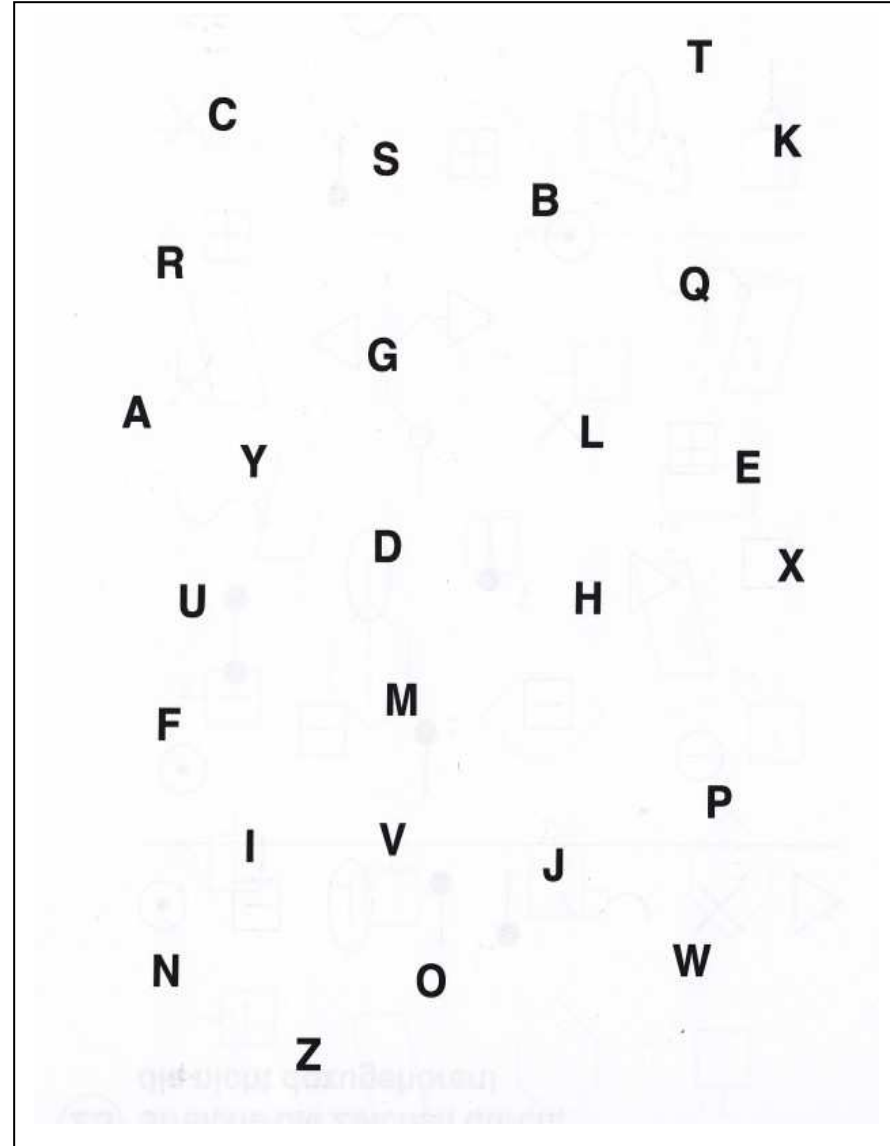
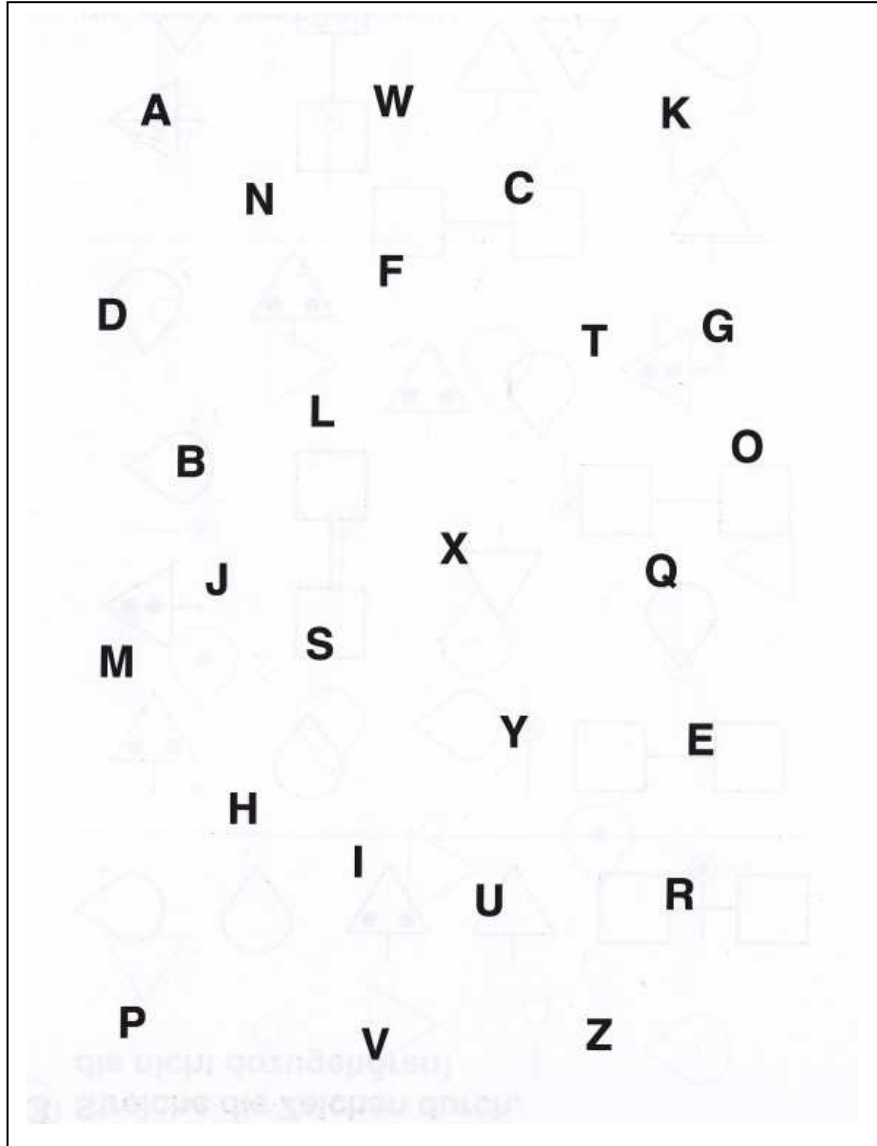
Observa atentamente y marca con una X las figuras que no pertenecen al conjunto



1-2

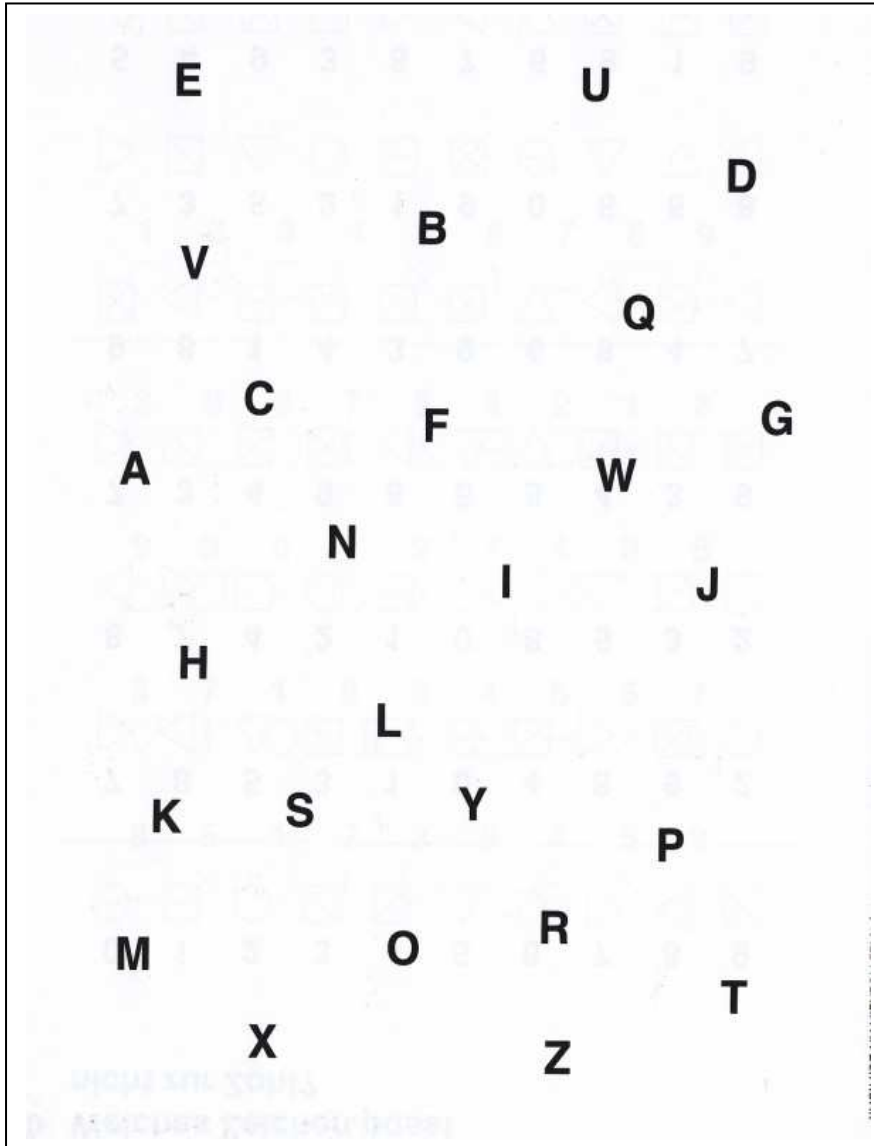
Busca entre todas las letras une con una línea las letras

150



1-2

Pon mucha atención y une con una línea las letras



1-2

Observa atentamente los números, encierra en un círculo el número que no es igual.

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
⊖	⊖	○	◻	◻	△	▽	▷	◁	⊗
<hr/>									
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>2</b>
▷	◁	△	◻	⊖	⊖	◻	▷	⊗	○
<b>8</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
◁	▷	◻	○	⊖	⊖	◁	△	◻	⊖
<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>9</b>
▷	◻	◻	⊗	◁	△	▽	◻	◻	⊗
<b>9</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>7</b>
⊗	◁	⊖	◻	◻	⊗	▽	◁	⊗	◁
<b>7</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
▷	◻	△	○	⊖	⊗	⊖	△	▽	◁
<b>5</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>9</b>
△	◻	⊗	◻	▷	◁	▽	⊗	⊖	⊗

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
⊖	○	◻	◻	△	▽	▷	◁	⊗	⊖
<hr/>									
<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
◻	▽	⊗	⊖	○	◻	▷	⊗	◻	▷
<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>9</b>
◻	▽	▷	⊖	◻	◻	▷	○	◻	⊖
<b>5</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
▽	⊖	⊗	◁	◻	◻	⊖	⊖	○	△
<b>3</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
◻	◁	⊖	⊖	○	△	◻	▽	▷	◁
<b>9</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>7</b>
⊗	○	◁	▽	◻	⊗	△	○	⊖	▷
<b>0</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>9</b>
⊖	⊖	◁	◻	◻	▷	▽	△	⊖	⊖

1-2

Fíjate muy bien y encierra en un círculo el número que no corresponde al conjunto.

153

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
○	⊙	□	▢	×		—	□	△

---

<b>3</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>8</b>
□	△	○		×	▢	○	⊙	□

---

<b>9</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>5</b>
△	□	×	○	⊙	\	▢	□	×

---

<b>3</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
▽		○	□	⊙	▢	—	×	

---

<b>8</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
□	×	○		□	—	▢	×	△

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
▢	△	○		⊗	□

---

<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
⊗	⊙		▢	○	▽

---

<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>
	△	▢	⊗	▢	○

---

<b>6</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
□	△	○		⊗	▢

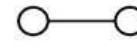



---








<b>3</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
○	□	▢	⊗		▷

1-2

Cuantos dibujos hay de cada uno.

154

 = _____	 = _____
 = _____	 = _____

 = _____	 = _____	 = _____
 = _____	 = _____	 = _____
 = _____		



1-2

Cuántas figuras hay de cada una.

A large rectangular box containing a collection of geometric shapes: semi-circles, rectangles, and triangles. Below the shapes is a horizontal line, followed by two pairs of shapes with equals signs and blank lines for counting.

A large rectangular box containing a collection of shapes: vertical lines with a dot at the top, horizontal lines with a dot at the left end, and vertical lines with a dot at the bottom. Below the shapes is a horizontal line, followed by two pairs of shapes with equals signs and blank lines for counting.

1-2

Cuenta la cantidad de figuras que hay y escríbelo abajo

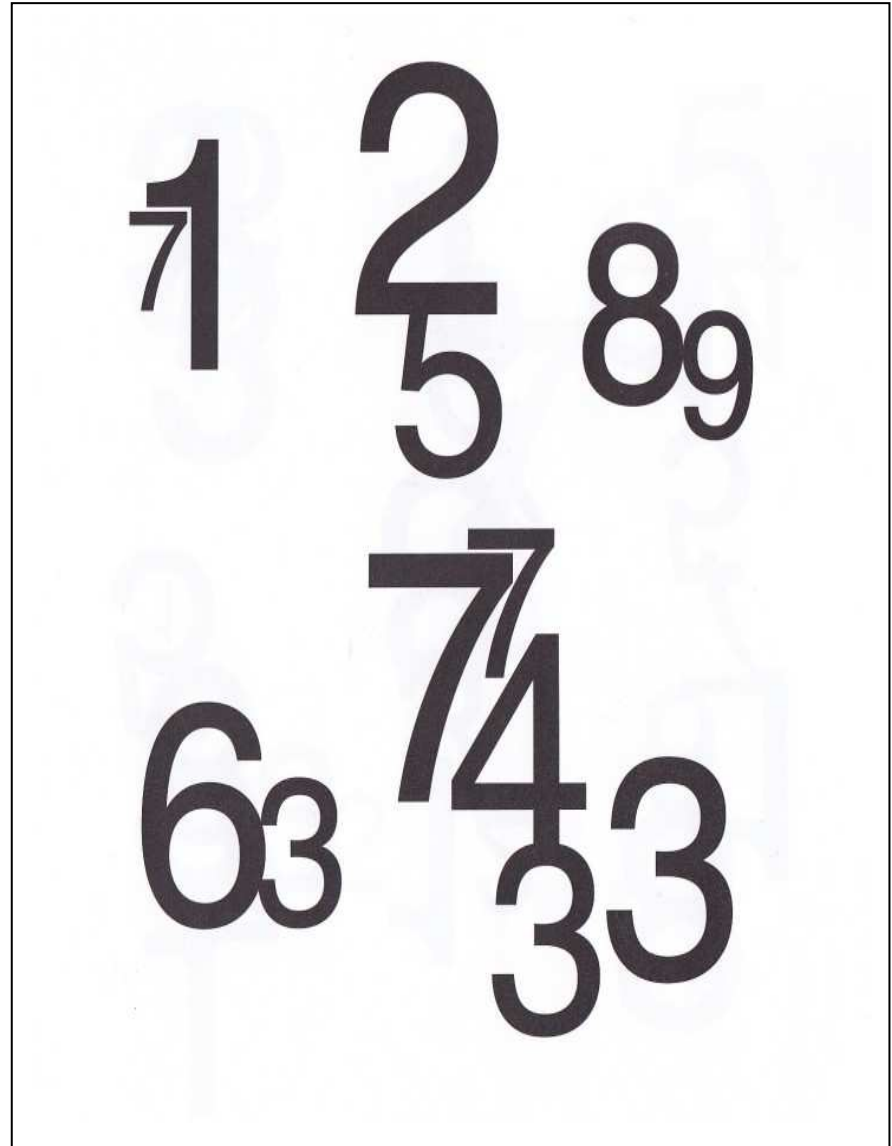
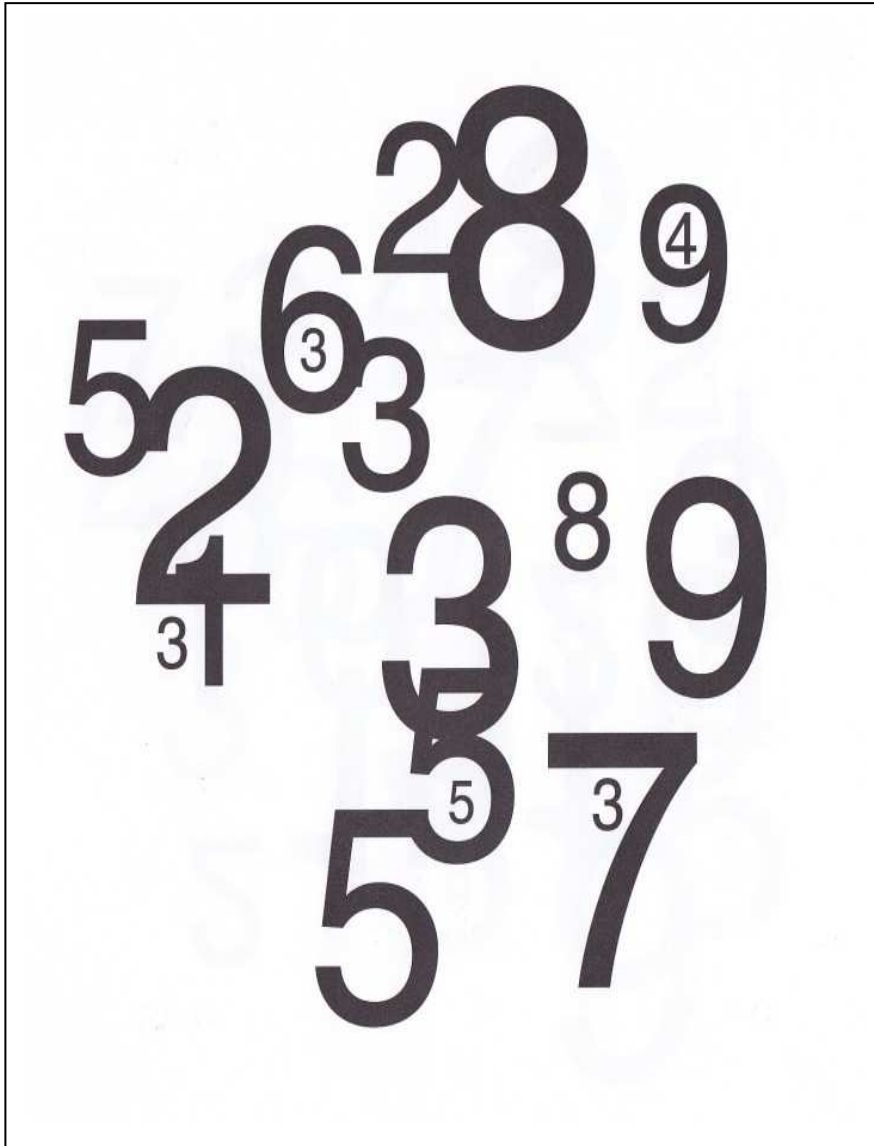
156

$\triangle = \underline{\hspace{2cm}}$       $\square = \underline{\hspace{2cm}}$   
 $\circ = \underline{\hspace{2cm}}$

$\odot = \underline{\hspace{2cm}}$       $\equiv = \underline{\hspace{2cm}}$       $\nabla = \underline{\hspace{2cm}}$   
 $\square \bullet \bullet = \underline{\hspace{2cm}}$       $\bullet - = \underline{\hspace{2cm}}$       $\triangle \uparrow = \underline{\hspace{2cm}}$   
 $\diamond = \underline{\hspace{2cm}}$

1-2

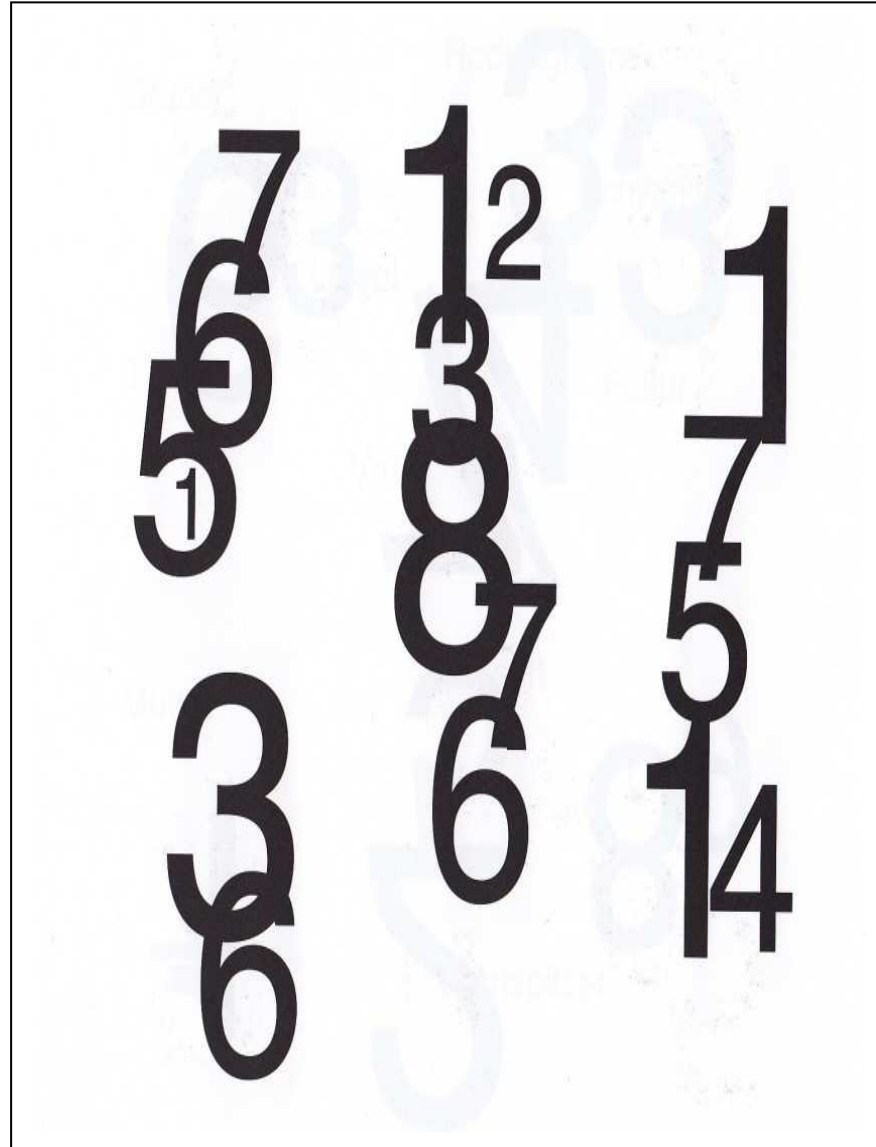
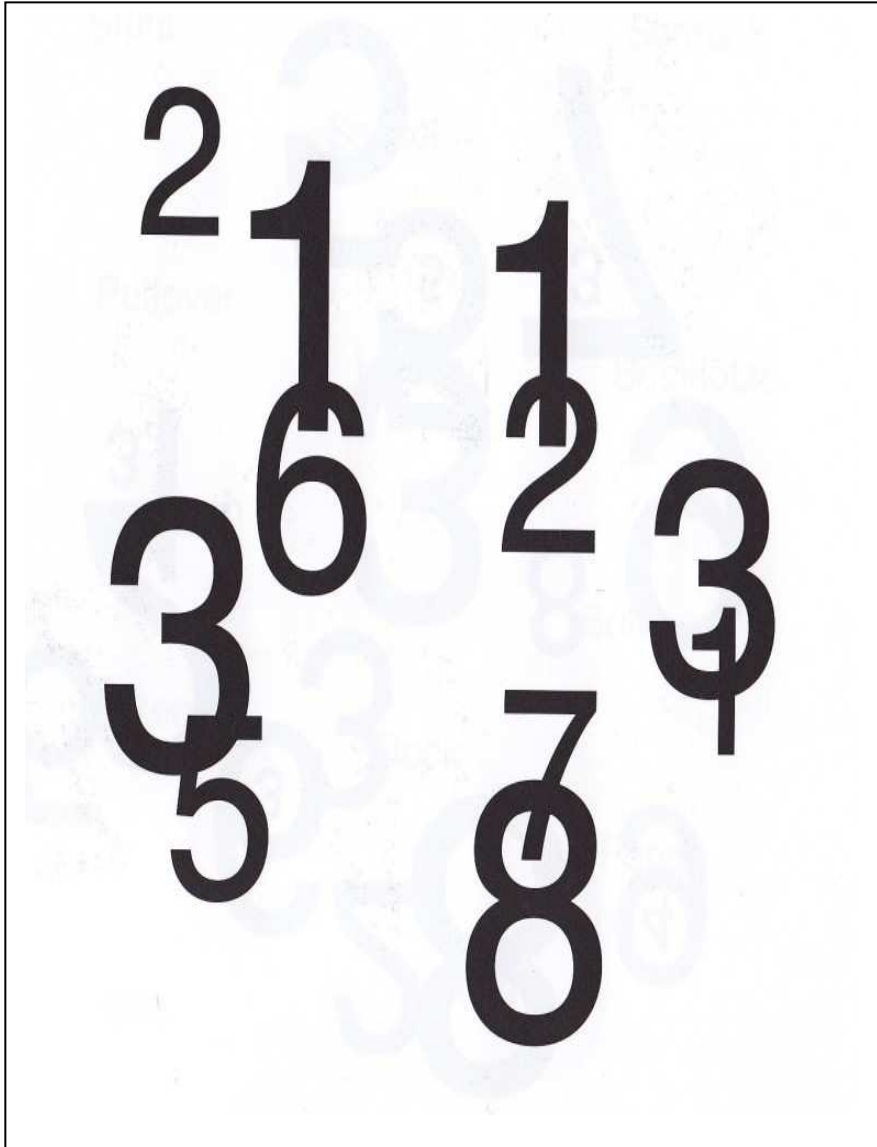
Encuentra los números de 1 a 9



1-2

Lee cada número

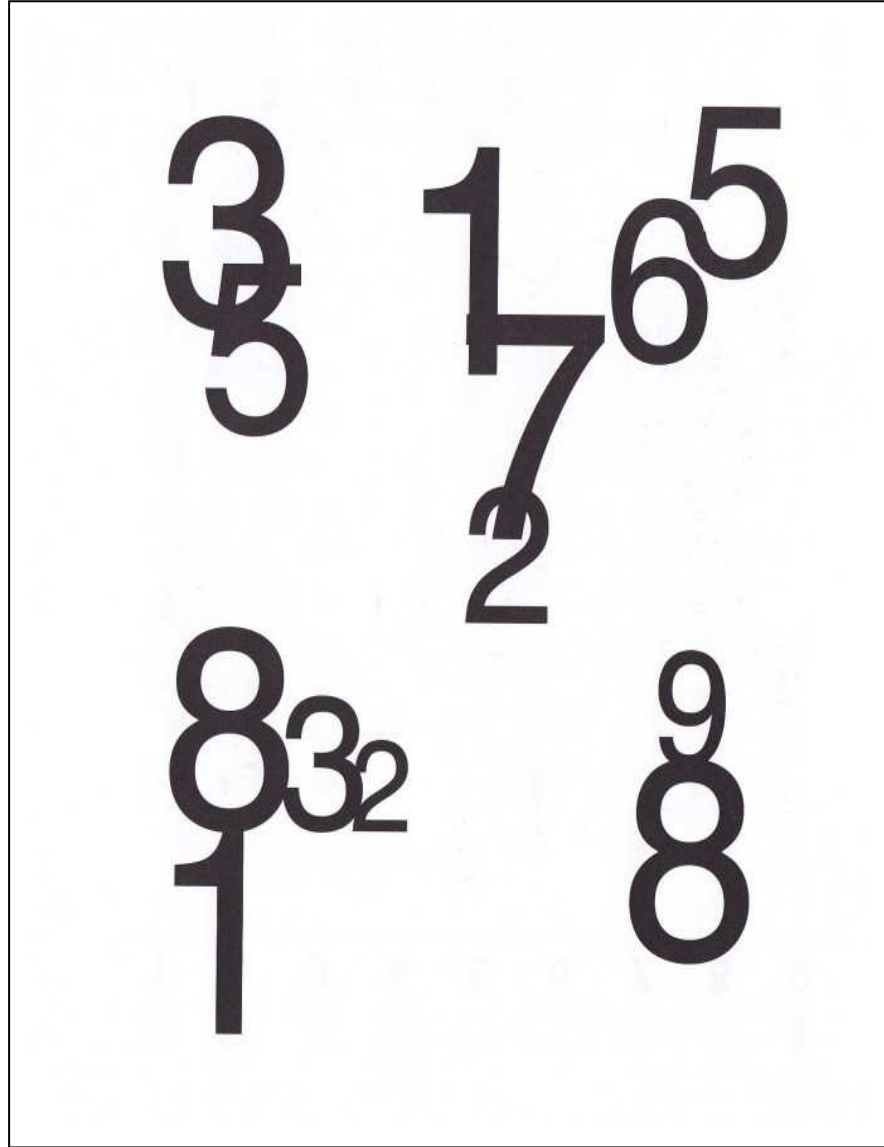
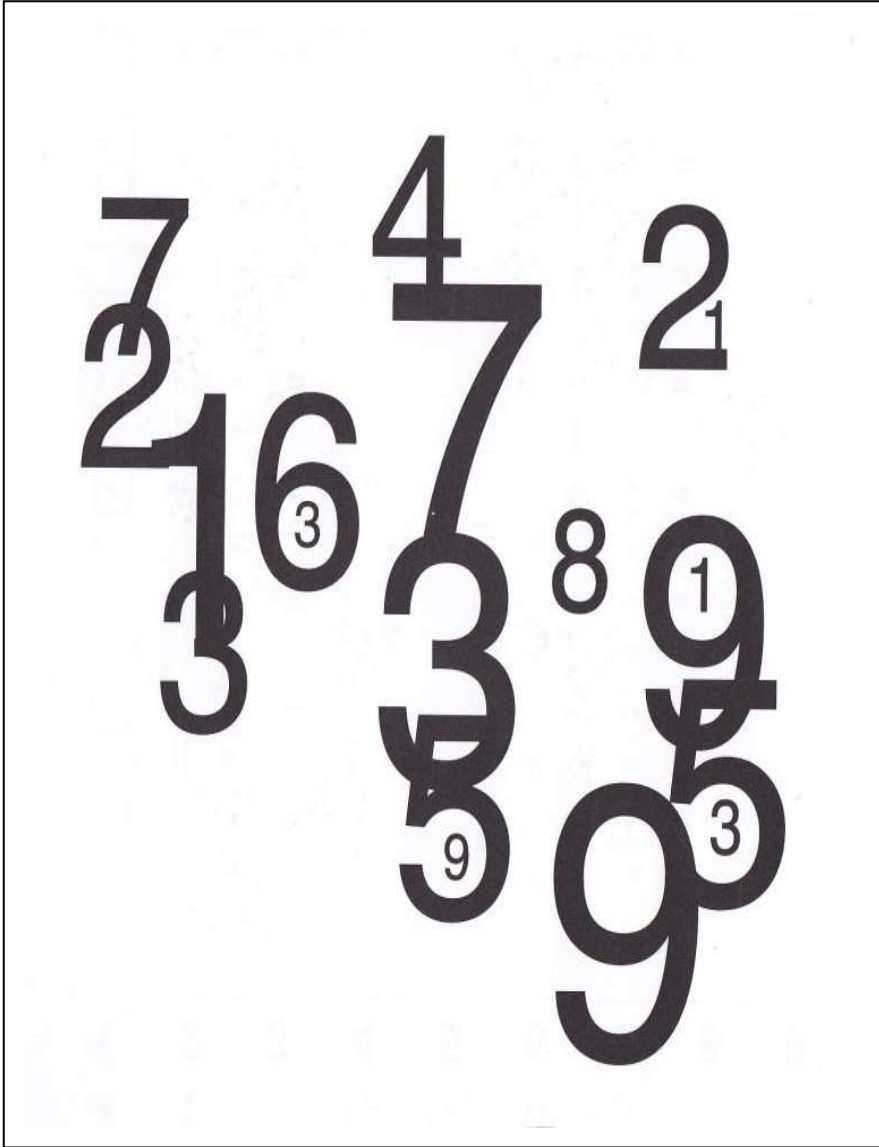
158



1-2

Lee cada número

159



1-2

Realiza las siguientes operaciones. No olvides observar el valor de cada símbolo

160

•	∴	△	⊕	◻	◻	◻	▽	◻	◻
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>9</b>

◻ - • =	▽ - ⊕ =
⊕ + ◻ =	◻ - ◻ =
▽ - △ =	◻ + • =
◻ + ∴ =	⊕ + ∴ =
▽ + • =	◻ - △ =
◻ - ⊕ =	▽ + ∴ =
◻ - ◻ =	◻ + △ =
⊕ + △ =	• + ◻ =
• + ∴ =	◻ - ◻ =

⊕	◻	△	◻	▽	◻	◻	◻	◻	◻
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>9</b>

◻ + ◻ =	◻ - ◻ =
△ + ◻ =	▽ + ⊕ =
◻ - ◻ =	◻ + △ =
▽ + ⊕ =	◻ - ⊕ =
◻ + △ =	◻ - ◻ =
◻ - ◻ =	◻ + ◻ =
◻ + ⊕ =	◻ + ◻ =
▽ - ◻ =	▽ - △ =

1-2

Realiza las operaciones. Observa atentamente el valor de los símbolos.

