

GUÍA PARA DOCENTES MATEMÁTICA

NIVEL DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
SUBNIVEL PREPARATORIA



EQUIPO TÉCNICO

Emilia Vallejo Guerrero
Juan Pablo Andrade Varela
Daniela Maldonado Orti
Gabriela Bermúdez Hinojosa
Gabriela Serrano Torres
Roqueline Argüelles Sosa
Luis Mantilla Chamorro
María Cristina Redín Santacruz
Cristian Arregui Caicedo
Ana Quishpe Chimba
Diana Narváez Cháfuel
Sandra Ruiz Mora
Henry Quel Mejía
Edgar Freire Caicedo
Felipe Espín Delgado

COORDINACIÓN DE EDICIÓN

Sylvia Freile Montero

EDICIÓN

Kléber Pérez Silva

COORDINACIÓN DE DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Salomé Trujillo Orozco

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Francisco Muñoz Monroy

Primera Edición, 2023

© Ministerio de Educación

Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa

Quito-Ecuador

www.educacion.gob.ec

La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.

DISTRIBUCIÓN GRATUITA

PROHIBIDA SU VENTA

Ministerio de Educación



República
del Ecuador

**Gobierno
del Ecuador**

GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

INTRODUCCIÓN

¿Qué son las Guías para docentes?

Las Guías para docentes son **insumos orientativos** que permiten conocer los **Estándares de Aprendizaje y sus Niveles de Logro** (indicadores de calidad educativa), correspondientes a las áreas de conocimiento del *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria* (2016).

Estas guías son un conjunto de fichas que contienen **actividades articuladas con los Niveles de Logro** de los Estándares de Aprendizaje de las áreas curriculares. En este sentido, las guías permiten realizar un proceso de **refuerzo académico de los contenidos curriculares**, a través de actividades diseñadas para **fortalecer las habilidades** a desarrollar en el proceso formativo del estudiantado.

A continuación, se describen las actividades propuestas de acuerdo con los Niveles de Logro de los Estándares de Aprendizaje:

Nivel de Logro 1: Estas actividades se centran en el conocimiento y la comprensión, mediante las cuales cada estudiante *"recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió"*. Asimismo, mediante el desarrollo de estas actividades se *"esclarece, comprende, o interpreta información en base al conocimiento previo"* (Marzano, 2001); es decir, sirven para interiorizar y afianzar los aprendizajes básicos imprescindibles desarrollados en la asignatura a lo largo del subnivel.

Nivel de Logro 2: Las actividades de este Nivel de Logro enfatizan en el *análisis* y la *aplicación*, a través de las cuales cada estudiante *"diferencia, clasifica, y relaciona las conjeturas, hipótesis, evidencias, o estructuras de una pregunta o aseveración"*; y, *"selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema"* (Marzano, 2001). El desarrollo de estas actividades propicia la aplicación de los aprendizajes básicos imprescindibles y deseables adquiridos en situaciones específicas reales o simuladas.

Nivel de Logro 3: Estas actividades se enfocan en la *aplicación* y *metacognición*, en este segmento cada estudiante *"genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella"* (Marzano, 2001). En consecuencia, estas actividades permiten la innovación, profundización, ampliación y generación de nuevos aprendizajes a partir de los adquiridos en el proceso educativo.

Estas guías contienen Fichas de Dinamización de Estándares de Aprendizaje que están codificadas de manera que se puede identificar en cada una de las asignaturas y de los niveles y subniveles educativos, la relación entre los Estándares de Aprendizaje y sus Niveles de Logro (indicadores de calidad educativa).

En este sentido, los códigos de las Fichas de Dinamización de Aprendizajes contienen las iniciales FD (que son las siglas de la ficha de dinamización), seguidas de la codificación del Estándar de Aprendizaje respectivo, tal como lo muestra la siguiente ilustración:

Ilustración 1. Codificación de las Fichas de Dinamización de Aprendizajes



Elaborado por: Equipo técnico de la Dirección Nacional de Estándares Educativos

Estos son algunos ejemplos de codificaciones de las Fichas de Dinamización de Estándares de Aprendizaje:

CÓDIGO	FICHA DE DINAMIZACIÓN
FD.E.LL.1.3.	Lengua y Literatura del Subnivel de Preparatoria de EGB, Estándar Nro. 3.
FD.E.M.2.4.	Matemática del Subnivel Elemental de EGB, Estándar Nro. 4.
FD.E.CS.3.6	Ciencias Sociales del Subnivel Media de EGB, Estándar Nro. 6.
FD.E.CN.4.12	Ciencias Naturales del Subnivel Superior de EGB, estándar Nro. 12.



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA

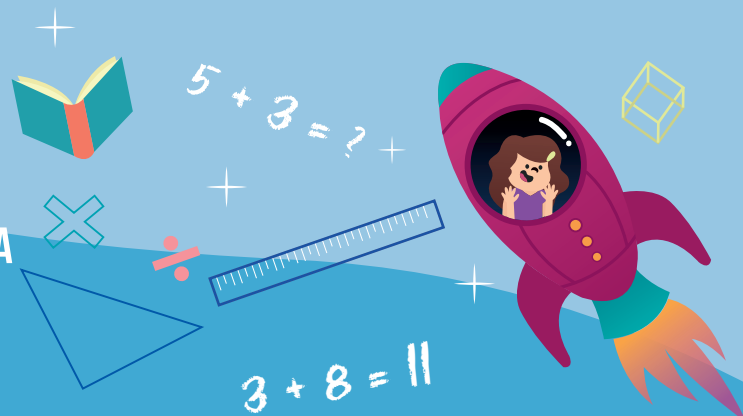
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.1.1.

Clasifica objetos del entorno, establece sus semejanzas y diferencias, identifica la ubicación de los objetos da el entorno en referencia a sí mismo y a otros objetos, describe, reproduce y construye series según un patrón establecido.

ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.1.1.b.

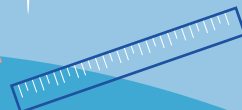
Agrupar objetos de acuerdo con el color, tamaño, longitud y forma en situaciones cotidianas.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$3 + 8 = 11$



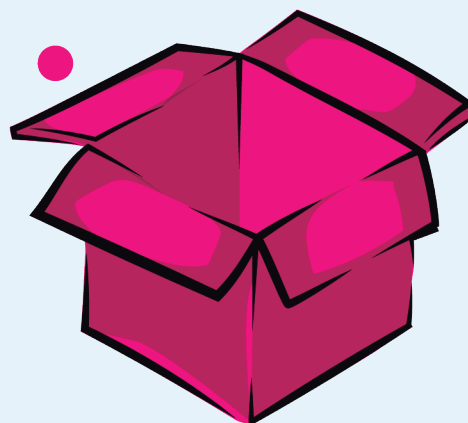
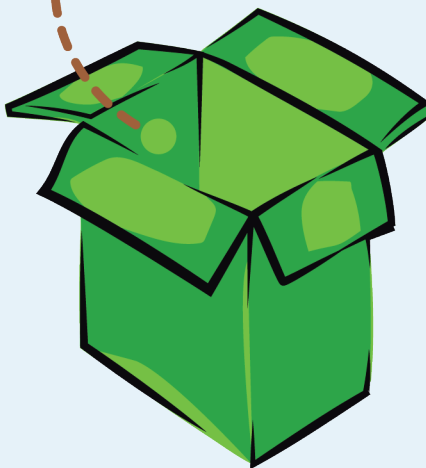
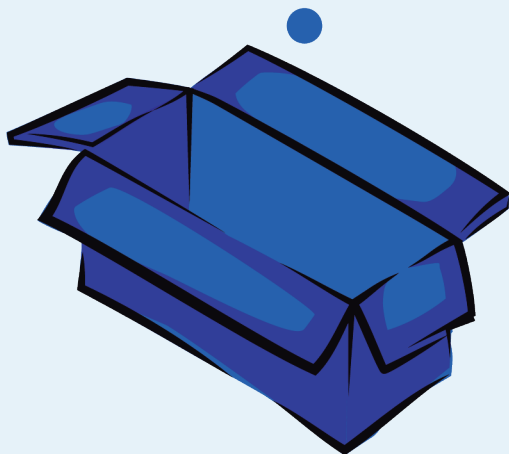
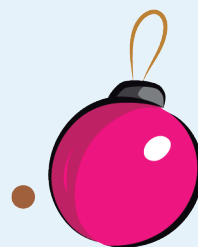
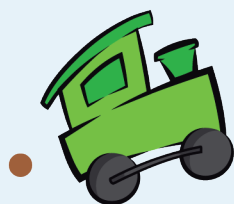
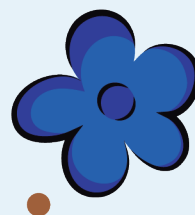
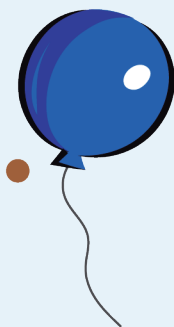
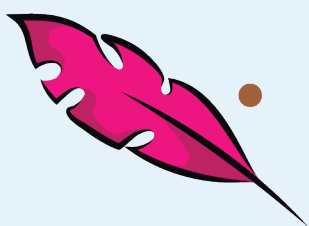
$5 + 3 = ?$

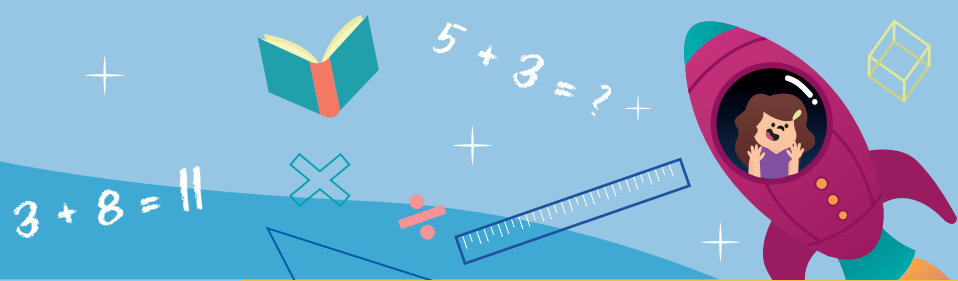


ACTIVIDADES



1. UNE con una línea cada objeto con la caja de su mismo color.



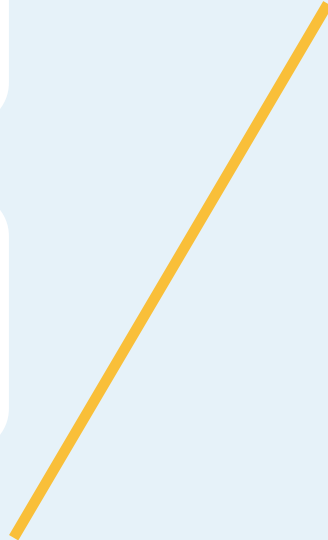
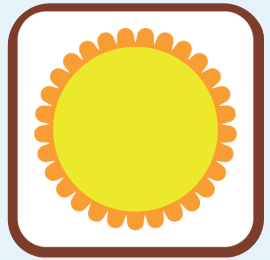
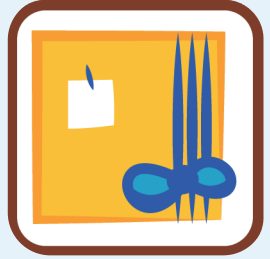
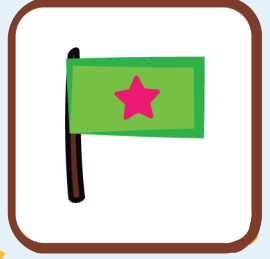
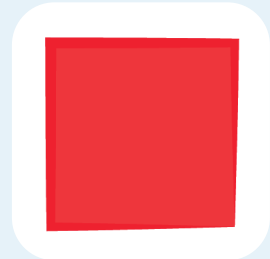
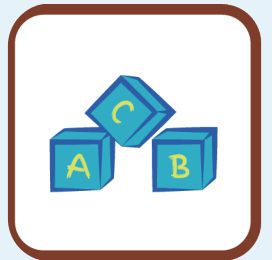
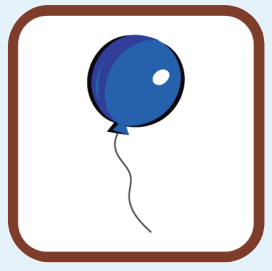


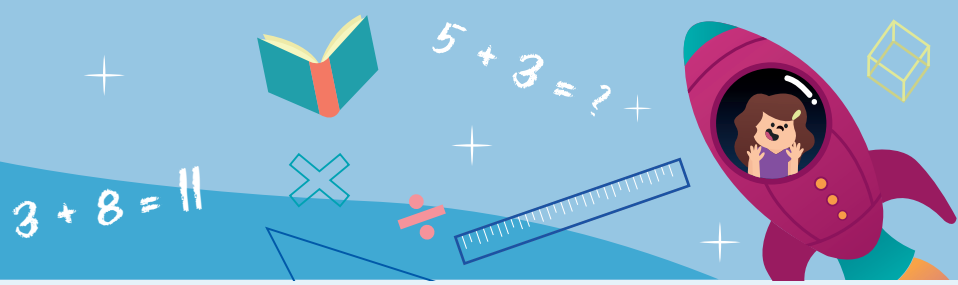
NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES



2. UNE con una línea cada objeto con la forma correspondiente.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.1.2.b.

Ubica objetos arriba, abajo, delante, atrás, encima o debajo, según una referencia.

