

PROGRAMA DE INTERVENCIONES EDUCATIVAS PARA MEJORAR  
LOS APRENDIZAJES BÁSICOS DE LECTURA Y MATEMÁTICAS

---

Anexo 3 Dinámicas Grupales verano 2016



“Porque la educación es de todos, la responsabilidad es **MIA**”

[www.medicionmia.org.mx](http://www.medicionmia.org.mx)

## INDICE

ADIVINA LA PALABRA.....	3
AMIGO SECRETO .....	4
EL BASTA DE LA ORTOGRAFIA .....	5
CAJA CUENTA HISTORIAS .....	6
CAJA SORPRESA .....	7
CAJA DE AHORRO.....	8
CAJA DE AHORRO (VARIANTE).....	9
CAMIÓN DE CARGA .....	10
CONTRA RELOJ .....	11
CORREO.....	12
COSECHA DE AUTOESTIMA .....	13
CUANTO SABEMOS DE LAS TABLAS .....	14
EL ÁRBOL DE LA SABIDURIA .....	15
EL ARBOL DE NUESTRAS LECTURAS .....	16
EL AVION.....	17
EL CARTEL .....	18
EL DADO PREGUNTÓN.....	19
EL GUSANO .....	20
EL AHORCADO DE VERBOS .....	21
EL PERIODICO DE HOY.....	22
EL TREN DE LAS MATEMÁTICAS.....	23
EMOCIONES.....	24
EVALUACIÓN CON DIBUJOS .....	25
FICHA DE IDENTIFICACIÓN .....	26
FORMANDO CANTIDADES.....	27
FORMANDO CANTIDADES CON Y SIN CERO.....	28
JUEGO DE OBSERVACIÓN .....	29
JUEGO DE OBSERVACIÓN Y LA ESCALERA.....	30
LA CARRERA DE LOS RESULTADOS.....	32
LA OCA DE LA EVALUACIÓN .....	33

LA TIENDITA.....	34
LA TIENDITA (VARIANTE).....	35
LECTÓMETRO .....	36
LECTURA CON VALOR .....	37
LOTERIA DE TABLAS DE MULTIPLICAR.....	39
MANITAS PROBLEMÁTICAS .....	40
MAR Y TIERRA.....	41
ME VENDO .....	42
MEMORIA DE NÚMEROS Y CUBOS .....	43
MULTIPLIQUEMOS NUESTRA COMPRA .....	44
PALICUENTAS .....	45
PRESENTACION DEL MATERIAL DE BANCUBI .....	47
PROBLEMAS DISPARATADOS .....	48
SUMA CON BANCUBI .....	49
TANGRAM MATEMÁTICO .....	50
TORRES BANCUBIANAS.....	51
USOS DE SIGNOS DE PUNTUACIÓN Y MAYÚSCULAS.....	52
VOLVAMONOS CUBOS.....	53
REFERENCIAS .....	54
ANEXOS .....	55

## ADIVINA LA PALABRA

<b>Objetivo:</b>	Fomentar la imaginación, la expresión corporal y fortalecer la integración grupal.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	8 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Tarjetas con nombres de animales, objetos o personajes, pintarrón o papel bond, plumones.

### Procedimiento:

Se integran al azar 2 equipos con el mismo número de participantes cada uno y se les asigna un nombre, por ejemplo, equipo A y equipo B.

- ☞ Para definir el equipo que inicia, el facilitador(a) lanza una moneda al aire (volado) y el equipo que acierta es el que inicia.
- ☞ En una mesa se ponen “boca abajo” tarjetas con el nombre de animales, objetos y/o personajes adecuados al contexto donde radican los participantes.
- ☞ Cuando está listo para jugar, el primer participante del equipo ganador del volado se levanta y pasa al frente, toma una tarjeta y se la muestra al facilitador(a) y a la cuenta de 3, sin hablar, debe actuar por un minuto la palabra que haya elegido: señales, gestos o dibujos el participante tratará de lograr que su equipo adivine la palabra que quiere transmitir elegida de la tarjeta
- ☞ Si su equipo no acierta, el otro equipo tiene la oportunidad de dar la respuesta. El facilitador(a) es quien lleva el tiempo y debe estar pendiente de su cumplimiento.
- ☞ Por cada respuesta correcta el equipo acumulará 1 punto
- ☞ Los (las) integrantes de cada grupo pasan de forma alterna. La dinámica termina hasta que todos(as) hayan pasado al frente.
- ☞ Al finalizar la dinámica los(as) participantes comparten las emociones que despertó la dinámica en ellos, se finaliza dándose un aplauso de reconocimiento a todos.

**Referencia:** Adaptación de la dinámica “adivina que”. Juegos y dinámicas  
<http://dinamicasojuegos.blogspot.mx/2010/05/adivina-que.html> por Fátima Karina Montoya Jovel.

## AMIGO SECRETO

<b>Objetivo:</b>	Crear un ambiente de compañerismo e integración.
<b>Tiempo aproximado:</b>	10 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Hojas blancas, sobres, colores, crayolas, pegatinas, pegamento.

### Procedimiento:

El facilitador(a) distribuye un sobre a cada uno de los participantes y les pide que cada uno de ellos escriba en el sobre su nombre y lo pegue en un lugar designado.

- ☞ En un pedazo de papel cada uno escribe su nombre y lo coloca en una bolsa o recipiente, los papeles se revuelven.
- ☞ De manera individual cada participante saca un papel, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde a su "amigo secreto".
- ☞ Se explica a los participantes que durante el tiempo que se trabajará, estarán en contacto con su amigo secreto y le otorgarán una carta, frase u obsequio (lo que cada uno quiera entregar) depositándolo en el sobre de su amigo secreto correspondiente.

Mencionar que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera positiva y amistosa.

Para hacer llegar el mensaje al amigo secreto, el facilitador(a) sugiere un tiempo (entrada o receso) para que cada quien coloque el mensaje, en el sobre correspondiente a su amigo secreto.

**Referencia:** Tomado de <http://dinamicasojuegos.blogspot.mx/2009/10/el-amigo-secreto.html>. Adaptado por Tania Ivette Montoya Jovel



## EL BASTA DE LA ORTOGRAFIA

<b>Objetivo:</b>	Mejorar la ortografía de los niños y las niñas así como también ampliar su vocabulario, a través de aprender el significado de nuevas palabras mediante el juego.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	7 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Diccionarios, libretas, lápices y gomas.

### Procedimiento:

El facilitador(a) previamente prepara una hoja de trabajo con el esquema del basta para cada niño, poniendo los títulos: Nombre, Ciudad, Animal, Flor o fruto, Color, Cosa y Total en forma de filas.

- ☞ El facilitador(a) o uno de los participantes deberá iniciar el canto del abecedario pronunciando la letra A en voz alta y el resto de las letras en voz baja.
- ☞ Uno de los compañeros dirá “basta” y en el momento de escuchar esa palabra, la persona que estaba cantando dejará de hacerlo y decir en voz alta la letra en la que se quedó.
- ☞ Los participantes (incluyendo a quien cantó) deberán iniciar el llenado de sus títulos con palabras que coincidan con el título de la fila y que inicien con la letra que fue mencionada.
- ☞ Cuando uno de los integrantes termine, éste gritará “Basta” y todo mundo dejará de escribir en sus hojas sin importar que no hayan terminado el llenado de la lista.
- ☞ La persona que terminó en primer lugar deberá mencionar cada una de las categorías y escuchará las respuestas de cada integrante. Por cada palabra escrita de manera correcta y sin repetir obtendrán 100 puntos, por una palabra repetida 50 y si está mal escrita o no hay palabra 0 puntos.
- ☞ Al finalizar las categorías, cada participante sacará la sumatoria de su listado y escribirá el total
- ☞ El juego se repite hasta que alguien se quede sin espacio en su hoja para seguir escribiendo. En ese momento se hace la sumatoria de todos los totales y gana la persona que tenga más puntos.

El facilitador(a) pedirá a los niños que hagan un listado de todas las palabras del juego “Basta” que estuvieron mal escritas y busquen en su diccionario como se escriben y si hay palabras que no conocía escribirá en el cuaderno su significado.

El facilitador(a) comentará a los niños(as) la importancia de la ortografía en la redacción y lectura de textos.

## CAJA CUENTA HISTORIAS

<b>Objetivo:</b>	Facilitar la expresión escrita a través de la creatividad y la imaginación.
<b>Tiempo aproximado:</b>	90 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Caja forrada, cuaderno, lápiz y de 10 a 15 imágenes: de objetos, animales, sucesos, personas,

### Procedimiento:

El facilitador(a) selecciona previamente entre 10 y 15 imágenes del contexto donde se ubican los participantes y las coloca dentro de la caja.

- ☞ Para iniciar la actividad el facilitador(a) explica a los participantes que les mostrará algunas imágenes de objetos, animales o personas y dará un tiempo considerable cada vez que muestre una imagen para que ellos escriban.
- ☞ Se coloca al frente al grupo donde todos puedan ver las imágenes y las muestra una a una, dando tiempo para que ellos escriban su historia.
- ☞ Cada uno de los participantes escribe una breve historia con las imágenes mostradas, utilizando su imaginación y creatividad.

Para terminar la actividad, cada uno de los participantes comparte su historia con sus compañeros de grupo. El facilitador(a) comenta la importancia que tienen la imaginación y la creatividad en la elaboración de textos.

**Referencia:** Adaptado del Manual de Círculos de Expresión Literaria (CEL).

## CAJA SORPRESA

<b>Objetivo:</b>	Despertar la imaginación y creatividad para motivar la escritura a través de la redacción de una historia.
<b>Tiempo aproximado:</b>	45 minutos
<b>Edad:</b>	9 y 10 años
<b>Materiales:</b>	Caja forrada, 15 fichas con imágenes, hojas o cuaderno, lápiz, goma.

### Procedimiento:

El facilitador(a) selecciona previamente 15 imágenes de objetos, animales, y/o personajes conocidos del contexto donde se ubican los participantes y las coloca dentro de la caja forrada.

- ☞ Pide a los participantes que se coloquen formando un semicírculo y en el centro del grupo, ubica la caja forrada.
- ☞ El facilitador(a) ira sacando una a una cada imagen, mostrándola al grupo para que la observen, la imagen se irá cambiando cada minuto.
- ☞ Cada participante redacta una historia hilando las imágenes presentadas. Una vez que termine de redactar, le pone un título a su historia.
- ☞ Cada participante lee en voz alta su historia,

Para terminar la actividad, cada uno de los participantes comparte su historia con sus compañeros de grupo. El facilitador(a) verifica que tenga coherencia el escrito y realiza las observaciones pertinentes haciendo énfasis en la importancia que tiene la imaginación y la creatividad en la elaboración de textos.

**Referencia:** Tomado del Manual de Círculos de Expresión Literaria (CEL) y adaptado por Fátima Karina Montoya Jovel.



## CAJA DE AHORRO

<b>Objetivo:</b>	Motivar a los participantes para que realicen las actividades durante el desarrollo de las sesiones.
<b>Tiempo aproximado:</b>	10 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Pliego de papel (puede ser tela), plumones, colores, crayolas, pegatinas para decorar, tiras de papel, cuadritos de color, verde, azul y rojo, pegamento, cinta adhesiva.

### Procedimiento:

- El facilitador(a) pega en el salón un papel dividido en secciones, según el número de integrantes del grupo, cada miembro del grupo elige su espacio, escribe y decora su nombre en una tira de papel.
- El facilitador(a) les informa que diariamente tendrán la oportunidad de ahorrar cierta cantidad de puntos, dependiendo de las actividades que realicen, iniciando con unidad, al juntar 10 unidades, podrán pegar 1 decena, al juntar 10 decenas podrán pegar 1 centena, unidad de millar, etc., las cuales podrán canjear por sorpresas al final del curso.
- El facilitador (a) explica que, por ciertas acciones realizadas por sesión, podrán pegar un cuadrito en su caja de ahorro (en el papel dividido).