T \ / ⊙ // || ◇ ⊙ Y  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9**

T + // =	◇ + T =
Y - ⊙ =	/ + // =
◇ -    =	⊙ - T =
⊙ - / =	\ + // =
\ + / =	+ \ =
T +    =	/ + // =
Y - // =	T + ◇ =

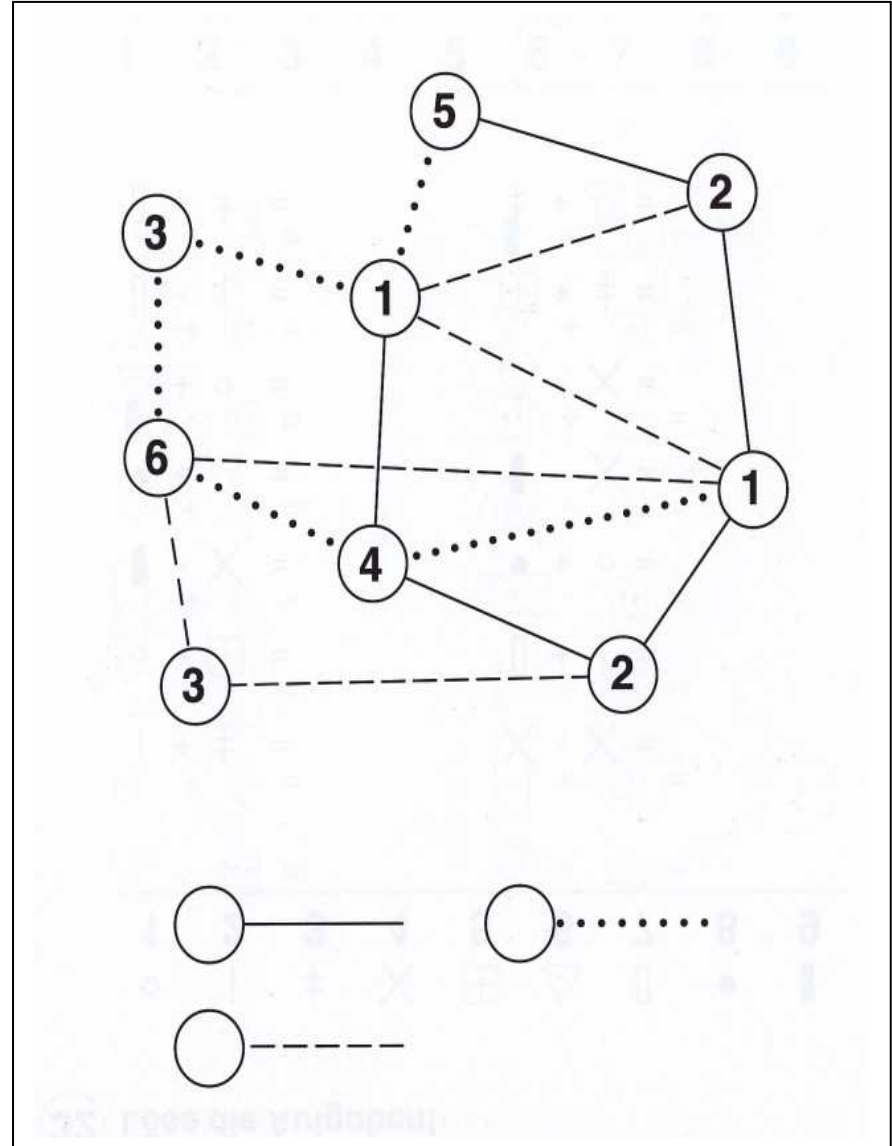
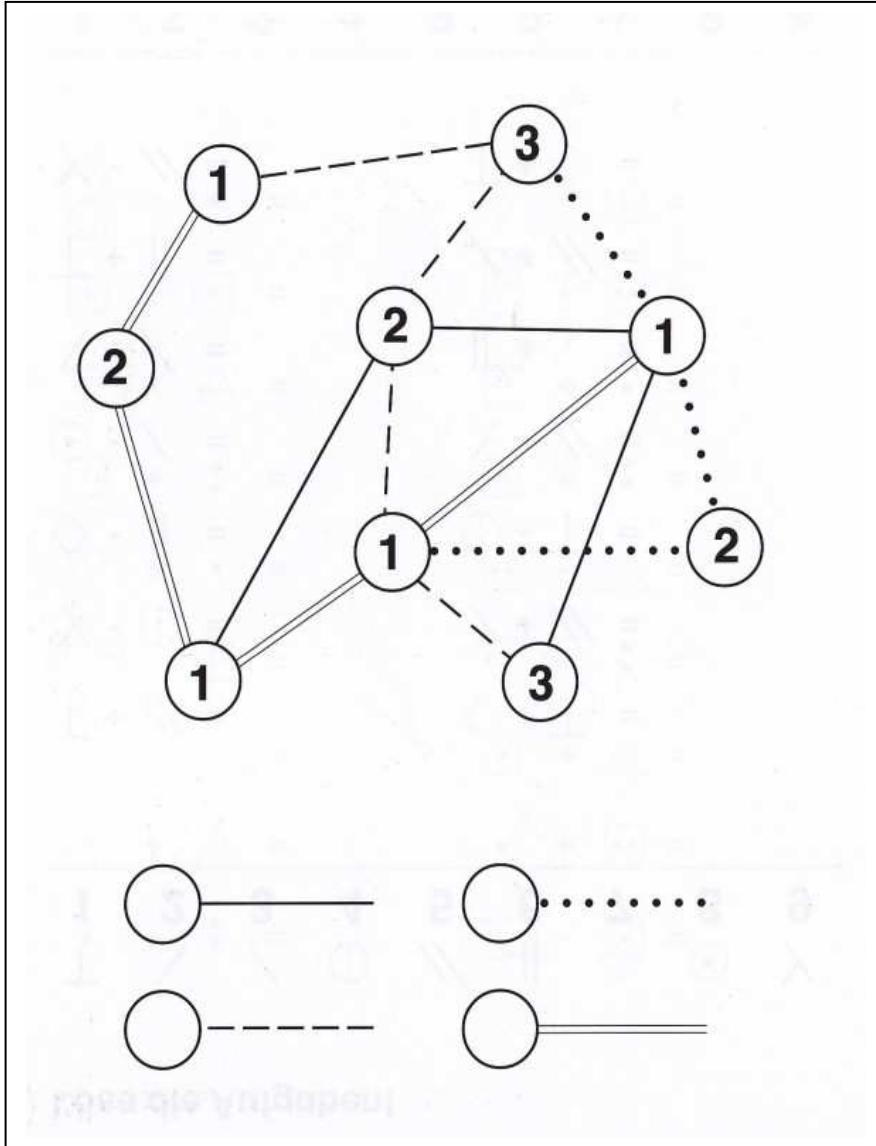
○ | ‡ X ⊕ △ ▭ ● ▮  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9**

+ ‡ =	X - X =
○ + ⊕ =	▭ +   =
▮ - X =	● + ○ =
● + △ =	▮ - X =
△ + ○ =	△ - X =
▭ -   =	⊕ + ‡ =
▭ + ‡ =	‡ + △ =

1-2

¿Cuál es el resultado?

162

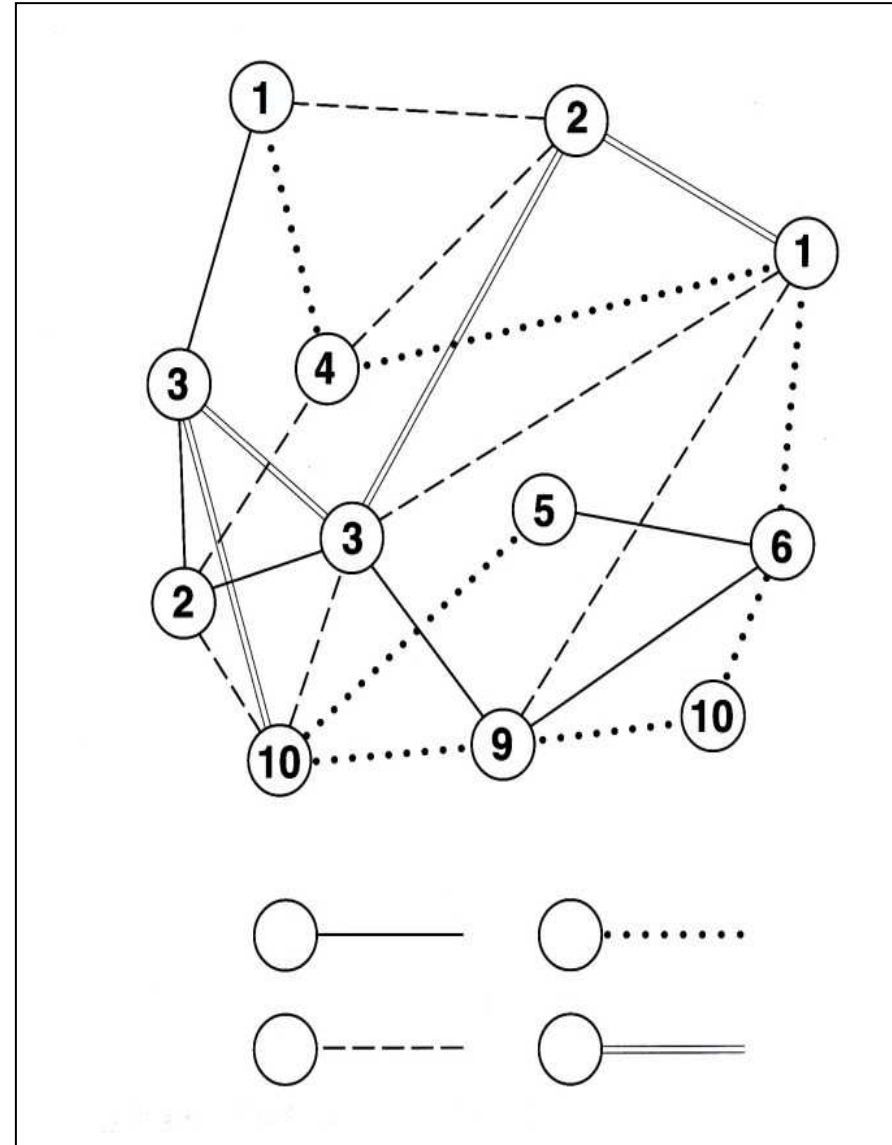
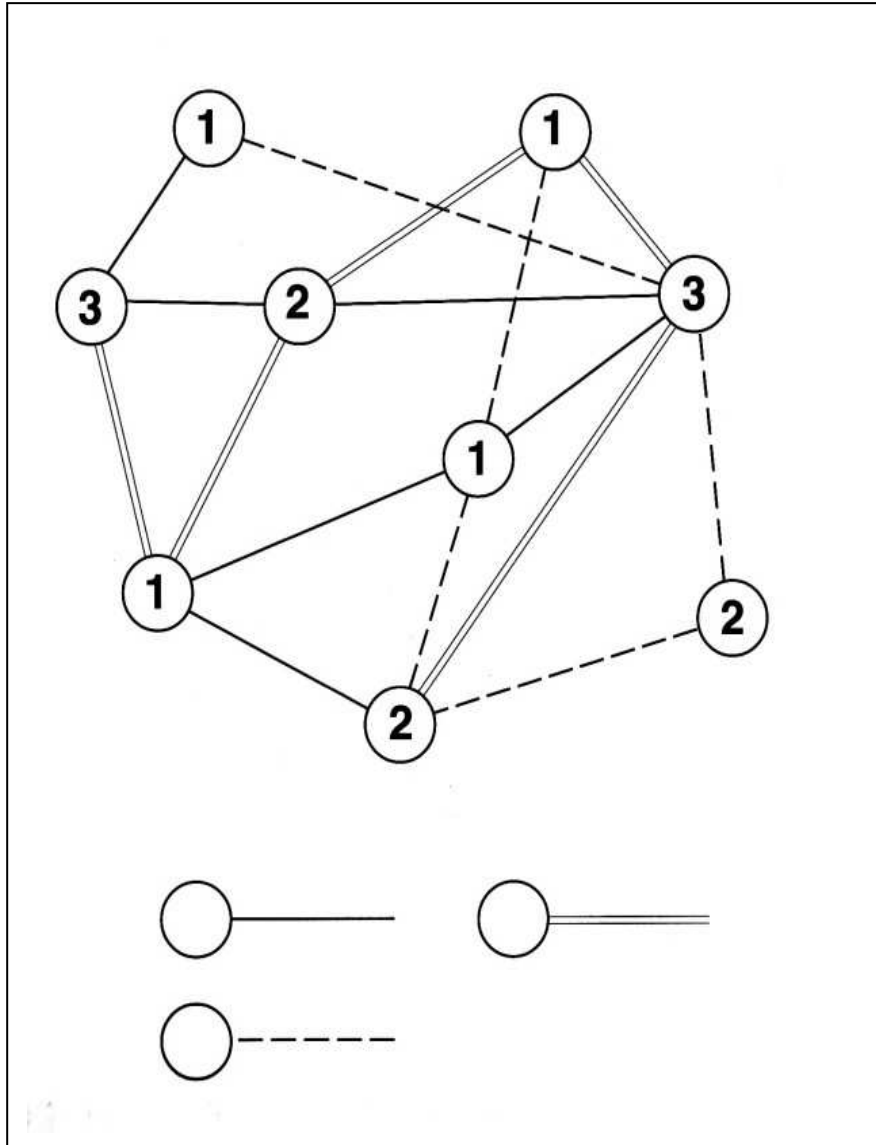




1-2

Encuentra el resultado para cada operación

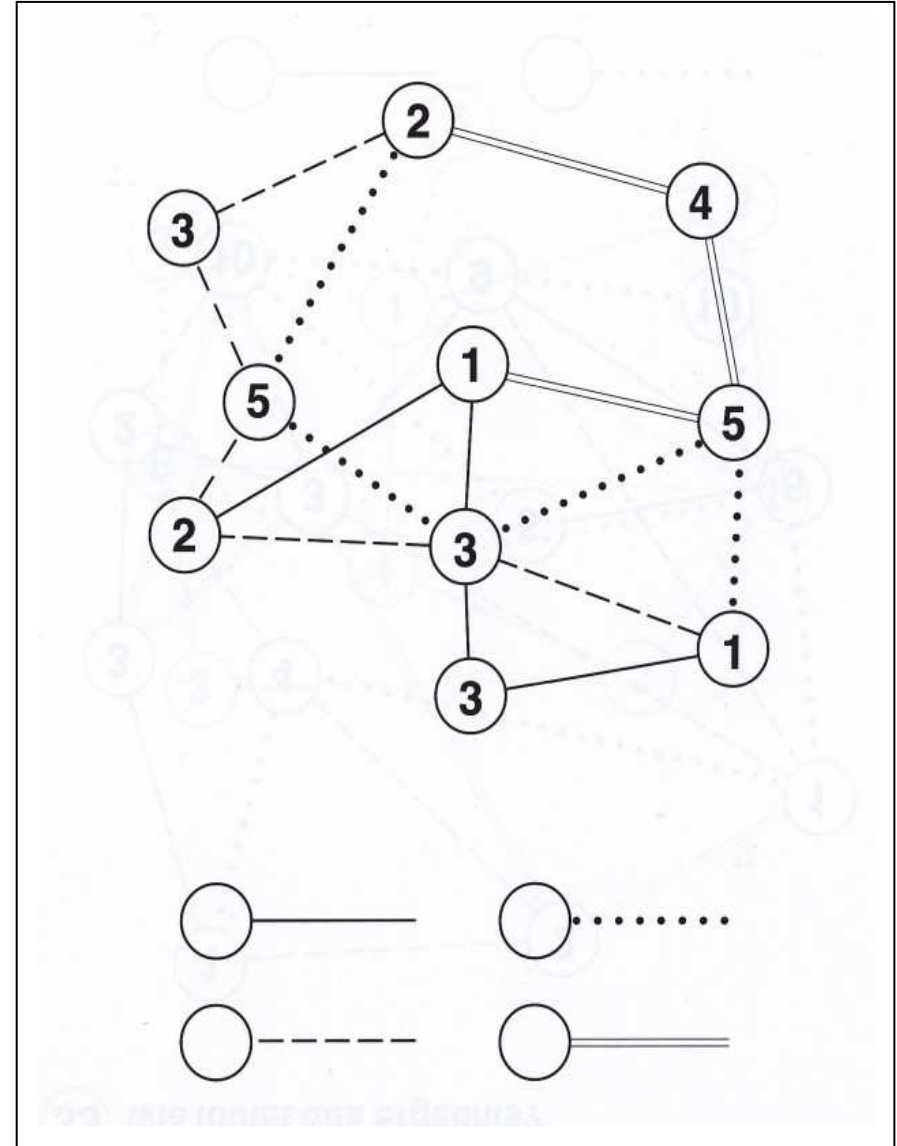
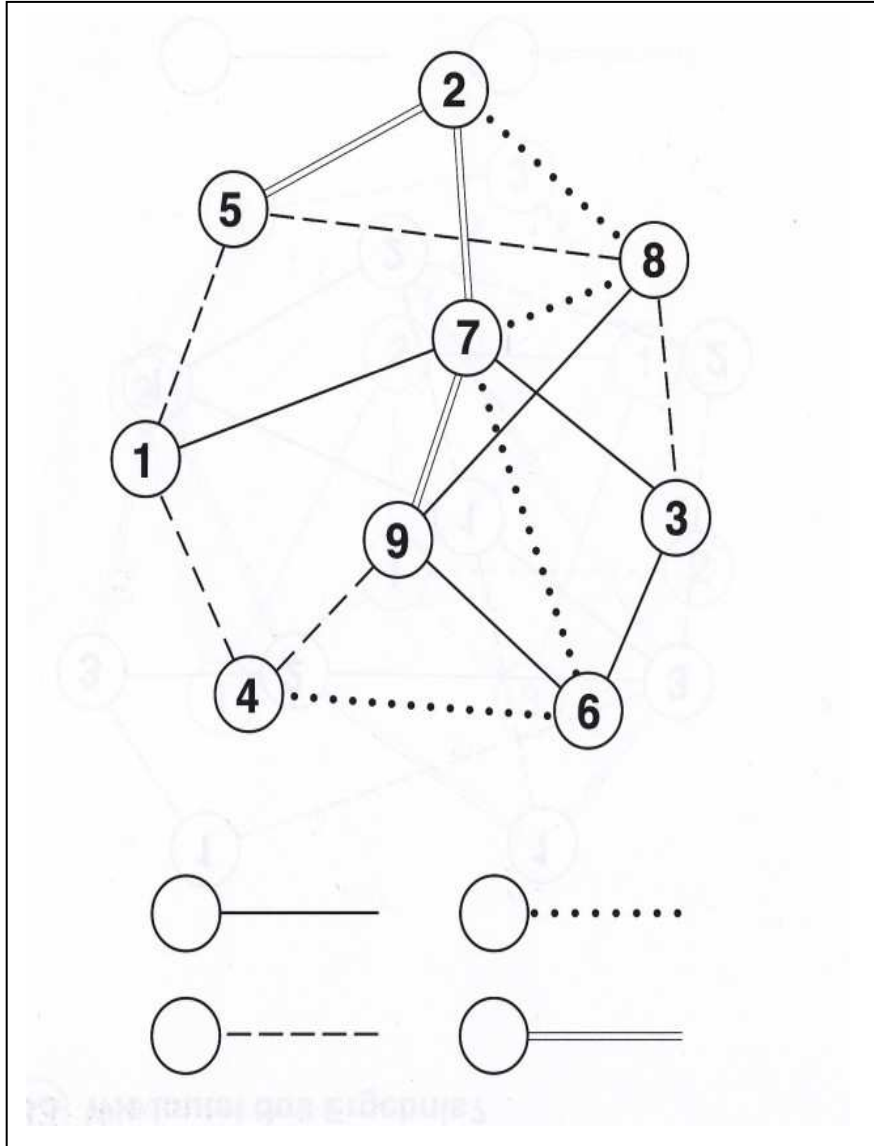
163



¿Qué resultados puedo llegar a obtener?

1-2

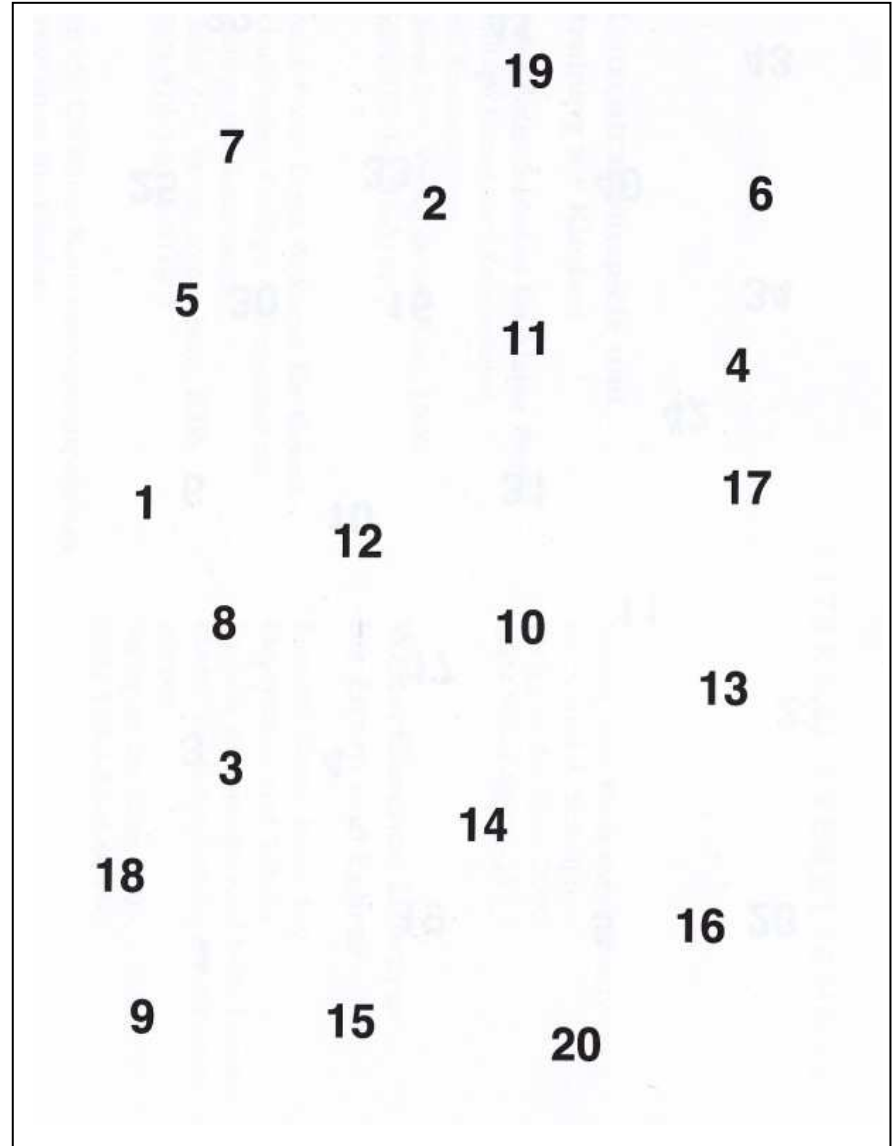
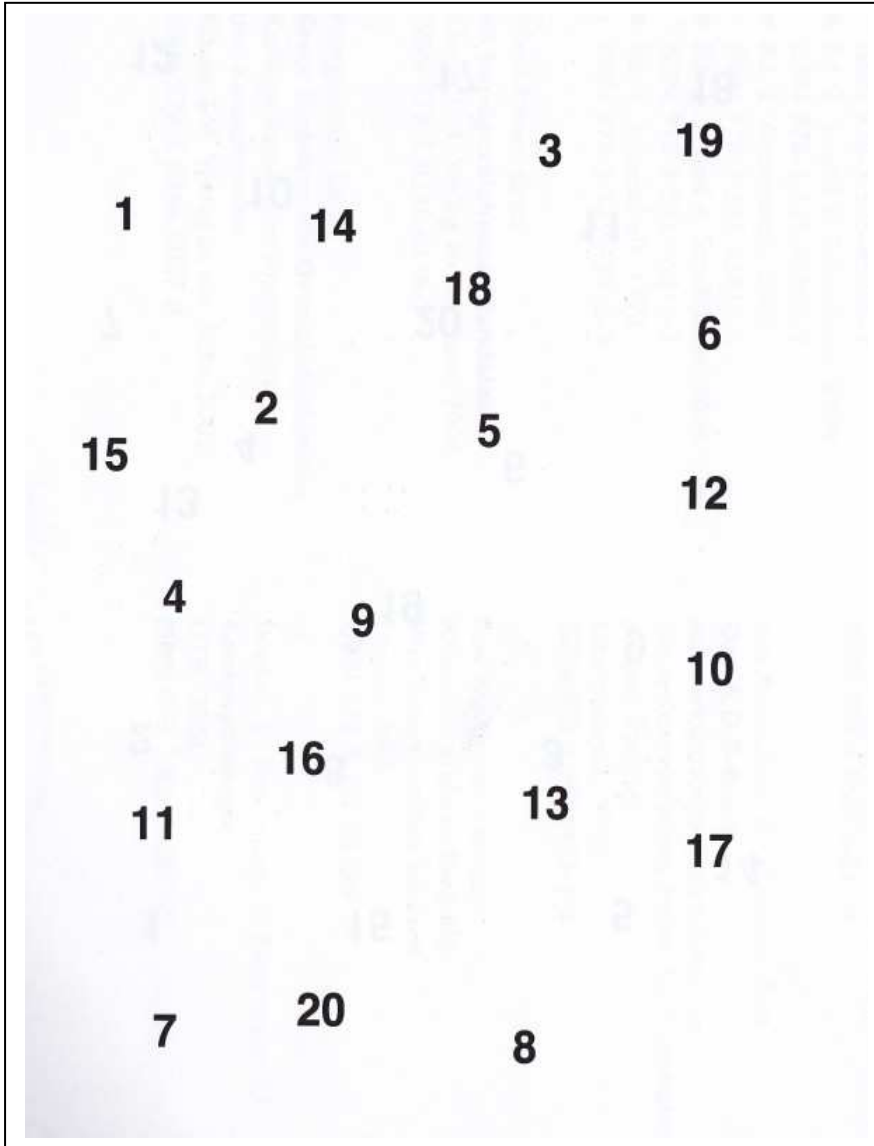
164



1-2

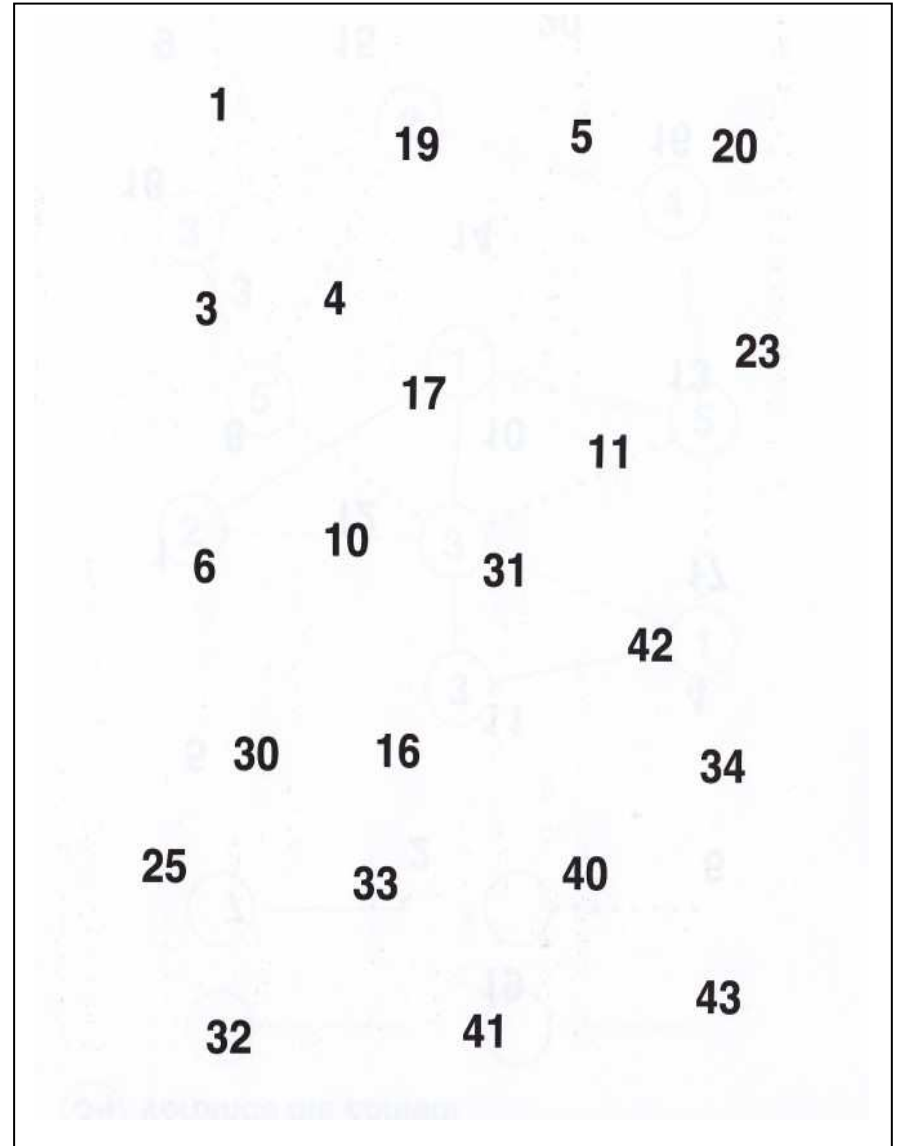
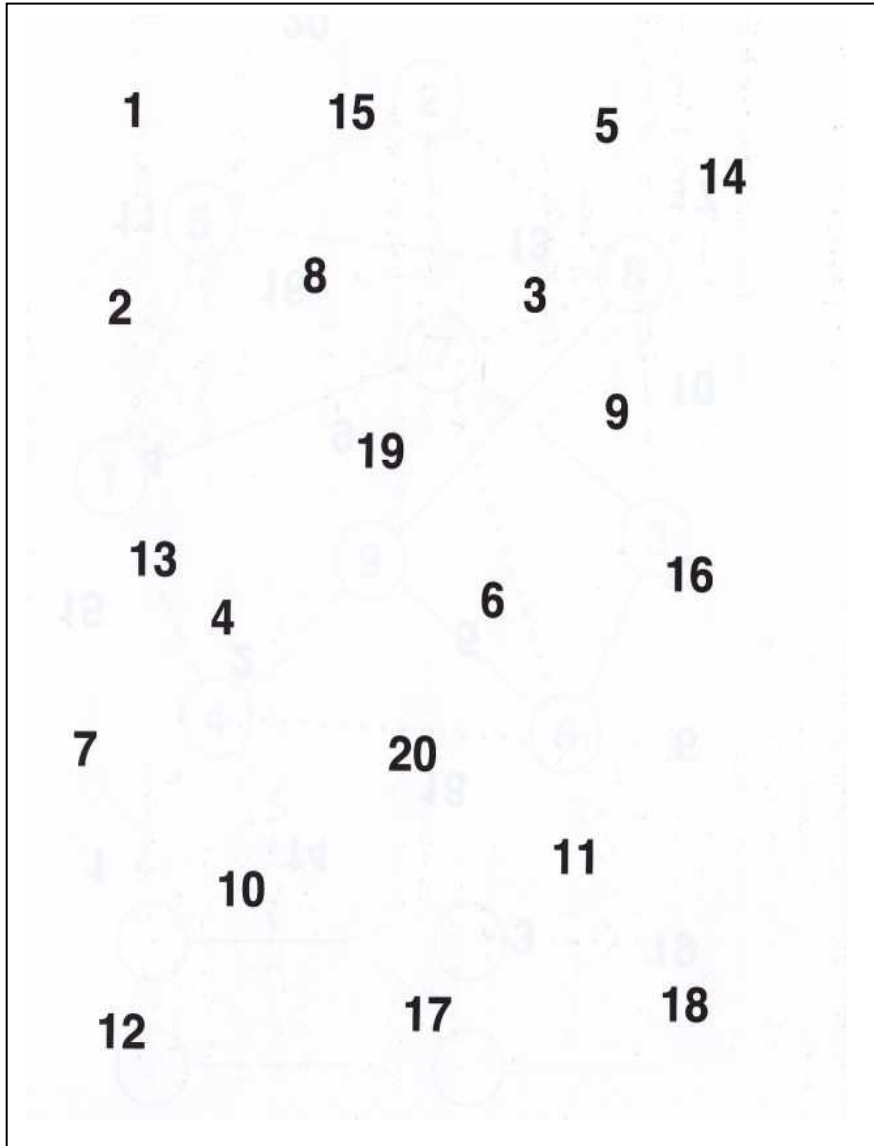
Usa una línea y une los números

165



Mediante una línea une los números.