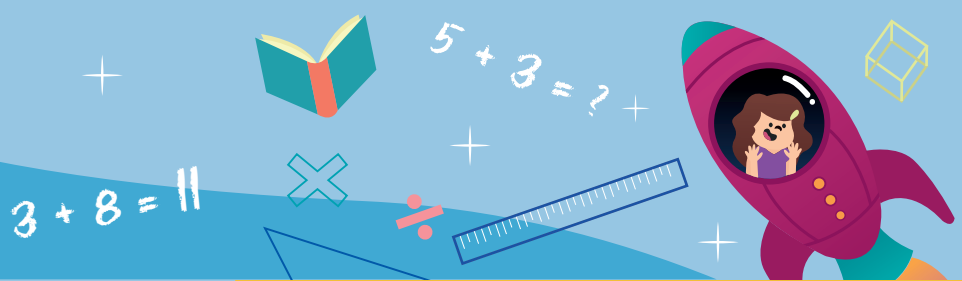
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



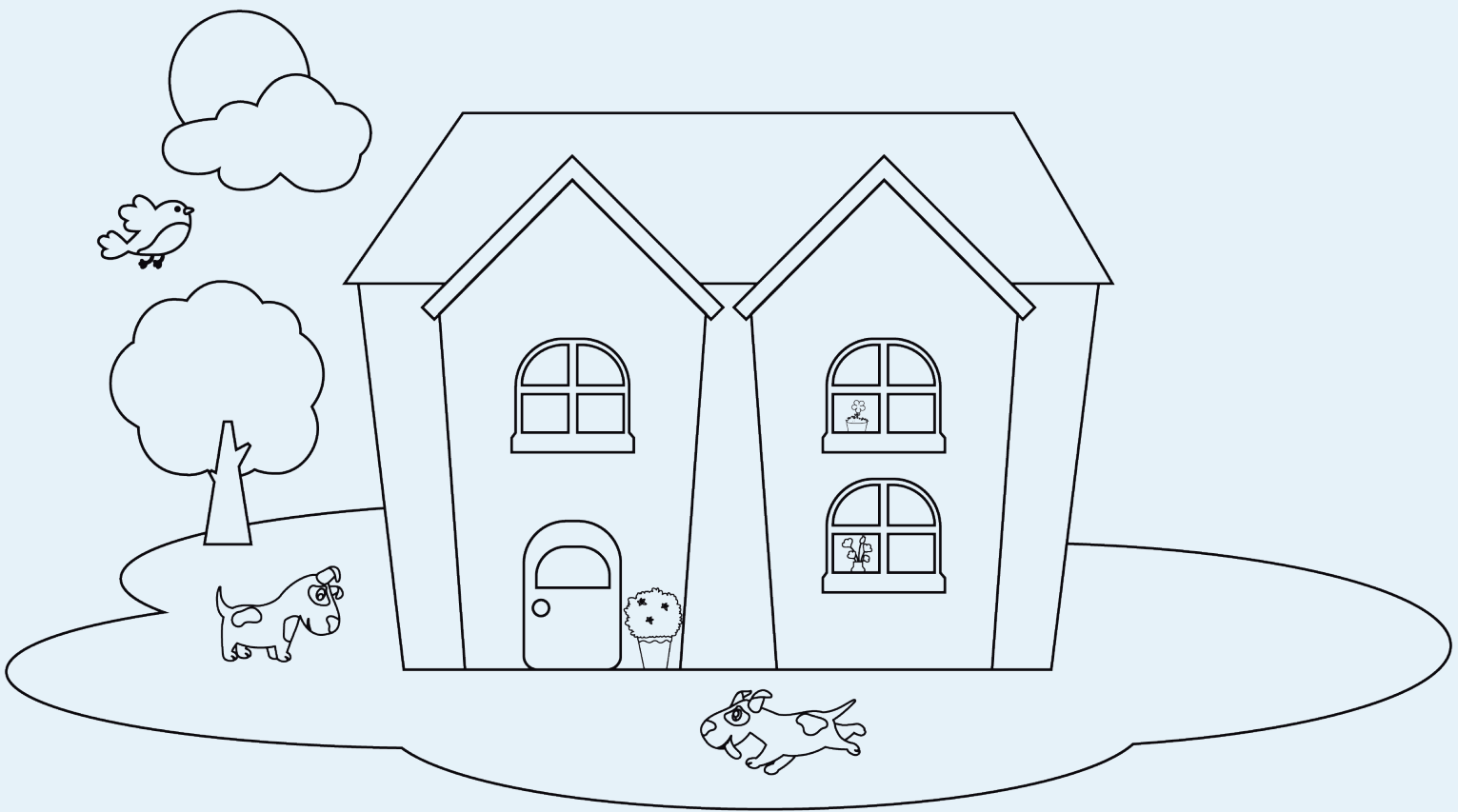
1. SEÑALA los objetos según las indicaciones:

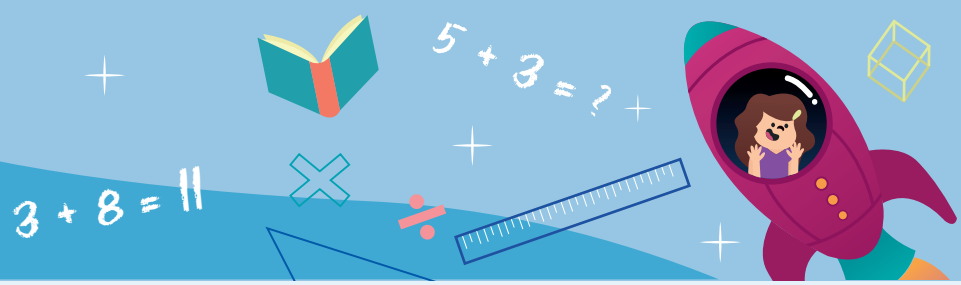
- Marca con una X la maceta que está detrás de la ventana.
- Encierra en un círculo la maceta que está delante de la casa.
- Pinta uno de los objetos que están encima del árbol.
- Dibuja un triángulo en la ventana que está arriba de la puerta.
- Pinta al perro que está debajo de la ventana.



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.1.3.b.

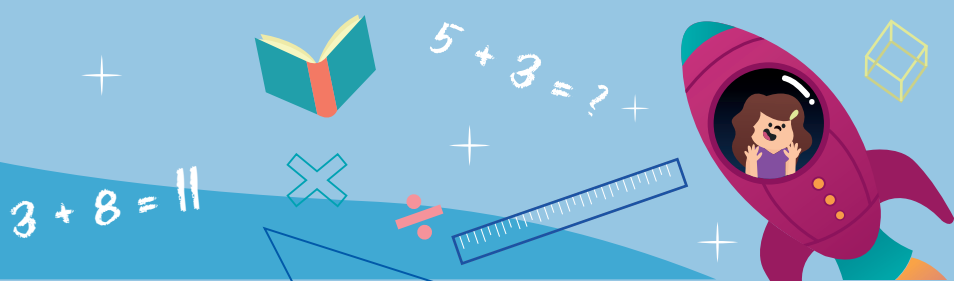
Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos según un patrón establecido.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estaré en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



1. REALIZA los movimientos con tu cuerpo, según las siguientes series:



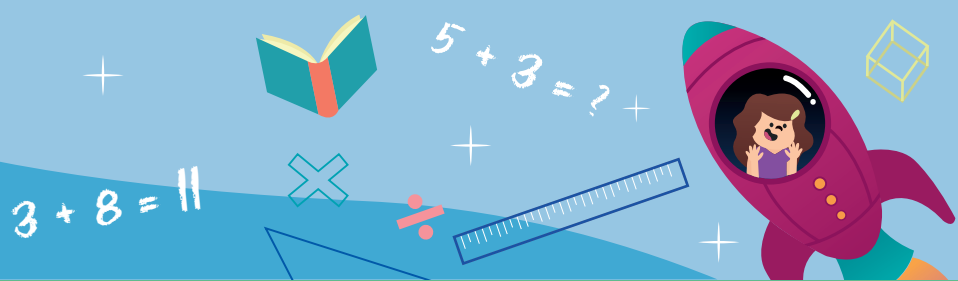
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.1.1.c.

Compara y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas.

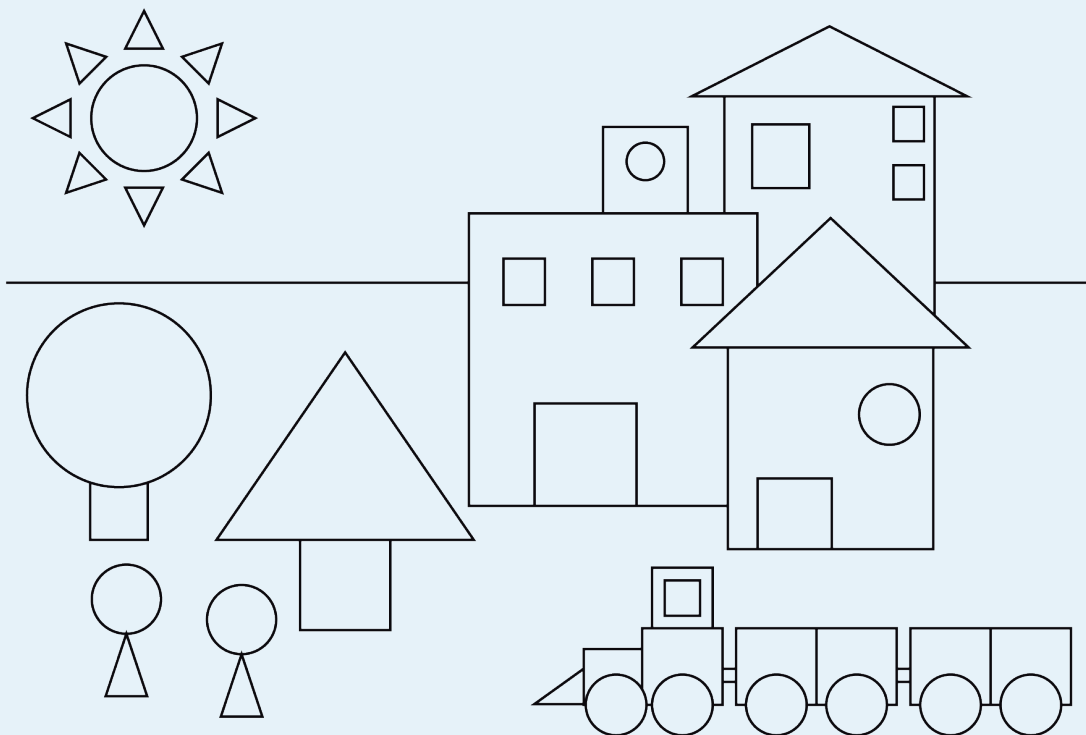
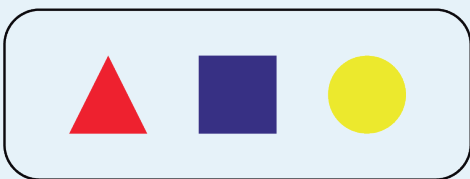
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

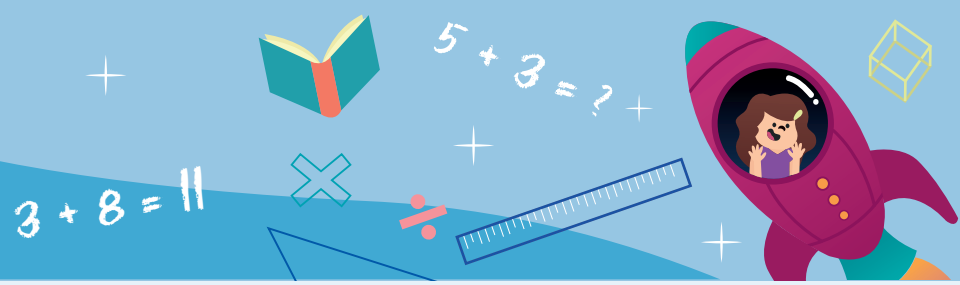


ACTIVIDADES



1. PINTA las figuras de acuerdo con el siguiente código:





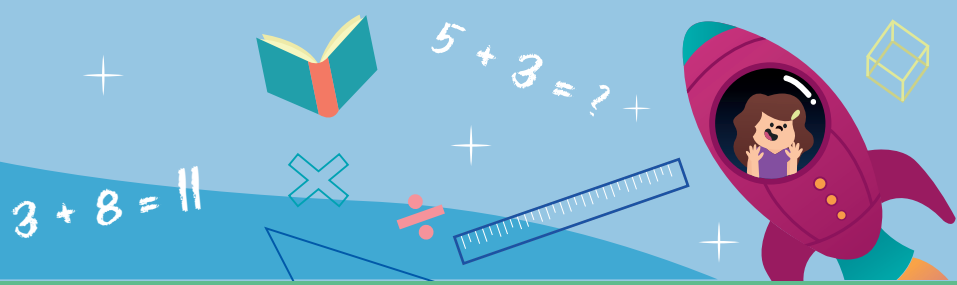
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.1.2.c.

Identifica la ubicación de los objetos del entorno (arriba, abajo, delante, atrás, encima, debajo a la izquierda o a la derecha) según una referencia.

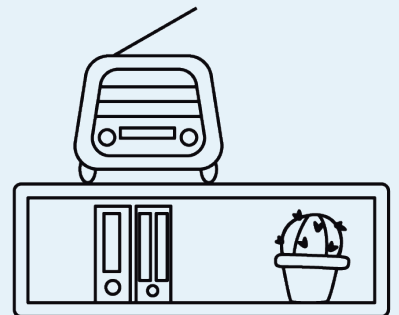
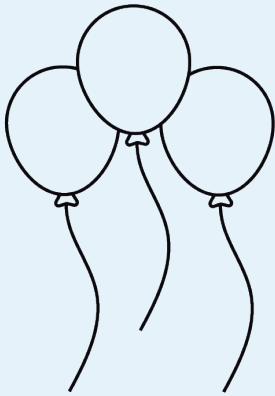
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

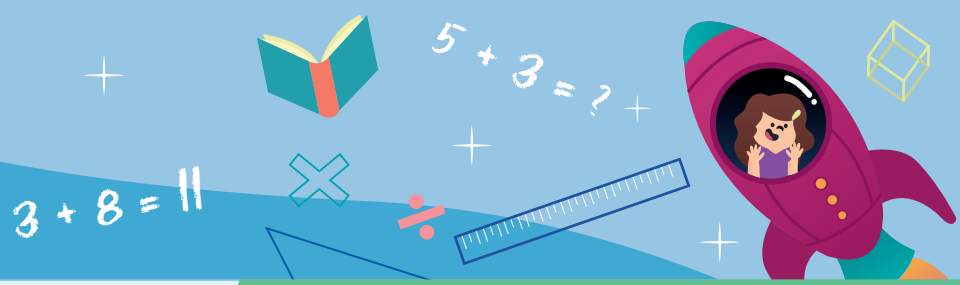


ACTIVIDADES



1. COLOREA los objetos indicados con las siguientes indicaciones:





NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES

Arriba del basurero está _____

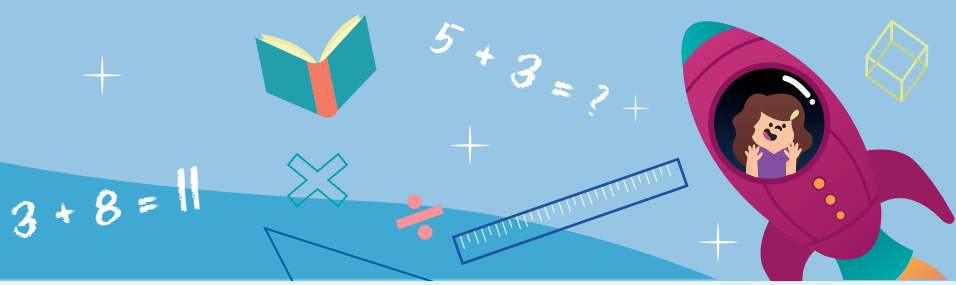
A la izquierda de la mesa está _____

A la derecha de la computadora está _____

Delante de la mesa está _____

Encima de la repisa está _____

Debajo de la mesa está _____



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.1.3.c.