Todos los participantes anotan en sus cajas de ahorro los puntos obtenidos, para que al final del curso sumen la cantidad de puntos y sean canjeadas por sorpresas.

**Referencia:** Dinámica adaptada por Tania Ivette Montoya Jovel

## CAJA DE AHORRO (VARIANTE)

<b>Objetivo:</b>	Motivar a los participantes para que realicen las actividades durante el desarrollo de las sesiones.
<b>Tiempo aproximado:</b>	10 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Cartulina, plumones, colores y fichas de ahorro.

### Procedimiento:

El facilitador (a) entregará una cartulina a los participantes, cada uno dibujará un cuadro con tres divisiones que contiene: unidades, decenas y centenas.

- ☞ Cada participante decorará con su nombre.
- ☞ El facilitador(a) les informa que diariamente tendrán la oportunidad de ahorrar cierta cantidad de puntos, dependiendo de las actividades que realicen, iniciando con unidad, al juntar 10 u, podrán pegar 1 decena, al juntar 10 decenas podrán pegar 1 centena, unidad de millar, etc., las cuales podrán canjear por sorpresas al final del curso.
- ☞ Los participantes pegarán las unidades, decenas o centenas, etc., según sea el caso al finalizar la sesión de acuerdo a los puntos obtenidos de los acertijos matemáticos que le presente el facilitador(a).

Todos los participantes anotan en sus cajas de ahorro los puntos obtenidos, para que al final del curso sumen la cantidad de puntos y sean canjeadas por sorpresas.

**Referencia:** Dinámica creada por Yaridel Silva Guzmán y Adaptada por Amayrani Rojas Chan

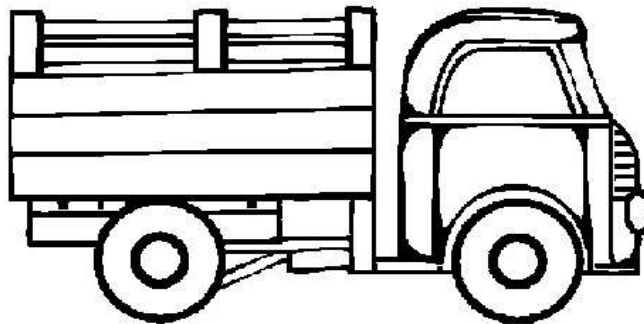
## CAMIÓN DE CARGA

<b>Objetivo:</b>	Agrupar los cubos de BANCUBI de acuerdo a su color.
<b>Tiempo aproximado:</b>	20 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 7 años
<b>Materiales:</b>	Material BANCUBI (paquete de cubos de colores), imagen de camión de carga.

### Procedimiento:

El facilitador(a) proporcionará el material BANCUBI de manera individual.

- ☞ Pide a los miembros del grupo que saquen los cubos de su bolsa, ¡importante recalcar!: con ayuda de las dos manos.
- ☞ Solicita a los participantes que formen grupos o montones de cubos de acuerdo al color (Permitir a los participantes armar los grupos que desee, solo verificar que sean del mismo color).
- ☞ Posteriormente entrega a cada participante una imagen de un carrito de carga y pide que acomoden los cubos dentro del camión como ellos deseen, tratando de acomodar la mayor cantidad de cubos posibles dentro del camión.
- ☞ Una vez hecho esto, contarán cuantos cubos acomodaron en su camión de carga.
- ☞ Cuando haya acabado, pedirá que observen las formas de acomodo de sus compañeros. Si observan que existe otra forma en la cual caben más cubos al camión, pueden aplicarla.



**Referencia:** Dinámica adaptada por Yaridel Silva Guzmán

## CONTRA RELOJ

<b>Objetivo:</b>	Mejorar comprensión de acertijos matemáticos por medio de resolución de problemas con operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	9 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Reloj, 5 acertijos matemáticos por equipo, BANCUBI por equipo.

### Procedimiento:

El facilitador(a) crea equipos de trabajo no mayores a 5 integrantes, dividiendo el grupo de manera equitativa.

- ☞ Coloca en una mesa por equipo: 5 acertijos matemáticos y el material de BANCUBI.
- ☞ Establece una línea de salida a una distancia de 3m aproximadamente de la mesa donde se encuentra el material BANCUBI y los acertijos matemáticos.
- ☞ Define el turno en que pasará cada integrante del equipo a resolver el acertijo matemático en forma aleatoria.
- ☞ Al iniciar la actividad, cada integrante del equipo contra tiempo, pasa a resolver el acertijo matemático; para considerarlo como correcto debe acompañarlo de la respuesta escrita y representado con el método BANCUBI.
- ☞ Cuando el participante haya resuelto el acertijo matemático, debe ir corriendo a tocar la mano de su compañero que tiene el siguiente turno y así sucesivamente hasta que se terminen los acertijos matemáticos establecidos.

Gana el equipo que termine todos los acertijos matemáticos correctamente y guarde su material BANCUBI adecuadamente.

Nota: Los acertijos deberán ser contruidos por el facilitador (a), según las características (conocimientos, habilidades, comprensión, etc.) del grupo.

**Referencia:** Dinámica creada por Amayrani Rojas Chan

## CORREO

<b>Objetivo:</b>	Crear un ambiente de integración, activación y confianza entre los miembros de un grupo.
<b>Tiempo aproximado:</b>	15 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Sillas

### Procedimiento:

El facilitador (a) pide a los niños y niñas que con sus sillas formen un círculo y explica a los participantes que él es el dueño del correo y dirá alguna característica de los participantes: color, tamaño, lugar, etc. que los identifique.

- ☞ El facilitador (a) pasa al centro y dirige el juego diciendo: "llegó el correo para los que tienen... zapatos negros... blusas blancas, etc.".
- ☞ Los participantes que tienen la característica mencionada, deben cambiar de lugar rápidamente.
- ☞ El facilitador(a) que dirige aprovecha el movimiento para tomar un lugar vacío y el que se quede sin silla se convierte en nuevo jefe del correo y dirige el juego.
- ☞ Cuando el facilitador(a) quiera hacer mover a todos de lugar debe decir llegó carta para todos.

La dinámica se repite cuantas veces considere necesario el facilitador(a).

**Referencia:** Recuperado de <http://dinamicasojuegos.blogspot.mx/2010/02/correo.html> y adaptado por Tania Ivette Montoya Jovel



## COSECHA DE AUTOESTIMA

<b>Objetivo:</b>	Fomentar la seguridad de los(as) participantes, erradicando el temor de exponer en público y destacando cualidades personales y grupales.
<b>Tiempo aproximado:</b>	45 minutos
<b>Edad:</b>	7 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Interlón (o algún otro material :papel, tela, foamy) de colores verde y café, plumón permanente, silicón, hojas de colores, sobres, pegamento.

### Procedimiento:

El facilitador(a) elabora un árbol con el material elegido y lo fija a la pared o sostiene con algún objeto.

- ☞ Le pide a cada participante nombrar una fruta que lo represente, de manera que no se repita. Con cada fruta el facilitador(a) orienta a los participantes para que construyan un sobre o bolsa con la forma de la fruta (está actividad se puede hacer en la sesión o el facilitador(a) puede anotar las frutas que mencionaron los participantes y en la siguiente sesión llevarlas o bien llevará los recortes de frutas que sean de su preferencia) a la cual deben ponerle su nombre y fijarla al árbol con cinta u otro material (hilo, silicón, etc.).
- ☞ El facilitador(a) explica a los(as) participantes que en sus ratos libres expresen por escrito algunas cualidades que observen en sus compañeros(as), o frases de ánimo y la depositen en el sobre correspondiente de la persona destinataria, procurando que este no se dé cuenta de quien puso el mensaje. Los mensajes deben alentar y apoyar al compañero(a), en sus miedos y dificultades.
- ☞ Al finalizar la sesión del día, cada participante, podrá revisar su fruta y cosechar sus mensajes de autoestima.

### Nota:

El facilitador(a), deberá estar atenta para ver si algún sobre está vacío, en caso de que lo hubiera el facilitador(a) escribirá algún mensaje para ese miembro del grupo.

**Referencia:** Dinámica adaptada por Fátima Karina Montoya Jovel.

## CUANTO SABEMOS DE LAS TABLAS

<b>Objetivo:</b>	Repasar las tablas de multiplicar de manera lúdica.
<b>Tiempo aproximado:</b>	20 minutos
<b>Edad:</b>	9 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Bola de estambre.

### Procedimiento:

El facilitador(a) pide a los participantes que se coloquen formando círculo y les informa que realizarán una telaraña con las tablas de multiplicar.

- El facilitador(a) comienza la actividad con una tabla de multiplicar por ejemplo  $4 \times 1$ , tomando la punta del estambre y sin soltarla aventará la bola a otro miembro del grupo quién tendrá que decir el resultado.
- El participante que dice el resultado se queda deteniendo una parte del estambre mientras dice la siguiente multiplicación y avienta la bola de estambre a otro compañero, si este no la puede resolver se la dará a otro compañero.

El ejercicio continúa hasta que todos los integrantes del grupo hayan pasado y formado parte de la telaraña y después de regreso para reconstruir la bola de estambre.

**Referencia:** Dinámica retomada del libro "Actividades Didácticas" pp. 84

## EL ÁRBOL DE LA SABIDURIA

<b>Objetivo:</b>	Promover en los participantes el gusto por la lectura y reforzar la comprensión de textos.
<b>Tiempo aproximado:</b>	60 minutos
<b>Edad:</b>	9 a 13 años
<b>Materiales:</b>	Rama, cubeta, arena, fichas (en forma de hoja), hilo, colores, lápiz, lecturas (libros, revistas o fotocopias de lecturas) y lectómetro.

### Procedimiento:

El facilitador(a) coloca en una cubeta de arena una rama de árbol en el frente del salón.

- ☞ Cada participante escoge, de entre los libros (revistas, fotocopias) que les provea el facilitador(a), una lectura que llame su atención.
- ☞ El facilitador(a) entrega una ficha en forma de hoja para que cada participante anote: nombre del libro y autor; lo que comprendió de la lectura realizada y su nombre; al final coloreará el filo de la hoja como desee.
- ☞ Después de haber leído la lectura escogida el (la) participante llena la ficha con los datos solicitados.
- ☞ Cuando el facilitador(a) lo indique, cada participante lee frente al grupo lo que escribió en su ficha (hoja) y la cuelga en la rama, ayudándose de hilo, estambre o cualquier otro cordón
- ☞ La rama se irá llenando de hojas a medida que los participantes vayan incrementando el número de lecturas. Verán como pasa de ser una rama seca a ser el árbol de la sabiduría.
- ☞ Cuando los niños encuentren alguna palabra desconocida en los textos leídos, deberán buscar su significado en el diccionario y colocarla posteriormente en las ramas de árbol. Estos conceptos conformarán las flores del árbol.
- ☞ Cada participante irá marcando su avance en el “lectómetro” (véase dinámica), que es una gráfica, cuya unidad de medida será el libro, de manera que se avanza una unidad por lectura.

**Referencia:** El Árbol de la Lectura (<https://www.youtube.com/watch?v=z5mBnvqfm2s>)

## EL ARBOL DE NUESTRAS LECTURAS

<b>Objetivo:</b>	Motivar a los participantes sobre el gusto a lectura y reforzar la comprensión y fluidez.
<b>Tiempo aproximado:</b>	15 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Fichas en forma de hoja de árbol, colores, crayolas, tijera, lápiz, cinta adhesiva, tronco de árbol y ramas, espacio amplio en una pared.