166

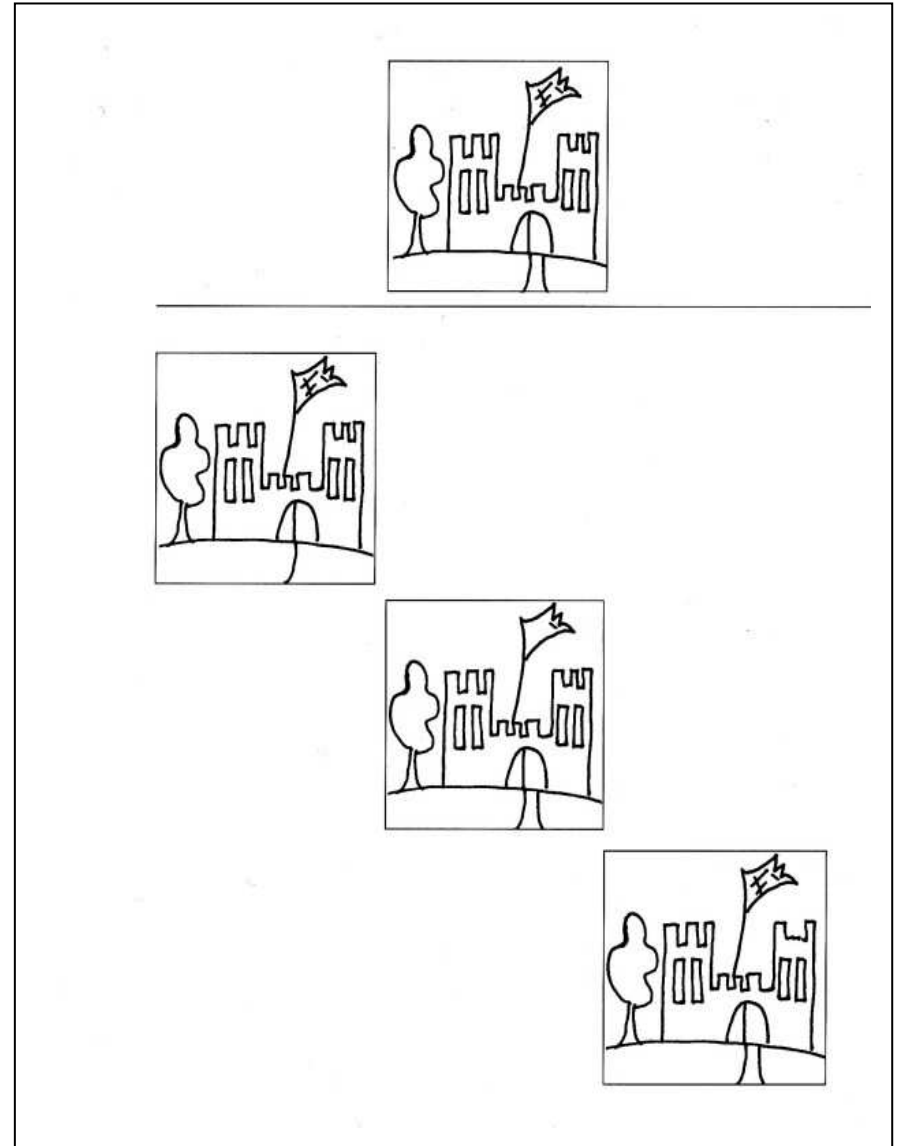
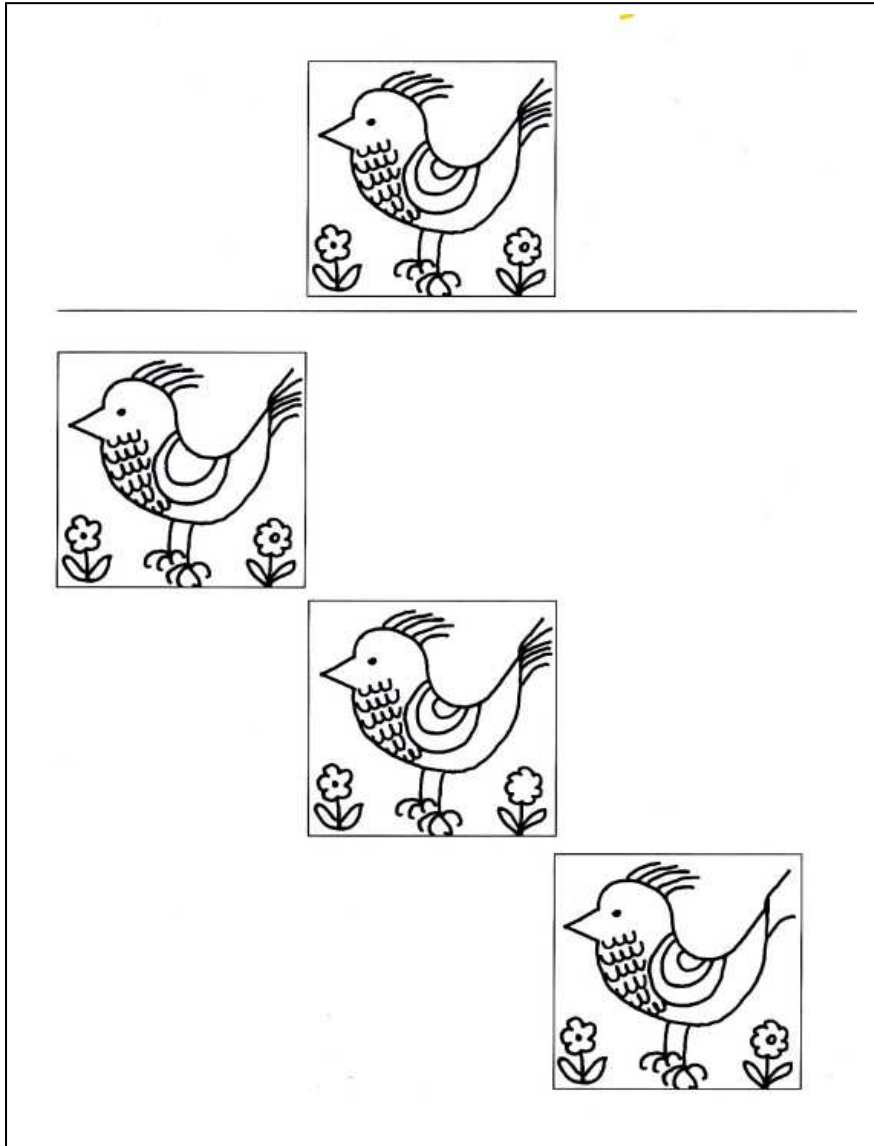


# DESARROLLO DE LA CONCENTRACION EN NIÑOS DE 3 Y 4 GRADO PRIMARIA



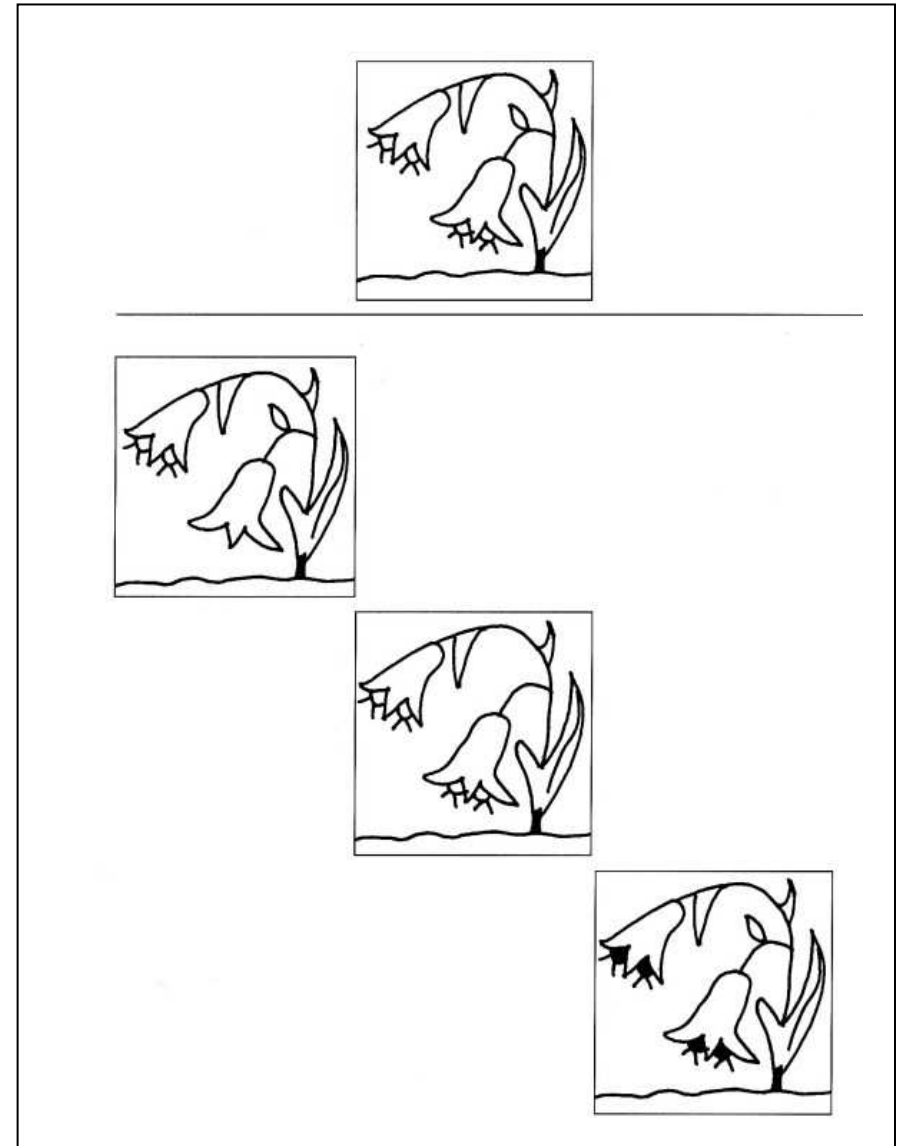
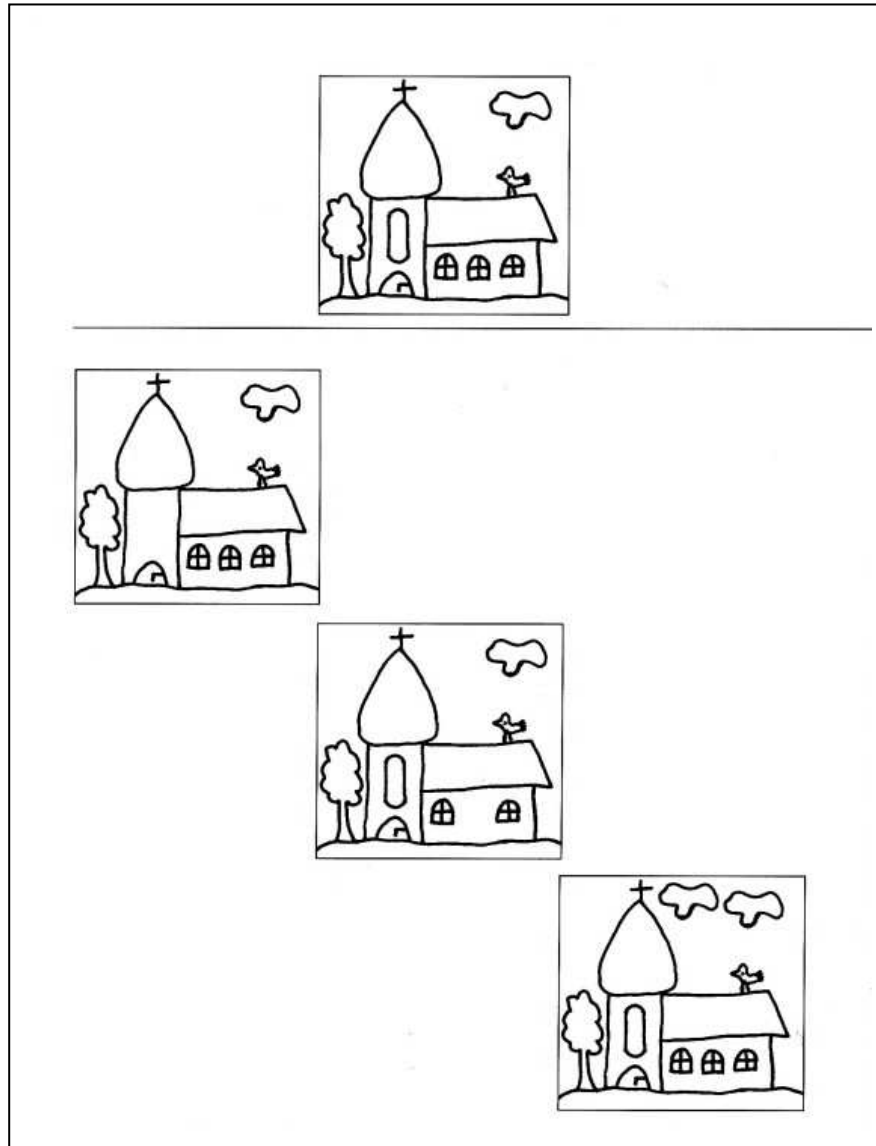
3-4

Encuentra las diferencias entre los dibujos siguientes. Luego píntalos.



3-4

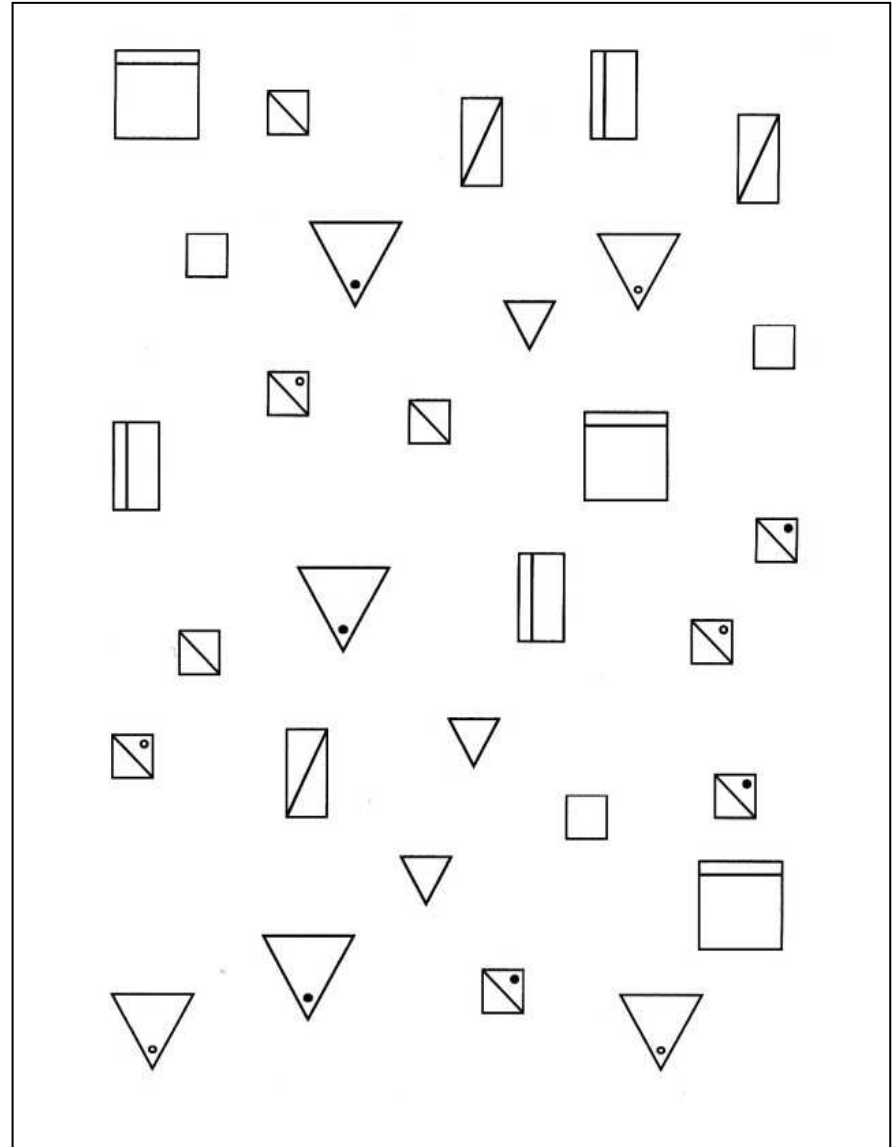
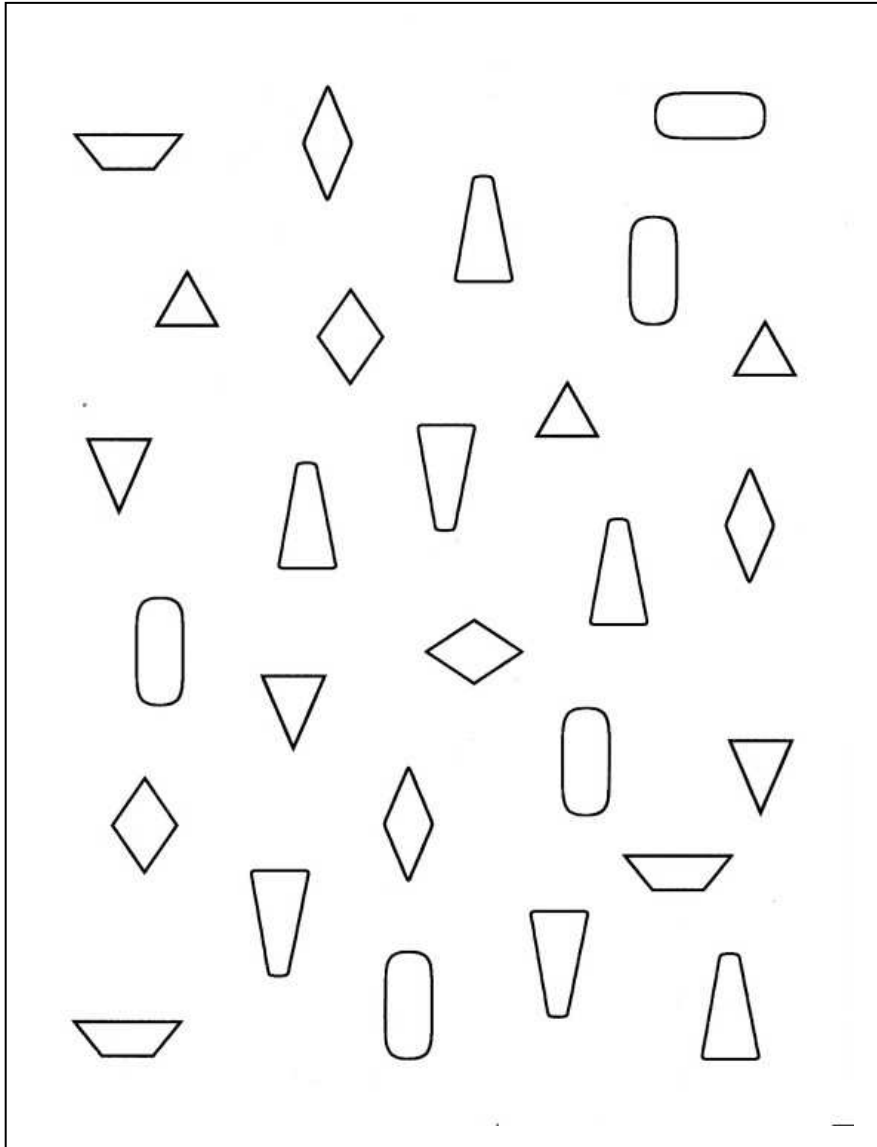
Encuentra las diferencias entre los cuadros, luego píntalos



3-4

Une todas las figuras que son iguales.

170

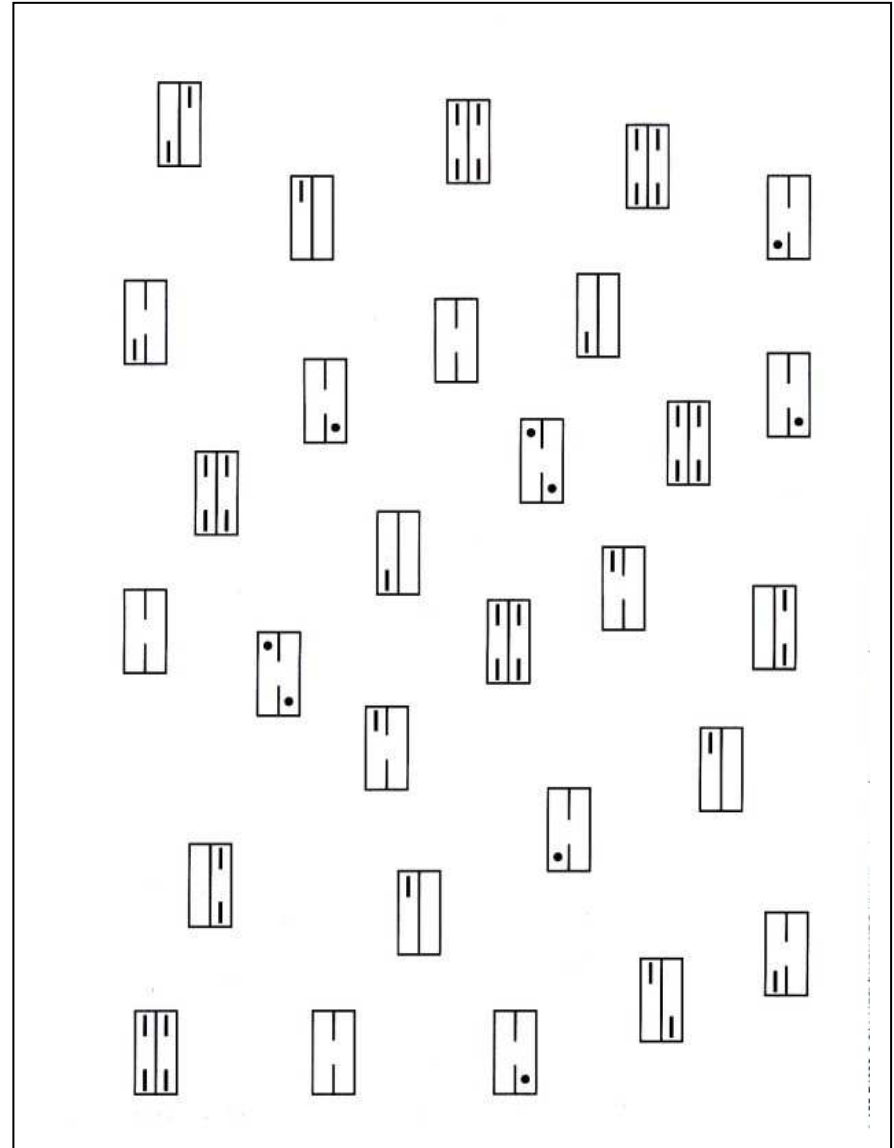
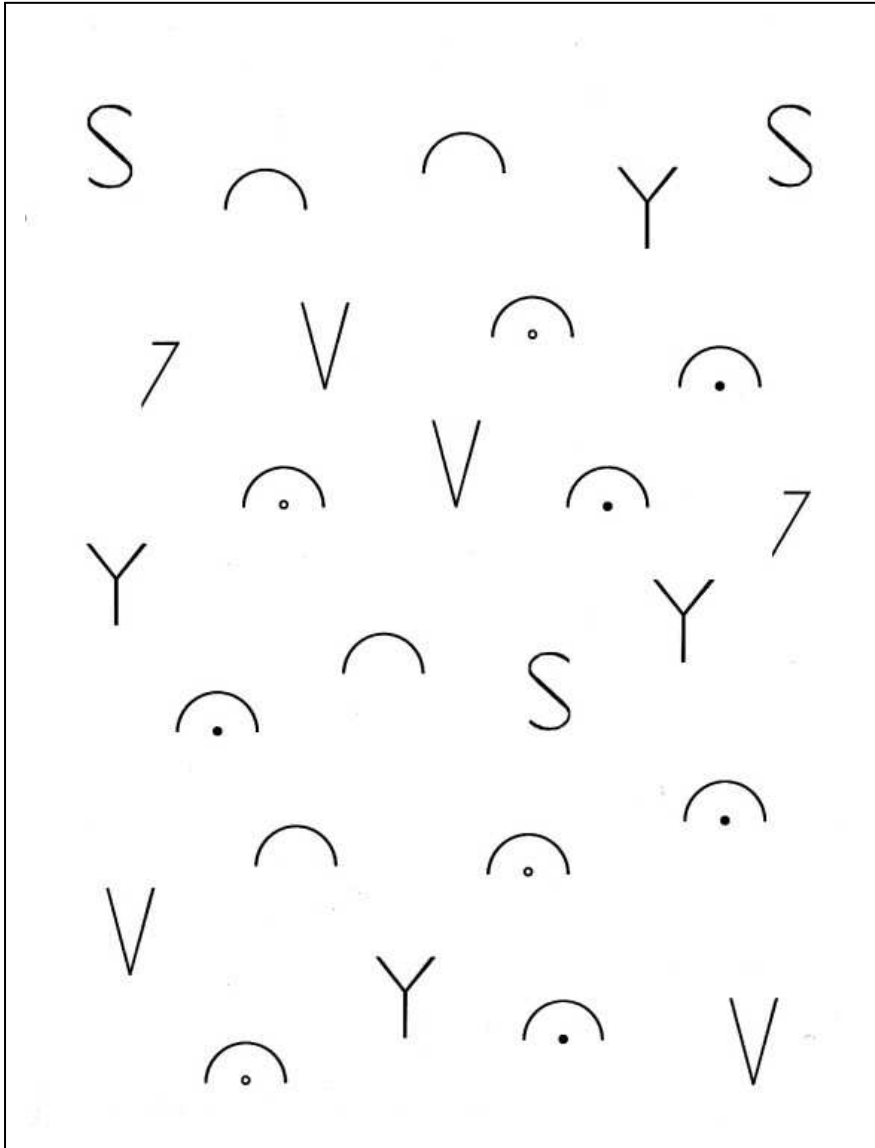




3-4

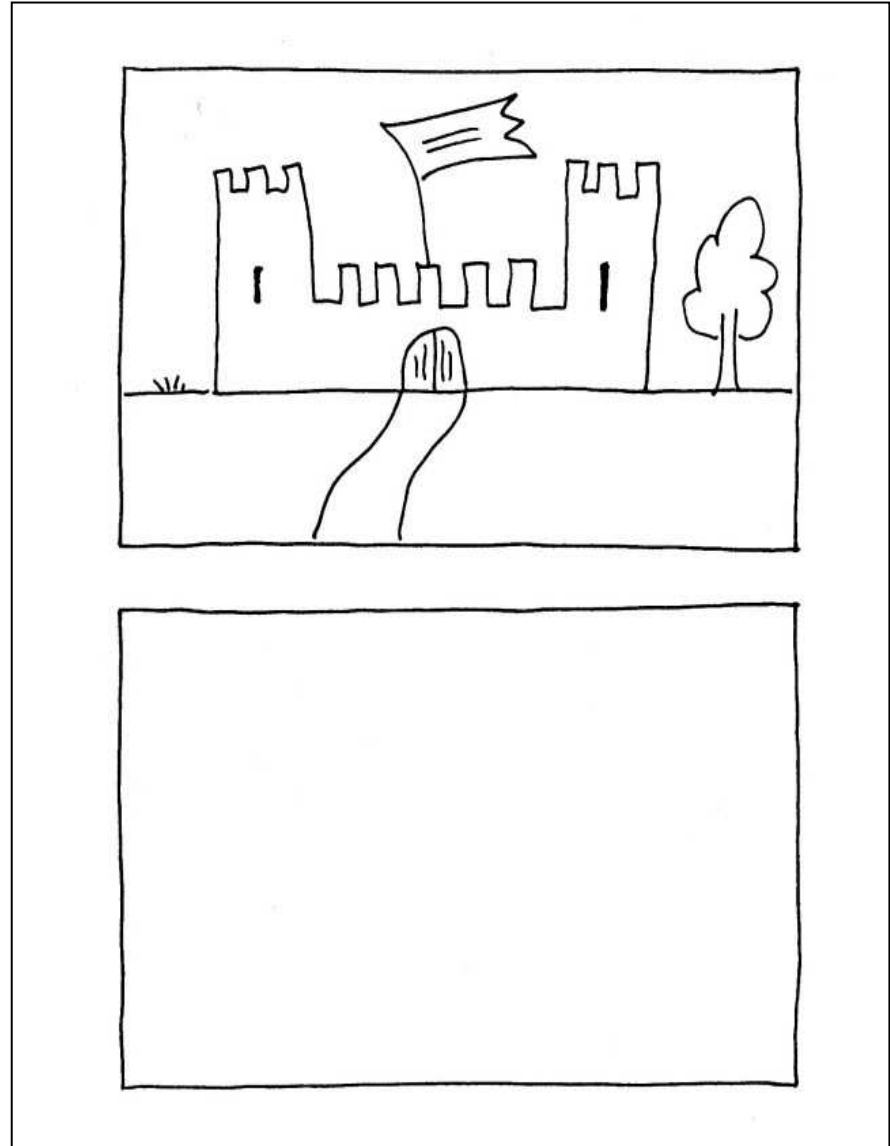
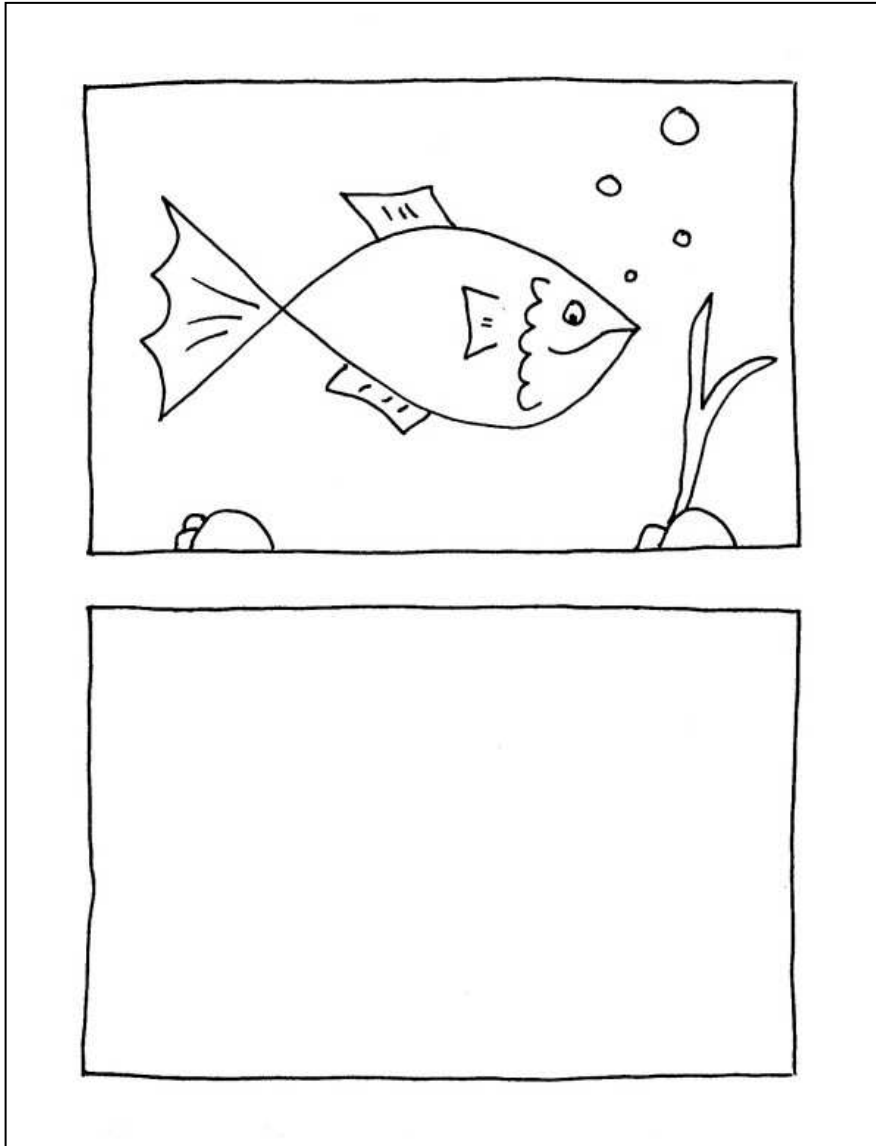
Une todas las figuras que sean iguales