Describe, reproduce y construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos, figuras y cuerpos geométricos, así como agrupaciones de hasta diez elementos, según un patrón establecido.

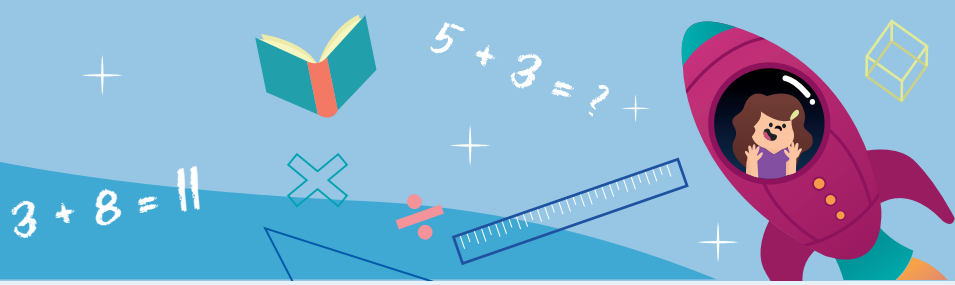
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



1. COMPLETA las siguientes series:



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.1.1.d.

Reagrupa objetos clasificados por color, tamaño, longitud, textura y forma en otros subgrupos.

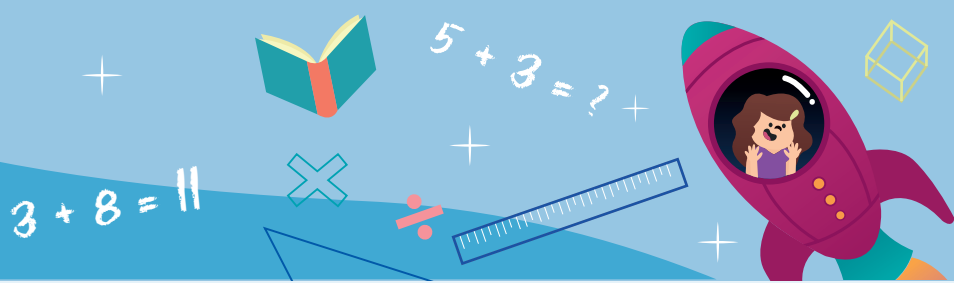
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



1. RECORTA y **PEGA** tres (3) objetos en cada uno de los siguientes conjuntos:

A		B	
C		D	



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.1.2.d.

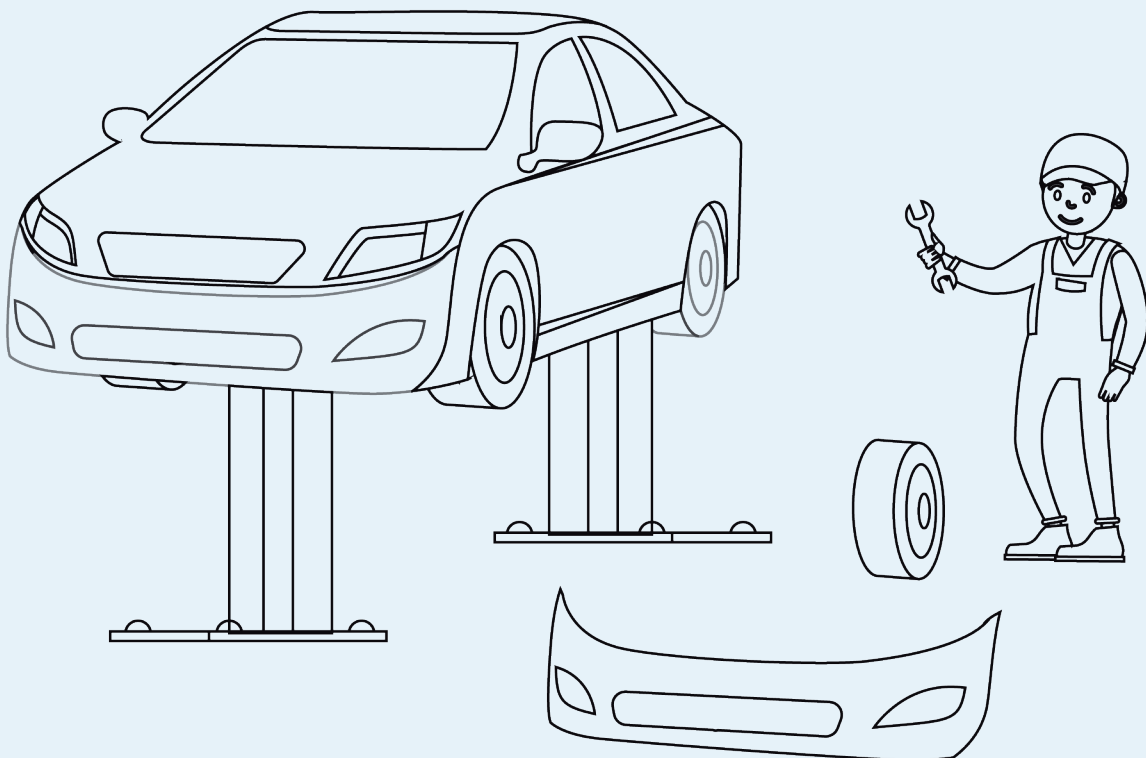
Describe y ubica objetos arriba, abajo, delante, atrás, encima, debajo a la izquierda o a la derecha, según una referencia.

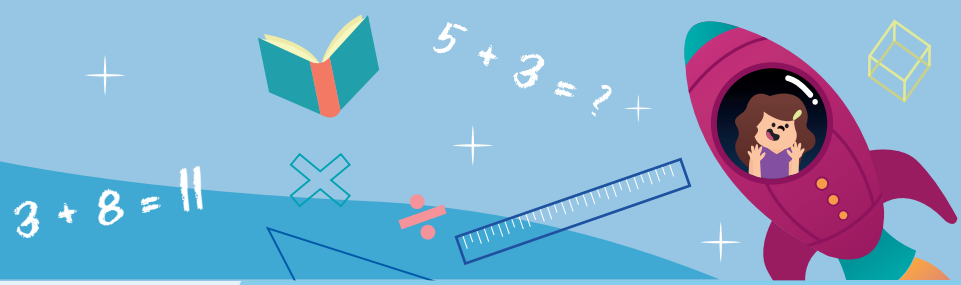
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



1. DIBUJA los objetos según las siguientes indicaciones:

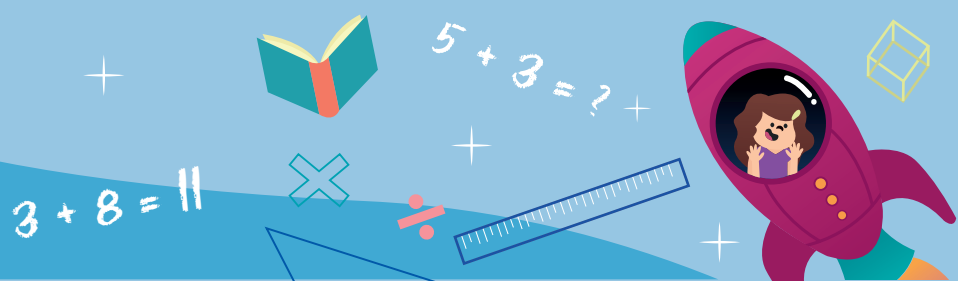




NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

- Un perro debajo del carro
- Una caja encima del carro
- Una pelota a la izquierda del mecánico
- Un regalo a la derecha del carro
- Un pájaro atrás del mecánico
- Un gato delante del carro
- Un globo arriba del carro



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.1.3.d.

Crea series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos, figuras y cuerpos geométricos agrupaciones de hasta diez elementos, según un patrón establecido.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.1. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



1. CREA una serie dibujando 3 juguetes favoritos, utiliza en cada serie juguetes distintos.

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Algo por descubrir:
¿En qué objetos a tu alrededor
percibes figuras geométricas?



Las figuras geométricas

Paula Higuera

En una tarde soleada de abril, cuando todos los niños habían almorzado, cepillado sus dientes y se encontraban durmiendo en el salón, se reunieron todas las figuras geométricas para elegir a la más importante de todas.

Allí estaban Don Cuadrado, con sus cuatro lados iguales, el simpático y sonriente Triángulo de tres lados, el redondo Círculo, el Rectángulo, de dos lados cortos y dos más largos, y el dormilón del Óvalo, que llegó rebotando contra la hoja papel.

El Rectángulo habló primero con voz fuerte:

—¡Yo soy el más importante!, pues los niños me usan para pintar muchas cosas: camiones, puertas y ventanas, y siempre soy muy grande.

Entonces el Círculo gritó con su voz chillona:

—¡Qué va, el más importante soy yo!, los niños me usan para pintar el Sol, la Luna, las pelotas y muchas cosas.

—¡No, no, no! —dijo Don Cuadrado (con una voz de cansado). —Yo soy el más importante. Cuando los niños dibujan sus casitas, me usan. Además, soy perfecto, pues tengo los lados iguales.

Así, todos comentaron su importancia. El Óvalo con los ojos dormidos y un gran bostezo dijo que con él se podían dibujar peces, globos de colores y aviones de gran tamaño. El Triángulo, muy sonriente, dijo que sin él las casitas no tenían techo ni los aviones alas, y que él era el único que tenía tres lados y una puntita como mago. Así estaban discutiendo todos hasta que los escuchó el Lápiz, y les preguntó:

—¿Qué les sucede amigos? Todos le contestaron:

—Amigo Lápiz, ayúdanos. ¿Quién de nosotros es el más importante?

El amigo Lápiz no respondió, solo se puso a dibujar en la hoja que tenía delante. Cuando terminó de dibujar, se dieron cuenta de que el Lápiz había hecho un dibujo con todas las figuras, porque para dibujar bien se necesitan de todas las figuras geométricas. Cuando los niños se despertaron, encontraron ese bonito dibujo.



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA

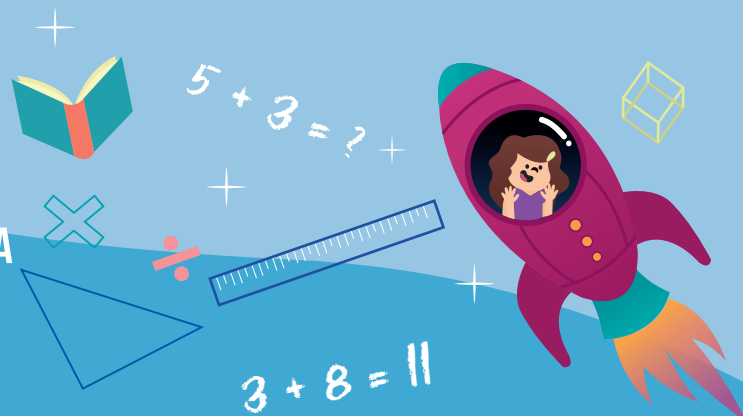
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.1.2.

Cuenta colecciones de objetos de hasta veinte unidades, ordena y escribe secuencias numéricas ascendentes y descendentes con números naturales del uno al diez y con números ordinales hasta el quinto. Resuelve situaciones cotidianas que requieran de la suma y la resta

ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.2.1.b.

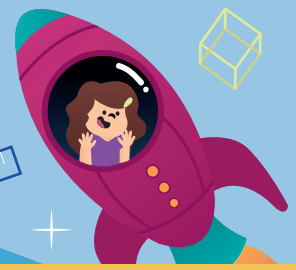
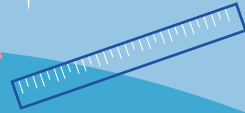
Establece relaciones de orden: más que y menos que, entre objetos del entorno.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.2. estará en la capacidad de resolver lo siguiente:

$3 + 8 = 11$



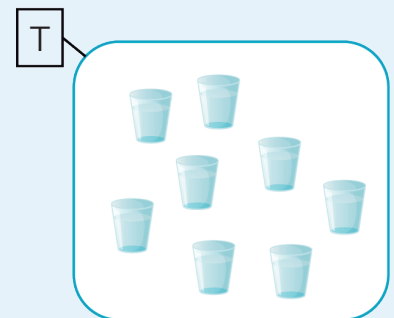
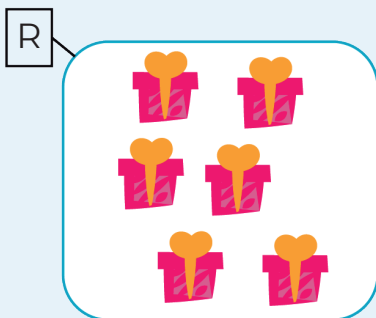
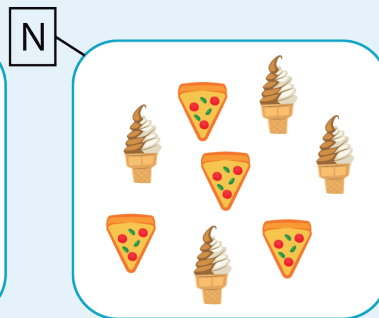
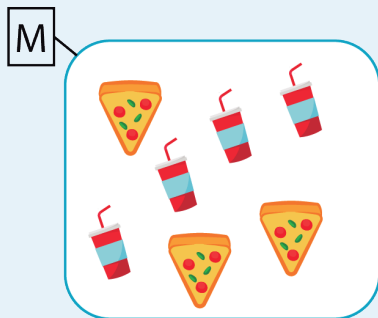
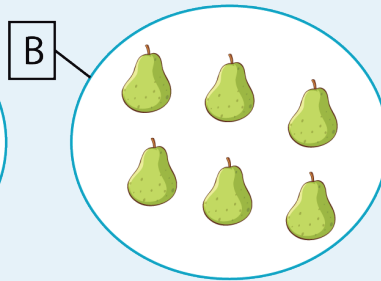
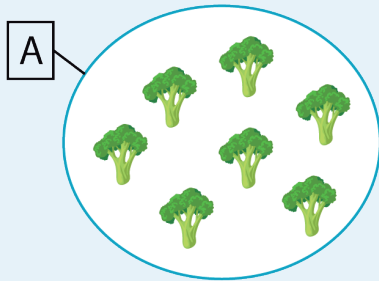
$5 + 3 = ?$

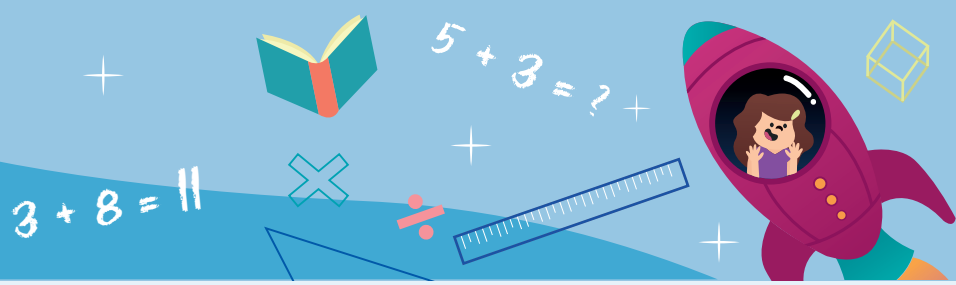


ACTIVIDADES



1. ENCIERRA en un círculo el conjunto que contenga más elementos de cada grupo.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.1.2.b.