### Procedimiento:

El facilitador(a) elabora previamente un árbol simulando un tronco y ramas.

- ☞ Pega en la pared la figura del árbol y les explica que en el árbol solo existen ramas, no tiene hojas, las hojas las irán colocando poco a poco entre todos los participantes en el grupo, para tener un árbol muy frondoso.
- ☞ Los participantes elegirán un texto que más les agrade o llame su atención para leer en casa.
- ☞ El facilitador entrega a los participantes una ficha en forma de hoja de árbol, donde escribirá: el nombre de la lectura, lo que entendió de ella, lo que más le gustó y cuantas palabras leyó por minuto.
- ☞ En casa con ayuda de un familiar que pueda tomarle su lectura por minuto, lee y escribe el número de palabras que leyó por minuto y llena la ficha en forma de hoja de árbol.
- ☞ El participante decorará su ficha en forma de hoja de árbol con los colores de su preferencia.
- ☞ Al día siguiente o cuando el facilitador(a) lo indique, el participante pega su hoja en una rama o área destinada en el árbol para cada miembro del grupo y observa cómo va creciendo el árbol a medida que van leyendo.

**Nota:** Cada integrante cuando junte 5 hojas podrá pegar una flor a su rama o espacio en el árbol, y por cada 2 flores puede pegar un fruto (opcional según necesidades de grupo de lectura).

**Referencia:** Tomada de La voz del árbol. Proyecto de lectura (PDF) - Anaya Infantil y Juvenil [www.anayainfantilyjuvenil.com/catalogos/...lectura/IJ00433001\\_9999978685.pdf](http://www.anayainfantilyjuvenil.com/catalogos/...lectura/IJ00433001_9999978685.pdf) adaptación.  
<http://mibibliorincon.blogspot.mx/2015/03/el-arbol-de-los-libros.html>. Y adaptada por Tania Ivette Montoya Jovel.

## EL AVION

<b>Objetivo:</b>	Identificar los números de manera lúdica.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Gises de colores, fichas de colores.

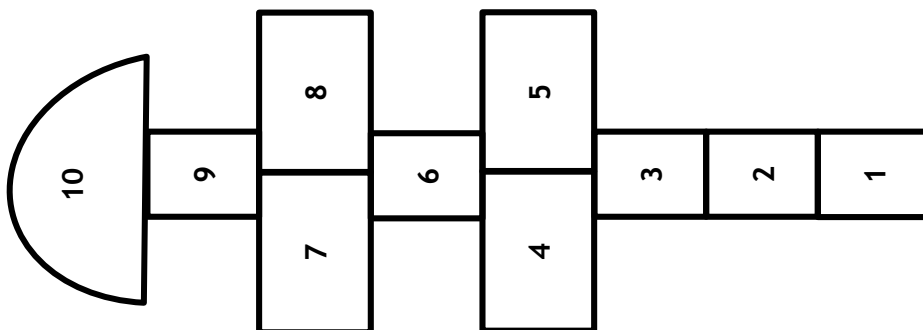
### Procedimiento:

El facilitador(a) realiza con gises en el piso del espacio de trabajo el dibujo del avión con sus alas y aletas laterales y un gran rectángulo vertical cruzado con rectángulos más cortos.

- ☞ En cada espacio de este, se coloca un número del 1 al 10, en la parte superior del avión se coloca el número 10 y de ahí se enumera descendiendo hasta el número 1.
- ☞ El facilitador distribuye a cada uno de los participantes una ficha de color y pide que se formen realizando una fila de hombres y una de mujeres.
- ☞ Cada niño(a) pasará por turno. El primero(a) de la fila, lanzará su ficha al aro marcado con el número 1, tendrá que saltar sin pisar el primer aro hasta el segundo cuadro, pero antes de continuar el recorrido por los 10 aros del avión, deberá recoger su ficha.
- ☞ El segundo de la fila, hará lo mismo que el primero y así sucesivamente hasta que todos los niños(as) hayan recorrido los 10 aros que forman el avión, iniciando el número 1.
- ☞ El juego continúa de la misma manera hasta que pasen todos los niños

Al concluir la actividad, el facilitador pregunta a los niños que les pareció la actividad y si recuerdan cuantos números tiene el avión y si recuerdan el orden en que recorrieron el avión.

**Referencia:** Juego popular "El avión", adaptada por Amaranta Rojas Chan





## EL CARTEL

<b>Objetivo:</b>	Plasmar de manera creativa lo más significativo la percepción de los participantes sobre las actividades realizadas.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	9 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Papel kraft, plumones, hojas de colores, pegamento, brillantina, libreta.

### Procedimiento:

El facilitador(a) pide a los participantes que se coloquen formando un círculo y les explica que realizarán un cartel de manera colectiva, donde participarán todos los integrantes del grupo, utilizando su creatividad.

- ☞ El facilitador(a) proporciona los materiales de apoyo para la elaboración del cartel: 1.5 m de papel kraft, crayolas, brillantina, pintura y hojas de colores.
- ☞ Pide al grupo que a través de una lluvia de ideas señale los aspectos más interesantes o más atractivos para ellos durante la sesión, la semana o el periodo que determine el facilitador(a).
- ☞ Eligen a un participante para que tome nota de las aportaciones del grupo para registrar las ideas más comentadas en una hoja.
- ☞ Entre todos los participantes representan a través de dibujos en el papel, los aspectos comentados por sus compañeros y así elaborar un gran cartel.
- ☞ El facilitador(a) anima la participación de todos en la elaboración del cartel.

Para finalizar la actividad, el grupo explica al facilitador (a) lo que han expresado en el cartel sobre el tema en cuestión.

**Referencia:** Dinámica creada por Fátima Karina Montoya Jovel.

## EL DADO PREGUNTÓN

<b>Objetivo:</b>	Motivar la participación e integración de los miembros de un grupo.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Dado elaborado con una caja de cartón o un dado grande.

### Procedimiento:

El facilitador(a) invita a los participantes a ponerse de pie y colocarse formando un círculo y explica que jugaran al dado preguntón.

- ☞ Por turnos, cada uno lanza el dado y dependiendo del número que salga, el participante dirá el mismo número de cosas de sí mismo, iniciando por su nombre, edad, de donde viene, lo que le gusta comer, jugar, hacer etc.
- ☞ El facilitador(a) inicia con la actividad y todos tienen que participar.

Cuando todos terminen de presentarse, el facilitador(a) pregunta si recuerdan el nombre de algún participante del grupo y lo que dijo de él.

**Referencia:** Adaptado por Tania Ivette Montoya Jovel de [http://www.ipedehp.org.pe/n\\_publica.pphp?nro=18](http://www.ipedehp.org.pe/n_publica.pphp?nro=18)

## EL GUSANO

<b>Objetivo:</b>	Reconocer los números, la acción suma. Pase de lista
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Círculos de colores, cinta adhesiva, plumones, papel bond.

### Procedimiento:

El facilitador(a) previamente corta las partes de un gusano o las dibuja en un papel de acuerdo al número de participantes, coloca las partes del gusano en forma de círculo, con los números por todo el centro de salón.

- ☞ Les indica a los participantes del grupo que iniciará el pase de lista y cuando escuchen su nombre, deben pasar al centro del salón a buscar su número correspondiente y colocarlo de forma ordenada y ascendente en el gusano.
- ☞ Cuando pase el primero de los miembros del grupo coloca su número en el gusano, el segundo coloca el número que sigue y realiza la suma del primer número más el que coloco y menciona en voz alta el resultado.
- ☞ Cada uno de los participantes hará el mismo ejercicio con el número anterior y su número.
- ☞ El facilitador(a) realiza las correcciones en caso de existir errores en las sumas.
- ☞ Debe terminar de colocarse o escribirse en cada uno de los círculos que representan al gusano.

Para finalizar los participantes deben mencionar el nombre de cada número en el orden indicado.

**Referencia:** Actividad creada por Amaranta Rojas Chan.

## EL AHORCADO DE VERBOS

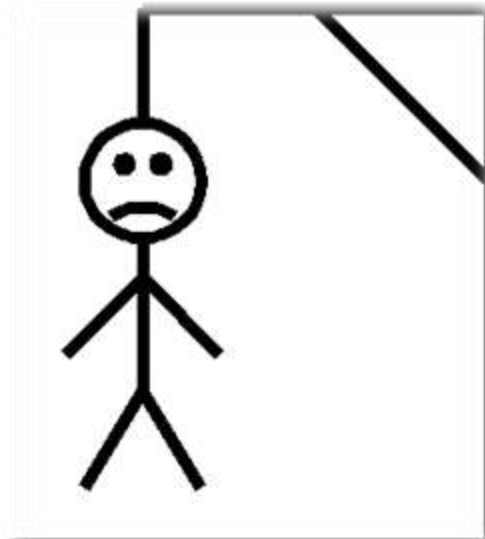
<b>Objetivo:</b>	Recordar los verbos y su conjugación a través del juego.
<b>Tiempo aproximado:</b>	20 minutos
<b>Edad:</b>	7 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Pintarron, marcadores y borradores.

### Procedimiento:

El facilitador(a) formará dos equipos con los integrantes del grupo

- ☞ Cada equipo elegirá un verbo o su conjugación que el equipo contrario debe adivinar
- ☞ El facilitador(a) elegirá al participante que por turno pasará al frente a jugar en nombre de su equipo.
- ☞ El integrante seleccionado dibujará en el pizarrón el “ahorcado” y pondrá solo la letra inicial del verbo que quieren que el equipo contrario adivine.
- ☞ El resto de los espacios para completar la palabra lo representarán con rayas que se irán reemplazando por letras cada vez que adivinen alguna.
- ☞ El ahorcado se ira dibujando de acuerdo a los errores que tenga el equipo que está tratando de adivinar el verbo.
- ☞ Si se termina de dibujar el ahorcado antes de adivinar el verbo, el equipo pierde. Y el facilitador

El facilitador(a) será el mediador entre los equipos durante el desarrollo de la actividad.



## EL PERIODICO DE HOY

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar una nota periodística basándose en las 4 preguntas básicas, ¿Qué paso? ¿Cómo paso? ¿Dónde paso? ¿Cuándo paso?
<b>Tiempo aproximado:</b>	40 minutos
<b>Edad:</b>	9 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Hoja, lápiz, colores, fichas con imágenes de objetos animales o personas (de acuerdo al grupo y contexto).

### Procedimiento:

El facilitador(a) selecciona previamente las imágenes que considere convenientes, dependiendo de la noticia que elaborarán los participantes.

- ☞ Solicita a los participantes se coloquen formando un semicírculo.
- ☞ Presenta las fichas con imágenes de acuerdo al tema a tratar y las pega en la pared, de manera que todos(as) puedan apreciarlas.
- ☞ El facilitador(a) pedirá que cada uno de los participantes redacte una noticia tratando de incluir la mayor cantidad de imágenes presentadas, apoyándose con las preguntas base ¿Qué paso? ¿Cómo paso? ¿Dónde paso? ¿Cuándo paso?
- ☞ Cuando hayan concluido la noticia, cada participante pasara al frente del salón y compartirá con el grupo la noticia que redactó.

Al finalizar la actividad todos los participantes en plenaria verifican que las preguntas se hayan respondido en cada una de las noticias redactadas.

**Referencia:** Tomado del Manual de Círculos de Expresión Literaria (CEL) y adaptado por Fátima Karina Montoya Jovel.



## EL TREN DE LAS MATEMÁTICAS

<b>Objetivo:</b>	Reafirmar las operaciones matemáticas básicas: suma, resta, multiplicación y división.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	6 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Pase de abordar, sobre con acertijos matemáticos, dibujos recortados del tren, BANCUBI.