171



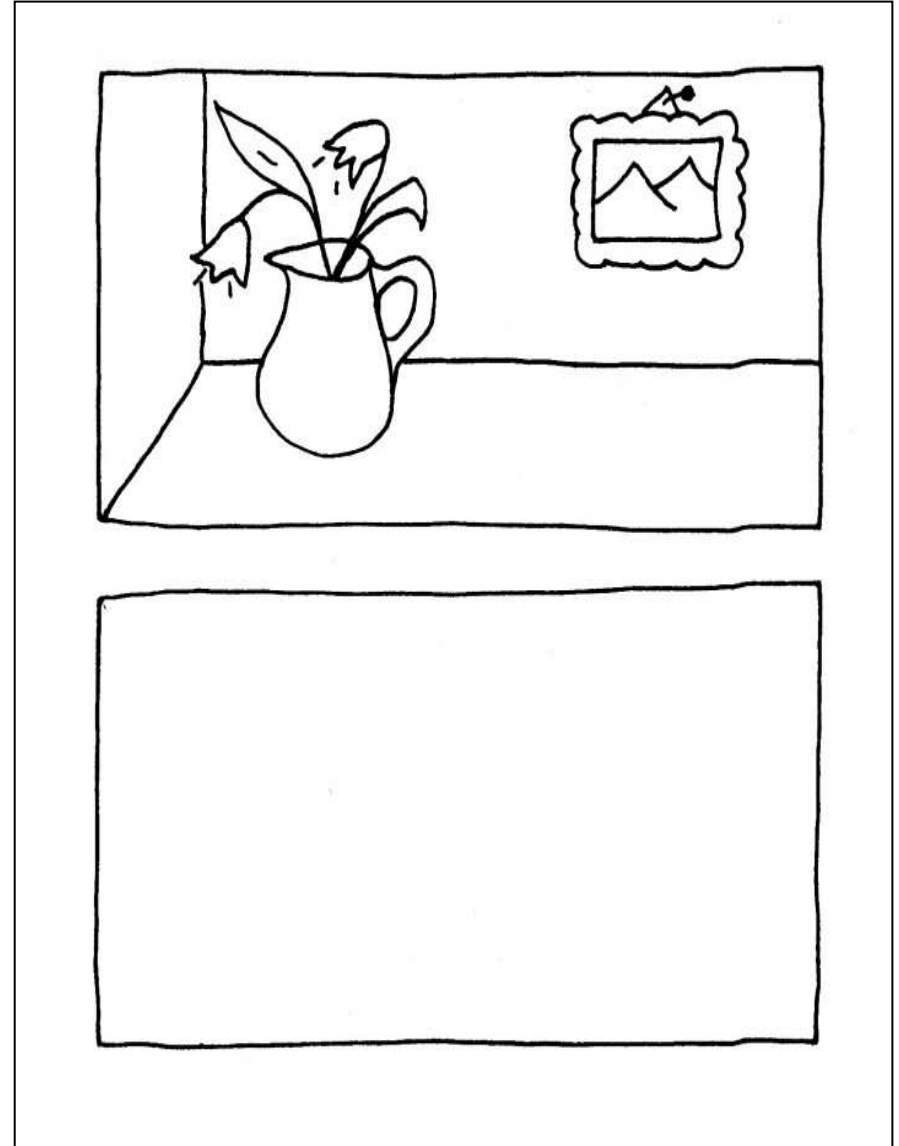
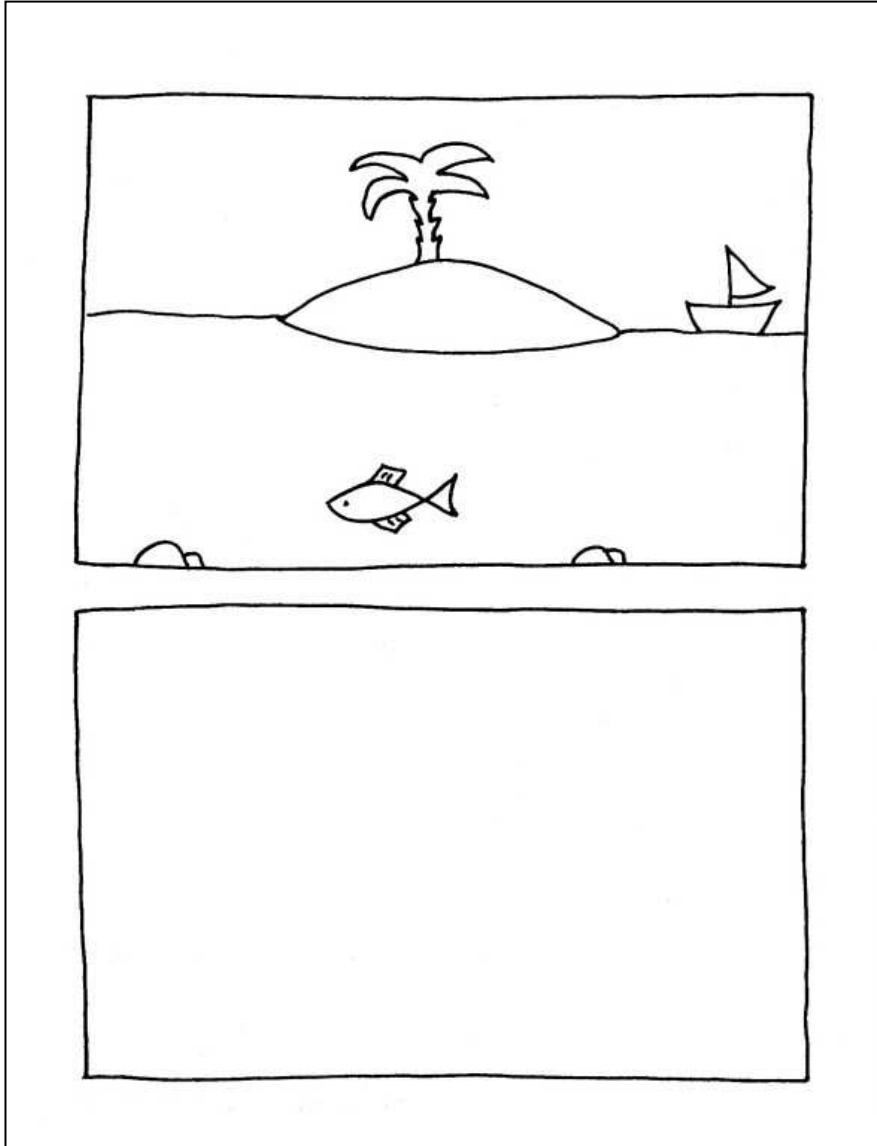
3-4

¡Observa que dibujos tan bonitos! Ahora es tu turno copiarlos



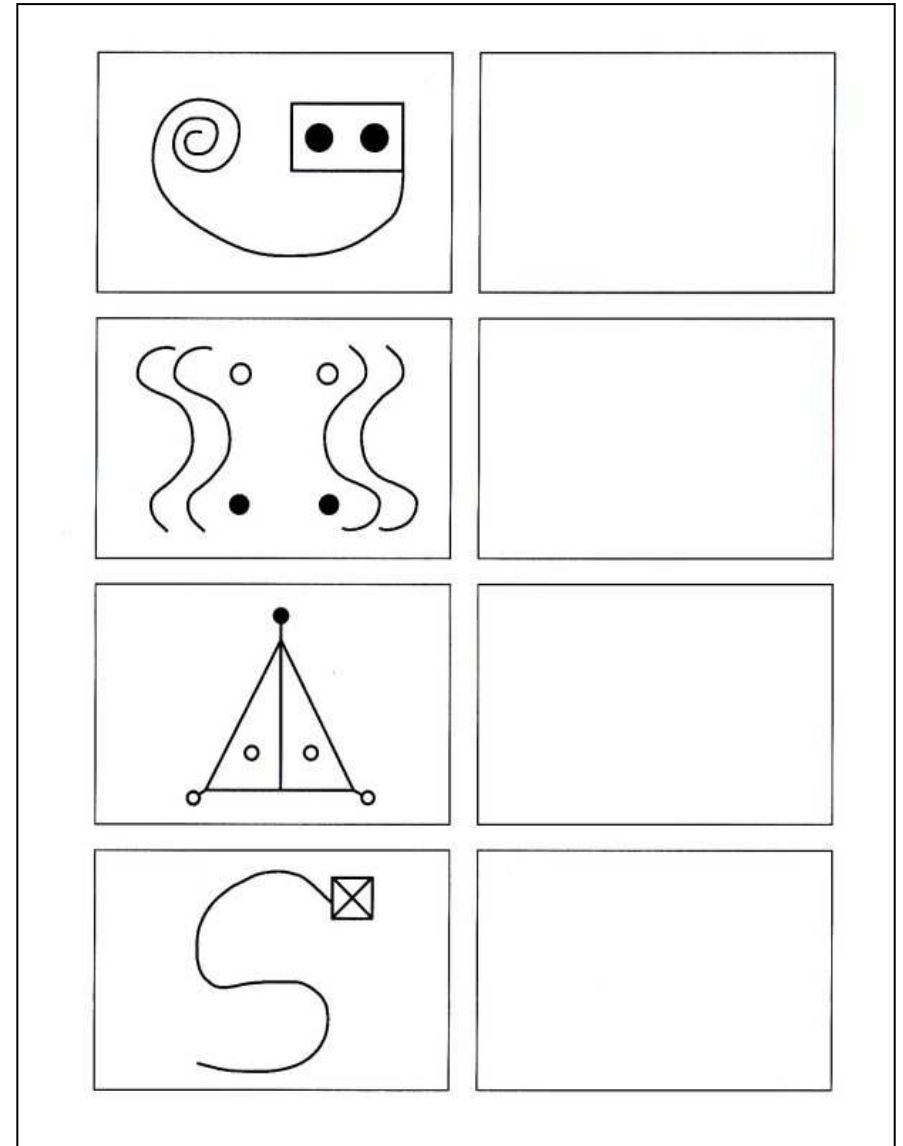
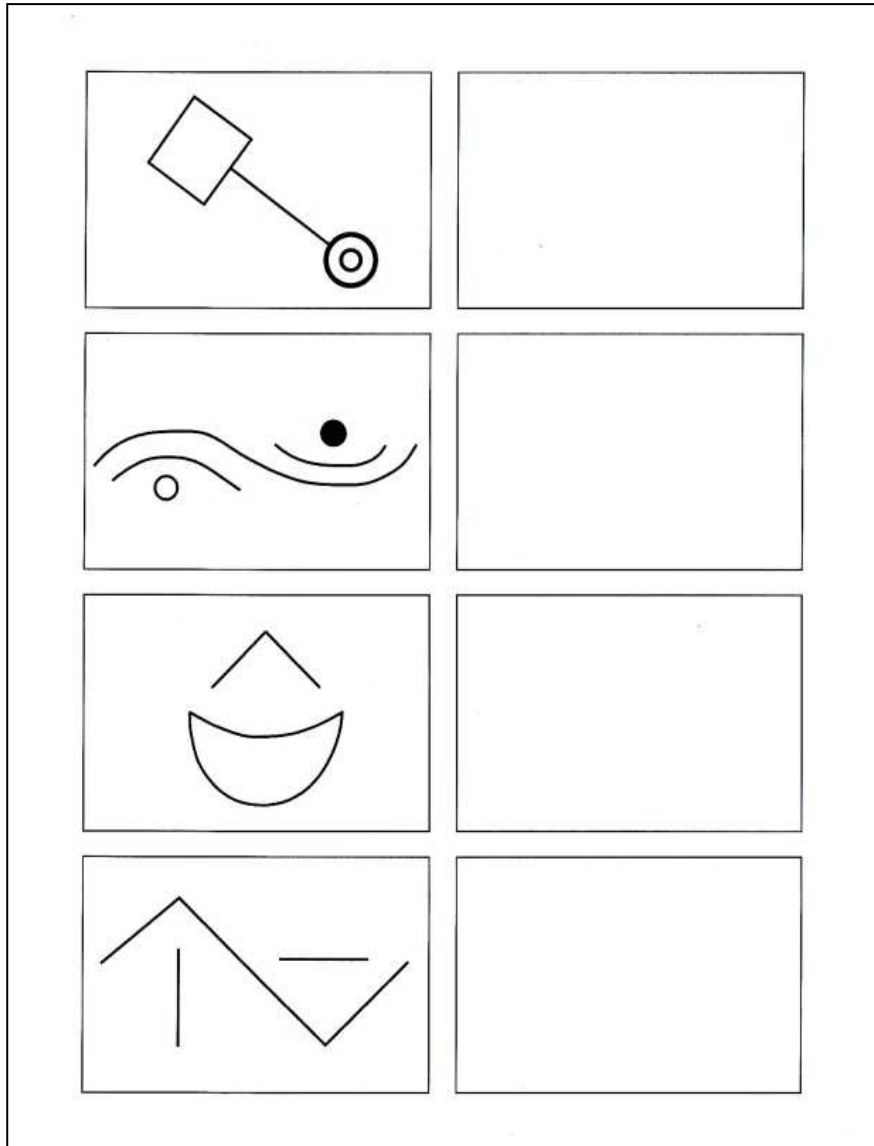
3-4

¡Observa que dibujos tan bonitos! Ahora es tu turno copiarlos



3-4

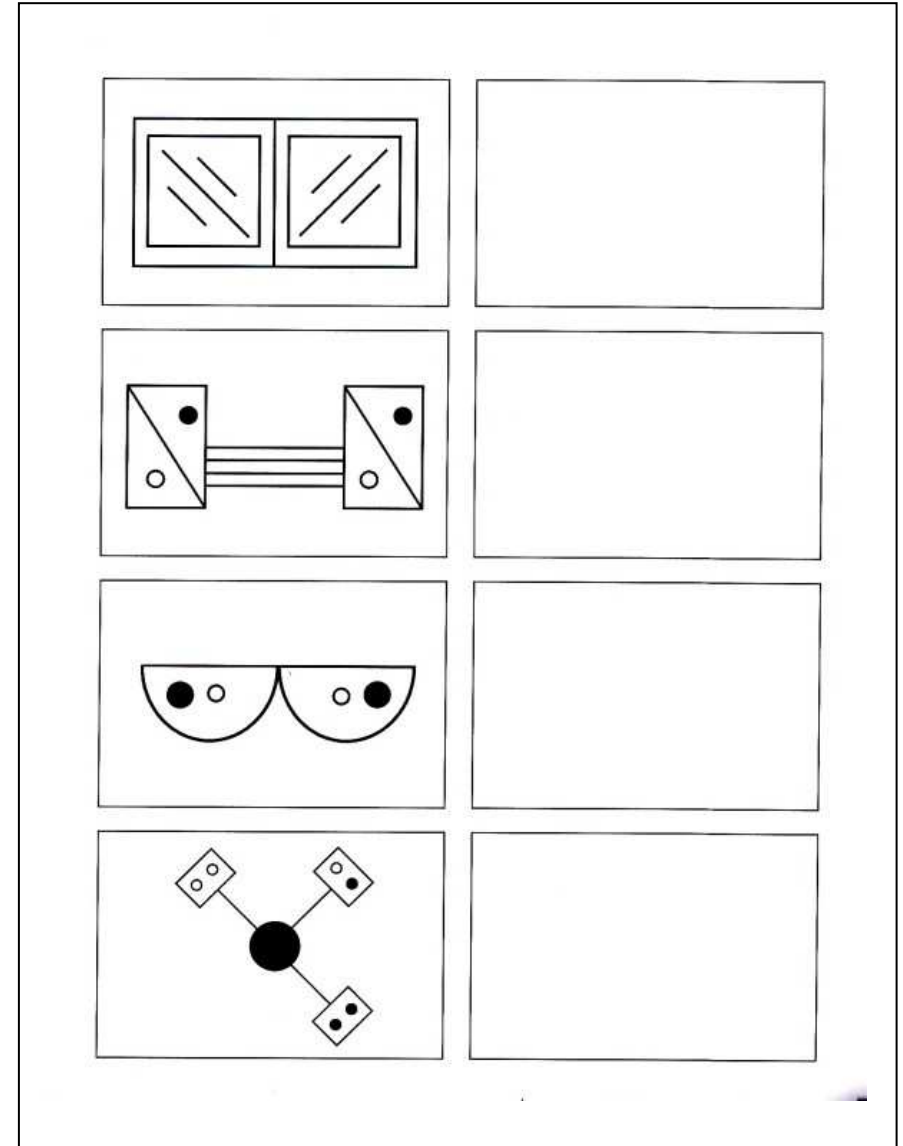
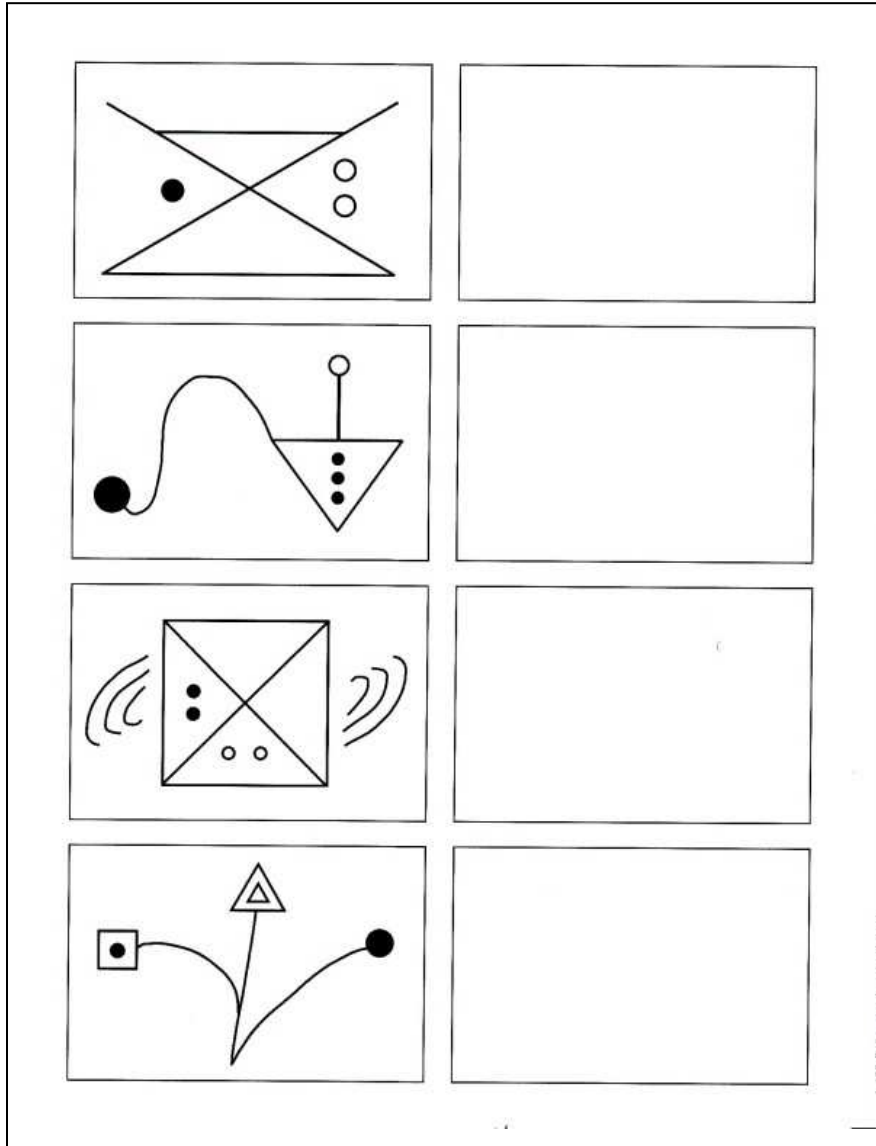
¡Observa que dibujos tan bonitos! Ahora es tu turno copiarlos



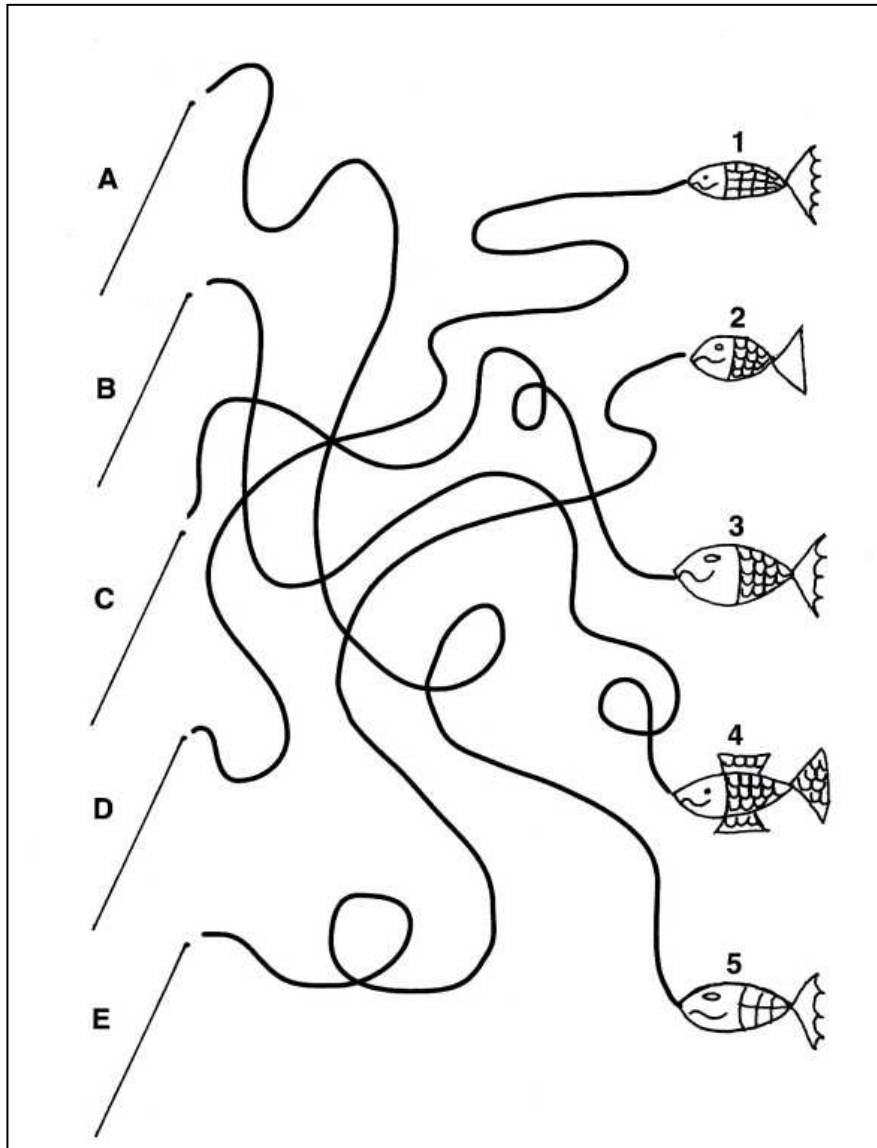
3-4

¡Observa que dibujos tan bonitos! Ahora es tu turno copiarlos

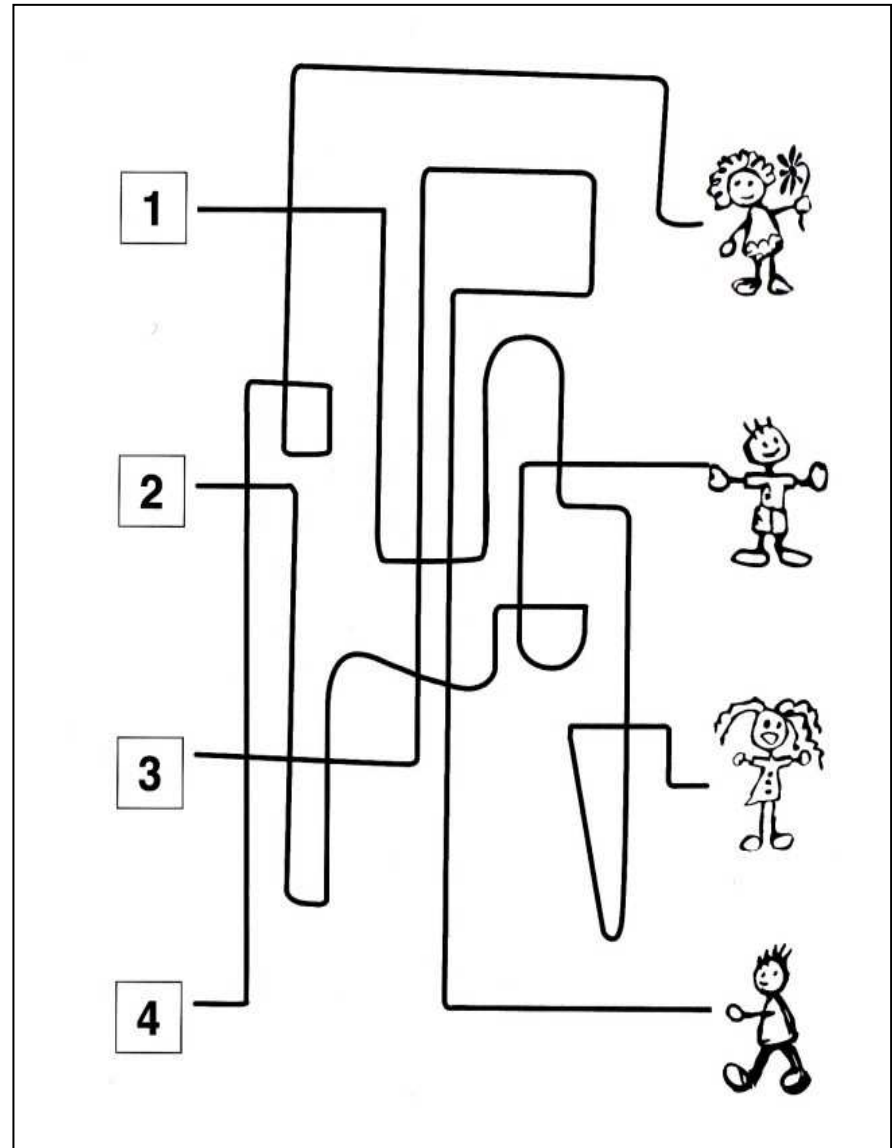
175



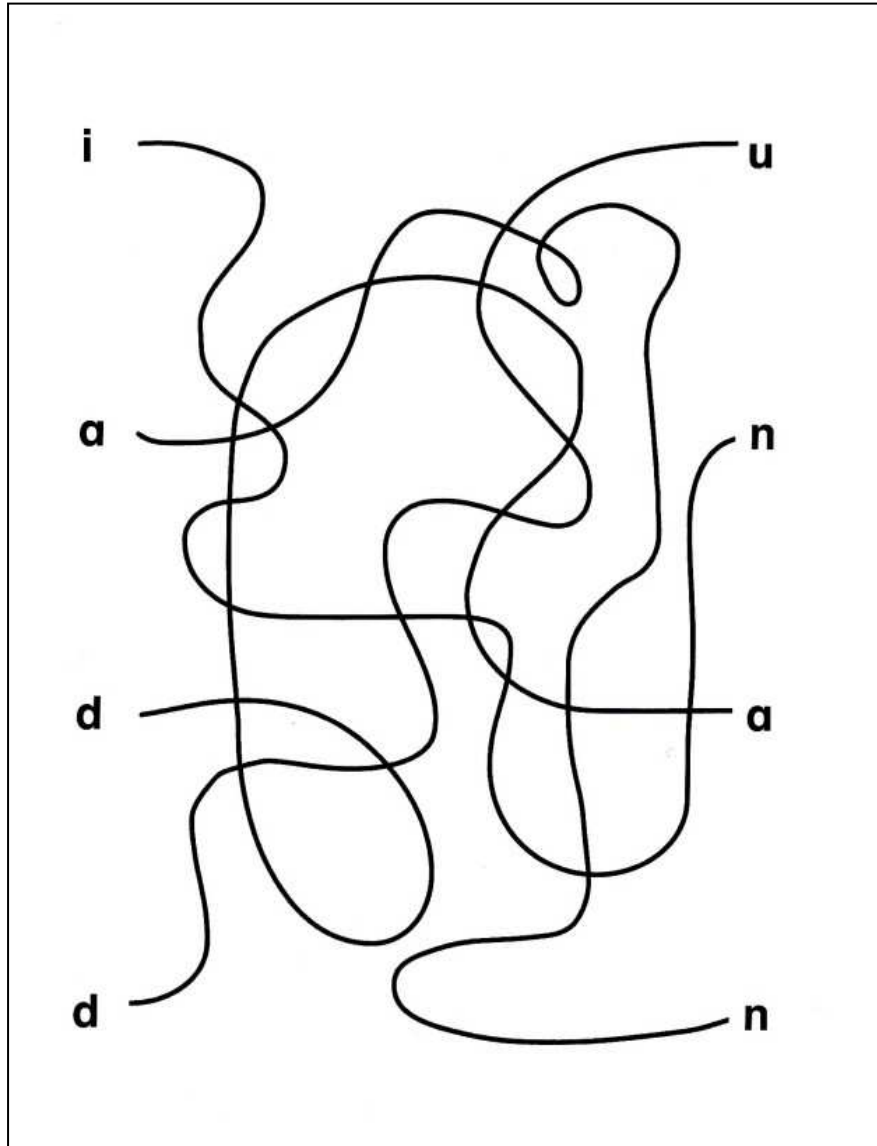
Sigue las líneas solamente con tus ojos e indica que anzuelo pesco a cada pez.



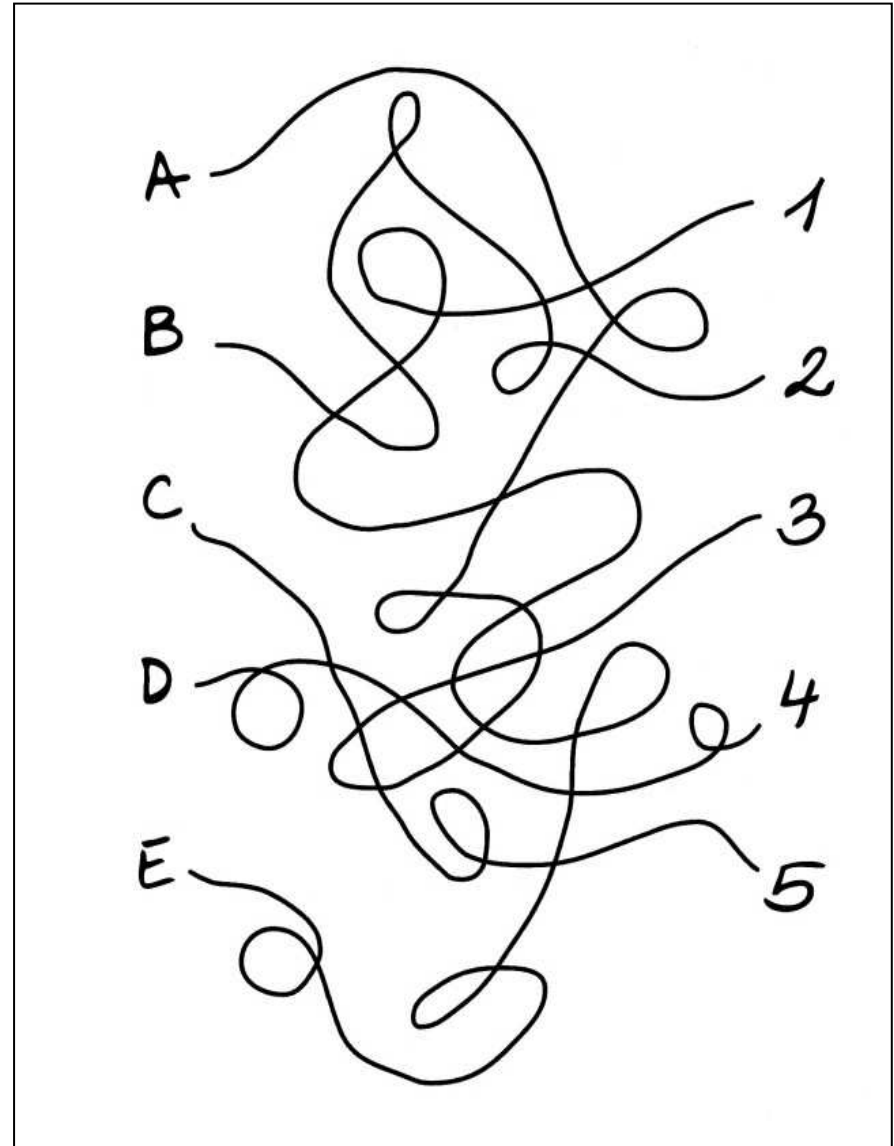
Observa detenidamente, y sigue las líneas solamente con los ojos, e indica que numero lleva a cada niño.