Cuenta colecciones de hasta veinte objetos, utiliza cuantificadores para compararlas y asociar cantidades a los numerales del cero al diez en situaciones significativas.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.2. estará en la capacidad de resolver lo siguiente:

ACTIVIDADES



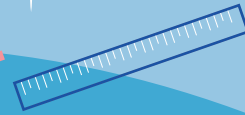
1. SIGUE las instrucciones: en una cubeta de huevos **COLOCA** una semilla en el primer espacio, dos semillas en el segundo espacio, tres semillas en el tercer espacio..., hasta completarlos todos. Puedes guiarte con la siguiente imagen:



$3 + 8 = 11$



$5 + 3 = ?$



NIVEL DE LOGRO 1:

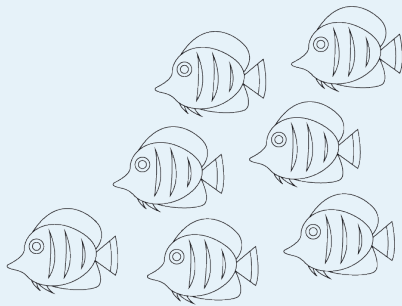
ACTIVIDADES



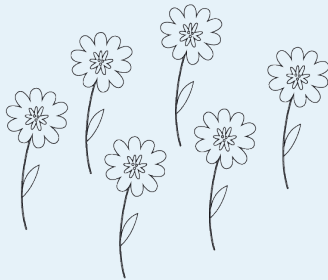
2. UNE con una línea los conjuntos con sus respectivos números.



7



8



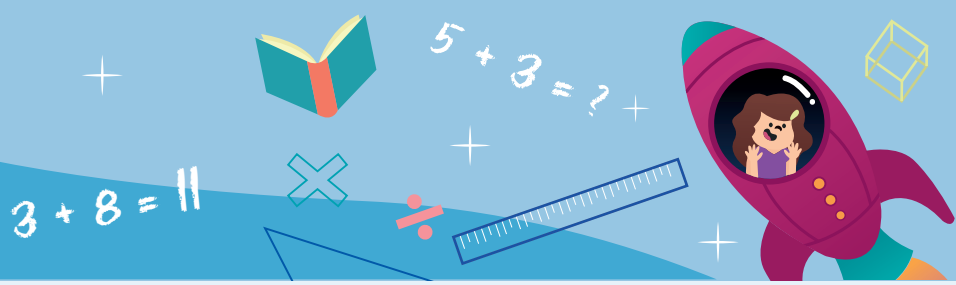
9



10



6



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.2.1.c.

Establece relaciones de orden y escribe secuencias numéricas ascendentes, y descendentes, con números naturales del uno al diez y con números ordinales, hasta el quinto, para explicar situaciones cotidianas.




El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.2. estará en la capacidad de resolver lo siguiente:

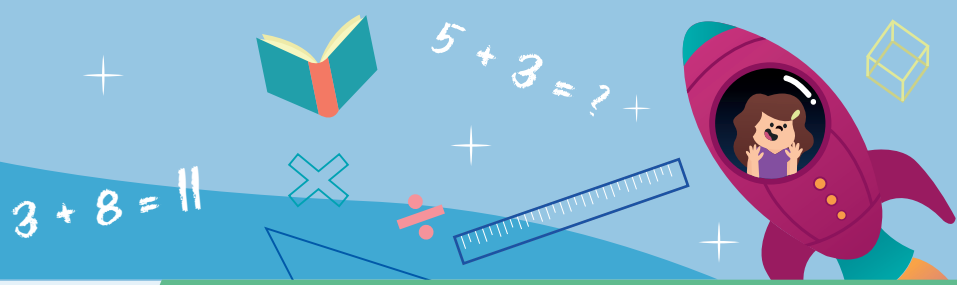
ACTIVIDADES



1. ESCRIBE números según corresponda para ordenar cada una de las siguientes situaciones:

a) Nacimiento de los patos

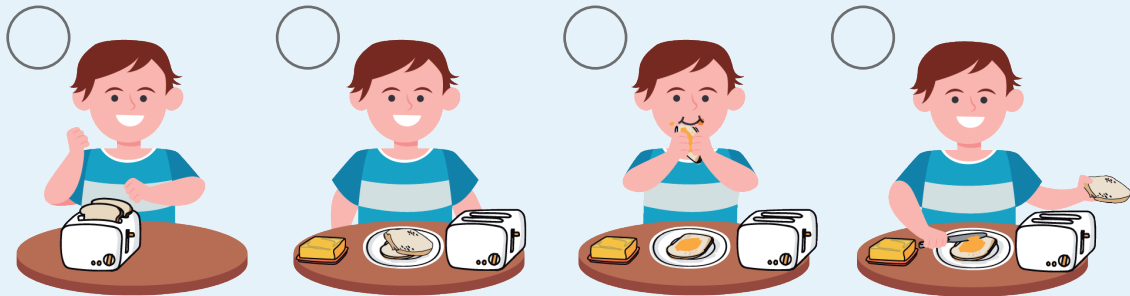
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>



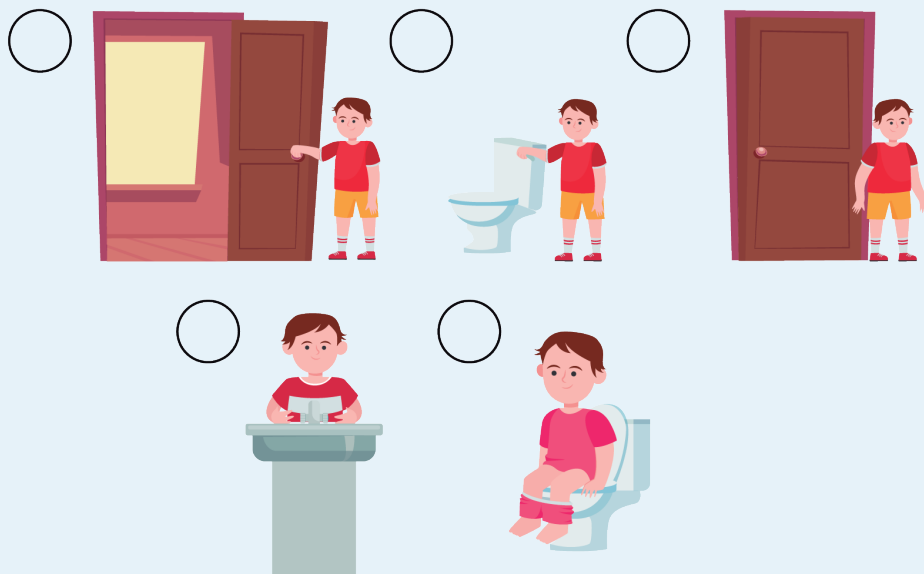
NIVEL DE LOGRO 2:

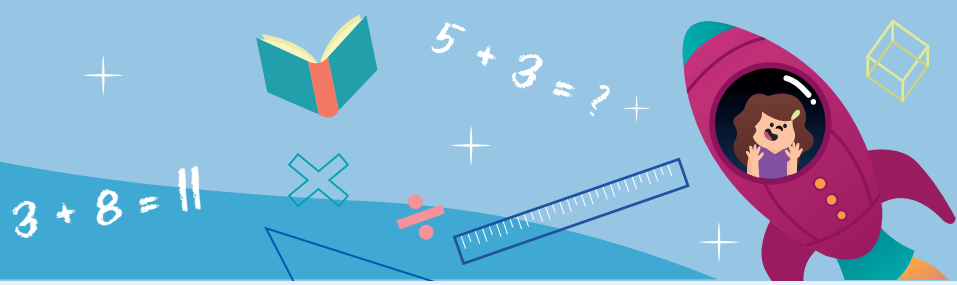
ACTIVIDADES

b) Tomar el desayuno



c) Ir al baño





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.2.1.c.

Resuelve situaciones cotidianas que requieran de la comparación de colecciones de objetos mediante el uso de cuantificadores, la adición y sustracción, con números naturales hasta el diez, el conteo de colecciones de objetos hasta el veinte y la lectura y escritura en forma ascendente y descendente de los números naturales del uno al diez.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.2. estará en la capacidad de resolver lo siguiente:

ACTIVIDADES

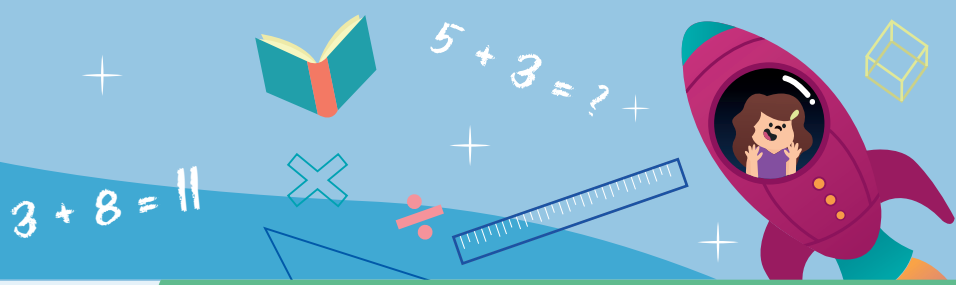
1. RESUELVE las siguientes adiciones y sustracciones:

a) $5 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$

b) $6 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

c) $7 - 5 = \underline{\hspace{2cm}}$

d) $8 - 4 = \underline{\hspace{2cm}}$



NIVEL DE LOGRO 2:

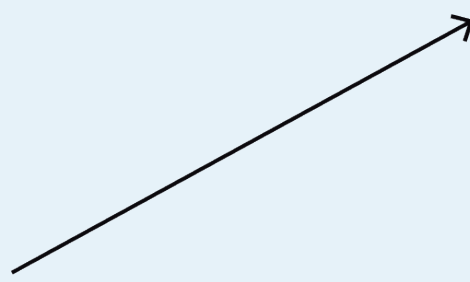
ACTIVIDADES

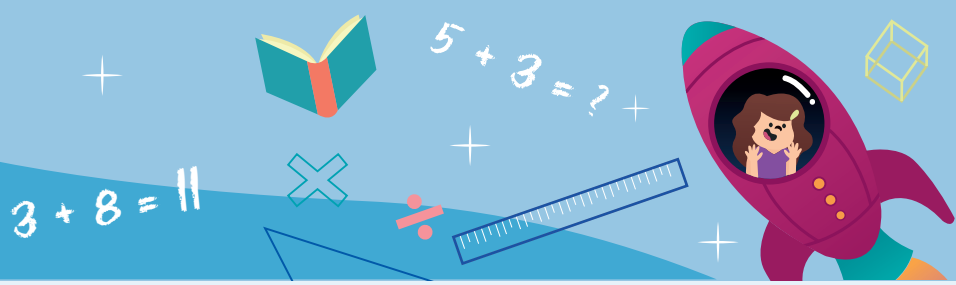


2. UNE cada número con su numeral.

8
4
3
1
6
7
9
2
5

uno
nueve
seis
ocho
cuatro
cinco
dos
tres
siete





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.2.1.d.

Representa de forma simbólica, gráfica y con material concreto secuencias ascendentes y descendentes con números naturales hasta el veinte y con números ordinales hasta el quinto para explicar situaciones cotidianas.

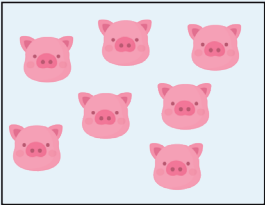
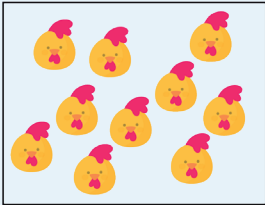
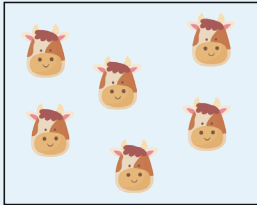
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.2. estará en la capacidad de resolver lo siguiente:

ACTIVIDADES

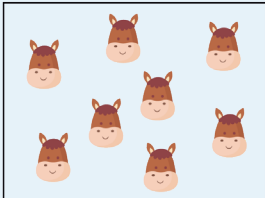



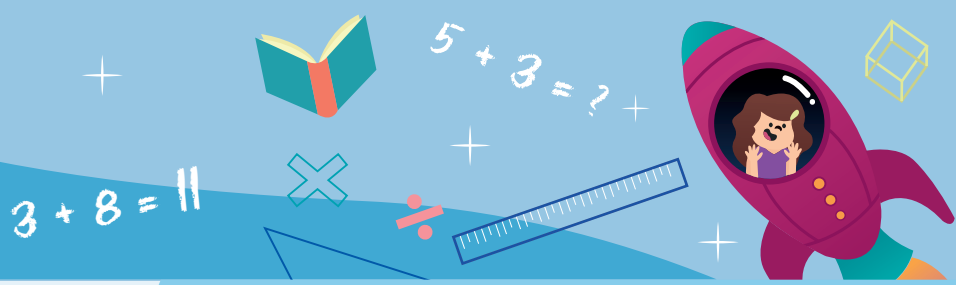
1. ESCRIBE del 1 al 5 sobre los conjuntos partiendo del menor al mayor, según el número de elementos.