### Procedimiento:

El facilitador(a) formará dos equipos con todos los miembros del grupo, frente a ellos colocará el material BANCUBI, les mostrará recortes de las partes de 2 trenes: máquinas y vagones de acuerdo al número de integrantes del equipo.

- ☞ Cada equipo de trabajo debe formar su tren, resolviendo algunos acertijos matemáticos usando el material BANCUBI.
- ☞ Muestra a cada equipo de trabajo una hoja doblada en tres partes, cada parte contiene un sobre numerado del 1 al 3, el equipo escogerá una tarjeta con un problema para resolverlo con BANCUBI.
- ☞ Para ocupar la máquina, el facilitador(a), saca la operación del sobre 1 y se muestra a los dos equipos; ellos tienen que resolverla; el equipo que termina, levanta la mano, el facilitador(a) valida el resultado y muestra la operación del segundo sobre y así hasta resolver las 3 operaciones. Terminado este proceso, el equipo toma su máquina y la coloca en la pared o en el piso (abordan).
- ☞ Para poder tomar vagones, el facilitador(a) muestra nuevas operaciones que deben ser resueltas individualmente; cada operación es resuelta por un integrante del equipo, al resolverla le da derecho a tomar un vagón y agregarlo al tren de su equipo.
- ☞ El equipo que termine primero de colocar todos los vagones, explicará al resto, el procedimiento de las operaciones con BANCUBI.

Nota: En caso de ser erróneas las operaciones, el facilitador(a) indicará su revisión y corrección para poder proporcionarle la máquina o el vagón.

**Referencia:** Creada por Fátima Karina Montoya Jovel.

## EMOCIONES

<b>Objetivo:</b>	Reconocer las emociones de manera auditiva y transmitir las a través de un texto.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	9 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Grabadora, piezas de música instrumentales, libreta, lápiz

### Procedimiento:

El facilitador(a) elige fragmentos de diferentes canciones, con diferentes ritmos y contenido para trabajar la dinámica.

- ☞ Explica a los participantes que van a escuchar diferentes piezas musicales y les pide que tomen una posición relajada y de preferencia que cierren los ojos.
- ☞ En una grabadora el facilitador(a) reproduce los fragmentos musicales, dejando un espacio entre cada uno para que los participantes expresen lo que sienten.
- ☞ El facilitador les pide elaboren una historia no mayor a una cuartilla, que tenga relación con lo que escucharon y compartan su experiencia con la música: que sintieron, qué imaginaron, que recordaron, qué pensaron.

Para finalizar la actividad, hace una lluvia de ideas, sobre cosas que ellos han vivido, que les han causado diferentes emociones como: alegría, tristeza, desagrado, enojo, frustración etc.

**Referencia:** Tomado del Manual de Círculos de Expresión Literaria y adaptado por Fátima Karina Montoya Jovel.

## EVALUACIÓN CON DIBUJOS

<b>Objetivo:</b>	Evaluar de manera lúdica los aprendizajes adquiridos durante el desarrollo de las sesiones.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Pliego de papel bond, lápiz, plumones, colores, crayolas, papel china, brillantina, tijeras, pegamento, foamy, pintura

### Procedimiento:

El facilitador(a) forma dos equipos de trabajo de los participantes del grupo y distribuye su material a cada uno.

- ☞ Sortea los temas para definir cuál es el que revisará cada equipo de trabajo: lectura o matemáticas.
- ☞ Pide a cada equipo que elaboren un dibujo colectivo de manera creativa, que represente lo que han aprendido, lo que más les haya gustado del curso de verano, de acuerdo al tema que les tocó.
- ☞ Cuando concluyan su dibujo colectivo sobre el tema, lo compartirán con sus compañeros del grupo y explicaran su dibujo.

El facilitador registra las aportaciones de cada uno de los equipos en cada uno de los temas, para conocer lo más significativo que los participantes identificaron del curso.

**Referencia:** Actividad tomada del Manual de Círculos de Expresión Literaria (CEL)

## FICHA DE IDENTIFICACIÓN

<b>Objetivo:</b>	Reconocimiento de letras y palabras para fomentar la lectura.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Papel bond, plumones, cinta adhesiva, imágenes de las palabras, palabras en hojas blancas.

### Procedimiento:

El facilitador(a) coloca un papel bond en la pared y distribuye por todo el salón una serie de fichas con palabras e imágenes.

- ☞ Explica a los participantes que cada uno debe pasar y tomar una de las tarjetas con palabras que se encuentra esparcida en el salón.
- ☞ Solicita un voluntario para iniciar la actividad, este tiene que tomar una de las palabras y el facilitador(a) le pregunta que letras son las que componen la palabra, cuantas silabas tiene, cuáles son y al final leer la palabra; posteriormente buscar la imagen correspondiente a la palabra, la cual encontrara en tarjetas esparcidas por el piso.
- ☞ Cuando hayan leído la palabra y encontrado la imagen que la representa, pega la tarjeta de la imagen y la tarjeta de la palabra en el papel bond.
- ☞ Si alguno de los participantes no puede reconocer las letras que componen la palabra y no logra decir las silabas, El facilitador(a) solicitará al resto del grupo que apoye para que la palabra sea leída y colocada en el lugar indicado.
- ☞ Cuando todas las palabras estén colocadas en el papel bond, se realiza la lectura de cada palabra y se les pregunta el significado que tiene para cada uno de los participantes esa palabra, que es lo que saben de esta palabra y donde más la han escuchado o leído.

Para finalizar la actividad, el facilitador(a) pide a los participantes que copien en su cuaderno las palabras en forma de lista y en casa buscar imágenes que las representen y pegarlas al lado de la palabra.

**Referencia:** Actividad creada por Amaranta Rojas Chan

## FORMANDO CANTIDADES

<b>Objetivo:</b>	Reconocer números y formar cantidades.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Medias hojas blancas con números, cinta adhesiva, pañuelo.

### Procedimiento:

El facilitador(a), formará parejas con todos los participantes del grupo y colocará sobre una mesa tarjetas con números del 0 al 9.

- ☞ De manera voluntaria por parejas pasarán al frente, uno de ellos formará la cantidad y otro lo guiará a través de indicaciones.
- ☞ Al participante que forme las cantidades se le tapan los ojos con un pañuelo, se le menciona que debe formar una cantidad por ejemplo 34; el que dirige debe buscar los números con los cuales se forma esta cantidad y en compañía de las demás parejas dirigirán a sus compañeros con instrucciones tales como: arriba, derecha, izquierda, hasta completar la cantidad.
- ☞ Cuando la cantidad este formada se invierten los papeles, pasando ahora el compañero que guiaba a formar cantidades vendado.
- ☞ Cuando estén formadas las cantidades, se les pide que las nombren para saber si las logran identificar y reconocer los números que contienen.

### Para niños que apenas conocen los números.

El facilitador(a) coloca en la pared o en el pizarrón una cantidad incompleta, cada pareja tendrá que completarla; uno es vendado y el que ve, entregará a su compañero una ficha con el número que falta; sus compañeros lo van dirigiendo con palabras como arriba, abajo, derecha izquierda, hasta completar la cantidad.

El ejercicio se repetirá con otras parejas y al final todos los niños(as) tendrán que escribir en su cuaderno la cantidad y su nombre con letra.

**Referencia:** Dinámica adaptada por Yaridel Silva Guzmán y amaranta Rojas Chan



## FORMANDO CANTIDADES CON Y SIN CERO

<b>Objetivo:</b>	Recordar el uso de unidades, decenas, centenas y unidades de millar incluyendo el uso del 0 y suma.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 años en adelante.
<b>Materiales:</b>	Material BANCUBI, cubos de colores, hoja color negra, hoja color amarilla, y amarilla cuadriculada.

### Procedimiento:

El facilitador(a) distribuye a cada participante su material BANCUBI y sus respectivas hojas de trabajo (hoja negra y amarilla).

- ☞ Pide que saquen su material y lo acomoden en forma de sombrerito (edificios de 3x3x1 y se les pone un sombrerito en el centro del segundo piso) sobre su hoja color negro.
- ☞ Les recuerda que el cubo color verde representa las unidades, el cubo color azul las decenas y el cubo color rojo las centenas.
  - Solicita a los participantes que en su hoja color amarilla formen las cantidades que el facilitador mencione, ejemplo de cantidades: 184, 1289, 15, 298, 101, 10, 1040, 1098, 100345, etc.
  - Para formar una nueva cantidad los participantes, tendrán que borrar la cantidad anterior, es decir volver a ponerla en forma de sombreritos.
  - Una vez hecho eso se explica la formación de cantidades con el uso del 0, es decir dictar cantidades, y cuando se requiera el uso del 0 dejando el espacio libre que le corresponda (o agregar cubos color amarillo) en hoja amarilla cuadriculada.
  - Con algunas cantidades formadas en el tapete, se escribirán en el cuaderno.
  - Realizaran operaciones matemáticas correspondientes, en el tapete cuadriculado,
- ☞ Anotaran el resultado en su cuaderno y lo representaran con cuadritos de colores, semejando BANCUBI.

Nota: Al final la sesión, cada uno de los participantes debe guardar adecuadamente su material BANCUBI.

Referencia: Tomado del Manual BANCUBI y Adaptado por Tania Ivette Montoya Jovel y Yaridel Silva Guzmán

## JUEGO DE OBSERVACIÓN

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la memoria visual.
<b>Tiempo aproximado:</b>	60 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Imágenes de visualización, material BANCUBI (paquete de cubos de colores), hoja negra (banco), hoja amarilla.

### Procedimiento:

El facilitador(a), distribuye el material BANCUBI a cada uno de los participantes, con sus respectivas hojas de trabajo y solicita que coloquen los cubos en forma de sombreritos.

- ☞ Explica a los participantes que les mostrará una imagen de visualización BANCUBI durante 5 segundos. (Anexo 1).
- ☞ Pide a los participantes que observen la imagen con detalle y detenimiento (mientras la observan no pueden armar la figura). Al bajar la imagen la construyan como la recuerdan.
- ☞ Cumplidos los 5 segundos, les pide que, formen la figura que acaban de observar con la ayuda de los cubos.
- ☞ Conforme terminen el facilitador(a) pasará a cada lugar, les pide que observen la imagen de visualización y la figura que hicieron con los cubos, y pregunta, **¿esta figura es igual a la que hiciste?** si contestan de manera afirmativa, le pide que espere a que sus compañeros terminen, en caso de que digan “No”, pide que corrijan lo que es diferente en su figura
- ☞ Una vez que todos terminen y corrijan, en plenaria comentar el proceso para poder armar la figura, pueden guiarse de las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?

El facilitador observa los modelos de los participantes y les pide que expresen las diferentes técnicas que usaron para memorizar la imagen, se hace el mismo ejercicio y se les puede ir pidiendo respuestas diferentes según la edad de los participantes, por ejemplo:

- Suma los verdes, azules y rojos
- Réstale al total los azules
- Lee la cantidad

**Referencia:** Tomado del Manual BANCUBI.

## JUEGO DE OBSERVACIÓN Y LA ESCALERA

<b>Objetivo:</b>	Reforzar la memoria fotográfica e introducir a los participantes a la acción suma y acción resta.
<b>Tiempo aproximado:</b>	60 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Material BANCUBI, Imagen de visualización en escalera

### Procedimiento:

El facilitador(a), distribuye el material BANCUBI a cada uno de los participantes, con sus respectivas hojas de trabajo y solicita que coloquen los cubos en forma de sombreritos.