Sigue las líneas solamente con los ojos e indica cuales son las parejas de letras.



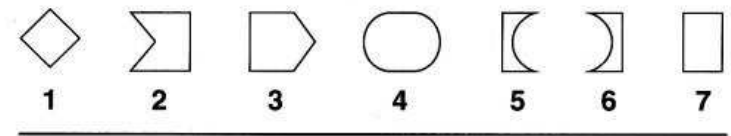
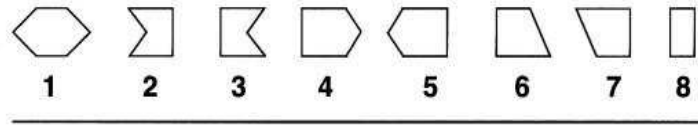
Sigue las líneas solamente con los ojos e indica que letra va con cada número.



3-4

Observa los diseños de abajo e indica que numero corresponde a cada espacio.

Observa los diseños de abajo e indica que numero corresponde a cada espacio.



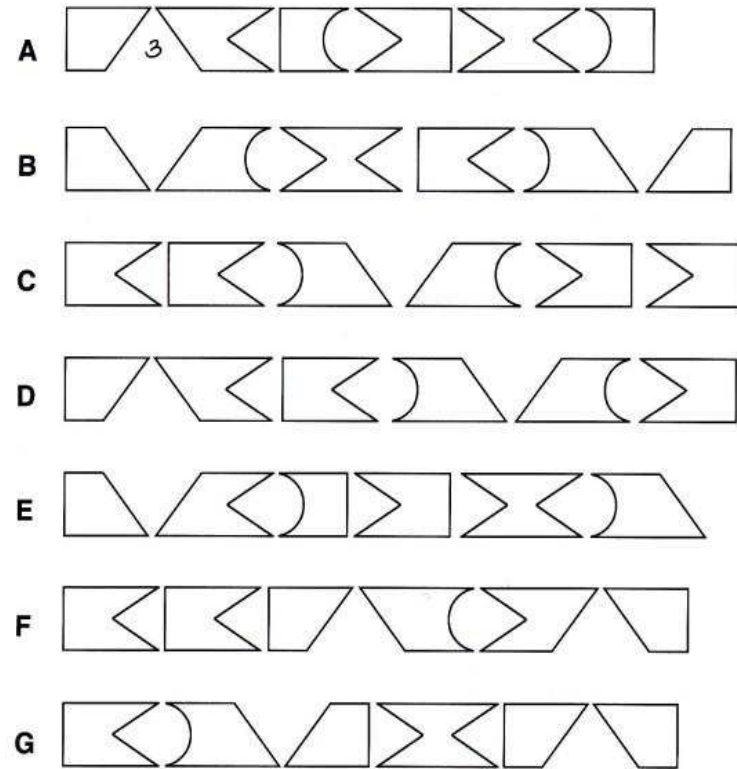
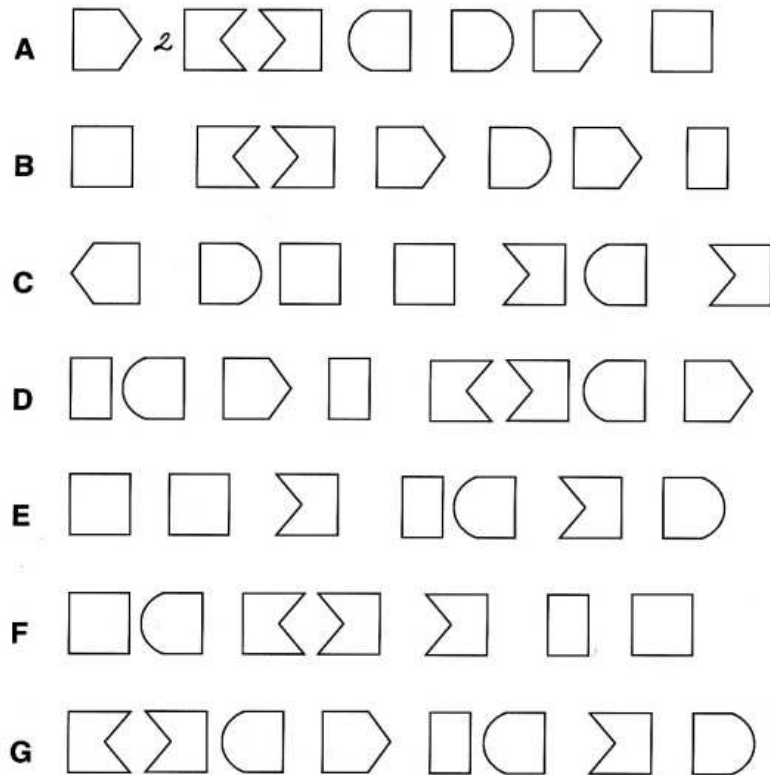
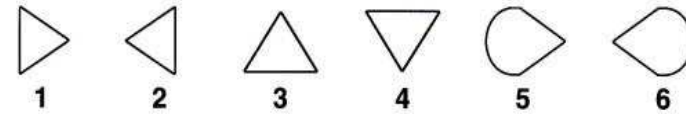
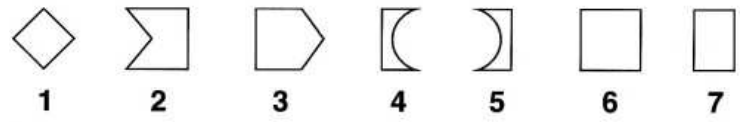
- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G

- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G



Observa los diseños de abajo e indica que numero corresponde a cada espacio.

Observa los diseños de abajo e indica que numero corresponde a cada espacio.



En la siguiente sopa de letras, encuentra los nombres de 6 animales mamíferos.



En la siguiente sopa de letras encuentra el nombre de 6 medios de transporte.



<http://www.pekegifs.com/pekemundo/sopadeletras/sopadeletrasinfantiles.htm>

<http://www.pekegifs.com/pekemundo/sopadeletras/sopadeletrasinfantiles.htm>

¿Cuánto tiempo te tomara encontrar las siguientes palabras en la sopa de letra?

La Señ Teresa estaba escribiendo palabras con s, pero se le han confundido entre todas estas letras. ¿Puedes ayudarle a encontrar las 10 palabras?

A	N	A	T	N	E	V	E	D	R	ABUELA
A	T	X	Ñ	Z	V	M	P	S	C	AMIGO
L	T	A	R	K	E	A	Ñ	Y	A	CALLE
F	Z	N	W	Z	N	O	Z	B	L	LAMPARA
L	Y	X	A	T	L	L	X	V	L	LLANTA
H	N	F	A	L	P	Y	I	K	E	PANTALON
A	P	L	S	A	L	S	D	H	N	PUERTA
Z	O	A	I	M	X	F	M	U	B	SILLON
N	T	Y	L	P	Q	L	Q	P	A	TIO
T	K	I	L	A	V	T	U	B	Ñ	VENTANA
L	D	R	O	R	T	E	U	V	S	
J	P	P	N	A	R	E	B	X	X	
X	J	Q	R	T	L	Ñ	Z	O	K	
P	Q	X	A	A	Y	X	Q	L	H	
L	K	I	A	M	I	G	O	Ñ	L	

kokolikoko.com

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




kokolikoko.com

Puedes encontrar en la sopa de letras los nombres de los miembros de la familia.



kokolikoko.com

Observa atentamente las imágenes, a cual pertenece cada una de las partes.

3-4









A qué imagen pertenece cada una de las partes.

A qué imagen pertenece cada una de las partes.

Observa la imagen, a cuál de los personajes pertenece cada parte.







Dibuja la imagen que corresponde a cada letra.

Dibuja la imagen que corresponde a cada letra.

							
<b>A</b>	<b>D</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>P</b>	<b>R</b>	<b>T</b>	<b>V</b>

<b>N</b>	<b>T</b>
<b>A</b>	<b>D</b>
<b>M</b>	<b>R</b>
<b>P</b>	<b>P</b>
<b>R</b>	<b>A</b>
<b>V</b>	<b>D</b>
<b>T</b>	<b>N</b>
<b>D</b>	<b>M</b>
<b>V</b>	<b>V</b>

					
<b>B</b>	<b>C</b>	<b>O</b>	<b>M</b>	<b>S</b>	<b>R</b>







  

<b>B</b>	<b>M</b>
<b>R</b>	<b>C</b>
<b>O</b>	<b>B</b>
<b>M</b>	<b>S</b>
<b>O</b>	<b>R</b>
<b>B</b>	<b>B</b>
<b>C</b>	<b>C</b>
<b>R</b>	<b>S</b>
<b>O</b>	<b>M</b>

3-4

Dibuja los símbolos que corresponden a cada letra.

Encierra en círculos los grupos de números que no sean iguales.

					
<b>B</b>	<b>C</b>	<b>O</b>	<b>M</b>	<b>S</b>	<b>R</b>

<b>O</b>	<b>M</b>
<b>R</b>	<b>S</b>
<b>C</b>	<b>C</b>
<b>B</b>	<b>S</b>
<b>O</b>	<b>B</b>
<b>M</b>	<b>R</b>
<b>O</b>	<b>B</b>
<b>R</b>	<b>C</b>
<b>B</b>	<b>M</b>

<b>4573</b>	<b>2271</b>	<b>5390</b>
<b>4672</b>	<b>2271</b>	<b>5380</b>
<b>9851</b>	<b>3662</b>	<b>7312</b>
<b>9951</b>	<b>3662</b>	<b>7812</b>
<b>3512</b>	<b>7109</b>	<b>9991</b>
<b>3510</b>	<b>7109</b>	<b>9831</b>
<b>4315</b>	<b>8212</b>	<b>1234</b>
<b>4315</b>	<b>8212</b>	<b>1235</b>
<b>8764</b>	<b>4483</b>	<b>5881</b>
<b>8964</b>	<b>4883</b>	<b>5880</b>



Encierra en un círculo los grupos de letras que no sean iguales.

Encierra en un círculo los grupos de letras y números que no sean iguales.

FGHJU	UIOPK	CVHUB
FGHIU	UIOPK	CVHVB
GHOPJ	FGUJL	DRTIE
GHOPJ	FGUJL	ORTIE
WEKLO	CVBND	GHPÜL
WFKLO	CUBND	GHPÜL
ERTHM	ASERZ	DTGBC
ERTEM	ASFRZ	DTGBC
KLÖÄN	LÜPRO	EWZUZ
KLOÄN	LÜFRO	EWZUZ
YNIDE	GHJKD	SIBGP
YMIDE	GHJKD	SJBGP
QWEFA	ERTZI	VWIDT
QWEFA	ERTZI	WVIDT

JR74JK	FL95N7	HI4S2W
JR74IK	FL85N7	HI4S2W
16FPLO	KF5D3S	B8JH5T
18FPLO	KE5D3S	B8JH5T
F9JN4H	BMC4G6	KI9642
F9JN4H	BMC4G6	KJ9642
FO5G4W	MKL9SD	VJT673
FO5G4W	MKL9SD	VJT673
GL85F1	JO9G5D	BL951R
GL85E1	JU9G5D	BL951E

3-4

Encierra en círculos los grupos de números y letras que no sean iguales

Observa el conjunto de símbolos de arriba, luego marca con una X los de abajo que no pertenezcan al conjunto.

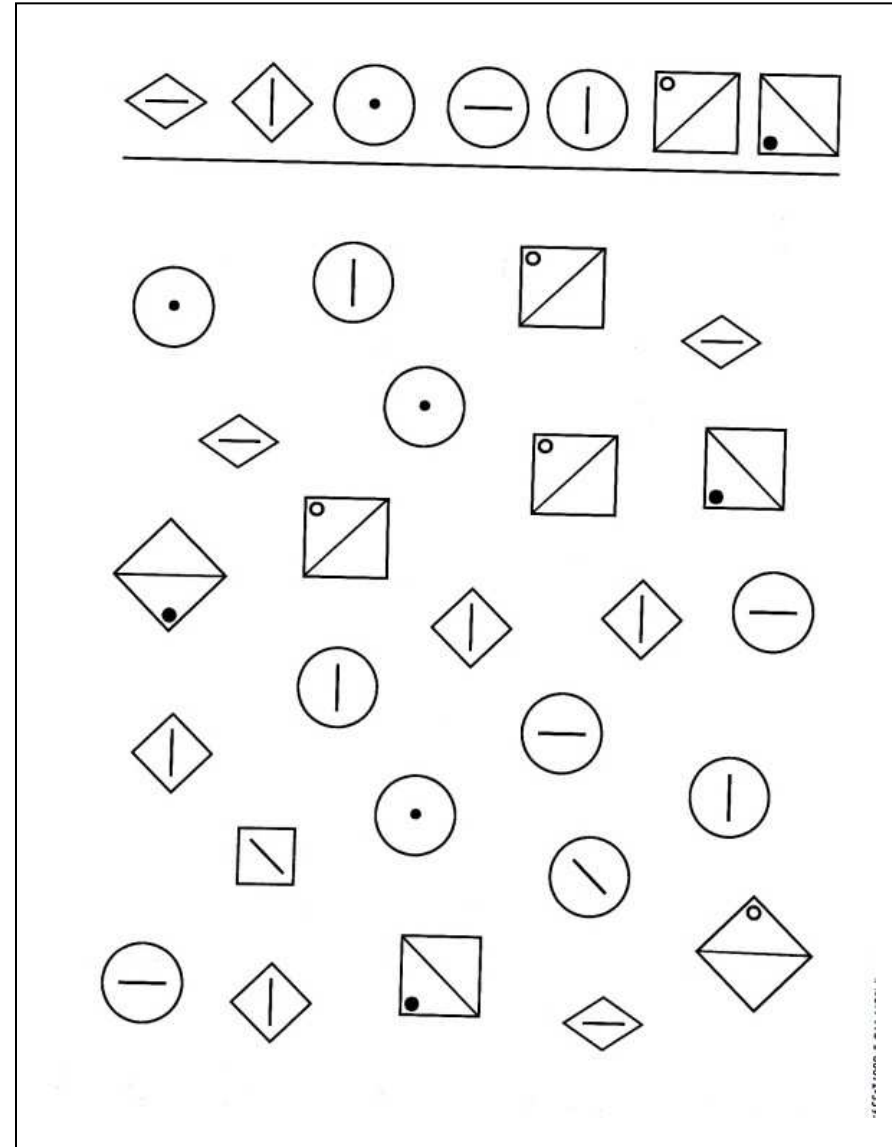
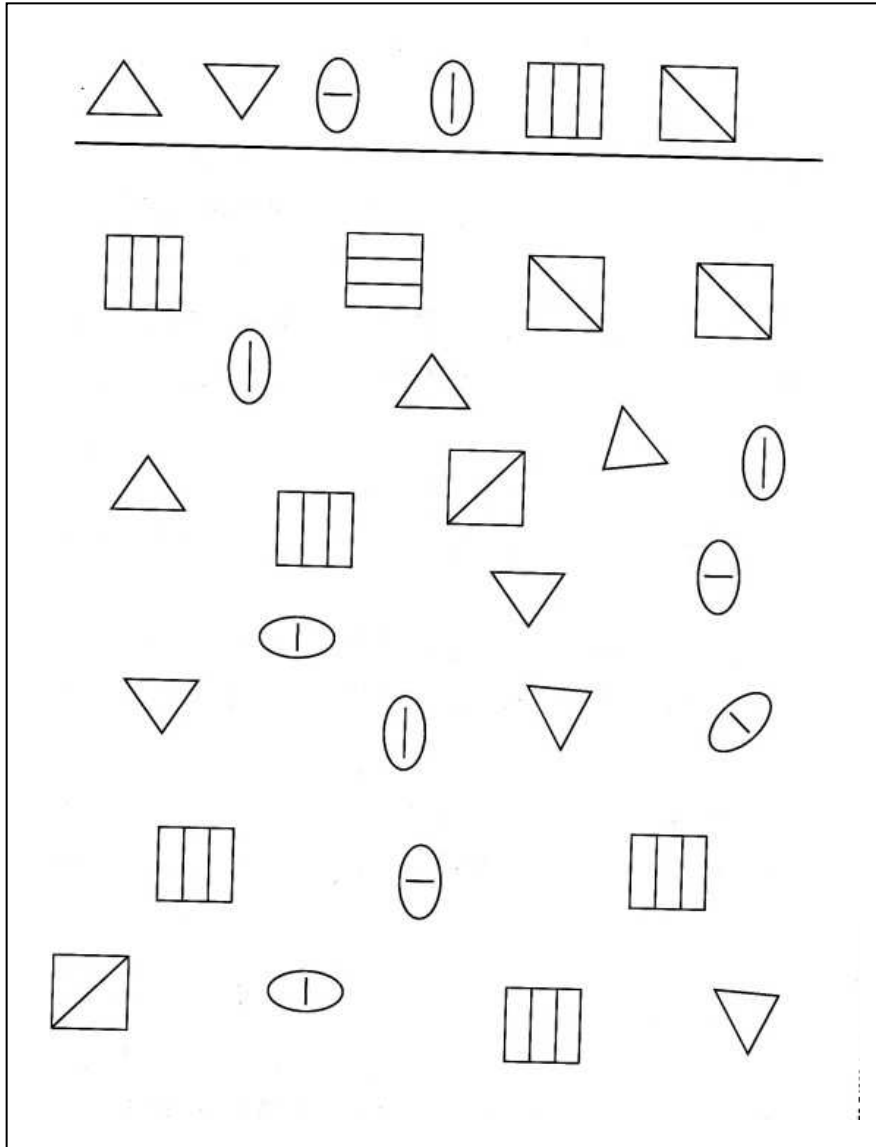
188

<b>HO9F5E</b>	<b>MKL941</b>	<b>D96JHG</b>
<b>HO9E5E</b>	<b>MKL941</b>	<b>D96JHG</b>
<b>BDT654</b>	<b>M9B7K8</b>	<b>MK98SD</b>
<b>BDT654</b>	<b>M9B7K8</b>	<b>MK98SD</b>
<b>C8M4S7</b>	<b>D6H4K8</b>	<b>M85D32</b>
<b>C8M4S7</b>	<b>D6H4K8</b>	<b>M85D32</b>
<b>MU8D54</b>	<b>V9MD6H</b>	<b>CJ8K6S</b>
<b>Mo8D54</b>	<b>V9MD6H</b>	<b>CI8K6S</b>
<b>B6C4S9</b>	<b>M8F5J0</b>	<b>B6DLK2</b>
<b>B6O4S9</b>	<b>MEF5J0</b>	<b>B6DLE2</b>

3-4

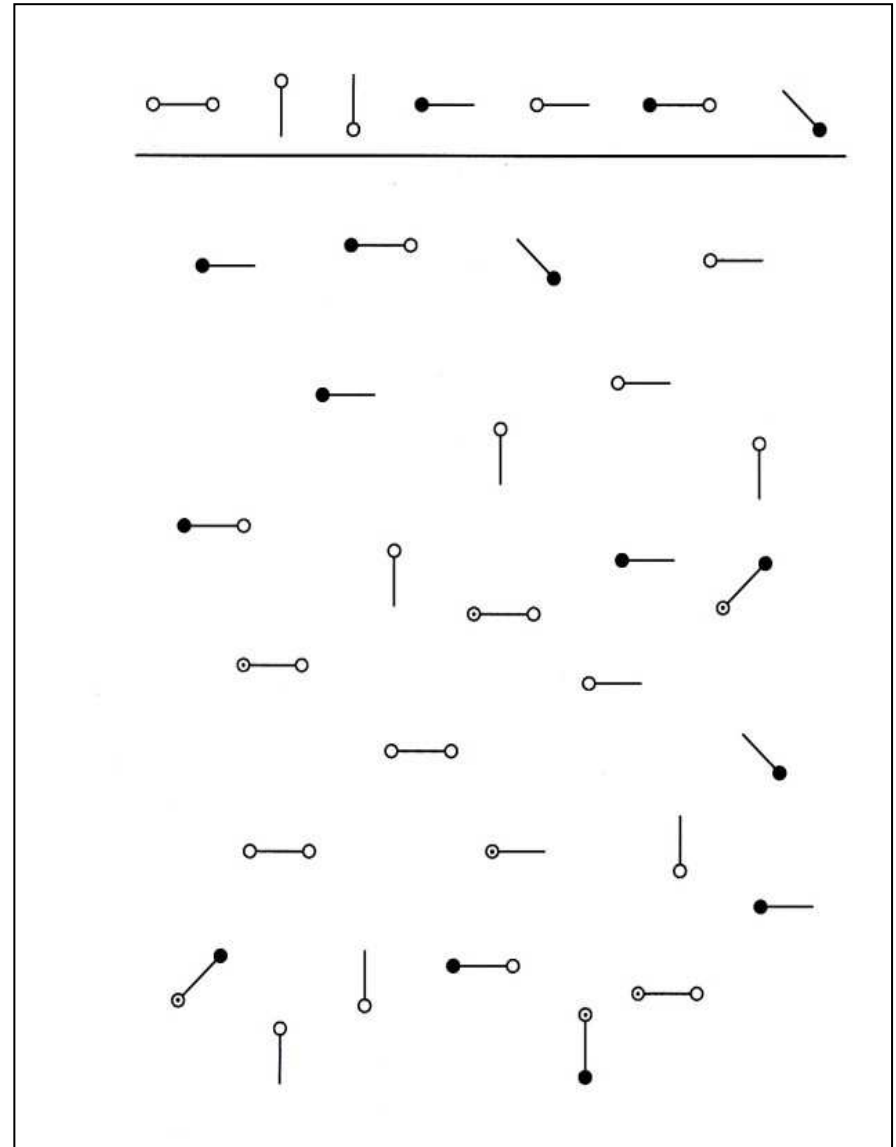
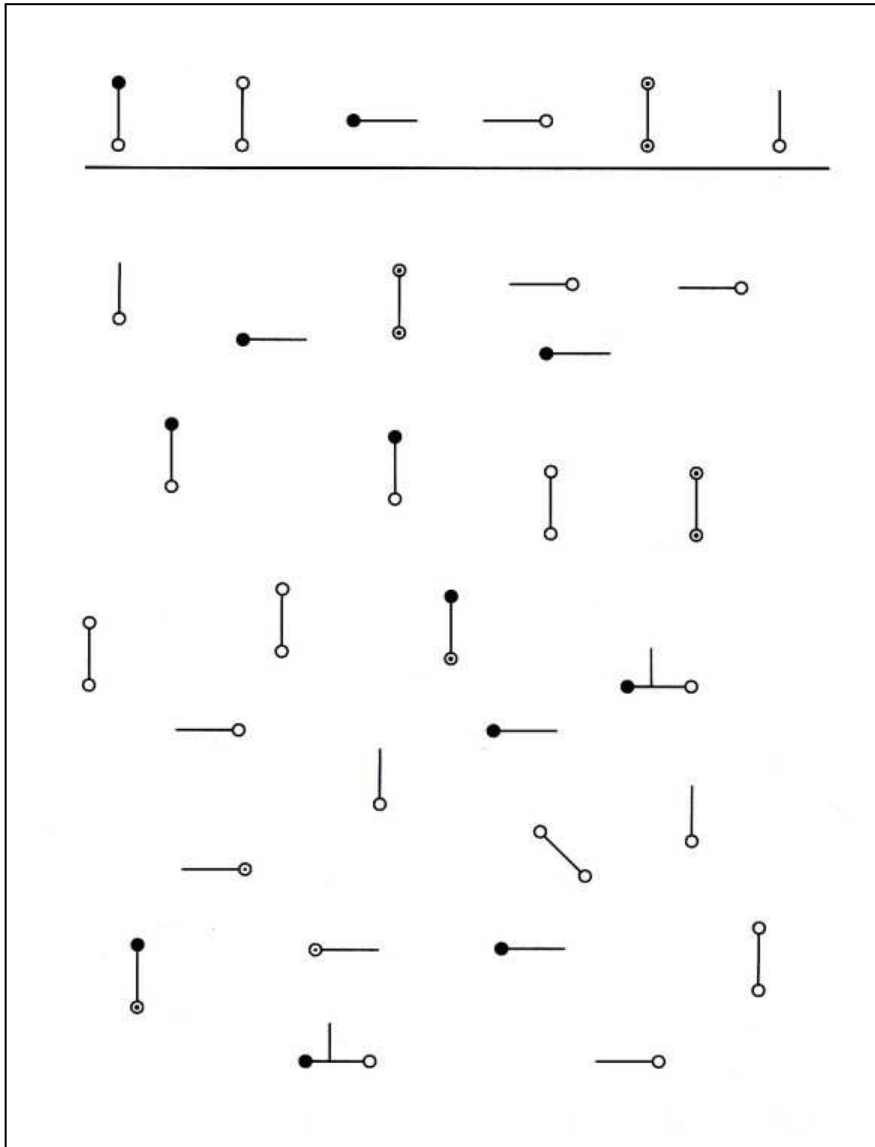
Encierra en círculos los elementos que no pertenecen al conjunto.

Encierra en círculos los elementos que no pertenecen al conjunto.



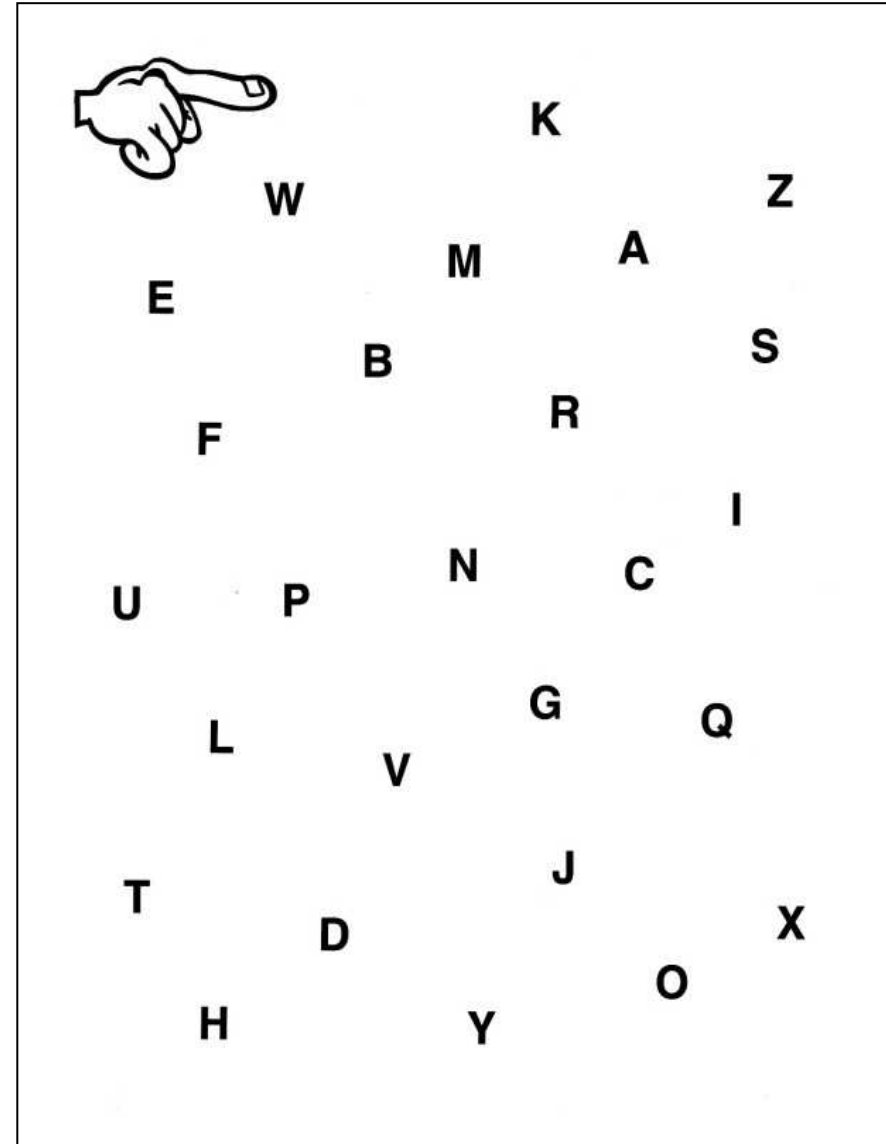
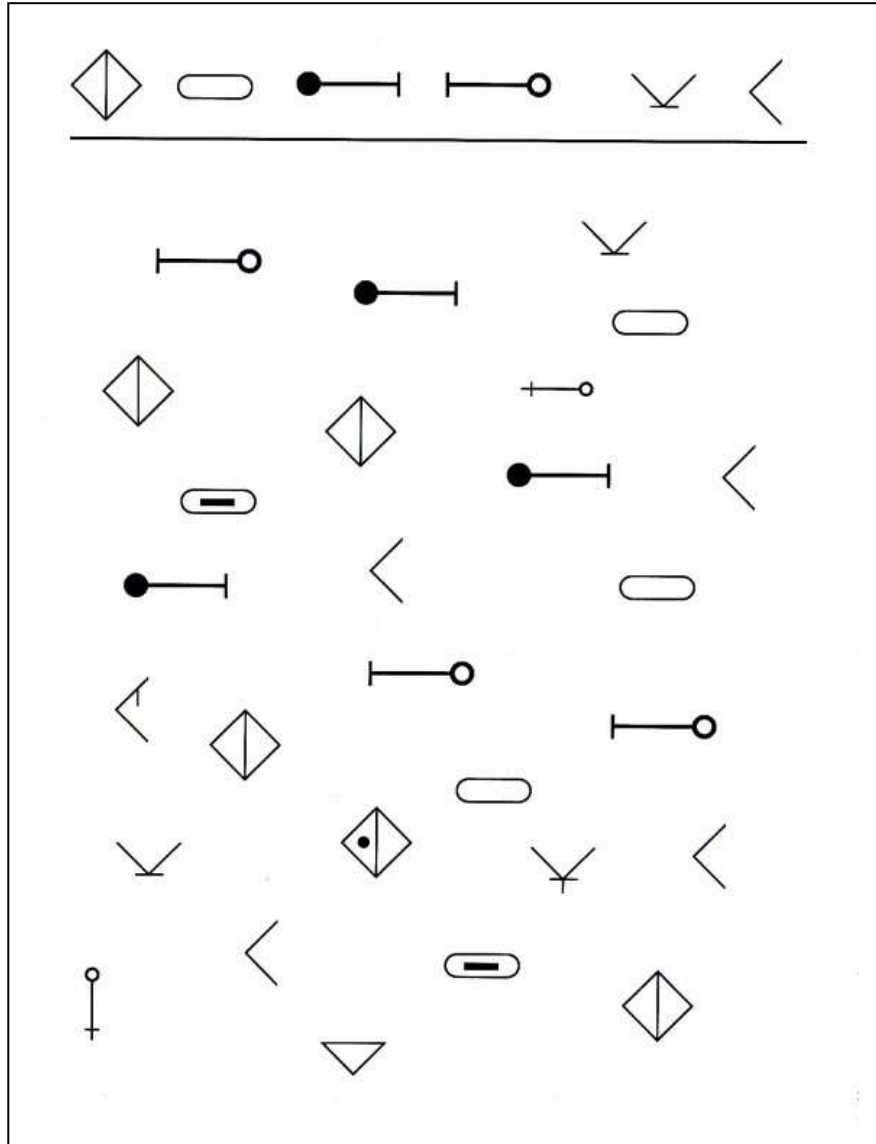
Encierra en círculos los elementos que no pertenezcan al conjunto.

190



Marca con una X los elementos que no pertenecen al conjunto.

Lee en voz alta y señala con el dedo índice las letras del alfabeto.



3-4

¿Cuáles símbolos no pertenecen a los números?

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

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

3-4

¿Qué símbolo no corresponde a su número?

193

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

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



3-4

Marca con una X el símbolo que no corresponde al símbolo.

194

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

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



3-4

¿Cuántos símbolos hay?

---

/// = \_    U = \_    ▤ = \_  
 /// = \_    □ = \_    ▤ = \_  
 ▤ = \_

---

V = \_    C = \_    U = \_  
 V = \_    /// = \_    ▤ = \_  
 = = \_

3-4

¿Cuántos elementos hay de cada conjunto?

U =	U =	U =
▽ =	▽ =	▽ =
U =		

○ =	○ =	
○ =	○ =	○ =

3-4

¿Cuántos elementos hay de cada conjunto?