○ ○ ○

○ ○



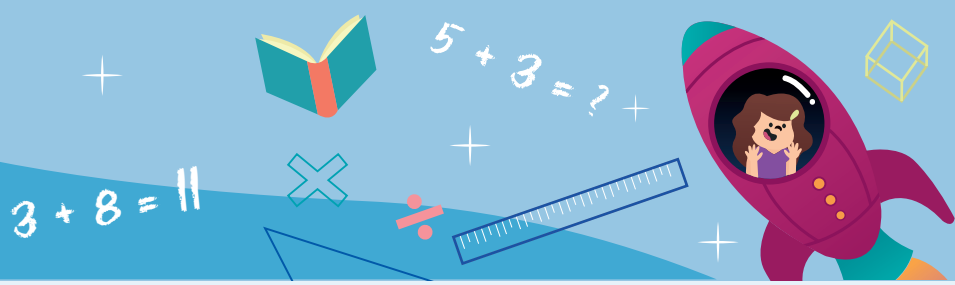
NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES



2. PIDE a un adulto que te narre el cuento “Los tres chanchitos”
y **DIBUJA** cinco escenas del cuento en orden.

1	2	3
4		5



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.2.1.d.

Resuelve problemas sencillos que requieran del conteo de elementos del entorno, la comparación de colecciones de objetos y la adición y sustracción con números hasta el veinte, la lectura y escritura en forma ascendente y descendente de los números naturales del uno al diez en situaciones cotidianas.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.2. estará en la capacidad de resolver lo siguiente:

ACTIVIDADES



1. RESUELVE los siguientes problemas:

a) Ayuda a Pedro a ordenar los días de la semana: une con una línea el número con el numeral y con el día que le corresponde.

1
7
3
6
4
5
2

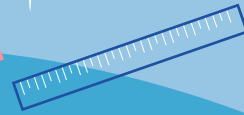
uno
tres
cinco
siete
seis
cuatro
dos

jueves
sábado
viernes
lunes
domingo
miércoles
martes

$3 + 8 = 11$



$5 + 3 = ?$

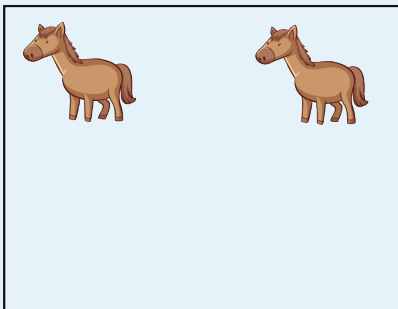
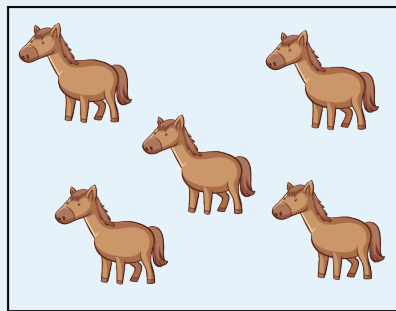


NIVEL DE LOGRO 3:

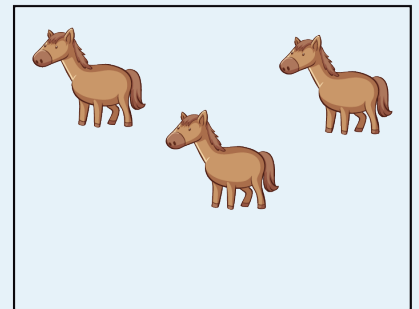
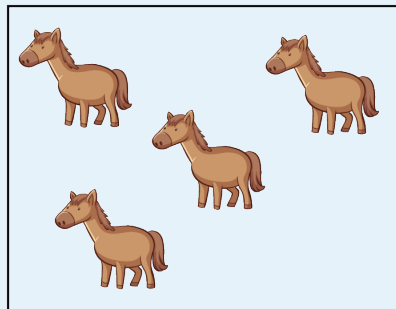
ACTIVIDADES



2. RESPONDE ¿Cuántos caballos faltan para que cada tarjeta esté igual al modelo? **ESCRIBE** el número correspondiente.



3



Algo por descubrir: ¿Hasta qué número podemos contar?”



Los números dígitos

Honorio Hinojosa

El uno le llamamos
en la blanca bola
de la luna llena,
tan triste y tan sola.

El dos, en las patas
de una ave canora
y en tus dos ojitos
que ríen o lloran.

Ramita de trébol
lleva tres hojitas
hijas de un peciolo,
cual tres hermanitas.

Cuatro patas tienen
el perro y la ardilla
y todo animal
que gruñe o que chilla.

Cinco son los dedos
de tu manecita;
consévala diestra
y muy limpiecita.

Seis delgadas patas
de la mosca son;
de la mosca fea
que zumba: ron... ron...

Siete son los días
de doña Semana
y siete, las hojas
de la mejorana.

Contemos, contemos
mis ricos bizcochos
y así encontraremos
al señor don ocho.

Veo en mi florero
nueve margaritas;
todas muy risueñas,
todas muy bonitas.

Al orondo diez
prontito lo hallamos:
contando los dedos
que tienen tus manos.



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA

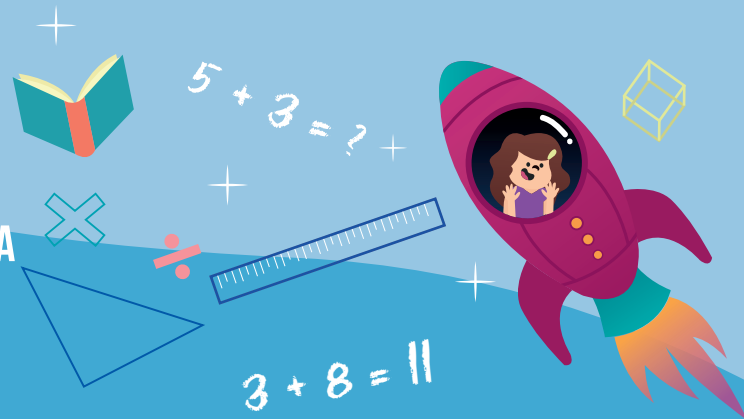
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.1.3.

Describe y compara objetos del entorno utilizando las nociones de volumen, superficie, longitud, capacidad, peso y temperatura. Establece semejanzas y diferencias entre objetos del entorno que contienen o son similares a figuras y cuerpos geométricos.

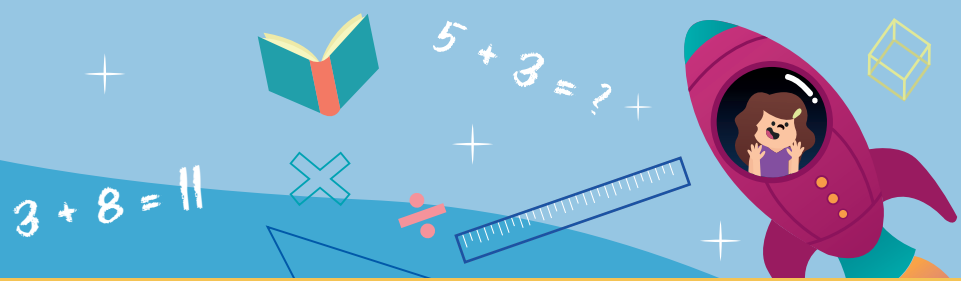
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.3.1.b.

Reconoce cuerpos geométricos y figuras geométricas (triángulos, cuadrado, rectángulo y círculo) en objetos del entorno.

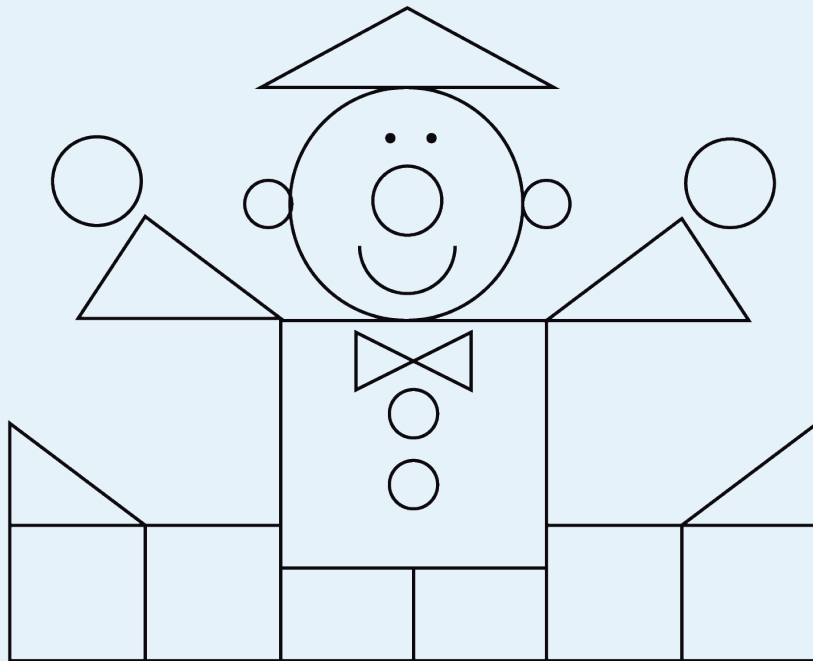
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.3. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

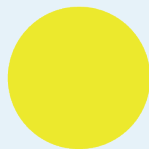


ACTIVIDADES



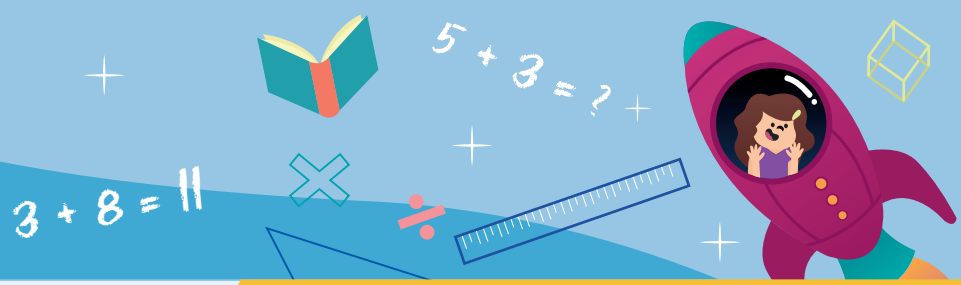
1. PINTA el payaso de acuerdo con el color de cada figura geométrica y **ESCRIBE** cuántos elementos existen de cada figura geométrica.















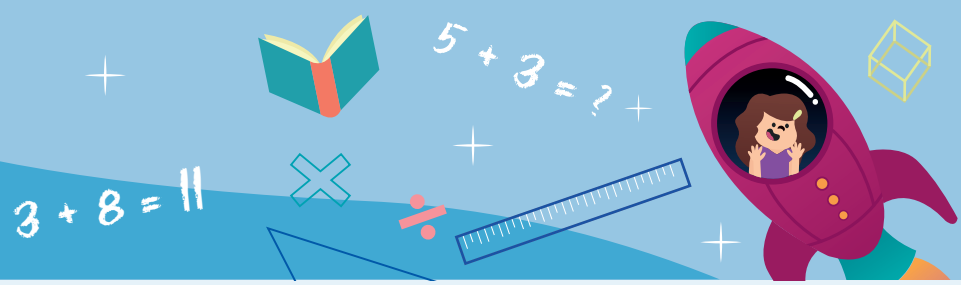
NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES



2. DIBUJA dos objetos de tu casa que tengan la forma de las siguientes figuras geométricas:



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.3.2.b.

Compara objetos del entorno según las nociones de longitud, capacidad, peso y temperatura.

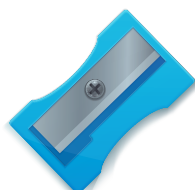
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.3. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

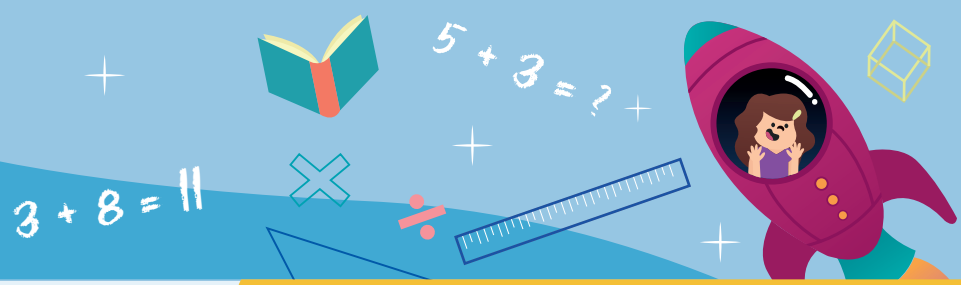
ACTIVIDADES



1. ENCIERRA en un círculo el objeto que cumpla las condiciones indicadas.

a) El objeto más largo.

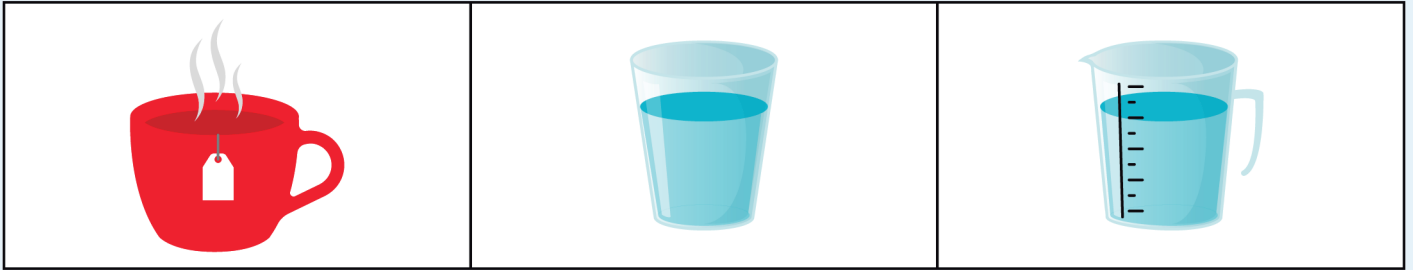




NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

b) El objeto donde puedas poner más limonada.

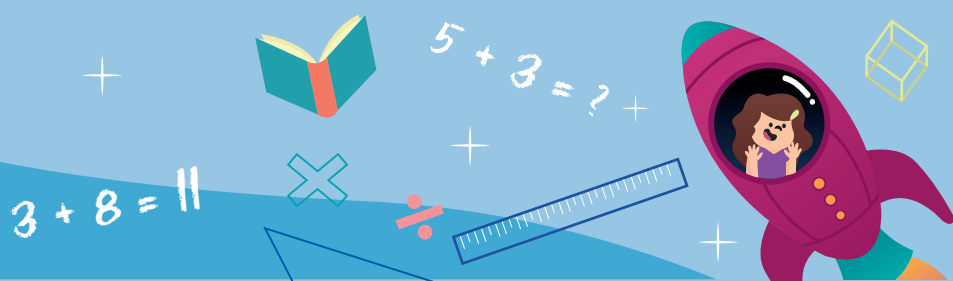


c) El objeto más pesado.



d) El objeto más frío.