- ☞ El facilitador(a) explica a los participantes que les mostrará una tarjeta con una imagen, durante 10 segundos.
- ☞ Se les pide a los miembros del grupo que observen la imagen de visualización con detenimiento (mientras la observan no pueden armar la figura), y se les pide que formen la figura que acaban de observar con la ayuda de los cubos.
- ☞ Cuando se quita la tarjeta de la vista concluidos los 10 segundos, cada participante la construye como la recuerda.
- ☞ Conforme terminen el facilitador(a) pasará a cada lugar, les pide que observen la imagen de visualización y la figura que hicieron con los cubos, preguntar, ¿esta figura es igual a la que hiciste? si contestan de manera afirmativa, pedirles esperen a que sus compañeros terminen, en caso de que digan No, pedir que corrijan lo que es diferente en su figura
- ☞ Una vez que todos terminen y corrijan, en plenaria comentar el proceso para poder armar la figura, pueden guiarse de las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?
- ☞ Una vez que todos armen la imagen de visualización, se les pide que coloquen
  - El uno junto al ocho para formar la hilera del 9
  - El dos junto al siete para formar otra hilera de 9
  - El tres junto al seis para formar otra hilera de 9
  - El cuatro junto al cinco para formar la última hilera de 9

Posteriormente, con el dedo índice se van marcando las sumas, al tiempo que las leen.

$$8+1=9$$

$$7+2=9$$

$$6+3=9$$

Se pide que las lean también así:

$$1+8=9$$

$$2+7=9$$

$$3+6=9$$

$$4+5=9$$

- ☞ Se les hace notar que para formar la escalera del 1 al 9 se usan 45 cubos porque se pueden formar 5 hileras de 5 cubos.
- ☞ También se puede aprovechar la escalera para memorizar las restas:  $9-1=8$ ,  $9-2=7$ ,  $9-3=6$ ,  $9-4=5$ .
- ☞ Se les hace notar que la escalera tiene 9 escalones, 45 cubos, se pueden formar 5 hileras de 9.

Para guardar el material, se formarán rectángulos de 4X5 cubos por color y se entrega al facilitador.

**Referencia:** Tomado del Manual BANCUBI

## LA CARRERA DE LOS RESULTADOS

<b>Objetivo:</b>	Reforzar lo aprendido durante las sesiones.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	7 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Plumones (verde, azul, rojo), material de BANCUBI, pintarrón. Acertijos matemáticos.

### Procedimiento:

El facilitador(a) forma dos equipos con los participantes del grupo y los coloca en dos filas.

- ☞ Coloca una mesa de trabajo a una distancia considerable para que los participantes puedan moverse. (entre 3 y 5 m).
- ☞ Sobre la mesa coloca dos paquetes de material BANCUBI completos, cubos y hojas de trabajo, uno para cada equipo.
- ☞ El facilitador define un número de acertijos matemáticos que deben resolver los participantes, apoyándose con el material BANCUBI.
- ☞ A una señal, el primer participante del equipo corre a la mesa y resuelve el acertijo matemático apoyándose con el método BANCUBI, el que termina primero, corre al pintarrón y representa la respuesta con los colores de BANCUBI, considerando: verde las unidades, azul las decenas y rojo las centenas.
- ☞ El participante regresa rápidamente a la fila de su equipo para darle el turno al siguiente participante que resolverá el siguiente acertijo matemático.

La actividad concluye hasta que todos los integrantes del equipo hayan resuelto un acertijo matemático y representado el resultado en el pintarrón con los colores de las unidades, decenas y centenas.

El equipo que termina primero explica como resolvió las operaciones matemáticas para resolver los acertijos, entre todos los participantes revisan si hay alguna otra forma de resolver el acertijo matemático.

Nota: Los acertijos deberán ser contruidos por el facilitador (a), según las características (conocimientos, habilidades, comprensión, etc.) del grupo.

**Referencias:** Creada por Fátima Karina Montoya Jovel



## LA OCA DE LA EVALUACIÓN

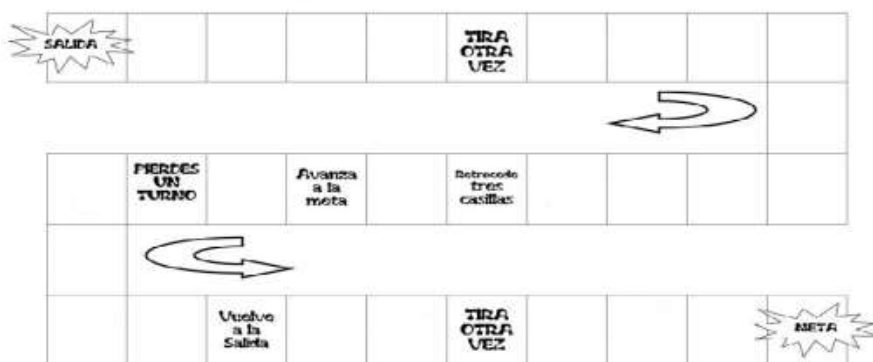
<b>Objetivo:</b>	Evaluar los principales aprendizajes obtenidos y conocer los desafíos que se presentaron durante las sesiones.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	6 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Papel kraft para juego de Oca adaptado, una caja para dado o dado gigante, plumones, hojas de colores, fichas de color diferente.

### Procedimiento:

El facilitador(a) elabora un juego las características del juego de la OCA gigante, adaptado con preguntas en las casillas y un dado elaborado con una caja de cartón; en cada casilla se escriben preguntas como: ¿Qué fue lo que más te gusto del curso? ¿Te gusto el método BANCUBI? ¿Por qué? ¿En qué te sirvió a ti el curso? ¿Qué lectura te llamo más la atención? ¿Recomendarías este curso? ¿Qué aprendiste en el curso? y algunas otras que el facilitador considere pertinentes para evaluar el curso.

- ☞ Cada participante elige un turno y un color de la ficha que lo identifique.
- ☞ Inicia el participante que tenga el primer turno y lanza el dado, avanzando las casillas de acuerdo al número que salga en el dado.
- ☞ El facilitador hace la pregunta correspondiente a la casilla que le toco y el participante contesta la pregunta, si no quiere contestar, debe cumplir un castigo.
- ☞ Continúa el juego hasta que pasen todos los participantes y lleguen a la meta.

El facilitador(a) escuchará con atención las respuestas de los participantes de acuerdo a las preguntas que les tocó, registrará las respuestas y posteriormente sistematiza las respuestas para evaluar el curso y obtener un panorama general sobre las actividades, métodos y materiales con las que se obtuvo mayor motivación, eficiencia y eficacia para el aprendizaje.



**Referencia:** Juego de la oca adaptado por Fátima Karina Montoya Jovel.



## LA TIENDITA

<b>Objetivo:</b>	Resolución de acertijos matemáticos utilizando operaciones matemáticas básicas y el método BANCUBI.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	7 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Productos de consumo local, BANCUBI, lápiz, cuaderno.

### Procedimiento:

El facilitador(a) prepara de 10 a 15 productos de consumo que regularmente compran los participantes de acuerdo al contexto donde se desenvuelven.

- ☞ Instala una tiendita muestra con los productos y sus precios visibles para los participantes.
- ☞ Da un tiempo para que los participantes del grupo observen los productos y los precios de cada uno de ellos.
- ☞ El facilitador(a) dicta algunos acertijos matemáticos, usando los productos y precios de la tiendita, para que los participantes practiquen las operaciones básicas de matemáticas: suma, resta, multiplicación o división según lo aprendido en las sesiones.
- ☞ Cada participante debe resolver los acertijos matemáticos usando los cubos BANCUBI y registrando las respuestas en su cuaderno.
- ☞ Se dará un tiempo para que los participantes formulen problemas con los productos de la tiendita para que todos los resuelvan.

El facilitador revisa las operaciones matemáticas y la resolución de los acertijos, la actividad se termina cuando el objetivo se cumpla.

Al final de las actividades se dan un aplauso como reconocimiento.

Nota: Los acertijos deberán ser construidos por el facilitador (a), según las características (conocimientos, habilidades, comprensión, etc.) del grupo.

**Referencias:** Recuperado del Manual BANCUBI.

## LA TIENDITA (VARIANTE)

<b>Objetivo:</b>	El reconocimiento de los números y la utilización de las monedas y los billetes.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	8 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Productos para venta, billetes, monedas, hojas blancas, lápiz.

### Procedimiento:

El facilitador(a) selecciona previamente algunos productos que generalmente consumen los participantes, coloca en el espacio de trabajo, los productos a vender, con los precios de cada uno para que los participantes puedan identificarlos y poder realizar sus compras.

- Se le pide a un voluntario que haga la función del cajero, que les entregue a los participantes las monedas y los billetes para que realicen la compra de sus productos. El cajero será el responsable de cobrar los productos y proporcionar el cambio en caso de que se requiera.
- Los participantes pueden comprar lo que gusten de los productos que se encuentran en el espacio de trabajo.
- Cuando los participantes tomen sus productos se les pide que primero realicen la suma de los precios antes de pasar a pagar, para saber cuánto deben pagar en total.
- El cajero realiza la suma del costo de los productos que lleva cada participante, compara el resultado y ambos verifican si es correcto o alguno de los dos se equivocó en la realización de las sumas.
- El participante paga el costo de sus productos y el cajero realiza el cobro y devuelve el cambio si es necesario.

El facilitador (a) observa como realizan las sumas los participantes y si el cajero da el cambio y realiza el cobro de manera correcta.

**Referencia:** Actividad creada por Amaranta Rojas Chan

## LECTÓMETRO

<b>Objetivo:</b>	Motivar a los niños a leer y compartir sus lecturas.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	6 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Libros, revistas, fabulas, cuentos, formato de estantería.

### Procedimiento:

El facilitador(a) explica a los participantes que el “Lectómetro” es un espacio donde cada uno de ellos llevará un registro de sus lecturas diarias, cada que terminen un libro o una revista lo registrarán ahí.

- El facilitador entrega a cada uno de los participantes la hoja de registro simulando una estantería de libros, en blanco.
- Cada participante escribirá su nombre y la decorará con sus colores preferidos.
- El participante leerá un libro, una fábula, un cuento, etc. cada que lea uno, anotará en el lomo del libro en blanco el nombre del libro o el cuento leído y pintará el lomo de un color.

Al finalizar el curso, los participantes habrán notado todo lo que leyeron de manera individual y de manera colectiva.



Referencia: <http://lapiceromagico.blogspot.mx/2013/09/lectometro.html>

## LECTURA CON VALOR

<b>Objetivo:</b>	Reforzar la lecto - escritura de los participantes.
<b>Tiempo aproximado:</b>	90 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	Cartilla de Valores, cuento para dormir (Pedro Pablo Sacristán), fábula Esopo (MIA), canción, poema (MIA), diccionario y Hojas blancas, colores, cuaderno y lápiz.

### Procedimiento:

El facilitador(a) muestra a todo el grupo la cartilla que contiene una imagen y el nombre que representa el valor a trabajar.

#### 1. Reflexión del significado y vivencia del valor.

- ☞ Inicia el dialogo grupal mediante las preguntas: ¿Conocen ese valor?, ¿Qué han oído de él?, ¿Cómo viven ustedes ese valor? ¿Cómo han visto que lo viven otras personas? ¿Es difícil vivirlo?
- ☞ Interviene para enriquecer la información, retoma el significado del valor y menciona algunos ejemplos.

#### 2. Las lecturas sobre el valor.

- ☞ Terminada la reflexión del significado del valor, el facilitador(a) inicia la lectura en voz alta del texto relacionado con el valor que se está abordando.
- ☞ La lectura se realiza de manera colectiva, un párrafo por participante hasta concluir el texto.
- ☞ Durante la lectura el facilitador(a) hace el registro de cada participante sobre la fluidez de su lectura, velocidad, precisión y pronunciación (entonación, expresión).