)( = \_\_\_ □ = \_\_\_ > = \_\_\_ ≡ = \_\_\_  
 )( = \_\_\_ □ = \_\_\_ < = \_\_\_ ^ = \_\_\_

S = \_\_\_ S = \_\_\_ ◇ = \_\_\_  
 S = \_\_\_ S = \_\_\_ □ = \_\_\_  
 O = \_\_\_

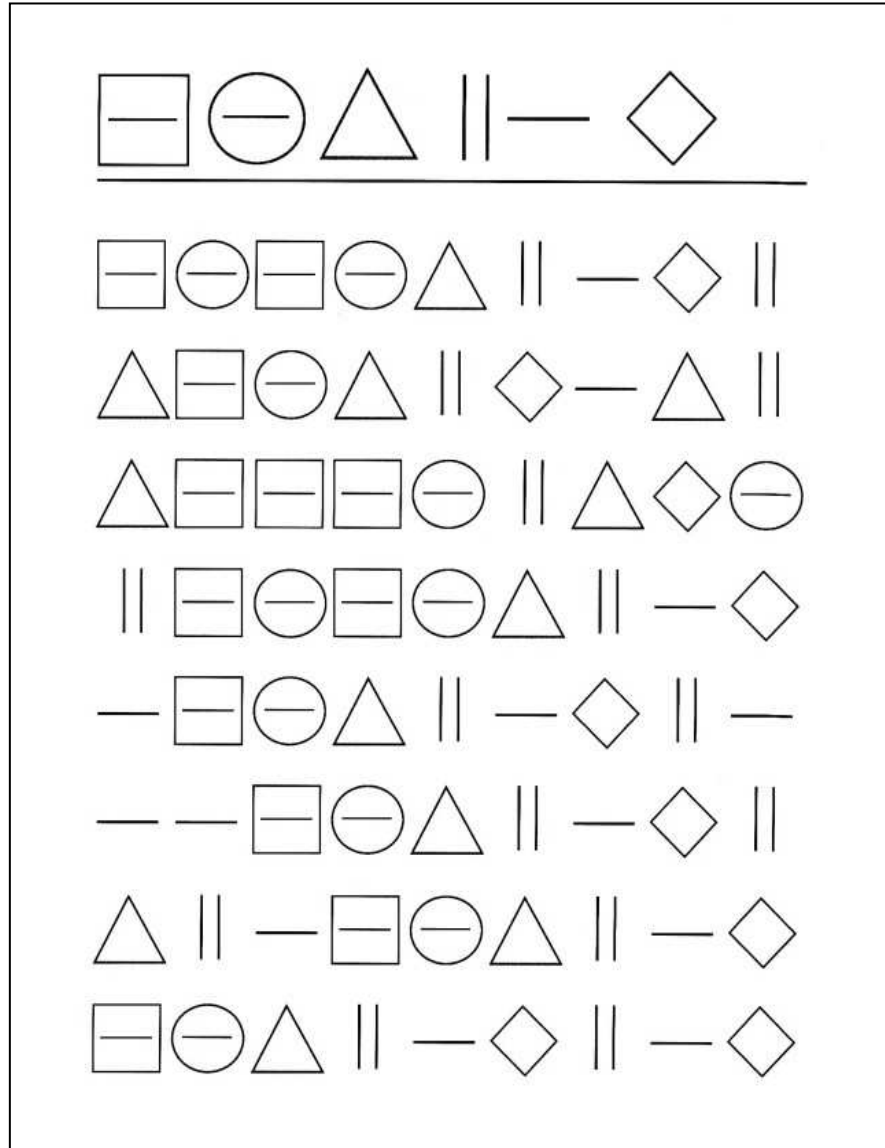
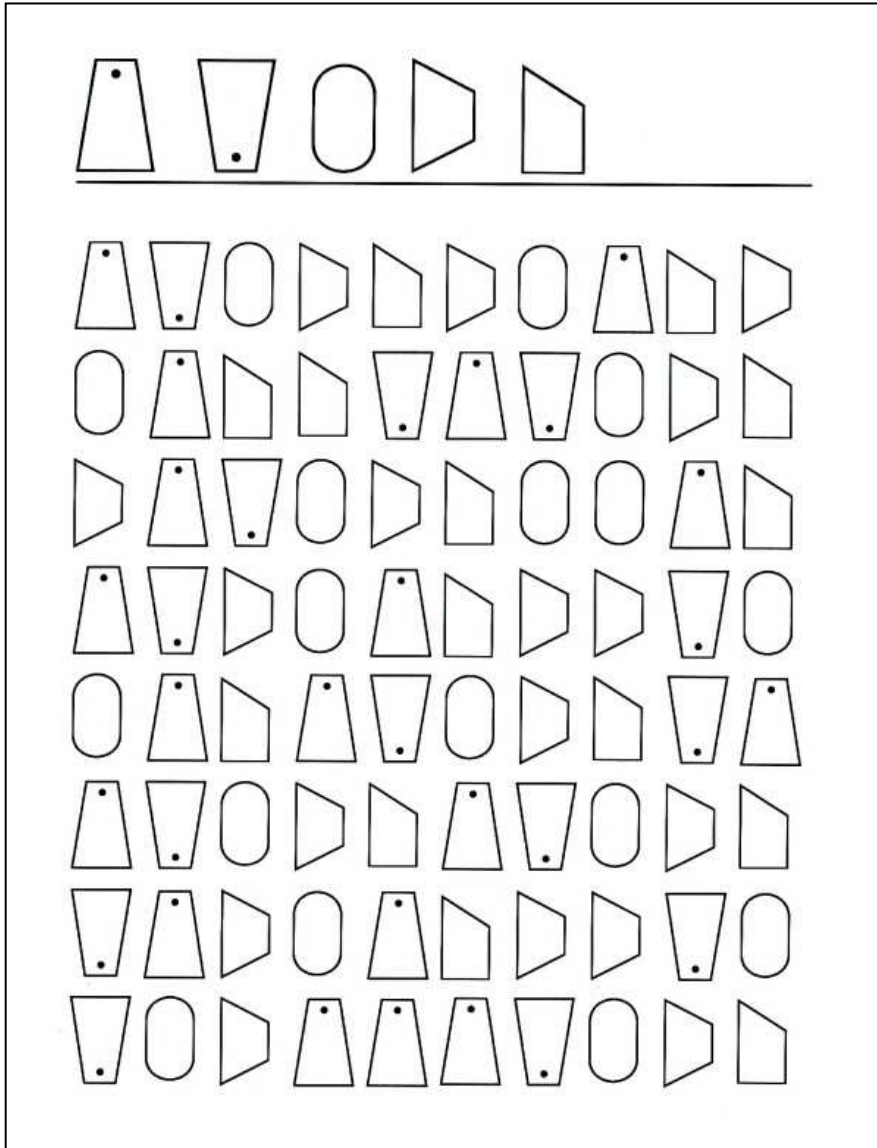
3-4

Observa atentamente las series de figuras de arriba, ahora, en las series de abajo encuentra donde se rompen las series.

Encuentra donde las series de figuras no son iguales a las de arriba.

3-4

199





Encierra en círculos la cantidad 9012 que encuentres en la sopa de números.

Encierra en círculos la cantidad 3456 que encuentres en la sopa de números.

615082927354648090128787654980162  
738292092827276369012924921782  
61817282901298747595069575663736  
45283473938549548574659901281712  
62534267128273645327625372890124  
53572998790126354278367901296345  
2671182920935263782726534197265343  
1290126435091826390121234124987  
6901224367890182790125243671826  
368901263783874651901276354289015  
26379012653426378938373645598376  
364765890124354628374649012635427  
6637901253672638273645891625  
3901263541849092876253749012635  
418726534901276354658982512  
8495883263547352173256347836  
483901252790233127126283901274  
5495857645277234430526384759

82735474632738272639839234568273  
64983937349383930937327426536453  
72736493837727364923440659847436345  
6958576123426382992827373847798  
234568272635483827276382726345666  
82371672672634839202827263548739293  
345627263839383726259587598597  
262533636738736373863737384843738  
3837345676869587586958784536354  
867262721234524262537223456363  
7463736483738845746345638374  
64515263956854746553722637828  
2938272638434568273829282763  
535647393456928272635473837334  
562829292634738337384985409443345  
69686756612628738494034562928273  
63563738383939345675648734893737  
6494095056534569585756435536728  
738843748459844874777467824435  
6201345625998231556712379188

Subraya la cantidad 8467 que encuentres en la sopa de números.

¿Cuánto tiempo te tomara encontrar todos los conjuntos de HKLD en la sopa de letras?

201

18274983746846705984763527384916  
 2738494837384678272635344793738982  
 746836483749284679273276648374  
 937292928846718272638474937483  
 8467282483447293837363846791827  
 6354284679182726352827363584  
 67172628327362829278263881725372  
 8467729129101182729191018128467716  
 25637217281879171638291108127265  
 328184628264839274838467927392  
 10739208384679272532718163829163  
 2907402846707392210012838467029  
 28172645272993846715762718261891  
 261921232846786468329100113792  
 84679187890192372891738476917392  
 0193674826389223648467911732013  
 388467092732322634892017167824  
 0296329163829187384670917302192  
 37920191223760184679017330192830  
 193745673284670183011456382338  
 76912311846753467824319163426771

LKSDHALLFJJFLSÖLFJHDSLAZIOEZTT  
 VBM CXHKLDBC MXYZZDIWOQZER  
 HDFKYIHJHGDSKAHDHKLDTEWIQPE  
 OERJFLDSHABNCXMVUEWIHKLDBC  
 NDUWIKQGDSKAAGDD/WHKLDE  
 WZIUQTDJAGXHKLDTTWUIQBSDJAA  
 BXMHDIWRQDGHJAGBDOOWIZROH  
 KLDTEIQOIWHDNDLAHKLDEUWIQZ  
 EOIQZESDHKLDTEUQIEZEJSAABCX  
 KAEQORHKFDLSSHAGFHKLDREZWQ  
 UEZROEZJBMHKLDREZQUWTIEFDS  
 HAHJAFDSHSREZWQIUQUEWISHK  
 LDBVVMNTWUWIIKGDJAGDKWIWZE  
 HSKBCXYMHKLDFAHBXMISSIWGS  
 JAKIQOHKLDNMGRZWWQETDGGSH  
 AJKHKLDXYBNXYGUAIIEGDJKAXB  
 CXMDREFUIINBESAJTUIWQQOOGD



Encuentra en la sopa de letras el conjunto OPRTZ

Encierra en un circulo todos los conjuntos JKLMV que encuentres en la sopa de letras

IEUGFJDLSNVBVKDLSUROEOPRTZ  
 AHDKJSZEWURORTFDJSGFBC  
 VNCJFTEWIFGDHJSGCIDSZREW  
 OPRTZQZWTEURDIDKDFNCVBC  
 FDKDIEOPRTZGAJSGFDJSDEEUWH  
 DKSAGFJSOPRTZQUWISAUSJSHDJ  
 DKDNCCNCOPTZAHASHKDLDFHE  
 UEIEOIDDKDLSHFKXSEIOPRTZ  
 QIQUSNCXBCJDUIWHS DJOPRTZ  
 QIWZUWEHIDHHDKDIEHDHKK  
 OPRTZWURZIRFJKDHCVHDKSDH  
 DOPRTZQUWZSBNMMCHDKDSUW  
 HGOPTZGSJDHSAHDNMCMB  
 VCUEEHDOPTZQUWZWGDIHDBCNC  
 UDDJDHSOPRTZWUKSHJNCMDKSJU  
 WJSGSJKDOPRTZQZUEOIEKDIHDCMC  
 OPRTZHKSDBVMCHDIWHSGDKA  
 DFHDKFNVCXUZEODDKHFLDSHJFL

EUWISJDHFDBVMCLSXHDIOFZE  
 JFKDJKLMVUWISHSKDHDBCNC  
 GSZWEIWSJSNXZRURHJDFKDSHD  
 GDBCNVZFZUEDHDKSJSJKLMVAG  
 AZSHSJSKSJNXHSZWISJSHSJSJ  
 KSJKLMVWZWUZSISJSJSHDJKDL  
 DJKLMVQZQWOQPKALSJHDHGGFJ  
 VCBCNCMCMCNVJKLMVQIQUWZWG  
 SJSJBZEICMJBKLMVUQIQUAH  
 AJSBXUIEKSJDGHDKDKDJKLMV  
 TWGSJDBVCMCIEHDKDJKLMVWIW  
 USJSJKSHSDGFKSDSZEIQWGDJSL  
 KAJKMVTQUGSJSBXMxBSHUWJ  
 SGSJDJKLMVUQZWGHSJBVKASHD  
 UFIWHFHCKJLMVQUWIWHDKD  
 GHFJNVBCXÖSAIEZURHDKGDJKS  
 KAGFBVTFJDJKLMVQOPWUISJSK  
 LSDHFBVMCHDJS DUSDHDKLM



3-4

¿Cuántas profesiones conoces? ¿Puedes escribir una con cada letra del abecedario?

Escribe el nombre de ciudades o lugares que empiecen con cada letra del abecedario.

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 _____

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 _____

¿Cuanta personas conoces? ¿Puedes escribir un apellido con cada letra del alfabeto?

¿Puedes escribir el nombre de un animal que inicie con cada letra del alfabeto?

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











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

Escribe el nombre de una fruta o verdura que inicie con cada letra del alfabeto.





































Fíjate bien en los valores de las figuras, luego resuelve las operaciones.

205

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 _____

									
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

 +  =	 +  =
 +  =	 -  =
 +  =	 -  =
 -  =	 +  =
 +  =	 +  =
 +  =	 +  =
 +  =	 -  =
 +  =	 +  =
 +  =	 -  =

3-4

Resuelve las operaciones según el valor de cada figura.

Encuentra la suma siguiendo la línea

206

⊖	△	□	◻	▷	⊙	×	✖	⊙	⊙
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

△ + ◻ =	⊙ + ⊖ =
⊙ - ▷ =	✖ - ⊙ =
⊙ + ⊙ =	⊙ - × =
◻ - □ =	◻ + × =
× + △ =	⊙ + △ =
⊙ - ✖ =	⊖ + ✖ =
⊙ - ⊙ =	▷ + ▷ =
▷ + ◻ =	× - ◻ =
✖ + △ =	△ + ✖ =

81 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Encuentra la suma siguiendo las líneas

Sigue las líneas y escribe el resultado de las sumas

207

64 \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

72 \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

3-4

Sigue las líneas y encuentra los resultados de las sumas

208

123 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

108 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Sigue las líneas y encuentra los resultados de las sumas

Fabiola está dando un paseo por la hoja cuadriculada ayúdala a seguir exactamente las indicaciones.

209

101      23  
 69      95      87  
 44

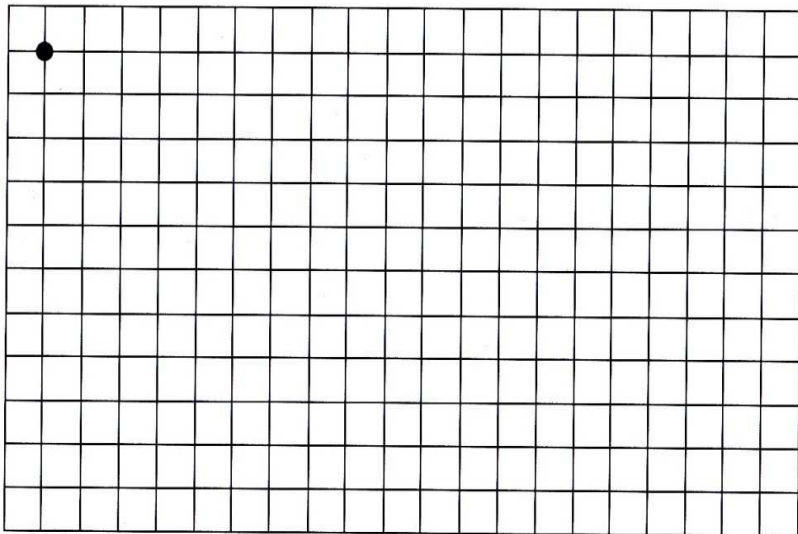
295 —————  
 ○ - - - - -  
 ○ - · - · - ·  
 ○ — · — · — ·

1. Dos casillas hacia abajo
2. Tres casillas hacia la derecha
3. Una casilla hacia abajo
4. Una casilla hacia la izquierda
5. Una casilla hacia abajo
6. Una casilla hacia la derecha
7. Una casilla hacia abajo
8. Tres casillas hacia la derecha
9. Dos casilla hacia abaio

Observa la mariposita necesita encontrar su camino ayúdala siguiendo las indicaciones.



1. Dos casillas hacia abajo
2. una casilla hacia la derecha
3. una casilla hacia arriba
4. una casilla hacia la derecha
5. una casilla hacia abajo
6. dos casillas hacia la derecha
7. una casilla hacia arriba
8. una casilla hacia la derecha
9. una casilla hacia abajo
10. una casilla hacia la derecha
11. dos casillas hacia la derecha
- 12 seis casillas hacia la izquierda



En la tabla realiza un dibujo con las indicaciones de los cuadros de abajo.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						

A3	
A4	
B3	
B4	
C1	
C2	
C3	
C4	

D1	
D2	
D3	
D4	
E3	
E4	
F3	
F4	

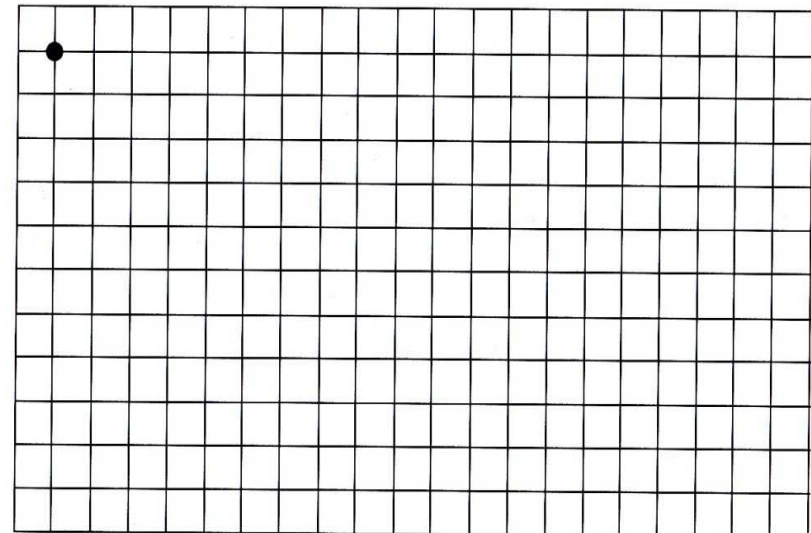
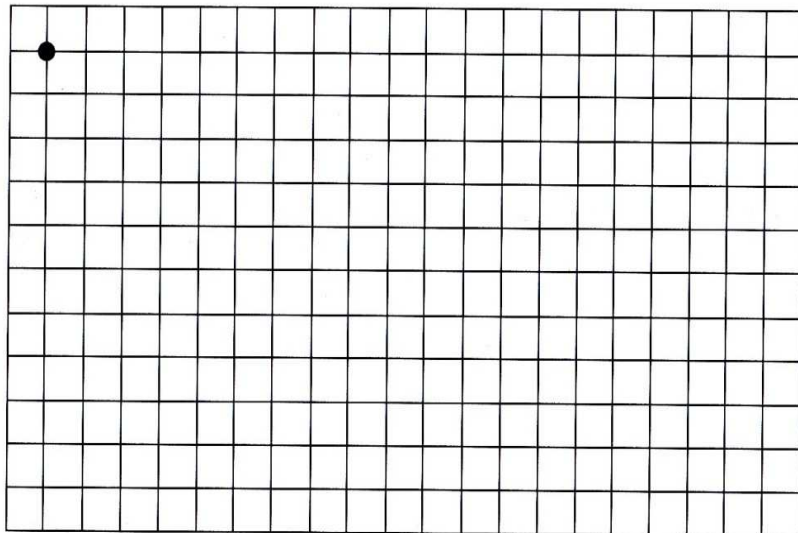
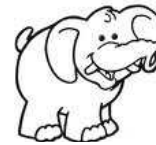


Puedes ayudarle a la tortuguita, ella quiere llegar rápido a su destino, sigue las indicaciones de su camino.

Ayúdale al elefantito a llegar a su destino.

- |                                    |                                     |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. tres casillas hacia abajo       | 11. Tres casillas hacia abajo       |
| 2. una casilla hacia la izquierda  | 12. Una casilla hacia la derecha    |
| 3. una casilla hacia abajo         | 13. Dos casillas hacia arriba       |
| 4. dos casillas hacia la izquierda | 14. Dos casillas hacia la derecha   |
| 5 una casilla hacia abajo          | 15. Una casilla hacia arriba        |
| 6. dos casillas hacia la derecha   | 16. Dos casillas hacia la izquierda |
| 7. dos casillas hacia abajo        | 17. Una casilla hacia arriba        |
| 8. una casilla hacia la derecha    | 18. Una casilla hacia la izquierda  |
| 9. tres casillas hacia arriba      | 19. Tres casillas hacia arriba      |
| 10. una casilla hacia la derecha   | 20. Una casilla hacia la izquierda  |

- |                                   |                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1. Una casilla hacia abajo        | 11. Dos casillas hacia abajo       |
| 2. Una casilla hacia la izquierda | 12. Una casilla hacia la derecha   |
| 3. Una casilla hacia abajo        | 13. Dos casillas hacia arriba      |
| 4. Una casilla hacia la izquierda | 14. Una casilla hacia la derecha   |
| 5. Una casilla hacia abajo        | 15. Una casilla hacia arriba       |
| 6. Una casilla hacia la derecha   | 16. Una casilla hacia la izquierda |
| 7. Dos casilla hacia abajo        | 17. Una casilla hacia arriba       |
| 8. Una casilla hacia la derecha   | 18. Una casilla hacia la izquierda |
| 9. Dos casillas hacia arriba      | 19. Una casilla hacia arriba       |
| 10. Una casilla hacia la derecha  | 20. Una casilla hacia la izquierda |



3-4

Utiliza una línea y une los números.

212

63 91 52 89  
29 100 78 13  
48 23 27  
33 85 37 75  
45 96 84 64

102 258 899 688  
714 113  
963 731 437 111  
222 409 311  
215 524  
378 333

3-4

Utiliza líneas y une los números en su respectivo orden

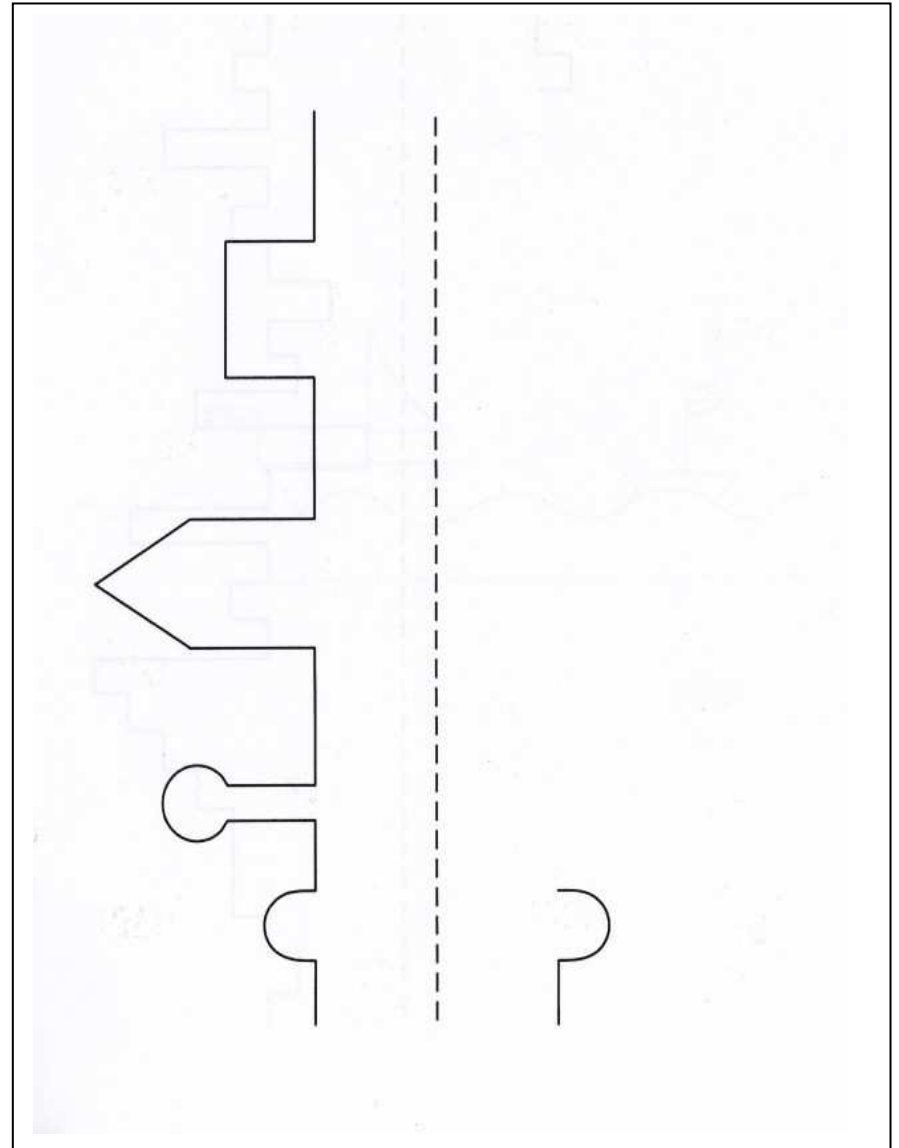
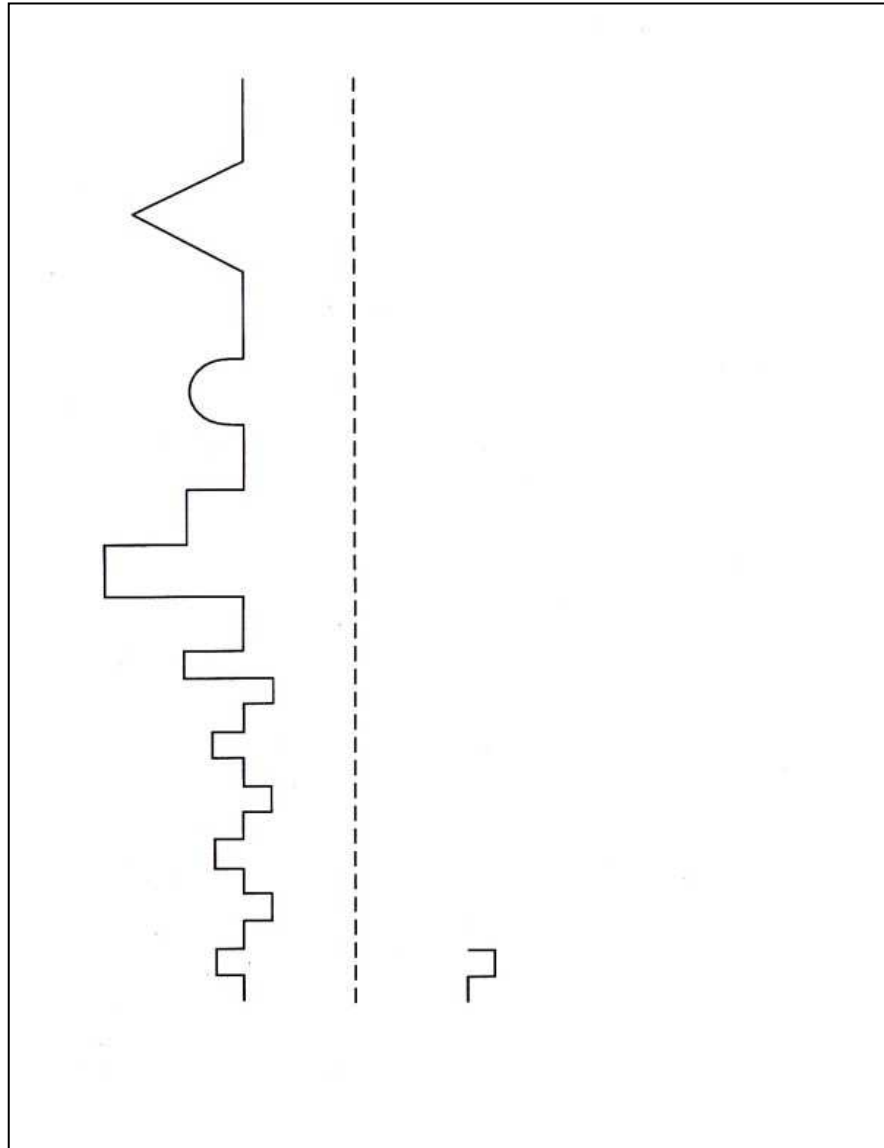
213

199  
96  
69  
458  
85  
378  
216  
548  
58  
16  
136  
63  
78  
603  
49  
35  
799  
334  
113  
288

28  
356  
209  
36  
216  
14  
917  
49  
469  
91  
511  
59  
834  
388  
689  
799  
496  
81  
512  
508

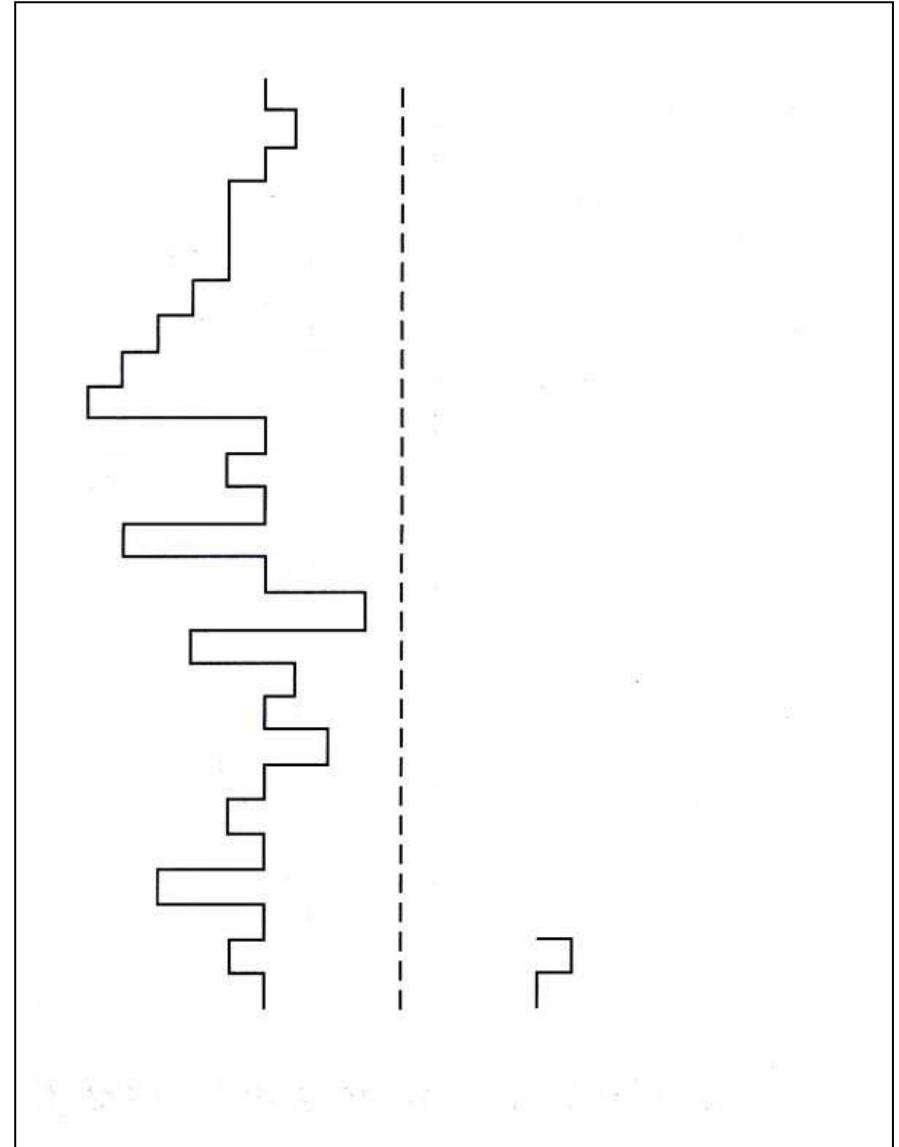
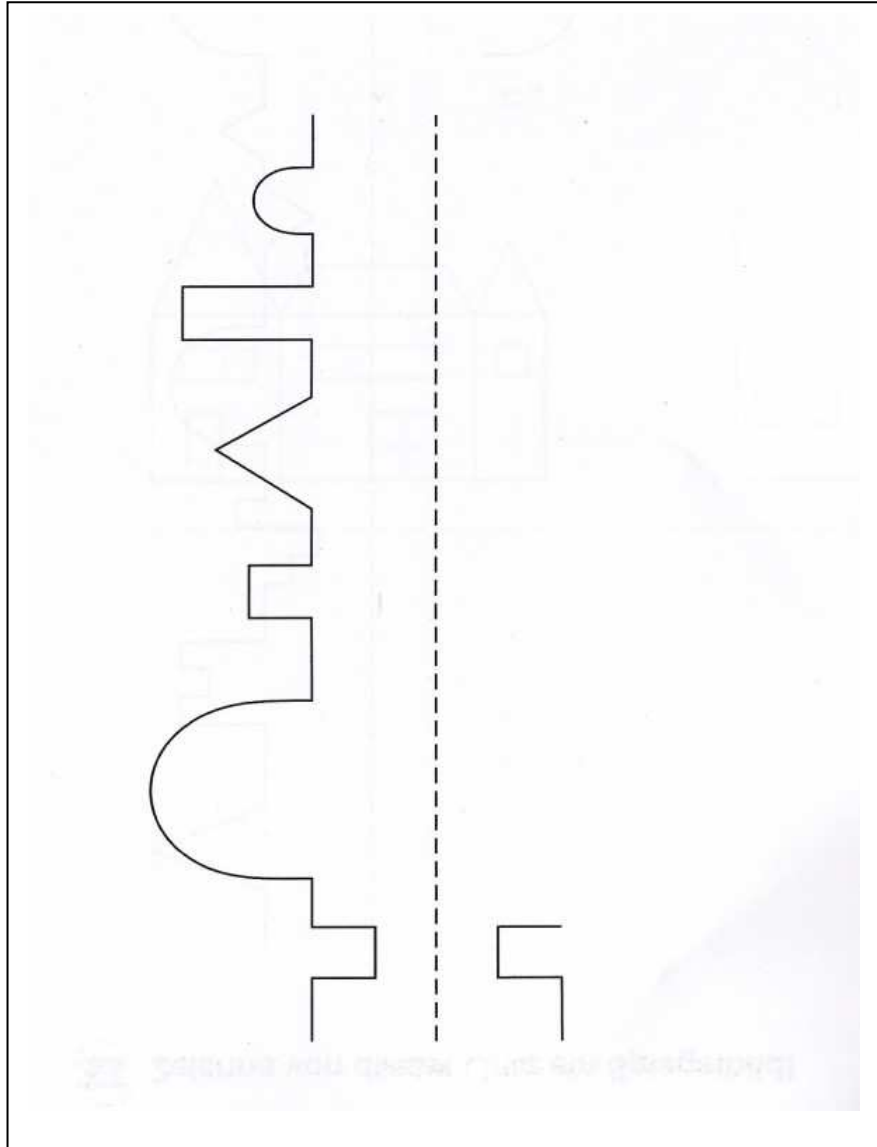
3-4

¿Ves las líneas de abajo? ¿Puedes dibujarlas al frente como si se tratara de un espejo?