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.3.1.c.

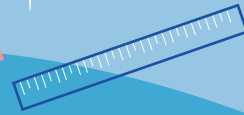
Identifica en el entorno y en elementos de su uso personal cuerpos y figuras geométricas (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo) y establece semejanzas y diferencias entre objetos que contienen o son similares a los cuerpos geométricos.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de aprendizaje E.M.1.3.1.c. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

$3 + 8 = 11$







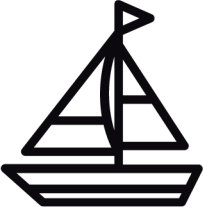
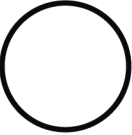
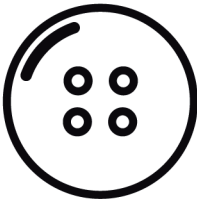





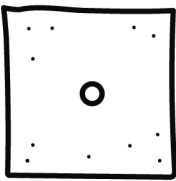
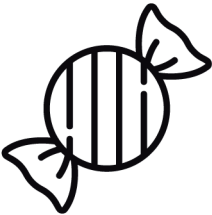
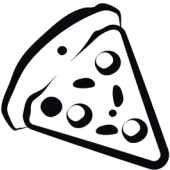


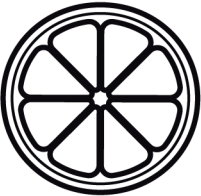
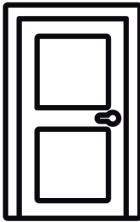

$5 + 3 = 8$

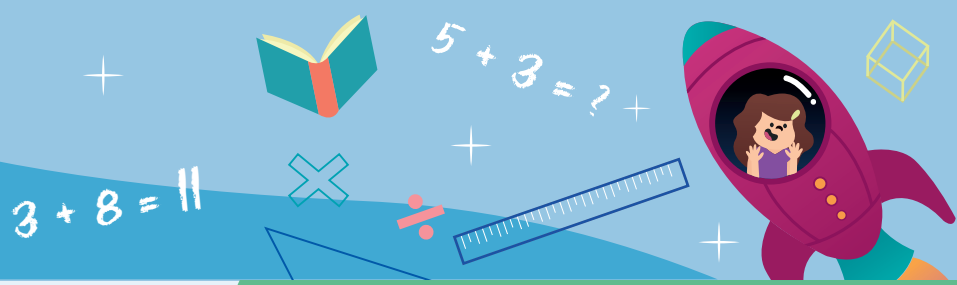


ACTIVIDADES



1. IDENTIFICA y COLOREA los objetos que tienen la forma geométrica indicada.



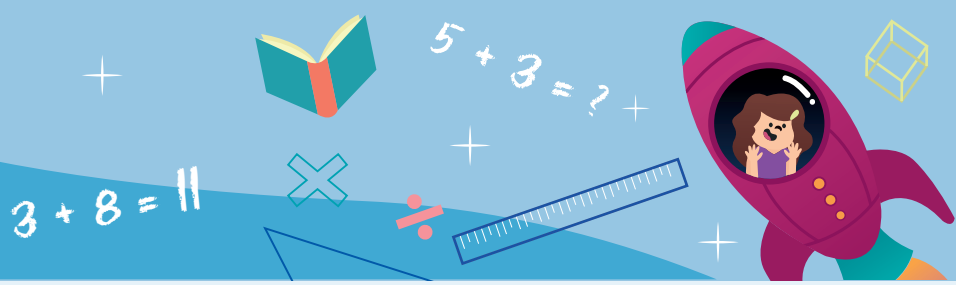
NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES



2. ENCIERRA en un círculo el objeto que no se parece al cuerpo geométrico mostrado.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.3.2.c.

Clasifica objetos del entorno considerando su longitud (alto/bajo, largo/corto, cerca/lejos), capacidad (lleno/vacío), peso (pesado/liviano), temperatura (frío/caliente) y nociones de volumen y superficie (tamaño grande, pequeño).

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de aprendizaje E.M.1.3.1.c. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



1. ESCRIBE los números de tres objetos que tengan las características mencionadas.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

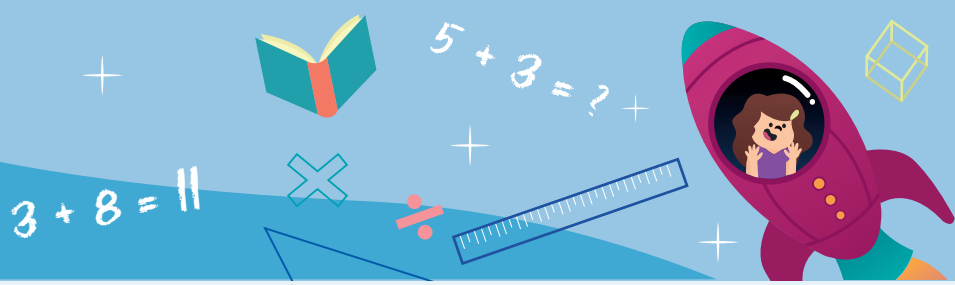


14



15

Grandes			
Livianos			
Fríos			
Altos			
Lleno			



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.3.1.d.


Compara las semejanzas y diferencias que observa entre los objetos que contienen o son similares a los cuerpos y figuras geométricas.

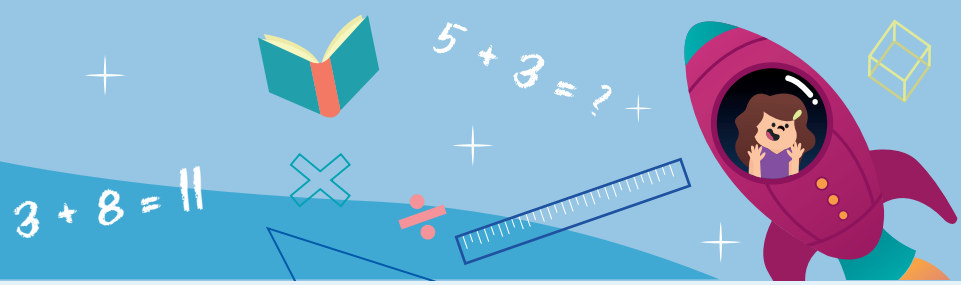
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.3. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES



1. MARCA con una X el objeto que no se parece a los otros dos,
y **EXPLICA** la razón de tu elección.



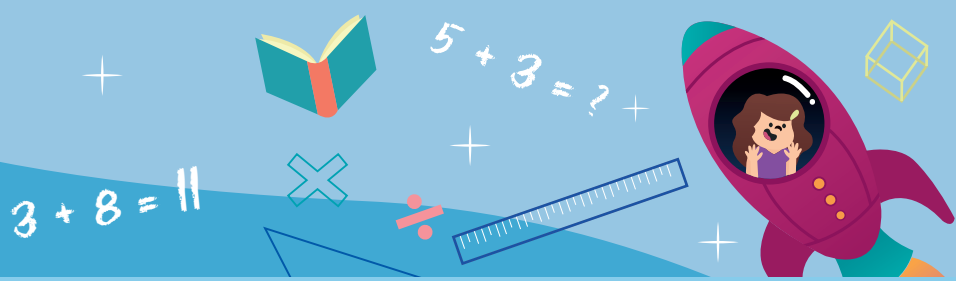
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.3.2.d.

Resuelve situaciones de su entorno que requieran de la aplicación de las nociones longitud (alto/bajo, largo/corto, cerca/lejos) capacidad (lleno/vacío), peso (pesado/liviano), temperatura (frío/caliente) y nociones de volumen y superficie (tamaño grande, pequeño).

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.3. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:




ACTIVIDADES



1. DIBUJA un posible regalo de acuerdo con lo que se indica.

Deseas comprar regalos para tus amigos y cada uno de ellos ha pedido su obsequio con ciertas características.

	<p>Jacinto</p> <p>Yo quiero algo grande, pesado y largo.</p>	
	<p>Claudia</p> <p>Yo quiero algo pequeño, caliente y lleno.</p>	
	<p>Laura</p> <p>Yo quiero algo alto, vacío y pequeño.</p>	
	<p>Marcos</p> <p>Yo quiero algo frío, corto y liviano.</p>	

La lluvia

Amira de La Rosa

A Margarita le entraron unas ganas desesperadas de saber contar.

Le enseñaban con garbanzos y ella se aplicaba:

—Uno, dos, tres... veinte... treinta...

—¿Y ahora qué sigue?

Y así un día y otro.

—Cuarenta, cincuenta... y ya contaba de corrido hasta cien. Estaba feliz.

Un día aparecieron nubes en el cielo. Ella se sentó junto a la ventana de su cuarto sin hablar. A todos les extrañó verla con la vista fija sobre los cristales. Empezó a llover y ella soltó por el aire sus números, los que había aprendido, como si fuesen globos de colores.

—Uno, dos, tres... Contaba apresuradamente con ansiedad. Apretaba la lluvia y ella casi se ahogaba porque el agua podía más que su ligereza.

—Sesenta... setenta... noventa... cien...

Y soltó a llorar.

—¿Qué te pasa?

—Se me acabaron los números. Ya no puedo contar más.

—¿Qué contabas?

—Eso... eso... Yo quiero saber cuántas gotitas tiene la lluvia.



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA

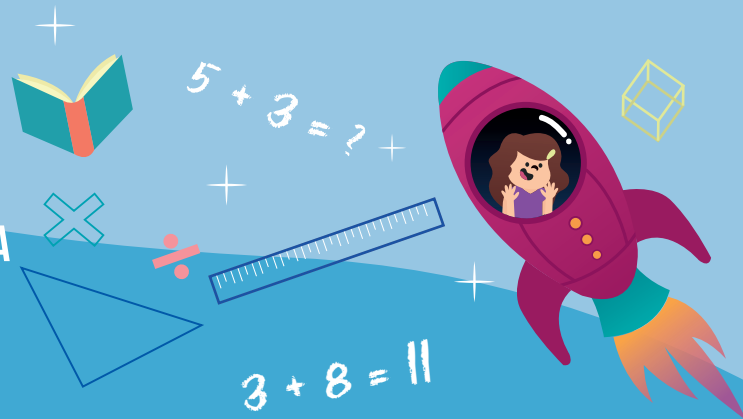
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.1.4.

Utiliza unidades de medida no convencionales para medir, estimar y comparar longitudes y el peso de objetos del entorno. Utiliza monedas de uno, cinco y diez centavos en situaciones lúdicas y emplea unidades de tiempo para ordenar secuencias temporales que describan actividades cotidianas.

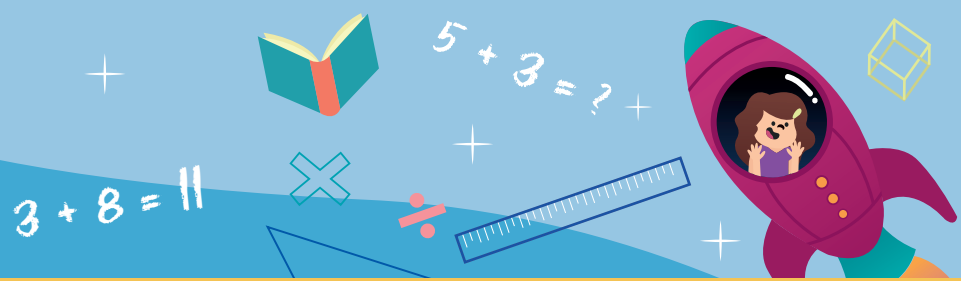
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.4.1.b.

Utiliza las monedas de uno, cinco y diez centavos en transacciones lúdicas; mide, estima y compara con unidades de medida no convencionales la longitud y el peso de objetos del entorno.


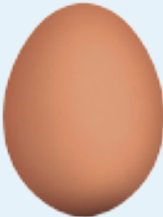

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

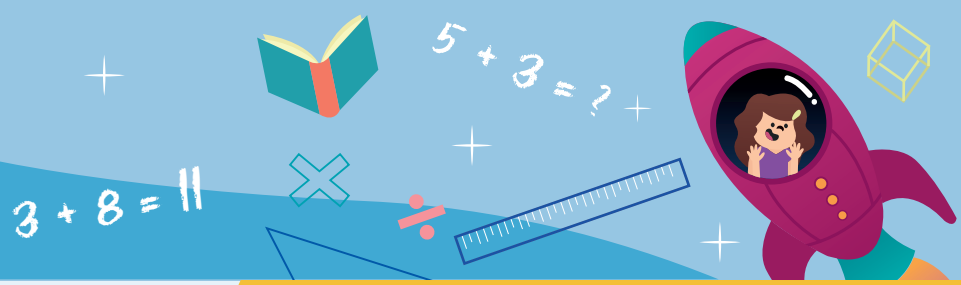


ACTIVIDADES



1. DIBUJA la cantidad necesaria de monedas de un centavo para que puedas comprar los siguientes productos:

a)  5 centavos	
b)  12 centavos	
c)  15 centavos	



NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

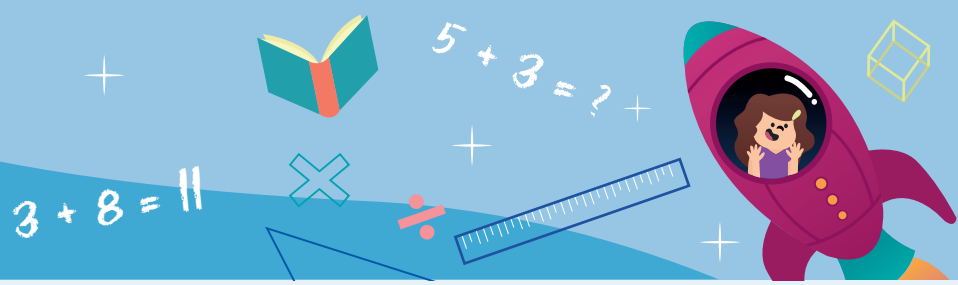


2. DEFINE el tamaño de los siguientes objetos con las medidas no convencionales indicadas:

a) Mi  mide _____  palmas.

b) Mi  mide _____  pies.

c) Mi  mide _____  pasos.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.4.2. b.