#### 3. Lecturas con sentido y enriquecimiento del vocabulario.

- ☞ Al concluir la lectura colectiva, el facilitador(a) leerá el mismo texto, haciendo las pausas y la entonación que se requiere en la lectura (pregunta, afirmación, sorpresa, duda, etc.)
- ☞ Pide a los participantes que cuando escuchen una palabra no conocida, deben pedir una pausa; el facilitador(a) debe detenerse y preguntar si alguno(a) la ha escuchado previamente y en dónde. En caso de no obtener respuesta, el facilitador(a) explicará el significado y en última instancia busca en el diccionario. Se debe comisionar a un participante diariamente para la búsqueda de palabras en el diccionario.
- ☞ Los participantes anotan en su cuaderno las palabras desconocidas para ir integrado su vocabulario (también pueden buscar cada una en el diccionario).

#### 4. **Escritura, lectura y expresión.**

- ☞ Terminada la lectura, el facilitador(a) pregunta de manera individual: ¿qué te gusto de la lectura? el participante responde en voz alta.
- ☞ Cada participante escribirá en su cuaderno su opinión y, posteriormente, leerlo ante el grupo.
- ☞ Concluida la lectura, los participantes elaboran un dibujo de su texto, de esta manera se refuerza la lectura, la escritura y la expresión artística.
- ☞ Los participantes entregan el cuaderno al facilitador(a) para la revisión de la ortografía.

#### 5. **Reforzamiento en casa.**

- ☞ Al finalizar el día, la facilitadora presentará el catálogo de lecturas para realizar en casa, para que compartan al siguiente día en el “árbol de las lecturas” (ver banco de dinámicas)
- ☞ Los valores analizados durante el curso fueron: amistad, trabajo en equipo, solidaridad, alegría, compañerismo, amor, libertad y tolerancia.

**Referencias:** Creado por Tania Ivette Montoya Jovel



## LOTERIA DE TABLAS DE MULTIPLICAR

**Objetivo:** Repasar las tablas de multiplicar mediante el juego.

**Tiempo aproximado:** 20 minutos

**Edad:** 7 a 16 años

**Materiales:** Cartón, tijeras, plumones, Frijoles.

El facilitador(a) previamente deberá elaborar el material, el cual consta de los cartones de la lotería estos contendrá el resultado de las tablas de multiplicar por ejemplo los resultados de la tabla del 2 (4,10,14) así como las tarjetas que tendrán plasmadas dichas tablas ejemplo: ( 2x2, 2x5, 2x7)

### En el aula:

- ☞ El facilitador (a) pedirá a los niños(as) que se coloquen formando un círculo y explicará la actividad a desarrollar:
- ☞ Entregará a cada uno de los niños(as) un cartón con los resultados de las tablas de multiplicar correspondientes y un puño de frijoles.
- ☞ Iniciará la lotería tirando las cartas “cantando” la tabla correspondiente de la carta, el jugador que tenga el resultado que corresponda, lo marcará en su cartón de lotería con un frijol.
- ☞ Continuará “cantando” las tablas de multiplicar que se encuentran en las cartas, hasta que un jugador llene su tablero y gane.

El facilitador(a) preguntará a los niños que les pareció la actividad realizada para repasar las tablas de multiplicar y agradecerá su participación.

Carton con resultados

1	3	9	10
19	43	17	5
39	26	43	45
18	23	50	39

Cartas con tablas de multiplicar

2X3	2X4
2X5	2X6
2X7	2X8

Recortables

Nota: Este material queda sujeto a los cambios que el facilitador(a) desee realizar.



## MANITAS PROBLEMÁTICAS

<b>Objetivo:</b>	Resolver acertijos matemáticos de manera lúdica.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	9 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Hojas de color, lápiz, acertijos matemáticos, base de unicel.

### Procedimiento:

El facilitador(a) entrega a los participantes una hoja de color a cada uno de ellos.

- ☞ Les pide que, en la hoja de color, remarquen el corto de su mano y de forma aleatoria toman un acertijo matemático.
- ☞ Los participantes transcriben en su dibujo el acertijo matemático y lo resuelven.
- ☞ Cuando terminan de resolverlos pegan en un abate lenguas la respuesta y lo colocan en una base de unicel.
- ☞ Al finalizar en la misma base se coloca el dibujo de la mano para identificar cada base.

Se hace una revisión de forma aleatoria de los problemas y los participantes adivinan cuáles eran sus manos o las de sus compañeros



**Referencias:** Dinámica creada por Amayrani Rojas Chan.

## MAR Y TIERRA

<b>Objetivo:</b>	Fortalecer su desarrollo psicomotor y agilidad mental así como también conocer que piensan acerca del curso de una manera lúdica
<b>Tiempo aproximado:</b>	20 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 16 años
<b>Materiales:</b>	1 gis y espacio amplio.

### Procedimiento:

El facilitador(a) dibujará una línea en el suelo a uno de los lados lo llamara “tierra” y al otro “mar”

- ☞ El facilitador dará la orden de que los niños(as) se coloquen en el lado de “tierra” formando una fila y de manera alternada dará las siguientes ordenes ¡Tierra!, ¡Mar!, ¡Mar!, según lo decida y los niños deben ir saltando con los pies juntos de un lado a otro.
- ☞ En el caso de que una orden coincida con el lugar donde los jugadores están colocados (¡Tierra!, ¡tierra!) estos deberán quedarse completamente quietos.
- ☞ Los participantes que se confundan en la dinámica irán saliendo de la línea y el facilitador(a) les hará una pregunta con respecto al curso ¿Qué te parecen las actividades? ¿te gusta el curso? ¿Qué estas aprendiendo del curso?
- ☞ Al terminar la dinámica, se le pedirá al grupo que se den un aplauso por el trabajo realizado y se les dará las gracias por participar activamente.

## ME VENDO

<b>Objetivo:</b>	Propiciar el acercamiento y confianza entre los participantes del grupo.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	6 años en adelante
<b>Materiales:</b>	Hojas blancas, plumones, crayolas, hojas de colores, pegamento o masking tape.

### Procedimiento:

El facilitador(a) entrega a cada participante una hoja blanca y un par de plumones.

- Se pide que elaboren un anuncio con letras grandes de colores en el que escriban su nombre, edad, sus principales cualidades, valores, si les gusta leer y que género es el que les gusta.
- Los participantes pueden guiarse de las siguientes preguntas: ¿Qué hábitos en la lectura tengo? ¿Qué género me gusta leer?, ¿Cuál es mi libro favorito y por qué?, ¿Cuál es mi lugar preferido para leer?
- Cuando todos los participantes tengan elaborado su anuncio, el facilitador(a) solicita que se coloquen formando un círculo.
- Cada participante pasa al centro del círculo para compartir sus cualidades, valores personales y sus habilidades para la lectura, que registró en su anuncio.

Para finalizar la dinámica se dan un fuerte aplauso de reconocimiento por las habilidades y valores que cada uno tiene.

Los materiales se entregaran al facilitador(a) quien los integra en el folder de evidencias<sup>1</sup>.

**Referencia:** Dinámica presentada por Marilyn Mora Salazar para CEDIM y adaptada por Fátima Karina Montoya Jovel.

<sup>1</sup> El folder de evidencias es una carpeta donde se van guardando los trabajos realizados por cada participante en las sesiones de trabajo, son los productos del aprendizaje.

## MEMORIA DE NÚMEROS Y CUBOS

<b>Objetivo:</b>	Reconocer la posición decimal con ayuda del material BANCUBI de manera lúdica.
<b>Tiempo aproximado:</b>	35 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Recortes de cartón o cartulina en forma de fichas, cuadritos de color verde, rojo y azul de 2x2, tijeras, pegamento

### Procedimiento:

El facilitador(a) entrega a cada uno de los participantes 2 fichas de cartón, pegamento y cuadritos de color según corresponda: 10 verdes para las unidades, 10 azules para las decenas, 10 rojos.

- ☞ Pide a los participantes que cada uno escriba en una de sus fichas, una cantidad con número entre el 1 y 999, la que ellos elijan.
- ☞ Solicita que en la otra ficha representen la misma cantidad con los cuadritos de papel de colores previamente recortados, los cuales se pegan en la ficha.

### Ejemplo:

La primera ficha: 863,

La segunda ficha: 8 cuadritos de papel color rojo, 6 cuadritos de papel color azul y 3 cuadritos de papel color verde.

- ☞ Cuando todos hayan terminado la actividad el facilitador(a) pide a los participantes que se coloquen formando un círculo.
- ☞ Solicita a los participantes que coloquen la primera ficha con las cantidades escritas con número de un lado del círculo, con el lado escrito hacia abajo, mientras que del otro lado del círculo colocan las representadas por cuadros de colores, también con los cuadros hacia abajo.
- ☞ Por turnos, los participantes pasan y levantan una ficha de un lado del círculo y buscan su par en el otro lado, en caso de no encontrarla, regresan las fichas a donde las tomaron, si encuentran el par, lo toman y continúan levantando fichas, hasta que ya no encuentren el par y regresan las fichas a donde las tomaron.
- ☞ Continúa el siguiente participante hasta que todos los participantes hayan pasado o se hayan terminado las fichas a levantar.

Al finalizar la actividad, cada participante de manera individual escribe en su cuaderno las cantidades de las fichas que tomaron y suma las cantidades encontradas.

**Nota:** se puede repetir la dinámica, desde el número 5 en días posteriores.

**Referencia:** Adaptada de un juego popular por Tania Ivette Montoya Jovel

## MULTIPLIQUEMOS NUESTRA COMPRA

<b>Objetivo:</b>	Asociar la resolución de problemas de multiplicación con actividades de la vida cotidiana.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	9 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Diferentes artículos y objetos con precios, lápiz y hojas.

### Procedimiento:

El facilitador(a) elige previamente de 10 a 15 artículos con el precio de cada uno y los coloca en una mesa donde todos los participantes puedan verlos.

- ☞ Explica a los participantes que en forma ordenada pasaran y observan los objetos colocados con sus precios para que elijan un objeto o artículo que les agrade.
- ☞ Toman el objeto que eligieron y lo llevan a su lugar donde trabajan en el salón de clases, toman los datos del artículo (color, tamaño, precio, etc.)
- ☞ El facilitador(a) les pide que a partir de los datos del objeto que eligieron, cada uno cree un acertijo matemático que incluya las operaciones básicas de matemáticas: suma, resta, multiplicación y división.
- ☞ El facilitador solicita que se formen en equipos de trabajo de 4 integrantes y entre ellos se dicten los acertijos matemáticos que cada uno elaboró y los resuelvan.
- ☞ Cuando todos hayan resuelto los acertijos comparten sus respuestas con los integrantes de su equipo, cada participante califica a sus compañeros el problema que él les proporcione.

El facilitador(a) apoya a los participantes en las dudas que se presentan durante la actividad.

**Referencia:** Dinámica creada por Amayrani Rojas Chan

## PALICUENTAS

<b>Objetivo:</b>	Practicar las operaciones básicas a través del uso de una nueva estrategia didáctica.
<b>Tiempo aproximado:</b>	50 minutos
<b>Edad:</b>	9 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Caja de leche de 1 litro, Palitos de madera para paletas, Charolas de unicel, Tijeras, Pinturas, Plumones / pintarrón.

**Procedimiento:** El facilitador(a) preparará el material necesario con anticipación

- ☞ Pintará los palitos de madera, con pintura vegetal (rojos para centenas, amarillo para decenas y verde para unidades).
- ☞ En la caja de leche vacía, acomodada de manera horizontal y tomada por una de las caras anchas, realizará tres agujeros grandes de manera cuadrada para colocar los palitos de acuerdo con el valor asignado (acomodo de palitos por color).
- ☞ En una charola de unicel colocada de manera horizontal hacia la persona, la facilitadora realizará tres segmentos de 5 agujeros por 5 agujeros formando en total de tres cuadros (cada cuadro conformado por 25 hoyitos) que servirán para que los niños lleven a cabo sus operaciones con los palitos.