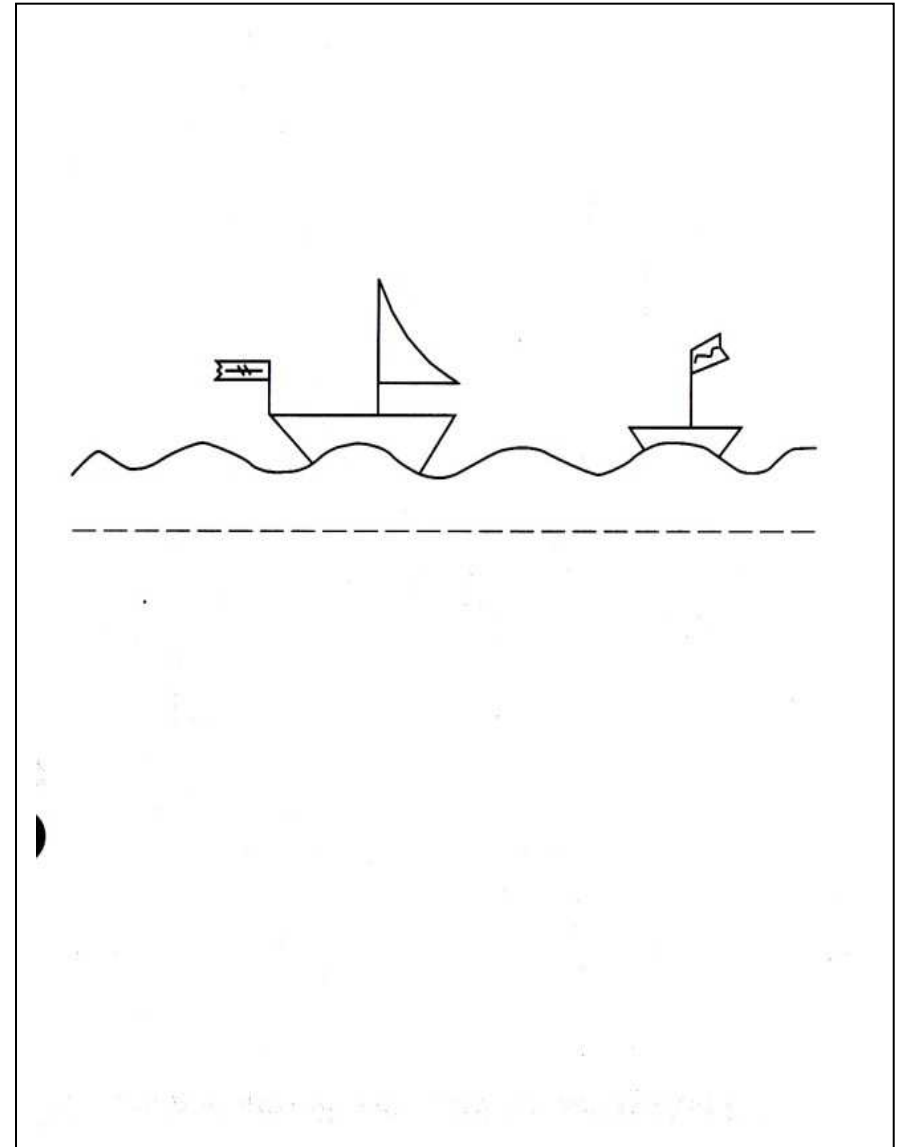
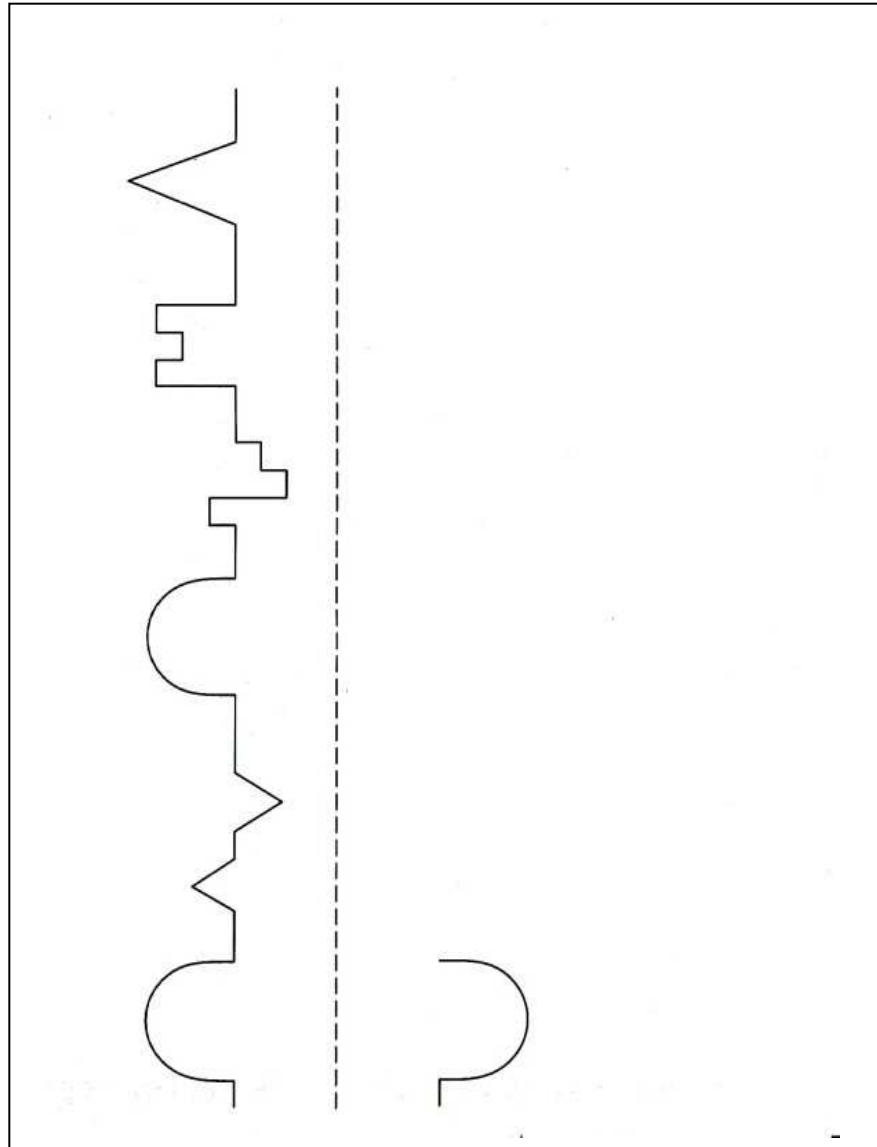
3-4

Copia los diseños en el lado contrario, como si se tratara de un espejo.

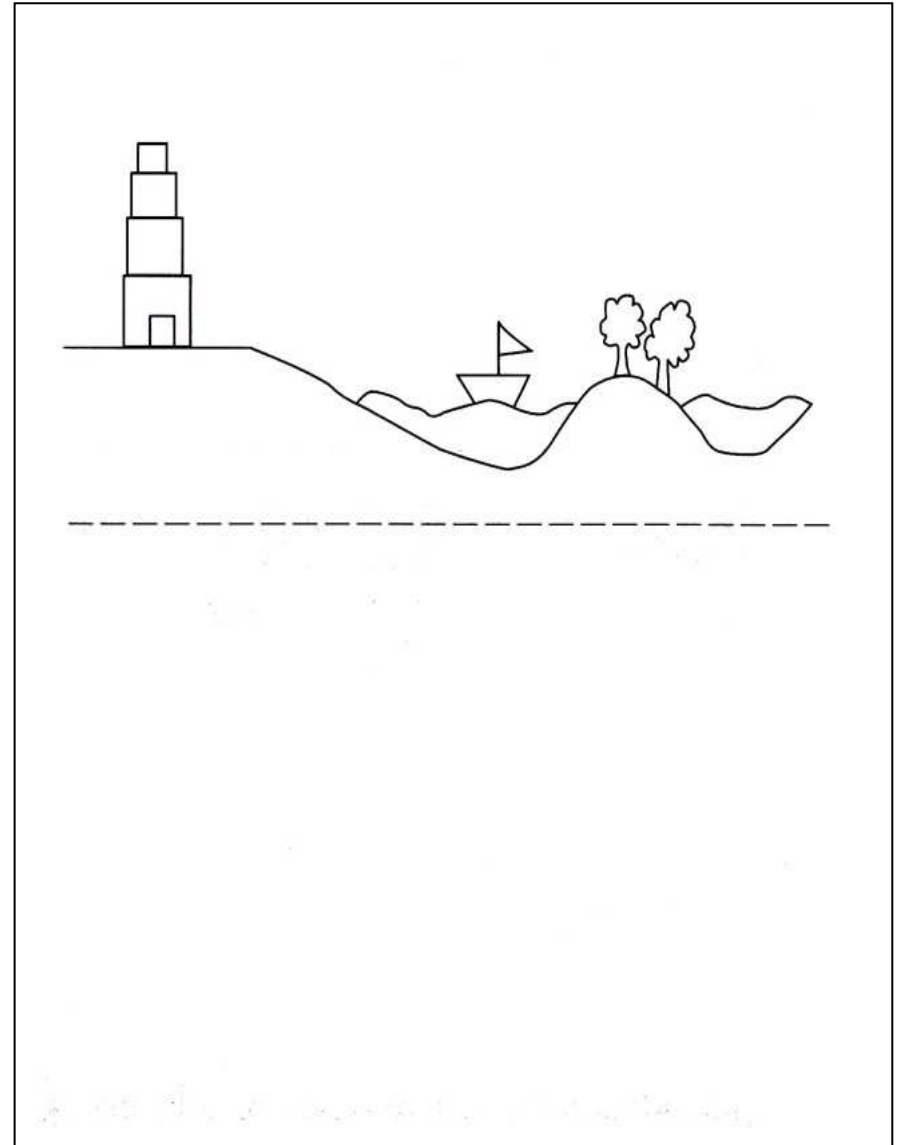
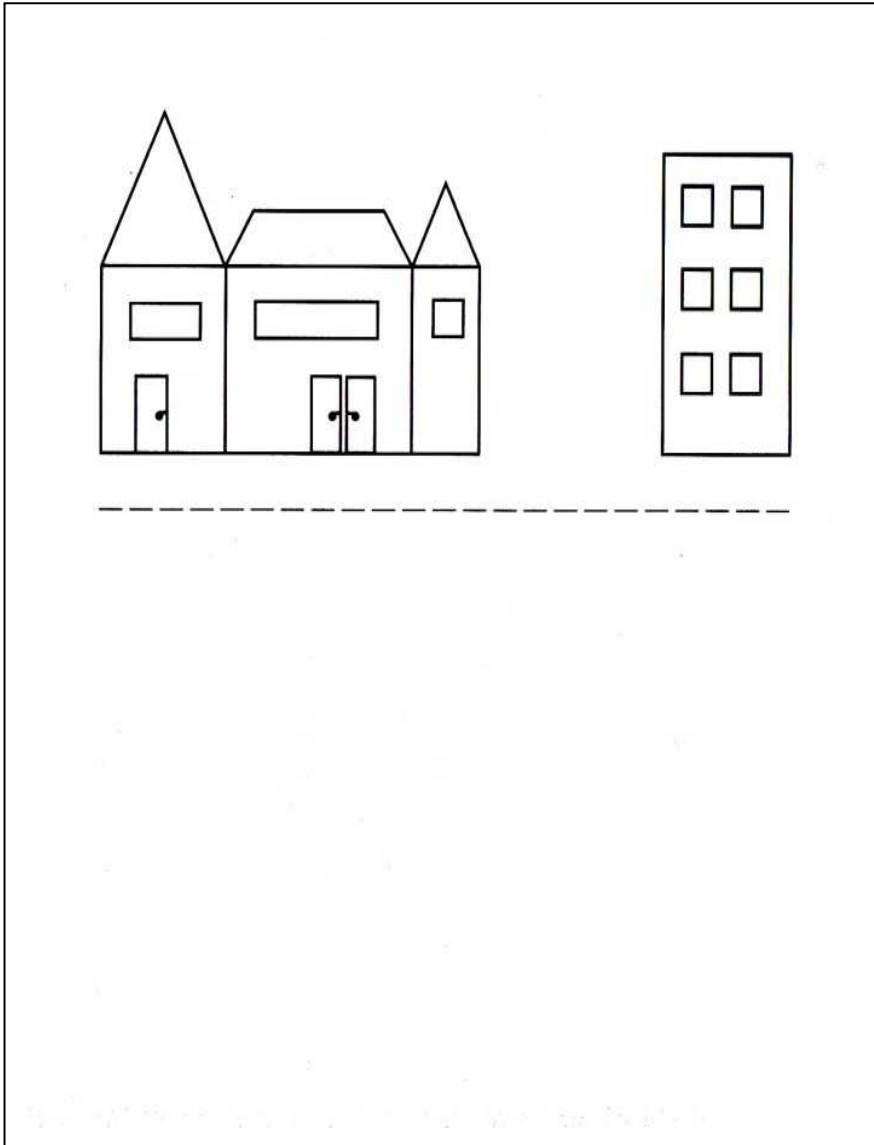


3-4

Observa los diseños, imagina el reflejo de un espejo.  
Dibújalos

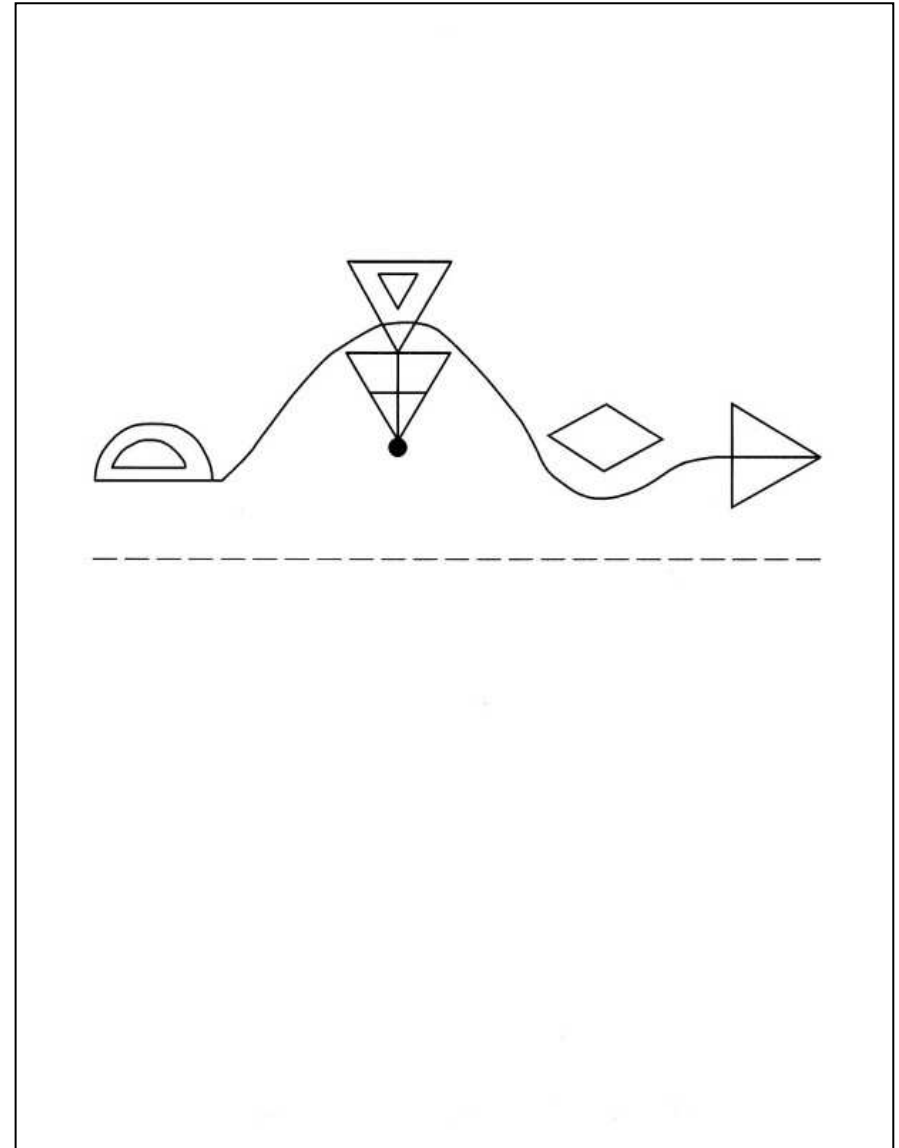
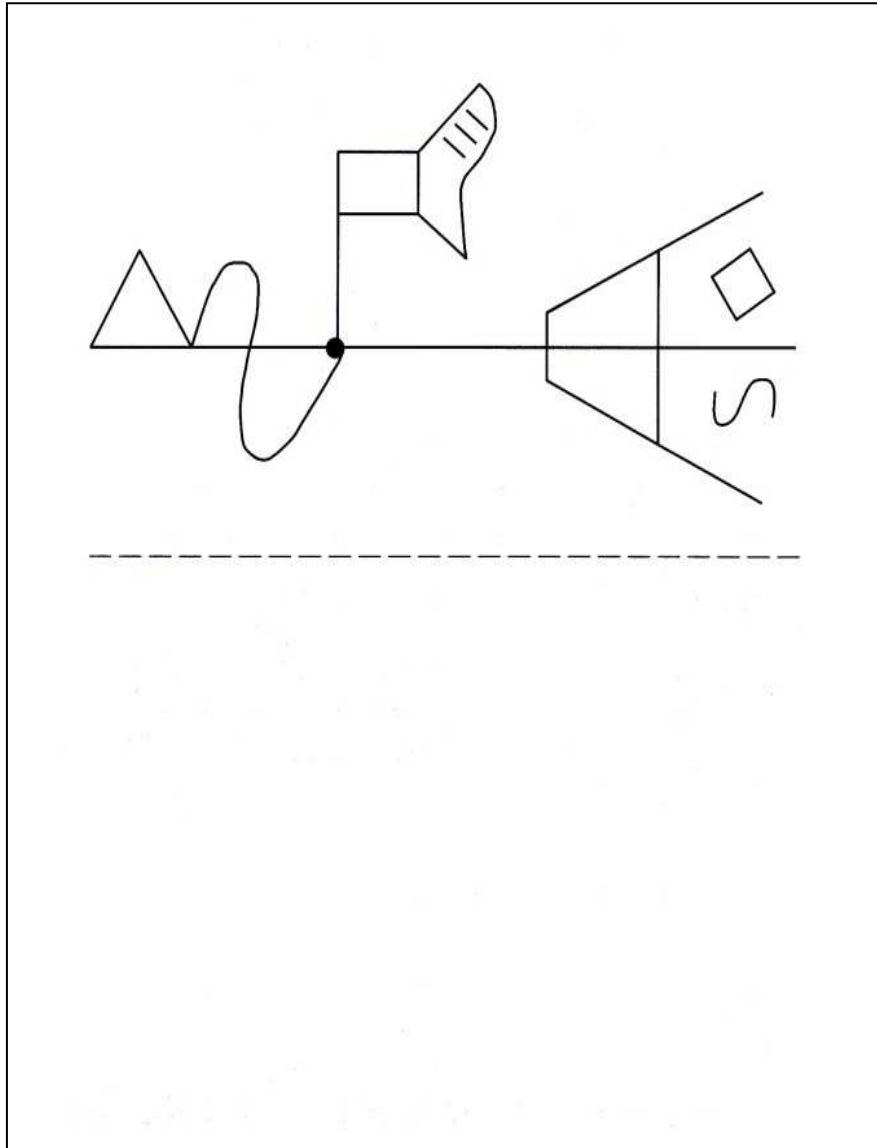


Copia los diseños siguientes de manera que se vean como el reflejo de un espejo.



3-4

Copia los siguientes diseños.





3-4

En las siguientes tablas realiza el diseño que se indica en los cuadros de abajo.

219

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						

<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: none;">A1</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">/</td></tr> <tr><td style="border: none;">B1</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">/</td></tr> <tr><td style="border: none;">B2</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">B3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">A2</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">A3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">A4</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">A5</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>	A1	/	B1	/	B2		B3		A2		A3		A4		A5		<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: none;">C3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">D3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">E3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">F3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">/</td></tr> <tr><td style="border: none;">F4</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">F5</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>	C3		D3		E3		F3	/	F4		F5	
A1	/																												
B1	/																												
B2																													
B3																													
A2																													
A3																													
A4																													
A5																													
C3																													
D3																													
E3																													
F3	/																												
F4																													
F5																													

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						

<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: none;">B2</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">/</td></tr> <tr><td style="border: none;">B3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">B4</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">B5</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">C1</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">/</td></tr> <tr><td style="border: none;">C3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">C4</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">F</td></tr> <tr><td style="border: none;">C5</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>	B2	/	B3		B4		B5		C1	/	C3		C4	F	C5		<table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: none;">D1</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">/</td></tr> <tr><td style="border: none;">D3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">D4</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">D5</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">E2</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; text-align: center;">/</td></tr> <tr><td style="border: none;">E3</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">E4</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="border: none;">E5</td><td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>	D1	/	D3		D4		D5		E2	/	E3		E4		E5	
B2	/																																
B3																																	
B4																																	
B5																																	
C1	/																																
C3																																	
C4	F																																
C5																																	
D1	/																																
D3																																	
D4																																	
D5																																	
E2	/																																
E3																																	
E4																																	
E5																																	

## Bibliografía

Castro, Anabela Et. Al. Matemáticas sin números. Recuperado el 2 de marzo de 2010, de <http://redescolar.ilce.edu.mx/educontinua/mate/mate.htm>

Delgado Díaz, José A. Las otras matemáticas. Recuperado el 15 de marzo de 2010, de <http://teleformacion.edu.aytolacoruna.es/PORTMATE/d> (Castro, 2010) (Díaz, 2010)ocument/pagina\_n.htm

Gutiérrez Toca, Manuel (2003). Actividades sensoriales para la lectoescritura. España: Editorial Inde Publicaciones. (Toca, 2003 )

Judit. (1999). Maestras Jardineras. Recuperado el 20 de febrero de 2010, de (Judit, 199)

Recuperado el 2 de enero de 2010, de [kokolikoko.com](http://kokolikoko.com)

Makarenko, Ksenia. (2007). Educando Futuro. Chile: Recuperado el 28 de febrero de 2010, de [http://mishka.cl/tiempo\\_libre/mas/10-juegos-para-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos/](http://mishka.cl/tiempo_libre/mas/10-juegos-para-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos/)

Movimiento Cuarto Mundo Guatemala. Recuperado el 12 de enero de 2010, de <http://www.cuartomundogt.org>

Stücke, Uta. (2006). Konzentrationstraining im 1. Und 2. Schuljahr. "Desarrollo de la concentración en primero y segundo primaria". Alemania: Druckerei Uwe Nolte, Iserlohn

Stücke, Uta. (2006). Konzentrationstraining im 3. Und 4. Schuljahr. "Desarrollo de la concentración en tercero y cuarto primaria". Alemania: Druckerei Uwe Nolte, Iserlohn.

## **CAPÍTULO IV**

### **EVALUACIÓN DEL PROYECTO**

Para cada una de las fases de desarrollo del proyecto se elaboró un instrumento específico, con el objetivo de obtener la mejor información del logro de los objetivos y el cumplimiento de las metas trazadas.

#### **4.1 Evaluación del diagnóstico**

Durante la etapa de diagnóstico institucional se aplicó la guía de análisis contextual e institucional, observaciones y revisión documental para recolectar datos que permitan analizar la organización de la institución objeto de análisis, además de su funcionamiento en general.

Para redactar los criterios de evaluación, se han considerado los siguientes elementos: utilización de las técnicas e instrumentos empleados para la obtención de datos, congruencia entre los instrumentos de investigación y la institución objeto de análisis, manejo de diversas fuentes de investigación, tiempo de ejecución de las observaciones, análisis de la información en su totalidad, identificación precisa de las carencias, ausencias o deficiencias a través del diagnóstico, priorización efectiva de los problemas detectados, análisis de viabilidad y factibilidad y pertinencia de la solución como viable y factible.

Se utilizó la rúbrica como instrumento de evaluación, con el fin de verificar el nivel de ejecución en las actividades planificadas para el logro de objetivos del diagnóstico institucional. La cual aparece en el apéndice B página 231 del presente informe.

Este instrumento fue aplicado por el la estudiante de EPS. Se obtuvo como resultado el 100% de criterios calificados como positivos.

## **4.2 Evaluación del perfil**

Con la elaboración del perfil del proyecto se pretendió ofrecer una solución a la necesidad detectada en la institución sede del EPS. Se utilizó la observación, el registro anecdótico como técnicas de evaluación y una lista cotejo como instrumento de evaluación de esta fase, la misma se encuentra en el Apéndice B página 233 del informe.

La lista de cotejo tuvo como objetivo verificar la congruencia del perfil del proyecto con la solución propuesta como viable y factible.

Son criterios de en esta evaluación los siguientes: consistencia en la definición de cada elemento del perfil de proyecto, si el proyecto contiene los elementos esenciales para su ejecución, congruencia entre los elementos, descripción clara y concreta del proyecto, justificación del proyecto, relación del objetivo del proyecto con la solución propuesta como viable y factible, congruencia entre el objetivo general y los específicos, relación de las metas con los objetivos, previsión de los recursos necesarios y la relación del cronograma de trabajo con las actividades del proyecto.

Como resultado se ha obtenido que el perfil del proyecto responda en gran medida a la solución propuesta y contiene todos los lineamientos establecidos por la Facultad de Humanidades.

## **4.3 Evaluación de la ejecución**

Las actividades se desarrollaron según la programación previamente elaborada. Se ha realizado un registro de cada actividad con sus respectivos resultados, productos y logros. En esta oportunidad es aplicada una escala de rango como instrumento de la técnica de evaluación denominada observación.

El instrumento puede encontrarse en el Apéndice B página 234 del presente informe.

Para realizar la apreciación correspondiente del desarrollo de esta etapa, han sido tomados en cuenta diez distintos criterios clasificados en cuatro aspectos: a) verificación, b) corrección, c) calidad y d) cantidad.

En la verificación se ha tomado en cuenta el cumplimiento de las actividades programadas, el orden lógico en su ejecución y el tiempo utilizado para cada actividad. En el aspecto corrección se evalúa el cambio oportuno de actividades según la necesidad presenta durante la ejecución del proyecto, decisiones tomadas en caso de eventualidades no consideradas y la rectificación de acciones.

La eficiencia en la ejecución de actividades y el avance en la programación son criterios considerados en el aspecto calidad. En el aspecto cantidad, se consideran como criterios de evaluación la ejecución de todas las actividades programadas y la evidencia de resultados, productos y logros.

Se adjunta en el Apéndice E página 253, el cronograma donde se aprecia las actividades, los tiempos estimados y tiempos reales en que fueron ejecutadas.

#### **4.4 Evaluación final**

En este proceso se evalúa el ejercicio profesional supervisado desde la redacción del plan de diagnóstico hasta la realización de este informe final. Se verificó si el proyecto generó el beneficio esperado. Para ello se utiliza una escala de rango con cuatro indicadores, los cuales son: a) inaceptable, b) aceptable, c) deficiente y d) eficiente. La cual se encuentra en el Apéndice B página 234 del informe.

La aplicación de este instrumento permite emitir un juicio de valor en la apreciación de la eficacia y efectividad evidenciada en la ejecución del ejercicio profesional supervisado.

Son criterios de evaluación en esta fase los siguientes: pertinencia en la elaboración del plan de diagnóstico, congruencia de las actividades con las características de la institución que sirvió como unidad de análisis, veracidad de la información obtenida y procesada en el diagnóstico, imparcialidad en la presentación del diagnóstico de la entidad objeto de análisis, conveniencia para la institución de la solución propuesta como viable y factible, relación del perfil con los resultados del diagnóstico institucional, ejecución de las actividades, aplicación de controles para el éxito del proyecto, elaboración de distintos instrumentos de evaluación y objetividad en la aplicación de esos instrumentos.

Para realizar el proceso de evaluación se contó con la colaboración de las maestras tutoras y representantes de la Asociación Cuarto Mundo quienes participaron en el desarrollo de todas las actividades del proyecto.

Los instrumentos empleados para la evaluación de todas las fases del proyecto se encuentran en el apéndice B del presente informe.

## **CONCLUSIONES**

1. Se contribuyó con la administración del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala, disminuyendo la desatención de los niños participantes en el proyecto Apoyo Escolar.
2. Se diseñó un programa de atención personalizada, el cual permitió el desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas y valores en los niños participantes en el proyecto.
3. Se socializó el programa de atención personalizada con las maestras tutoras, quienes posteriormente lo implementaron en el trabajo con los niños participantes del proyecto.
4. Se desarrollaron las tutorías personalizadas durante los meses de marzo a octubre, se trabajó con un total de 30 niños participantes del proyecto Apoyo Escolar de la Asociación Cuarto Mundo.

## **RECOMENDACIONES**

### **A Movimiento Cuarto Mundo**

Es necesario el establecimiento de relaciones interinstitucionales estables y sostenibles, para contar con recurso humano en la implementación de proyectos como el apoyo escolar y desarrollar mecanismos funcionales de administración.

### **A los voluntarios permanentes responsables del proyecto Apoyo Escolar**

Es importante que conozcan a profundidad los elementos del programa integral de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores, para proporcionar continuidad y sostenibilidad al proyecto

### **A las maestras tutoras**

Contribuir de manera activa y proactiva en la implementación del programa de atención tutorial pedagógica, para desarrollar en los niños participantes habilidades, destrezas, actitudes y valores.

### **A Autoridades del Instituto Normal Central para Señoritas Belén**

Involucrar a los docentes en las actividades que implementan las alumnas de quinto grado de magisterio en el desarrollo de las tutorías personalizadas, pues contribuyen a su formación profesional.



## 1.8 Bibliografía

Castro, Anabela Et. Al. Matemáticas sin números. Recuperado el 2 de marzo de 2010, de <http://redescolar.ilce.edu.mx/educontinua/mate/mate.htm>

Delgado Díaz, José A. Las otras matemáticas. Recuperado el 15 de marzo de 2010, de <http://teleformacion.edu.aytolacoruna.es/PORTMATE/d> (Castro, 2010) (Díaz, 2010)ocument/pagina\_n.htm

Gutiérrez Toca, Manuel (2003). Actividades sensoriales para la lectoescritura. España: Editorial Inde Publicaciones. (Toca, 2003 )

Judit. (1999). Maestras Jardineras. Recuperado el 20 de febrero de 2010, de (Judit, 199)

Recuperado el 2 de enero de 2010, de [kokolikoko.com](http://kokolikoko.com)

Makarenko, Ksenia. (2007). Educando Futuro. Chile: Recuperado el 28 de febrero de 2010, de [http://mishka.cl/tiempo\\_libre/mas/10-juegos-para-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos/](http://mishka.cl/tiempo_libre/mas/10-juegos-para-el-desarrollo-intelectual-de-los-ninos/)

Movimiento Cuarto Mundo Guatemala. Recuperado el 12 de enero de 2010, de <http://www.cuartomundogt.org>

Stücke, Uta. (2006). Konzentrationstraining im 1. Und 2. Schuljahr. "Desarrollo de la concentración en primero y segundo primaria". Alemania: Druckerei Uwe Nolte, Iserlohn

Stücke, Uta. (2006). Konzentrationstraining im 3. Und 4. Schuljahr. "Desarrollo de la concentración en tercero y cuarto primaria". Alemania: Druckerei Uwe Nolte, Iserlohn.