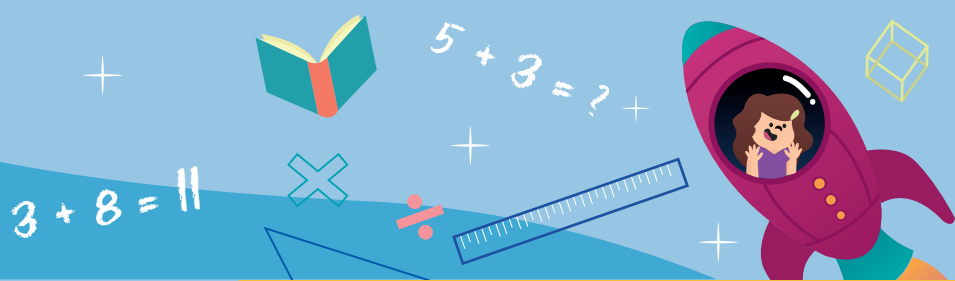
Compara y relaciona actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después, en situaciones significativas.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES

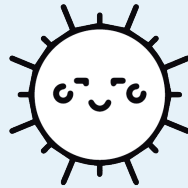


1. UNE con una línea las actividades que realizo por el día con el sol y las que realizo por la noche con la luna.

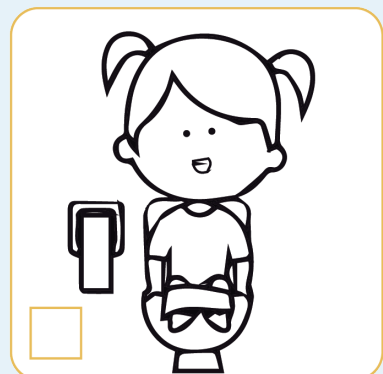
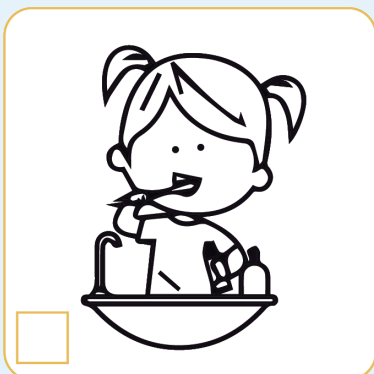
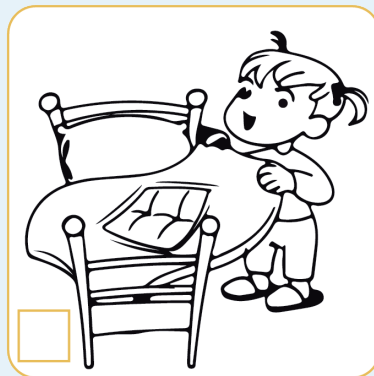


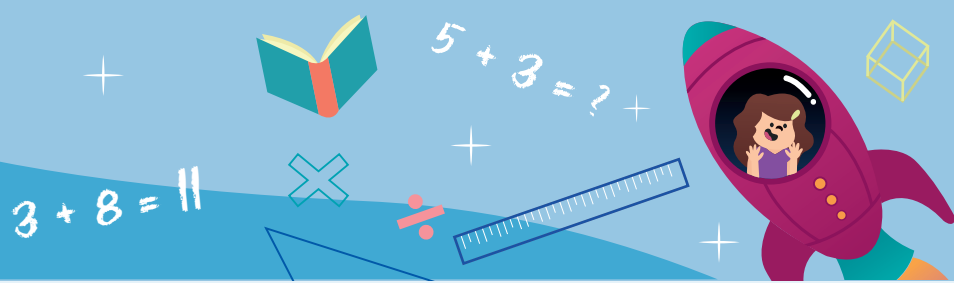
NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES



2. ESCRIBE los números del 1 al 6 para ordenar las actividades que realizas en las mañanas.





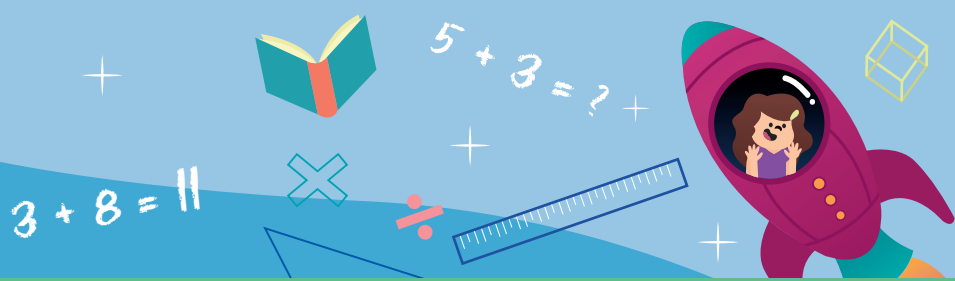
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.4.1.c.

Utiliza unidades de medida no convencionales y el conteo de cantidades hasta el veinte para comparar la longitud, peso o el costo de objetos del entorno utilizando monedas de uno, cinco y diez centavos en situaciones lúdicas.


El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:





ACTIVIDADES

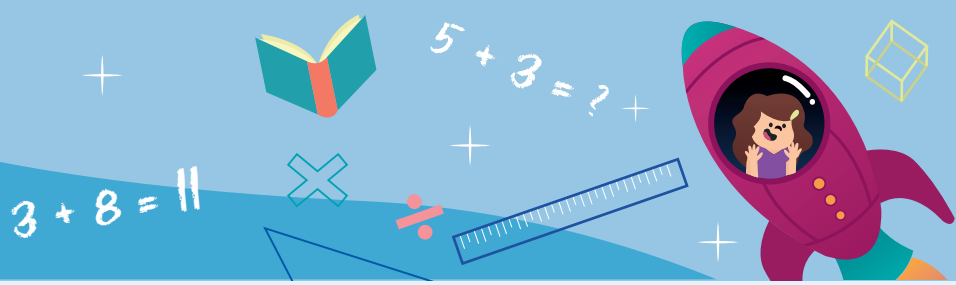


1. DIBUJA objetos que cumplan las condiciones dadas.

a) Un objeto que mida más de 4  palmas.

b) Un objeto que mida menos de 2  pies.

c) Un objeto que pese más que 1  peluche



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.4.2.c.

Emplea unidades de tiempo (ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después, días de la semana y meses del año), reconoce las nociones de joven y viejo en los miembros de la familia, para ordenar secuencias temporales que describan actividades significativas y sus actividades cotidianas.

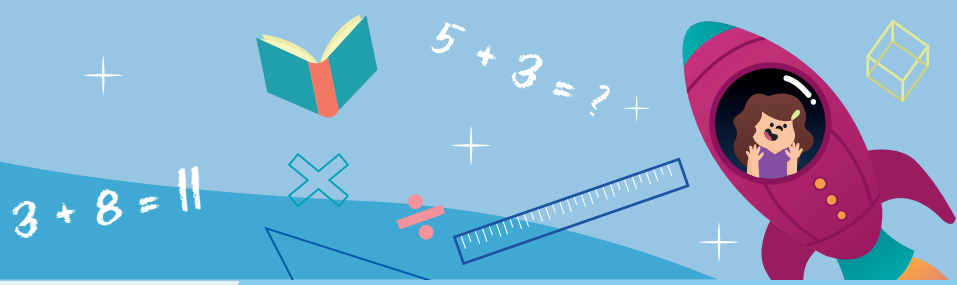
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.4. estará en la capacidad de resolver las siguientes actividades:

ACTIVIDADES



1. DIBUJA dos actividades que realizas por las mañanas, antes del desayuno.

ANTES DEL DESAYUNO	



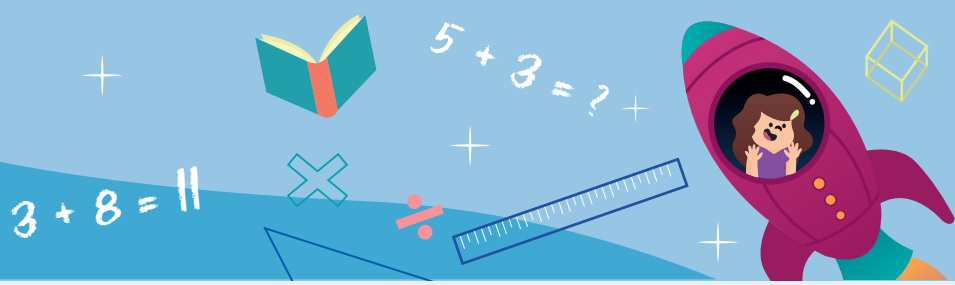
NIVEL DE LOGRO 2:

ACTIVIDADES



2. DIBUJA a dos personas jóvenes y a dos personas adultas mayores que sean parte de tu barrio.

--	--



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.4.1.d.

Soluciona situaciones cotidianas sencillas que requieran de la medición de la longitud, costo y peso de objetos, comparándolos con unidades de medida no convencionales y el uso de monedas de uno, cinco y diez centavos.

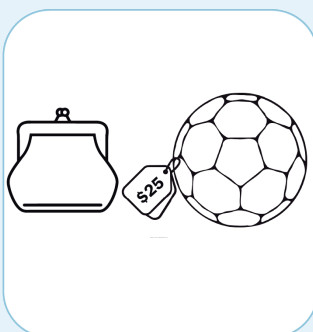
El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

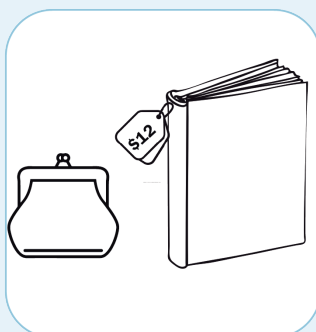


1. DIBUJA en cada monedero tres monedas que completen la cantidad necesaria para comprar los siguientes objetos:

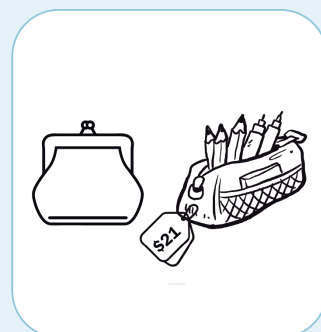
1

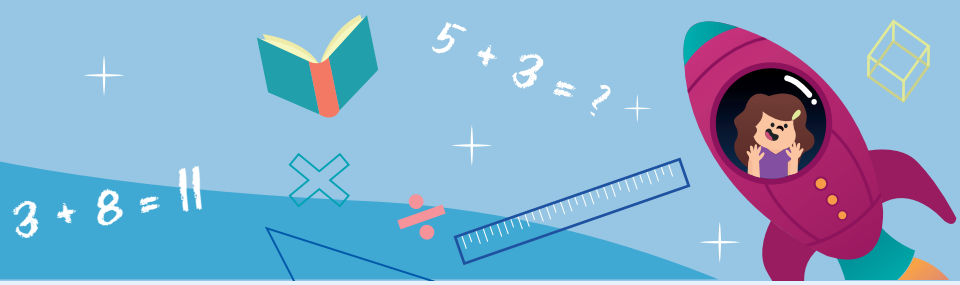


5



10





ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.4.2.d.

Organiza actividades significativas y cotidianas con el uso unidades de tiempo (ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después, días de la semana y meses del año) y las nociones de joven y viejo.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

ACTIVIDADES

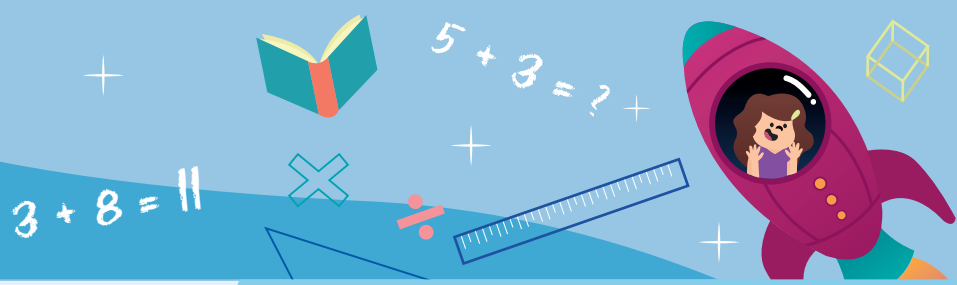


1. ORGANIZA con la ayuda de un adulto, una competencia de tres juegos tradicionales. Puedes usar el siguiente esquema:

- El día que vamos a jugar es el _____ (escribe el nombre del día).
- Vamos a jugar en dos equipos.

Dibuja para cada equipo un integrante adulto o adulto mayor y un integrante niño o joven.

Equipo 1	Equipo 2



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

- Determina el orden de los juegos en los que se va a participar y grafícalos.

Primero	Luego	Al final

Los números

Alberto Blanco

Cuando comenzaron a enseñarnos los números en la escuela, la maestra se quedó muy sorprendida al descubrir que yo ya sabía sumar.

– ¿Y quién te enseñó a sumar?

– Mis dedos.

Todos los niños se rieron haciendo tal escándalo que la maestra no supo si la respuesta era cierta o era solo una broma. Como para sacarla de la duda, le dije:

– Todo comienza con el uno.

– Es verdad.

– Pero hay algo que yo quiero saber, maestra...

– ¿Ah, sí? ¿Qué quieres saber tú que sabes tanto de los números?

– ¿Cuál es el último número?

Tomado de Blanco, A. (2000). Preguntas de Ocotlán. México: CONACULTA.

Actividad: Cuando las matemáticas dan risa. En las unidades educativas suelen ocurrir eventos muy curiosos. Piensa en uno que involucre matemáticas o que haya ocurrido en la clase de matemáticas. Si el evento involucra números mucho mejor. No te olvides de darnos un contexto, explicarnos qué día ocurrió y contarnos quiénes son los involucrados en la anécdota.



MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA

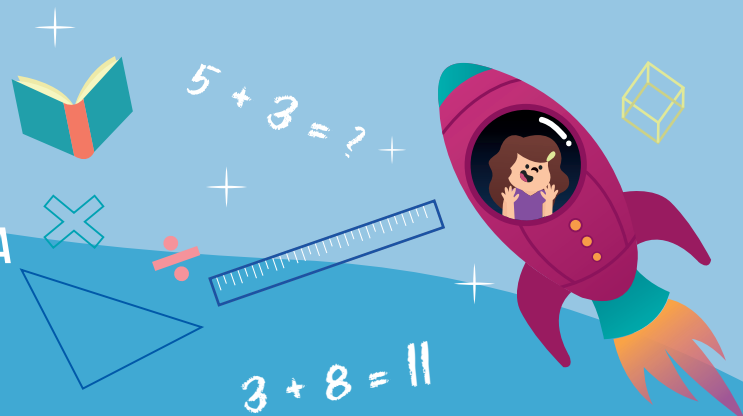
NIVEL DE LOGRO 1

NIVEL DE LOGRO 2

NIVEL DE LOGRO 3

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA



NIVEL DE LOGRO 1:

NIVEL DE LOGRO 2:

NIVEL DE LOGRO 3:

1. CONTENIDO

ESTÁNDAR: E.M.1.5.