**Frente al grupo:**

- ☞ El facilitador(a) pedirá a los niños que elaboren los orificios en sus cajas y sus charolas de la misma manera en la que ella lo hizo con su caja y sus charolas.
- ☞ Mostrará sus materiales al grupo y explicará como hizo el proceso para colocar los agujeros y posteriormente pedirá que lo realicen de la misma forma.
- ☞ cuando los niños tengan hechas sus cajas y sus charolas, el facilitador(a) entregará una docena de palitos de cada color a cada uno de los niños y les pedirá que los coloquen en los agujeros de la caja clasificándolos por color (rojo de lado izquierdo, amarillo en medio y verde de lado derecho).
- ☞ Cuando los niños tengan su “banco de palos”, la facilitadora les explicará el proceso que se empleará para trabajar.

**Proceso:**

- ☞ El facilitador(a) Explicara que los agujeros de la caja son para tener organizados los palitos de acuerdo a su valor, será su banco de palos. Cada vez que terminen de realizar un ejercicio, los palos deberán regresarse al banco.
- ☞ La charola tendrá la función del tapete de trabajo, solo se empleará para llevar a cabo las operaciones matemáticas con los palitos.



- El facilitador(a) pedirá a los niños que formen una serie de cantidades para familiarizarse con el nuevo material. Posteriormente se les pedirá que vayan sustituyendo el equivalente de decenas por las unidades y centenas por decenas (hacer la conversión con los palitos).
- Solicitará a los niños que realicen una serie de sumas, restas y multiplicaciones de las cantidades que les dicte y deberán dar las respuestas y escribirlas en su cuaderno.

Al finalizar la actividad, la facilitadora preguntará al grupo ¿cómo se sintieron empleando este nuevo método? y ¿qué les pareció trabajar de esta manera?, explicará al grupo que las operaciones tienen un procedimiento particular para la resolución de las mismas, por lo cual cambiar el método de trabajo no afecta en la obtención de resultados.



## PRESENTACION DEL MATERIAL DE BANCUBI

<b>Objetivo:</b>	Relacionarse con el material a trabajar.
<b>Tiempo aproximado:</b>	25 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 13 años
<b>Materiales:</b>	Cubos BANCUBI (paquete de cubos) hoja negra (banco), hoja amarilla.

### Procedimiento:

El facilitador(a) dividirá al grupo en tres subgrupos, y mostrará el material a utilizar (bolsas con cubos, hojas negras y amarillas) y realizará tres preguntas que contestará uno de los subgrupos:

- ☞ El primer subgrupo ¿Qué es esto?, el segundo subgrupo ¿Para qué creen que sirva?, el tercer subgrupo ¿A qué se parece?
- ☞ Cada subgrupo comparte las respuestas con el grupo, la única regla es que no se puede repetir la observación que haya hecho algún otro compañero.
- ☞ Posteriormente se les proporciona el material de manera individual a cada miembro del grupo.
- ☞ El facilitador explica a los participantes como se acomoda el material para trabajar, muestra las bases que se utilizan para acomodar los cubos: una es el banco y la otra se utiliza para trabajar. En la base del banco se acomodan los cubos en edificios de 3X3X1 y se les pone un “sombbrero” en el centro del segundo piso.
- ☞ Muestra cómo sacar los cubos del estuche de manera más rápida y eficiente. Pone las dos hojas juntas, coloca el estuche inclinado al lado izquierdo de la hoja y abre el cierre.
- ☞ Van sacando en cada movimiento el número de cubos máximo que pueda y va colocando los cubos en el lado que le corresponde en su hoja: los verdes a la derecha, los azules en medio y los rojos a la izquierda.
- ☞ Les explica las reglas de trabajo esenciales de BANCUBI:
  - Aquí nadie se equivoca, todos estamos buscando aprender.
  - Aquí respetamos el turno y proceso de cada quien.
  - Prohibida la palabra NO.
  - Cuando termino, veo las manos de los demás
  - La única manera de conocer el manejo del material es practicando con él.
  - Cuidamos el material entre todos
  - Aprendo para enseñar

Para guardar el material se forman rectángulos de 4x5 cubos y se entregan al facilitador(a).

**Referencia:** Tomado del Manual BANCUBI

## PROBLEMAS DISPARATADOS

<b>Objetivo:</b>	Resolver acertijos matemáticos utilizando las operaciones matemáticas básicas.
<b>Tiempo aproximado:</b>	40 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	9 acertijos matemáticos por nivel, BANCUBI, cuaderno y lápiz.

### Procedimiento:

- ☞ Los participantes crean equipos por afinidad con un número máximo de cinco integrantes.
- ☞ Al azar toman un número y el facilitador (a) pide que se organicen de la siguiente manera: dos participantes organizan BANCUBI, dos participantes copian los problemas del pizarrón o papel bon y un participante toma los BANCUBI de su equipo.
- ☞ El facilitador coloca tres problemas de diferente nivel en el pizarrón y a la cuenta de tres todos los participantes realizan las actividades que les corresponde
- ☞ Cuando terminen de acomodar sus cubos BANCUBI, en equipo deben resolver los tres problemas (incluyen representación numérica y en BANCUBI).

El primer equipo en terminar ganará 50 puntos para su caja de ahorro, el segundo 40 puntos y el tercero 30 puntos

Nota: Los acertijos deberán ser contruidos por el facilitador (a), según las características (conocimientos, habilidades, comprensión, etc.) del grupo.

**Referencia:** Dinámica creada por Amayrani Rojas Chan

## SUMA CON BANCUBI

<b>Objetivo:</b>	Aprender a sumar utilizando el método BANCUBI.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Material BANCUBI, Cubos de colores, hoja color negra, hoja color amarilla, hoja amarilla cuadriculada* Banco

### Desarrollo:

El facilitador(a), distribuye el material BANCUBI a cada uno de los participantes, con sus respectivas hojas de trabajo y solicita que coloquen los cubos en forma de sombreritos.

- ☞ El facilitador(a) dicta o les muestra unas cantidades a los participantes para que las formen con el material BANCUBI: por ejemplo: Primero pongo:
  - 5 unidades y 1 decena que uniéndola me da 15 le agrego
  - 7 unidades y 2 decenas. El facilitador(a) pregunta, ¿cuánto tengo en total? (12 unidades y 3 decenas, convirtiéndose 2 unidades y 4 decenas).
- ☞ Posteriormente el facilitador muestra una cantidad o la escribe en el pizarrón: ejemplo 647, el participante ve la tarjeta o la cantidad escrita y la forman con sus cubos, acomodando la cantidad de 2 en 2, en la parte superior de su tapete. (7 cubos verdes, 4 cubos azules y 6 cubos rojos).
- ☞ Mostrará la siguiente cantidad en otra tarjeta para que la formen en cubos, por ejemplo 584 y la coloquen en la parte de abajo de la cantidad que formaron previamente.
- ☞ Pedirá a los niños(as) que en un pedazo de papel escriban el signo “+” y que lo coloquen del lado izquierdo de su hoja.
- ☞ Les preguntará ¿Qué acción van a realizar? Y les pide que digan porque categoría van a comenzar: por las unidades.
- ☞ Los niños(as) juntarán las unidades con unidades, las decenas con decenas, las centenas con centenas, etc.
- ☞ Si se forman sombreritos, por ejemplo, con las unidades:  $4+7=11$  se forma un sombrerito y sobra una unidad. El sombrerito se coloca en el banco de cubos y se saca una decena que se coloca en el lugar que le corresponde.
- ☞ Así sucesivamente va sumando por unidad, decena y centena hasta tener el resultado total.

El facilitador(a) observará a los niños(as) mientras realizan el procedimiento de suma, al finalizar les dictará algunos acertijos donde se utilice la acción sumar.

**NOTA:** Se puede utilizar la máquina de sumar y repetir el ejercicio con diferentes cantidades varias veces.

**Referencia:** Tomado del Manual BANCUBI y adaptado por Tania Ivette Montoya Jovel

## TANGRAM MATEMÁTICO

**Objetivo:** Practicar las operaciones matemáticas básicas a través de acertijos matemáticos.

**Tiempo aproximado:** 40 minutos

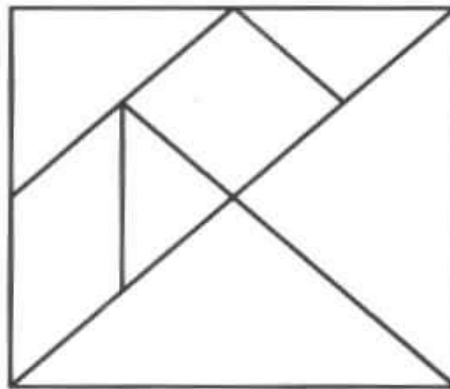
**Edad:** 9 a 12 años

**Materiales:** Tangram con problemas, lápices, cintas, pegamento.

### Procedimiento:

- El facilitador (a) pide que se formen en equipos de 5 a 7 integrantes.
- Les proporciona un tangram, estos contienen acertijos matemáticos en cada una de sus piezas.
- Los participantes toman las piezas de forma aleatoria.
- Individualmente todos responden su acertijo (dibujando BANCUBI) y arman con sus compañeros el tangram en la forma que les dice el facilitador (a).
- Cuando terminen las pegan en la pared.
- Esta dinámica es contra tiempo y tiene valor de 50 fichas de ahorro para el equipo ganador.

Al finalizar los tres equipos hacen revisión de cada uno de los problemas y explican la forma de resolución.



Nota: Los acertijos deberán ser construidos por el facilitador (a), según las características (conocimientos, habilidades, comprensión, etc.) del grupo.

**Referencia:** Dinámica creada por Amayrani Rojas Chan



## TORRES BANCUBIANAS

<b>Objetivo:</b>	Asociar los términos de suma con la acción.
<b>Tiempo aproximado:</b>	60 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 13 años
<b>Materiales:</b>	Material BANCUBI.

### Procedimiento:

El facilitador(a), distribuye el material BANCUBI a cada uno de los participantes, con sus respectivas hojas de trabajo y solicita que coloquen los cubos en forma de sombreritos.

- ☞ Explica a los participantes que construirán unas torres bancubianas y solicita que como base coloquen 1 cubo azul, luego coloquen 2 cubos rojos, 3 verdes, 5 azules, 1 rojo, 8 verdes 5 rojos, 4 azules, etc. (el facilitador(a) puede ir mencionando la cantidad que desee).
- ☞ Si algún niño se le cae la torre antes de terminar la instrucción, le pedirá que cuente cuantos cubos tuvo su torre. Una vez que cuente, pedirá que espere a que acabe de mencionar la cantidad de cubos.
- ☞ Cada niño(a) deberá contar cuantos cubos tienen en su torre o en caso de haberseles caído, a cuantos cubos lograron llegar.
- ☞ Cada niño(a) acomodará sus cubos por color y dirá ¿Cuántas unidades, cuantas decenas y cuantas centenas? tiene su torre.

El ejercicio se repite las veces que el facilitador considere necesario.

**Referencia:** Tomado Manual BANCUBI y adaptado por Yaridel Silva Guzmán



## USOS DE SIGNOS DE PUNTUACIÓN Y MAYÚSCULAS

<b>Objetivo:</b>	Reafirmar el uso de signos de puntuación y Mayúsculas.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	5 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Imágenes de signos de puntuación con una breve explicación del signo y mayúsculas, cuaderno, lápiz, pintarrón o paleógrafo.

### Procedimiento:

El facilitador(a) muestra las imágenes sobre el uso de las mayúsculas y solicita a los participantes que de manera voluntaria a través de lluvia de ideas compartan con el grupo las explicaciones que vienen junto con las imágenes sobre las mayúsculas.