# APÉNDICE

## **Apéndice A**

### **PLAN PARA LA ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO**

#### **JUSTIFICACIÓN**

El presente plan se formula con el fin de organizar las fases en la realización del diagnóstico institucional en marco del trabajo del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- como requisito previo a optar al grado de Licenciatura en pedagogía y administración educativa en la Universidad de San Carlos de Guatemala.

#### **IDENTIFICACIÓN**

##### **Epesista:**

Laura Magaly Menéndez Sánchez  
Carné 9619528

##### **Institución:**

Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

#### **PROPÓSITO**

Diagnóstico de la institución “Movimiento Cuarto Mundo Guatemala”

#### **OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la situación actual del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

#### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ✓ Enlistar las situaciones problemáticas que presenta en el sector comunidad el Movimiento Cuarto Mundo Guatemala
- ✓ Identificar las necesidades institucionales y de infraestructura del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

- ✓ Determinar las carencias en general que presenta el Movimiento Cuarto Mundo Guatemala
- ✓ Identificar los requerimientos de recursos del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala
- ✓ Determinar las deficiencias en cuanto al Sector Currículo que afectan los proyectos que promueve el Movimiento Cuarto Mundo Guatemala
- ✓ Conocer los mecanismos de planificación, organización, control y supervisión del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala
- ✓ Identificar las relaciones interinstitucionales del Movimiento Cuarto Mundo
- ✓ Conocer los fundamentos que definen la naturaleza, orientación, aspiraciones y razón de ser del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

## **ACTIVIDADES**

1. Elaboración de la guía de Análisis Institucional y Contextual
2. Visita a la página del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala
3. Recolección de los datos necesarios en cada Sector de la Guía
4. Reuniones de información con voluntarios permanentes
5. Análisis de toda la información recolectada
6. Selección de situación problemática a solucionar
7. Redacción de informes

## CRONOGRAMA

TIEMPO EN SEMANAS ACTIVIDAD	AÑO 20010											
	ENERO				FEBRERO				MARZO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Elaboración de la guía de Análisis Institucional y Contextual	■	■										
2. Visitas de observación a la institución	■	■										
3. Visita a la página del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala		■	■	■								
4. Recolección de los datos necesarios en cada Sector de la Guía	■	■	■	■	■	■						
5. Reuniones de información con voluntarios permanentes							■	■				
6. Análisis de toda la información recolectada				■	■	■	■	■	■			
7. Selección de situación problemática a solucionar											■	■
8. Redacción de informes					■	■	■	■	■	■	■	■

## METAS

1. Obtener los datos necesarios para determinar la situación Institucional en un tiempo límite de un mes.
2. Identificar en un 80% las situaciones problemáticas del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

## EVALUACION

Instrumento adjunto.

## Apéndice B

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

**Etapas:** diagnóstico

**Técnica de evaluación aplicada:** Observación

**Instrumento de observación:** rúbrica

**OBJETIVO GENERAL:** Determinar la situación actual del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

Objetivo específico	Actividad	Nivel de logro			Tiempo empleado	Responsable
		Alto	Medio	Bajo		
1. Enlistar las situaciones problemáticas que presenta en el sector comunidad el Movimiento Cuarto Mundo Guatemala	Observación  Visita a la página de la institución					
2. Identificar las necesidades institucionales y de infraestructura del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala	Observación y visita a la institución					
3. Determinar las carencias en general que presenta el Movimiento Cuarto Mundo Guatemala	Observación y visita a la institución					
4. Identificar los requerimientos de recursos del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala	Observación y visita a la página web de la					

	institución					
5. Determinar las deficiencias en cuanto al Sector Currículo que afectan los proyectos que promueve el Movimiento Cuarto Mundo Guatemala	Observación en la institución					
6. Conocer los mecanismos de planificación, organización, control y supervisión del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala	Visita a la página web de la institución					
7. Identificar las relaciones interinstitucionales del Movimiento Cuarto Mundo	Observación y visita a la página web de la institución					
8. Conocer los fundamentos que definen la naturaleza, orientación, aspiraciones y razón de ser del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala	Visita a la página web de la institución					

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

**Etapa:** perfil del proyecto

**Técnica de evaluación aplicada:** Observación

**Instrumento de observación:** Lista de cotejo

Objetivo: verificar la congruencia entre la solución propuesta como viable y factible y el perfil del proyecto.

<b>Instrucciones:</b> Marque una X en el indicador que más se ajuste a la realidad expresada en los criterios de evaluación.			
No. de Orden	Indicadores	SÍ	NO
No. de Orden	Criterios de evaluación		
1.	Los elementos del perfil están definidos claramente.		
2.	El perfil del proyecto contiene los elementos esenciales para su ejecución.		
3.	Existe congruencia entre los distintos elementos que integran el perfil.		
4.	La descripción permite visualizar el proyecto de manera concreta y clara.		
5.	Los argumentos expuestos para la realización del proyecto justifican su ejecución.		
6.	El objetivo general del proyecto está relacionado con la solución propuesta como viable y factible.		
7.	Los objetivos específicos son congruentes con el objetivo general.		
8.	Las metas planteadas en el perfil guardan estrecha relación con los objetivos específicos.		
9.	Se han previsto los recursos indispensables para ejecutar el proyecto.		
10.	Las actividades previstas en el cronograma de trabajo están ligadas con la descripción del proyecto.		
11.	Cumple el diseño con los lineamientos establecidos por la Facultad de Humanidades.		

**Observaciones:**

---



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

**Etapas:** Ejecución del proyecto

**Técnica de evaluación aplicada:** Observación

**Instrumento de observación:** escala de rango

Objetivo: comprobar la efectividad de las actividades programadas para la ejecución del proyecto.

<b>Instrucciones:</b> Marque una X en el indicador que más se ajuste a la realidad expresada en los distintos criterios de evaluación.					
No. de Orden	Indicadores	Accept	Bueno	Muy bueno	Excelente
	Criterios de evaluación				
<b>Verificación</b>					
1.	Cumplimiento de las actividades programadas.				
2.	Orden lógico en la ejecución de actividades.				
3.	Se optimizó el tiempo en el desarrollo de las actividades				
<b>Corrección</b>					
4.	Se tomó en consideración las sugerencias de los participantes en el desarrollo de las actividades				
5.	Efecto de las decisiones tomadas en procura del éxito del proyecto, en caso de emergencias.				
<b>Calidad</b>					
6.	Eficiencia en la ejecución de actividades.				
7.	Avance de la programación.				
8.	La ejecución del programa integrado de desarrollo de destrezas, habilidades, valores y actitudes fue eficiente				
<b>Cantidad</b>					
9.	Ejecución de todas las actividades programadas.				
10.	Evidencia de resultados, productos y logros.				

**Observaciones:**

---

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

**Etapa:** evaluación del proyecto

**Técnica de evaluación aplicada:** Observación

**Instrumento de observación:** escala de rango

Objetivo: apreciar la eficacia y efectividad de la realización del ejercicio profesional supervisado.

<b>Instrucciones:</b> Marque una X en el indicador que más se ajuste a la realidad expresada en los distintos criterios de evaluación.					
No. de Orden	Indicadores	Inaceptable	Aceptable	Deficiente	Eficiente
Criterios de evaluación					
<b>Plan de diagnóstico</b>					
01	Pertinencia en la elaboración del plan de diagnóstico.				
02	Congruencia de las actividades con las características de la institución que sirvió como unidad de análisis.				
<b>Diagnóstico institucional</b>					
03	Veracidad de la información obtenida y procesada en el diagnóstico.				
04	Imparcialidad en la presentación del diagnóstico de la entidad objeto de análisis.				
<b>Perfil del proyecto</b>					
05	Conveniencia para la institución de la solución propuesta como viable y factible.				
06	Relación del perfil con los resultados del diagnóstico institucional.				
<b>Ejecución del proyecto</b>					
07	Ejecución de las actividades.				
08	Aplicación de controles para el éxito del proyecto.				
<b>Proceso de evaluación</b>					
09	Elaboración de distintos instrumentos de evaluación.				
10	Objetividad en la aplicación de instrumentos.				

**Observaciones:** \_\_\_\_\_

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

**Etapa:** Evaluación final

**Técnica de evaluación aplicada:** Observación

**Instrumento de observación:** escala de rango

Objetivo: comprobar la apreciación de los involucrados en el proyecto a cerca de los alcances del mismo.

<b>Instrucciones:</b> Marque una X en el indicador que más se ajuste a la realidad expresada en los distintos criterios de evaluación.					
No. de Orden	Indicadores	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelen
	Criterios de evaluación				
01	El proyecto resolvió la necesidad detectada				
02	El proyecto que se realizo es de beneficio para la comunidad				
03	Hubo eficiencia en la organización de distintas actividades.				
04	Fue eficiente la administración de las actividades y recursos				
05	Aprovechamiento eficiente de los recursos proporcionados.				
06	Efectividad en la programación y uso de la misma.				
07	Durante el desarrollo del proyecto hubo eficiente comunicación				
08	Calidad en el servicio prestado a los usuarios de la institución.				
09	Congruencia con la filosofía de la institución sede.				
10	Entrega oportuna de los productos obtenidos.				

**Observaciones:**

---



---

## Apéndice C

### ***PLAN DE SOCIALIZACION DEL PROGRAMA INTEGRADO DE DESARROLLO DE HABILIDADES, DESTREZAS, ACTITUDES Y VALORES***

#### **Parte informativa**

##### Nombre del proyecto

Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores

##### Unidad ejecutora

Epesista y voluntarios permanentes de la Asociación Cuarto Mundo  
Guatemala

##### Duración

8 horas, distribuidas en dos fechas: 20 de febrero y 13 de marzo de 2010

##### Horario

11:30 a 13:00 horas

##### Participantes

30 maestras tutoras  
3 voluntarios permanentes  
2 docentes de apoyo

##### Objetivos

Brindar a las maestras tutoras orientaciones metodológicas, pedagógicas y logísticas para poner en práctica durante la implementación

del programa integrado de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores.

### Agenda del día 20 de febrero

No.	Hora	Actividad	Responsable
1.	11:30 11:40	Bienvenida	Laura Menéndez Epesista
2.	11:40 12:00	Presentación de casos	Elda García Voluntaria de Asociación
3.	12:00 12:30	Presentación de orientaciones metodológicas a implementar	Laura Menéndez Epesista
4.	12:30 12:50	Ejercitación de la metodología	Laura Menéndez
5.	12:50 13:00	Refrigerio	Voluntarios permanentes

### Agenda para el día 13 de marzo

No.	Hora	Actividad	Responsable
1.	11:30 11:40	Bienvenida	Elda García voluntaria de Asociación
2.	11:40 12:00	Reflexión sobre la situación de la educación en Guatemala	Laura Menéndez
3.	12:00 12:30	Reflexión grupal sobre la implementación del programa de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores	Laura Menéndez Epesista
4.	12:30 12:50	Presentación de las reflexiones	Elda García Voluntaria de la

			Asociación
5.	12:50 13:00	Refrigerio	Voluntarios permanentes

Apéndice D

**DIAGNÓSTICO INSTITUCIONAL  
MOVIMIENTO CUARTO MUNDO GUATEMALA**

**SECTOR COMUNIDAD**

AREA/ASPECTO	INDICADORES
1. Geográfico	1.1 Localización geográfica: ciudad de Guatemala  1.2 Clima: templado  1.3 Recursos naturales: en las cercanías de la institución hay varios parques.
2. Histórico	2.1 Primeros pobladores:  2.2 Sucesos históricos importantes:  2.3 Proyectos más importantes: La industria está concentrada mayormente en la zona 12, siendo esta la más contaminada de la ciudad. No obstante, nuevos proyectos urbanísticos colocaron a las contaminantes fábricas en las cercanías de las carreteras hacia el Pacífico y el Atlántico y lo que será el gran proyecto del anillo metropolitano.
3. Político	3.1 Gobierno local: sub- alcaldía  3.2 Organizaciones políticas: comités de vecinos
4. Social	4.1 Ocupación de los habitantes: dedicados al trabajo en grandes industrias de diferentes tipos  4.2 Agencias educacionales: escuelas de nivel primario, secundario y nivel medio, única universidad Nacional Universidad de San Carlos de Guatemala.  4.3 Agencias sociales de salud: centros de salud  4.4 Viviendas (tipos): existen diferentes tipos, según el sector, desde zonas residenciales hasta asentamientos humanos  4.5 Centros de recreación: campos de futbol, parques, IRTRA Instituto de recreación de los

	<p>trabajadores de la iniciativa privada, diferentes parques acuáticos, reservas ecológicas en los barrancos que rodean el área.</p> <p>4.6 Transporte Urbano: buses urbanos, transmetro, transurbano.</p> <p>4.7 Comunicaciones: Teléfono 24715081 Internet Correo electrónico: cmguatemala@cuartomundogt.org Pagina web: www.cuartomundogt.org Revista mensual: <a href="http://revistaqnsqa.bolgspot.com">http://revistaqnsqa.bolgspot.com</a></p> <p>4.8 Grupos religiosos: existen dos grupos dominantes católicos y evangélicos</p>
--	---

Principales problemas del sector	
Falta de seguridad puesto que frente a la institución funciona un centro de entretenimiento masculino	
Alto riesgo de ser objeto de robo en los alrededores de la institución	

### SECTOR INSTITUCIÓN

ÁREA	INDICADORES
1. Localización geográfica	<p>1.4 Ubicación: 9 Av. 2 – 45 Zona 12 Guatemala Ciudad Telefax. (502) 2471-5081 - E-mail: cmundo@intelnett.com</p> <p>1.1 Vías de acceso: avenida Petapa</p>
2. Localización administrativa	<p>2.1 Tipo de institución El Movimiento Cuarto Mundo es una asociación guatemalteca, privada, sin fines de lucro, con personería jurídica desde 1990.</p> <p>2.2 Región, área, distrito: zona 12 de la ciudad de Guatemala</p>



3. Historia de la Institución	<p>3.1 Origen:  <b>MOVIMIENTO INTERNACIONAL ATD CUARTO MUNDO</b>  El 14 de julio de 1956 el Padre Joseph Wresinski<sup>1</sup> entraba en Noisy-le-Grand<sup>2</sup>, un barrio de covachas situado a las afueras de París. En el encuentro de este hombre que había conocido la miseria y estas 252 familias presas de la desesperación, el hambre y la enfermedad nace el Movimiento Cuarto Mundo. La vida compartida con las familias muy pobres y varias intuiciones básicas de su fundador permiten que, poco a poco, algunos voluntarios se unan definitivamente al destino de estas familias.</p> <p>3.2 Fundadores u organizadores:  <b>MOVIMIENTO CUARTO MUNDO EN GUATEMALA</b>  Desde 1979 algunos voluntarios permanentes junto a algunos jóvenes que se unieron a ellos comienzan diferentes acciones en San Jacinto, Chiquimula, buscando la participación de las familias más pobres en los proyectos de la comunidad y desarrollando especialmente acciones de acceso al saber en las aldeas del pueblo.</p> <p>3.3 Sucesos o épocas especiales  17 de octubre de cada año se conmemora el día internacional de rechazo a la miseria</p>
4. Edificio	<p>4.1 Área construida: no hay dato específico  4.2 Estado de conservación: Bueno</p>
5. Ambientes y equipamiento	<p>5.1 Cuenta con los siguientes ambientes:</p> <p>Planta baja:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Sala grande para preparación de actividades y reuniones</li> <li>❖ Una oficina pequeña</li> <li>❖ Cuatro habitaciones para huéspedes</li> <li>❖ Cocina</li> <li>❖ Comedor</li> <li>❖ Patio</li> </ul> <p>Planta alta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Oficinas</li> <li>❖ Vivienda para los voluntarios permanentes</li> </ul>

Principales problemas del sector
Falta de espacio para la preparación de las actividades y los materiales

### SECTOR FINANZAS

1. Fuentes de financiamiento	<p>1.1 Presupuesto: donaciones personales o de empresas, dinero proveniente desde Francia</p> <p>1.2 Otros: donaciones únicas de personas o empresas</p>
2. Costos	<p>2.1 Salarios: Q1,700.00, los voluntarios permanentes devengan un salario mínimo</p> <p>2.2 Materiales y suministros: no hay datos concretos</p> <p>2.3 Mantenimiento: no hay datos concretos</p>

3 Control de finanzas	<p>3.1 Auditoria interna y externa: si, pues se debe entregar cuentas a la Superintendencia de Administración Tributaria</p> <p>3.2 Manejo de libros contables: si, por el contador</p> <p>3.3 Otros controles: presentación de los ingresos y egresos ante la Asamblea General de miembros</p>
-----------------------	---

Principales problemas del sector
Falta de recursos económicos para desarrollar los proyectos

## SECTOR RECURSOS HUMANOS

<p>1. Personal Administrativo</p>	<p>1.1 Total de laborantes:            1.2 Total de laborantes fijos:            1.3 Total de laborantes interinos:            1.4 Porcentaje de personal que se incorpora anualmente:            1.5 Porcentaje de personal que se retira anualmente:            1.6 Tipos de laborantes:            1.7 Asistencia de personal:            1.8 Residencia del personal:            1.9 Horarios:</p>
<p>2. Personal Operativo</p>	<p>1.1 Total de laborantes: 7 voluntarios permanentes            1.2 Porcentaje de personal que se incorpora anualmente: 1%            1.3 Porcentaje de personal que se retira anualmente: 1%            1.3 Tipos de laborantes: son personas extranjeras en las diferentes aéreas del saber, profesionales o no profesionales            1.5 Asistencia de personal: 100%            1.6 Residencia del personal: en el mismo edificio de la institución o en sus cercanías            1.7 Horarios: 9:00 a 17:00 horario de oficina.            Pero las actividades continúan muchas veces hasta las 11:00 de la noche</p>
<p>3. Personal de servicio</p>	<p>NO HAY PERSONAL DE SERVICIO            1.1 Total de laborantes:            1.2 Total de laborantes fijos:            1.3 Porcentaje de personal que se incorpora anualmente:            1.4 Porcentaje de personal que se retira anualmente:            1.5 Tipos de laborantes:            1.6 Asistencia de personal:            1.7 Residencia del personal:            1.8 Horarios:</p>
<p>Usuarios</p>	<p>4.1 Cantidad de usuarios:            4.2 Clasificación de usuarios:                Por sexo mujeres y hombres                Por edad                    300 niños entre 4 a 15 años                Procedencia todos el país            4.3 Situación socioeconómica: extrema pobreza</p>

Principales problemas del sector
Desatención a los niños participantes en el proyecto apoyo escolar

### SECTOR CURRICULUM

1. Plan de estudios Servicios	<p>1.1 Áreas que cubre: Educación, cultura, apoyo social</p> <p>1.2 Programas especiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 17 de octubre Día internacional de rechazo a la Miseria</li> <li>◆ Festival del saber</li> <li>◆ Acceso al saber</li> <li>◆ Bibliotecas de calle</li> <li>◆ Apoyo escolar</li> <li>◆ Taporí</li> </ul> <p>1.3 Tipo de servicios que presta: social, no lucrativo</p>
2. Horario institucional	<p>2.1 Tipo de horario: abierto</p> <p>2.2 Maneras de elaborar horario: depende de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los voluntario permanentes</li> <li>❖ los aliados</li> <li>❖ los amigos</li> <li>❖ y las familias</li> </ul> <p>2.3 Horas de atención a los usuarios: Bibliotecas de calle sábados 9:00 a 12:00 horas Apoyo escolar : sábados 9:00 a 12:00 horas Festival del saber: dos semanas en noviembre</p> <p>2.4 Horas dedicadas a actividades normales: 9:00 a 17:00</p> <p>2.5 Horas dedicadas a actividades especiales: las que sean necesarias para apoyar a las familias en sus necesidades, desde convivir con ellas en sus casas, hasta acompañarles al hospital, la escuela, etc.</p>
3. Material didáctico	<p>3.1 Número de facilitadores que confeccionan su material: 5 aproximadamente</p> <p>3.2 Tipos de texto que se utilizan: lectura, científicos</p> <p>3.4 Frecuencia con que se realizan las actividades: Festival del saber: una vez al año 17 de octubre 1 vez al año</p>

	<p>Bibliotecas de calle: una vez a la semana  Apoyo escolar: una vez por semana  Taporí una vez al mes</p> <p>3.5 Materiales utilizados: materiales de oficina, material de desecho, tela, útiles escolares, etc.</p>
4. Métodos y técnicas	<p>4.1 Metodología utilizada: participativa, de grupos, reflexiva.</p> <p>4.2 Planeamiento: anual</p> <p>4.3 Capacitación: por comisiones</p> <p>4.4 Reclutamiento de personal: se realiza trabajo personal para encontrar personas que trabajen de manera voluntaria y ad-honorem</p>
5. Evaluación	<p>5.1 Criterios utilizados para evaluar:</p> <p>5.2 Tipos de evaluación:  Evaluación de impacto  Evaluación de proceso</p> <p>5.3 Controles de calidad:</p>

Principales problemas del sector
No existen criterios de evaluación claros que permitan llevar a cabo dicho proceso con calidad

### SECTOR ADMINISTRATIVO

1. Planeamiento	<p>1.1 Tipo de planes: anual</p> <p>1.2 Forma de implementar los planes:</p> <p>1.4 Base de los planes: políticas, estrategias, objetivos o actividades</p> <p>1.5 Planes de contingencia:</p>
-----------------	--

<p>2. Organización</p>	<p>2.1 Niveles jerárquicos de organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Asamblea general de miembros : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las familias</li> <li>• Voluntarios permanentes</li> <li>• Aliados</li> <li>• Miembros de apoyo y amigos</li> </ul> </li>   <li>✓ <b>Consejo general</b> Integrado por representantes de las familias, voluntarios permanentes, aliados, miembros de apoyo</li>   <li>✓ Comisiones de trabajo</li> </ul> <p><b>Las Familias</b> Las familias más desfavorecidas que por su experiencia personal producto de las condiciones de miseria y su compromiso de cada día para rechazarla tanto familiar como comunitariamente, poseen saberes acumulados generacionalmente y una experiencia única. Porque, qué mejor que este pueblo puede saber, por haberlo vivido, lo que oprime a los hombres, lo que los destruye. Si escucharíamos a las familias de los barrios mas pobres, serian “reveladores” de todo lo que se destruye y aplasta a los hombres en nuestra sociedad. Podrían, sin lugar a duda, enseñarnos, las exigencias de una verdadera democracia, donde cada ciudadano no solo es escuchado sino vive su condición de ser humano.</p> <p><b>Voluntarios Permanentes</b> Las acciones emprendidas se sostienen de un cuerpo de voluntarios permanentes del Movimiento, que hoy en día, comprende 380 miembros de todas las nacionalidades, profesiones, confesiones, estado civil, y más. Dichos voluntarios aceptan formarse desde la visión y compromiso que asume Cuarto Mundo en el conocimiento de las familias más desfavorecidas y de los mecanismos de la exclusión que les hieren; aceptan trabajar en equipo, estar disponibles para ir a donde haga falta la presencia del Movimiento. Entre ellos establecen un reparto de los salarios y reciben un salario mínimo e igual para todos, tomando solamente en cuenta el costo de la vida del país donde están comprometidos. Se esfuerzan en ponerlo todo en la obra que busca cambiar la vida de los más</p>
------------------------	--

	<p>desfavorecidos, y utilizan, con esta misma mística, su tiempo, sus competencias y sus convicciones.</p> <p><b>Aliados</b>  Se comprometen también con Cuarto Mundo los “aliados” Son todos aquellos que se solidarizan con el fin que persigue Cuarto Mundo, construyendo una corriente de opinión y de reconciliación con la humanidad y dando su tiempo en las acciones del Movimiento voluntariamente. Su misión consiste en transformar el pensamiento de la sociedad frente a los más desfavorecidos, en cambiar la manera de recibirlos, en llevar la preocupación por ellos en la vida profesional, asociativa, política, espiritual, que asumen como propia. Intentan construir una “alianza” entre la sociedad y los más pobres. En la medida de sus posibilidades colocan también a disposición del Movimiento sus competencias en diferentes componentes, su tiempo, sus pasiones y saberes, siendo animadores de bibliotecas de calle, de talleres artísticos, de apoyo escolar etc.</p> <p><b>Miembros de apoyo o amigos</b>  Los miembros de apoyo, o amigos, constituyen otro pilar importante del Movimiento Cuarto Mundo. Son personas que apoyan el Movimiento Cuarto Mundo al nivel financiero, garantizando su acción y permanencia, o dan puntualmente su apoyo a diferentes niveles (asesoría, donación,...). Es una forma de compromiso muy importante, pues el Movimiento Cuarto Mundo puede realzar sus acciones a lado y con las familias más pobres gracias a las donaciones de amigos e instituciones amigas que se comprometen a largo plazo con nosotros</p> <p>2.2 Funciones de cada cargo:</p> <p>En general ningún cargo es más importante que el otro pues se vive una total democracia e igualdad de opiniones y decisiones. Todos los miembros tienen la oportunidad de ocupar cargos en el consejo general que es electo cada año. Cada miembro tiene la oportunidad de presentar a la asamblea general sus ideas de proyectos, y dependiendo de la viabilidad, este se realiza.</p>
--	--

	<p>2.3 Manual de funciones: No existe</p> <p>2.4 Manual de procedimientos: No existe</p>
3. Coordinación	<p>3.1 Existen informativos internos: si</p> <p>3.2 Carteleras: si, tres en total</p> <p>3.3 Tipos de comunicación: oral y escrita, de manera directa con cada interesado vía correo postal y e-mail</p> <p>3.4 Periodicidad de reuniones: Depende de la comisión de la que se trate, pueden ser Semanales, mensuales y anuales</p> <p>3.5 Reuniones de programación: Programación general enero de cada año</p>
4. Control	<p>4.1 Normas de control: sin claridad</p> <p>4.2 Registros: computarizados</p> <p>4.3 Evaluación de personal: de manera abierta muy subjetiva</p> <p>4.4 Inventario de actividades realizadas : si, computarizado, informes personales y de comisión</p> <p>4.5 Actualización de inventarios: anualmente</p> <p>4.6 Elaboración de expedientes Administrativos: mensuales</p>
5. Supervisión	<p>5.1 Mecanismos de supervisión: no claros</p> <p>5.2 Periodicidad de supervisiones: cada que se necesita</p> <p>5.3 Personal encargado de la supervisión: los voluntarios permanentes</p> <p>5.4 Tipo de supervisión: formal e informal de manera grupal a las comisiones de trabajo</p> <p>5.5 Instrumentos de supervisión: No existen instrumentos definidos para la supervisión</p>



--	--

Principales problemas del sector
Falta de mecanismos de supervisión objetivos

### SECTOR DE RELACIONES

<p>1. institución - usuarios</p>	<p>1.1 Forma de atención a los usuarios: Directa</p> <p>1.2 Intercambios deportivos: En actividades especiales como</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Día de la familia</li> <li>○ Festival del saber</li> </ul> <p>1.3 Actividades sociales: Se realizan con frecuencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Encuentros en familia</li> <li>❖ Celebración de cumpleaños</li> <li>❖ Encuentros con miembros de otras instituciones</li> </ul> <p>1.4 Actividades culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bibliotecas de calle</li> <li>❖ Festival del saber</li> <li>❖ Visitas a museos</li> <li>❖ Visitas al zoológico</li> <li>❖ Presentaciones teatrales</li> </ul>
<p>2. Institución- institución</p>	<p>2.1 Cooperación: existen lazos de cooperación con :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ministerio de Educación</li> <li>✓ Ministerio de Cultura y Deportes</li> <li>✓ Universidad de San Carlos de Guatemala</li> <li>✓ Unesco</li> <li>✓ ATD internacional</li> </ul>

3. Institución - comunidad	<p>3.1 Locales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuelas a las que asisten los alumnos</li> <li>✓ Institutos a los que asisten los alumnos</li> <li>✓ Municipalidad de Guatemala</li> <li>✓ Escuela de Arte</li> </ul> <p>3.2 Asociaciones locales:</p> <p>3.3 Proyección:  contactar cada año por lo menos una institución más para cooperación o recibir donaciones</p>
----------------------------	---

Principales problemas del sector
Pocas instituciones conocen y colaboran con el trabajo desarrollado en la Institución.

### SECTOR FILOSÓFICO

1. Filosofía de la institución	<p>1.1 Visión:  <i>"La miseria retrocede allí donde los hombres se unen para destruirla"</i> Joseph Wrésinski  La miseria no es una fatalidad. No es una maldición de la humanidad contra la cual los hombres no pueden hacer nada. La miseria es obra humana y solo los hombres pueden destruirla.</p> <p>1.2 Misión:  Promover la participación libre e integral de las personas, de los grupos y de los sectores más desfavorecidos en la sociedad que les rodea para permitir que, con ellos, se construya una sociedad donde no haya más miseria, donde nadie sufra la humillación y el dolor del hambre, de las inequidades, de la mendicidad, de la violencia, de la ruptura de su familia y de la violación de sus derechos fundamentales. Eso se puede realizar con el compromiso de personas a todos los niveles de la sociedad.</p>
2. Políticas de la institución	<p>2.1 Políticas institucionales:  No están planteadas claramente</p> <p>2.2 Objetivos:  1. Lograr que cada persona vea su dignidad reconocida y sea protagonista de sus propios</p>

	<p>derechos, y de forma especial su derecho a la educación.</p> <p>2. Abrir espacios de participación y expresión para familias que viven en extrema pobreza,</p> <p>3. Crear dinámicas que permitan al resto de la sociedad escuchar y conocer sobre la vida de las familias que viven en condiciones de extrema pobreza y poder comprometerse.</p>
3. Aspectos legales	<p>3.1 Personería jurídica: Movimiento Cuarto Mundo Guatemala, desde 1990</p> <p>3.2 Marco legal que abarca a la institución:</p> <p>3.3 Reglamentos internos: no existen con claridad</p>

Principales problemas del sector
Falta de políticas definidas

Apéndice E

**CRONOGRAMA**  
*Programa de atención tutorial pedagógica orientada al desarrollo de  
 habilidades, destrezas, actitudes y valores*

		AÑO 2010																																												
No.	Meses	ENERO				FEBRERO				MARZO					ABRIL					MAYO				JUNIO					JULIO				AGOSTO					SEPTIEMBRE					OCTUBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4				
	Actividades	[Grid with yellow and green cells representing activity duration]																																												
1	Presentación del proyecto	[Grid with yellow and green cells]																																												
2	Elaboración de cronograma orientador de las acciones que se ejecutaran	[Grid with yellow and green cells]																																												
3	Elaboración de un programa integrado de desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores	[Grid with yellow and green cells]																																												
4	Impresión de programas	[Grid with yellow and green cells]																																												
5	Reclutamiento de maestras tutoras	[Grid with yellow and green cells]																																												
6	Compra de material	[Grid with yellow and green cells]																																												
7	Visita de reconocimiento	[Grid with yellow and green cells]																																												
8	Talleres de socialización	[Grid with yellow and green cells]																																												
9	Ejecución del programa de atención tutorial personalizada	[Grid with yellow and green cells]																																												
	Evaluación	[Grid with yellow and green cells]																																												

# **ANEXO**



## ASOCIACIÓN CUARTO MUNDO

Guatemala, 26 de mayo de 2006

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Carrera de Licenciatura en pedagogía

A quien corresponde

Estimado Licenciado:

Es un gusto poder dirigirme a Usted, deseándole mucho éxito en sus actividades.

Nosotros creemos que el Ejercicio Profesional Supervisado es un espacio de creación en el que los(as) estudiantes pueden poner al servicio de los demás sus conocimientos, a la vez obtener mayor conocimiento para su formación profesional. Además es una manera de redistribuir las posibilidades educativas y un medio eficaz para que los alumnos sin distinción puedan tener conocimiento de la realidad que viven otros guatemaltecos.

Así, la Asociación Cuarto Mundo autoriza con agrado a la estudiante: Laura Magali MENÉNDEZ SÁNCHEZ, con número de Carné 9619528 de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía con especialidad en Administración Educativa, la realización de su EPS en nuestra institución.

Atentamente,

Paul Marcial  
Delegación Nacional