- ☞ Los participantes comentan conocen las letras mayúsculas y su uso en la escritura de textos.
- ☞ Posteriormente el facilitador muestra las imágenes de los signos de puntuación; Coma, punto, punto y coma, puntos suspensivos, dos puntos, guión, etc. y pregunta a los participantes si los conocen.
- ☞ Solicita a un voluntario que le ayude a leer las descripciones de las imágenes sobre el uso de los signos de puntuación.
- ☞ En plenaria cada miembro del grupo, comparte con sus compañeros lo que comprende y/o como son utilizados los signos de puntuación y/o las letras mayúsculas.

Para concluir la actividad, el facilitador(a) da ejemplos verbales y escritos sobre la utilización de los signos y mayúsculas. Los participantes realizan algunos escritos cortos donde utilicen ejemplos del uso de las mayúsculas y los signos de puntuación.

Tomado de <http://www.imageneseducativas.com/pin/538672805411901450/> y adaptado por Tania Ivette Montoya Jovel

## VOLVAMONOS CUBOS

<b>Objetivo:</b>	Familiarizar a los participantes con el método BANCUBI.
<b>Tiempo aproximado:</b>	30 minutos
<b>Edad:</b>	7 a 12 años
<b>Materiales:</b>	Papel, plumones, recursos humanos.

### Procedimiento:

El facilitador(a) divide al grupo en tres partes iguales y asigna a cada equipo un color de los cubos BANCUBI: verdes, azules o rojos.

- ☞ Cada equipo representa el grupo de cubos de BANCUBI del color asignado: los verdes representan las unidades, los azules representan las decenas y los rojos serán las centenas.
- ☞ El facilitador(a) explica a los participantes que escribirá en el pizarrón una cantidad: por ejemplo 135, (o escribe en un papel bond) que ellos tienen que representar tomando el papel de cubos.
- ☞ Cada equipo de acuerdo a su color y el valor de los cubos que representan, deben formar la cantidad solicitada, una vez formada entre todos los participantes validan que sea correcto, el facilitador(a) corrobora que la cantidad formada sea correcta.

La actividad se repite las veces necesarias hasta que los participantes asocien el color de los cubos y su valor, de acuerdo a la posición que ocupan y lo relacionen con el sistema decimal: unidades, decenas, centenas, unidades de millar, decenas de millar, centenas de millar, etc.

**Nota:** Los participantes pueden tener un distintivo para identificar el color que les corresponde.

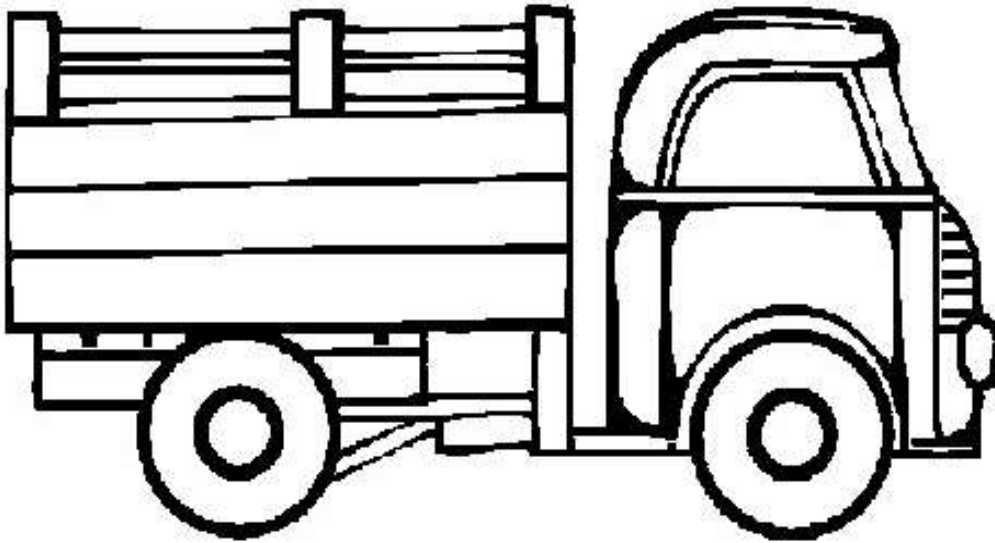
**Referencias:** Creada por Fátima Karina Montoya Jovel.

## REFERENCIAS

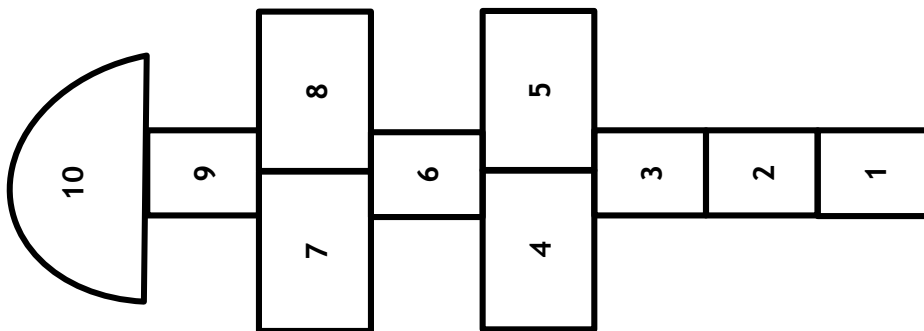
- 📖 Manual de Operación para Círculos de Expresión Literaria (CEL) 2012–2013
- 📖 **BANCUBI**: método divertido y novedoso para aprender Matemáticas
- 📖 <http://www.imageneseducativas.com/reglas-de-los-signos-de-puntuacion-en-imagenes/los-signos-de-puntuacion/>
- 📖 [http://www.ipedehp.org.pe/n\\_publica.pphp?nro=18](http://www.ipedehp.org.pe/n_publica.pphp?nro=18)
- 📖 <https://www.youtube.com/watch?v=z5mBnvqfm2s>
- 📖 <http://dinamicasojuegos.blogspot.mx/2010/05/advina-que.html>
- 📖 <http://dinamicasojuegos.blogspot.mx/2009/10/el-amigo-secreto.html>.
- 📖 <http://dinamicasojuegos.blogspot.mx/2010/02/correo.html>

## ANEXOS

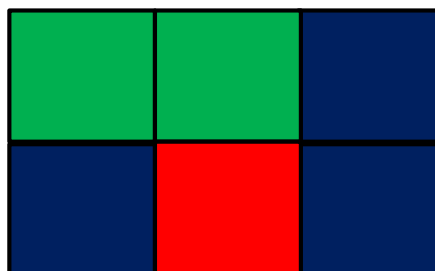
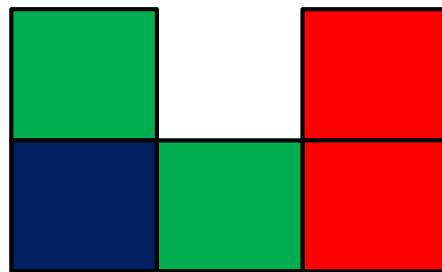
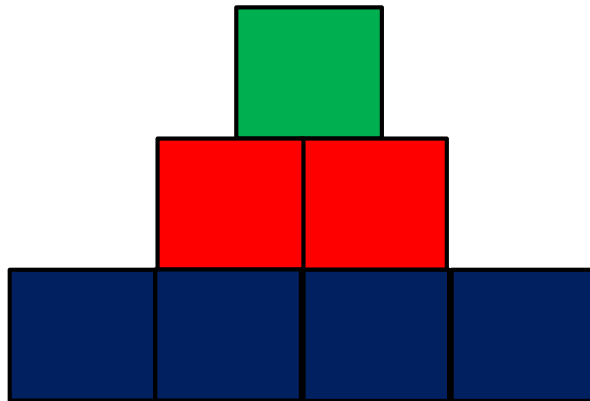
### CAMION DE CARGA



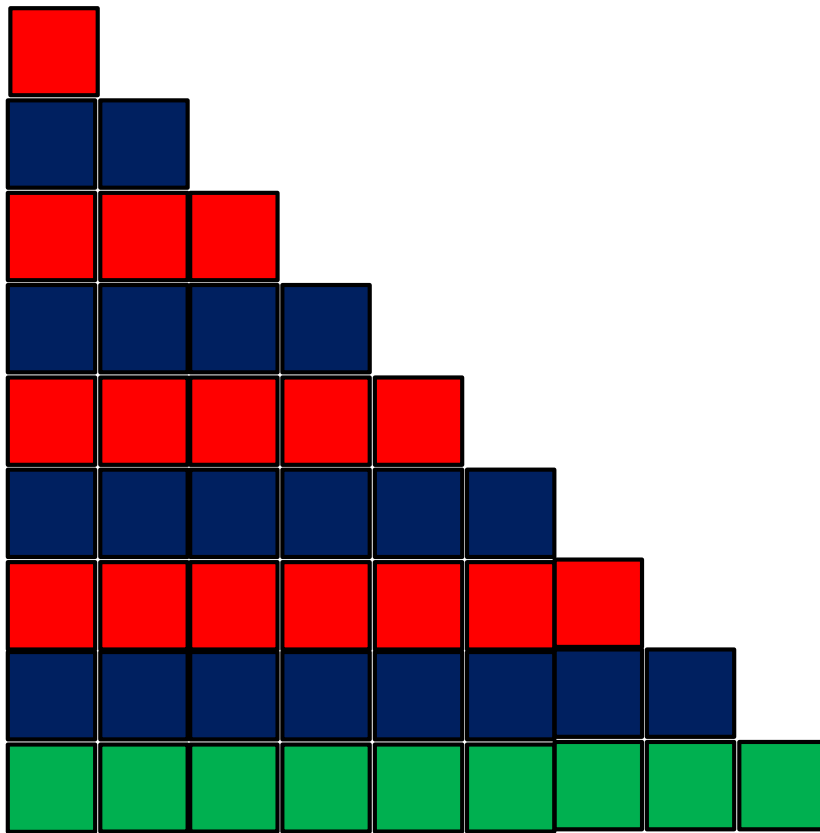
### EL AVION



TARJETAS PARA VISUALIZAR

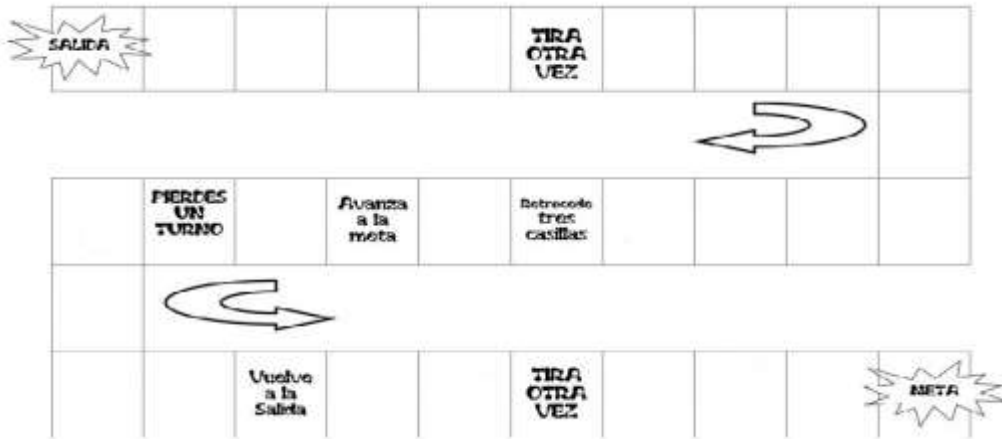


ANEXO 2  
TARJETA DE VISUALIZACIÓN, LA ESCALERA





JUEGO DE OCA ADAPTADO



LECTOMETRO



MANITAS PROBLEMATICAS



TANGRAM MATEMATICO