Soluciona situaciones cotidianas mediante la recolección y representación de información o datos del entorno en pictogramas, y la identificación de eventos probables y no probables del entorno.

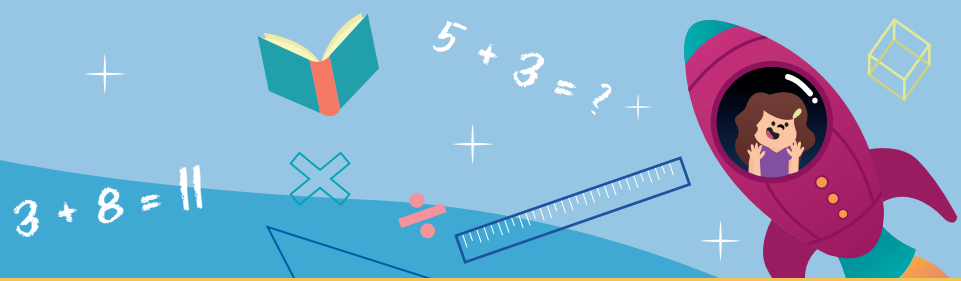
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 1: CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN

NIVEL DE LOGRO 1:

E.M.1.5.b.

Identifica eventos probables y no probables en situaciones de su entorno inmediato.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 1 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.5. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

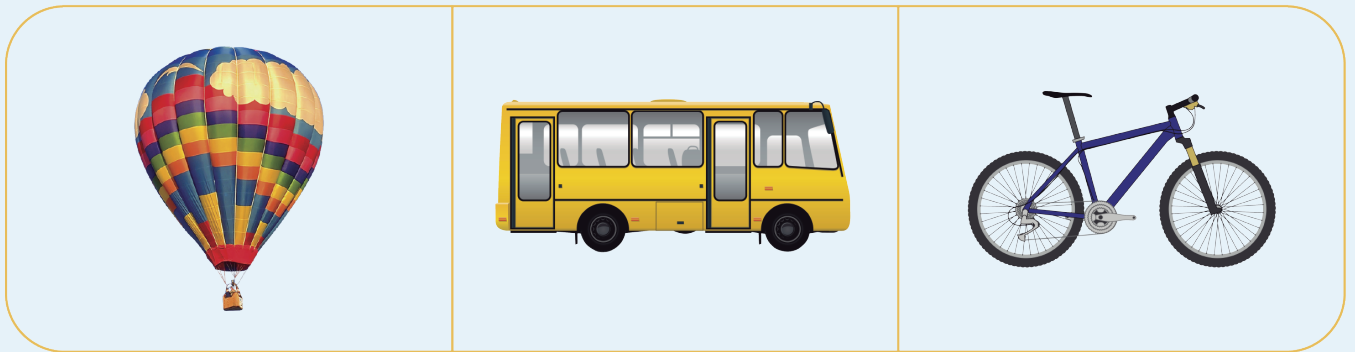


ACTIVIDADES



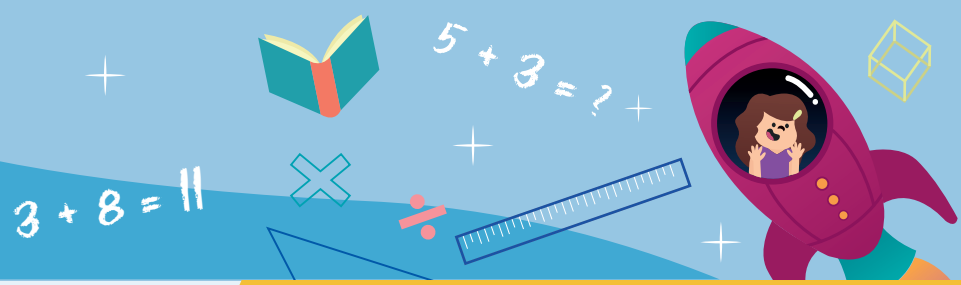
1. ENCIERRA los elementos que NO corresponden a los eventos indicados.

a) El auto de mi papá se dañó, entonces tuve que ir a la escuela en...



b) Mi mamá me preparó el desayuno, con alimentos nutritivos como...



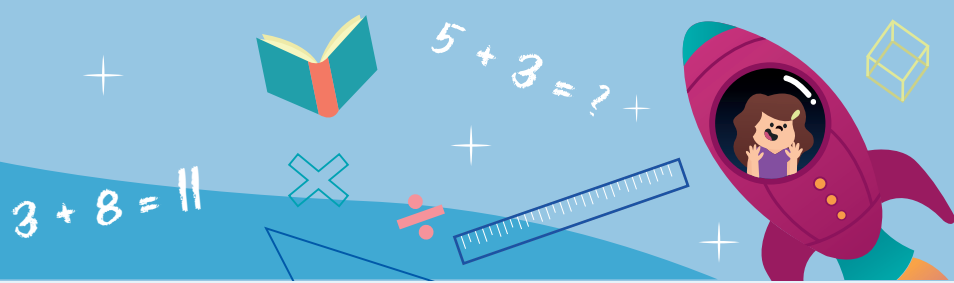


NIVEL DE LOGRO 1:

ACTIVIDADES

c) Me contaron un cuento sobre los animales del Ecuador y entre los personajes estaban...





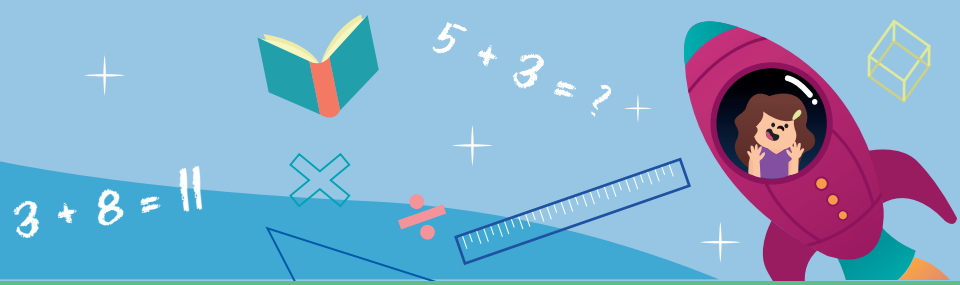
ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 2: ANÁLISIS Y APLICACIÓN

NIVEL DE LOGRO 2:

E.M.1.5.c.

Soluciona situaciones cotidianas mediante la recolección y representación de información o datos del entorno en pictogramas, y la identificación de eventos probables y no probables del entorno.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 2 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.5. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

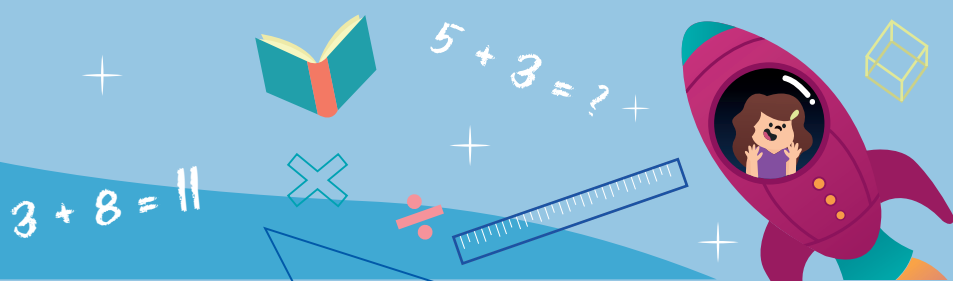


ACTIVIDADES



1. DIBUJA en el pictograma tres juegos tradicionales que les guste a tus familiares.

A large, empty rounded rectangular box with a green border, intended for drawing the first traditional game.A large, empty rounded rectangular box with a green border, intended for drawing the second traditional game.A large, empty rounded rectangular box with a green border, intended for drawing the third traditional game.



ACTIVIDADES DE NIVEL DE LOGRO 3: INNOVACIÓN

NIVEL DE LOGRO 3:

E.M.1.5.d.

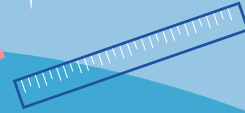
Interpreta pictogramas de información estadística proveniente de su entorno inmediato.

El estudiante que alcanza el Nivel de logro 3 correspondiente al Estándar de Aprendizaje E.M.1.4. estará en la capacidad de resolver la siguiente actividad:

$3 + 8 = 11$



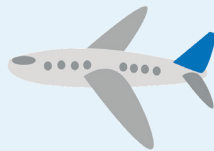
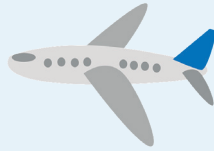
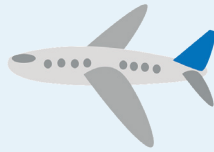
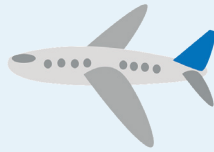
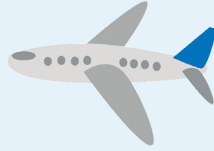
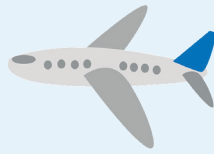
$5 + 3 = ?$



ACTIVIDADES



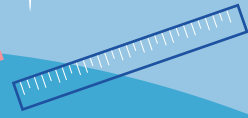
1. COMPLETA las oraciones a partir del siguiente pictograma:



$3 + 8 = 11$



$5 + 3 = ?$



NIVEL DE LOGRO 3:

ACTIVIDADES

Hay



osos de peluche.

Hay



aviones.

Hay



muñecas.

Hay



aviones más que



osos de peluche.

Hay



aviones más que



muñecas.

Hay



osos de peluche más que



muñecas.

Hay

juguetes en total.

¿Cómo trabajar con las lecturas propuestas en esta guía?

Orientaciones para docentes

Las lecturas que constan en esta guía tienen como objetivo disparar la curiosidad de las y los estudiantes y que esta sirva de impulso para leer. Estas preguntas fueron diseñadas con un doble propósito: por un lado, buscan fortalecer el deseo autónomo de leer, es decir, se han planteado para el aprendizaje que no se realiza en compañía docente. Pero, por otra parte, también tienen el propósito de servir de conexión entre docente y estudiante.

Así como pueden estimular la lectura autónoma, estas preguntas también pueden dar pie a que se genere una conversación entre docente y estudiante. La propuesta de estas lecturas y sus preguntas es que, posteriormente al aprendizaje autónomo, cuando se encuentran docente y estudiante cada cierto intervalo de tiempo, ambos puedan conversar sobre los textos leídos.

Pero ¿cómo podemos desarrollar una conversación auténtica, espontánea, significativa y enriquecedora? La motivación por conversar es algo que no puede forzarse u obligarse en un estudiante, de manera que si queremos que tenga éxito esta estrategia necesitamos proceder de forma precisa.

De entrada, lo que necesitamos es formular preguntas que desaten la curiosidad o que provoquen un deseo genuino de establecer una conversación. La escala de preguntas propuesta por Aidan Chambers (básicas, generales y específicas) puede ser de gran utilidad para saber cómo iniciar y cómo avanzar en la charla. Sin embargo, para complementar dicho método sería importante diferenciar el tipo de preguntas que podemos hacer. Estas son algunas recomendaciones:

1. Debemos evitar que la o el estudiante sienta que está siendo evaluado, una conversación no es un examen oral.
2. Para evitar la sensación de estar en un examen, es importante evitar las preguntas que únicamente se centran en el texto, que buscan respuestas exactas sobre el texto y que no indagan acerca del mundo interior de la o el estudiante. Por ejemplo:

Si preguntamos: “¿Qué le pasó a la Caperucita roja cuando la atrapó el lobo?”, solamente inquirimos un dato del texto, no estamos indagando lo que la o el estudiante piensa o siente en relación con la lectura.

3. Esto significa que no debemos enfocarnos únicamente en la comprensión lectora y en hacer preguntas de comprensión literal. En el caso de la pregunta anterior, la o el estudiante simplemente responderá lo que dice textualmente el relato, pero no se la ha preguntado nada para que exprese lo que piensa o siente.
4. Podemos evitar iniciar la charla con las preguntas que empiezan con “¿por qué?”, puesto que por lo general están enfocadas en la comprensión literal y no en la conversación, además de que pueden obstaculizar el ritmo de la charla al sonar como preguntas de examen.
5. En cambio, son detonantes las preguntas que sitúan como protagonista de la acción al propio lector o lectora. Por ejemplo, si preguntamos: ¿qué hubieras hecho tú en el lugar de la Caperucita?, la o el estudiante no solo demostrará cuánto comprendió del texto, sino que se pondrá en el lugar del

personaje y expresará su propia forma de ser. Además, con base en esta pregunta se pueden hacer más preguntas para que la o el lector exprese más de sí mismo o de sí misma.

6. En relación con lo anterior, es sumamente recomendable que las preguntas se planteen en segunda persona, es decir, dirigidas directamente al estudiante: ¿Qué piensas de...? ¿Qué sientes cuando ves el caso de...? ¿Qué fue lo que menos te gustó?
7. Incluso si hacemos una pregunta de conocimiento, cuando se coloca en segunda persona se transforma en una pregunta de conversación y no de examen: “¿Cuánto conoces de la II Guerra Mundial?”; esta es una pregunta abierta, que busca abrir la charla a partir de lo que la o el estudiante ya sabe.
8. Algunas áreas en las que se puede preguntar para que la o el estudiante hable de sí mismo comprenden:
 - a) preguntas acerca de sus ideas, pensamientos, opiniones, creencias, conocimientos, pero siempre en relación con el texto (p. ej.: ¿te parece que fue adecuada la forma de actuar del novio de la protagonista?);
 - b) preguntas que desarrollen su capacidad de empatía y de imaginar, es decir, que haga ponerse al lector en el lugar de los personajes ficticios (p. ej.: ¿Qué hubieras hecho tú...?);
 - c) preguntas que hagan que la o el estudiante relacione el texto con su vida familiar, sus amigos, conocidos y demás relaciones interpersonales (p. ej.: ¿Este personaje te recuerda a alguno de tus amigos o amigas?);
 - d) preguntas que le hagan cuestionarse y proyectar su futuro (p. ej.: ¿Quisieras que tu vida se pareciera a esta historia?);
 - e) preguntas sobre cuestiones básicas de la realidad para las que muchas veces no tenemos respuesta (p. ej.: ¿Cómo se conservaban los alimentos cuando no existía refrigeración? Estas preguntas buscan que el lector o lectora se dé cuenta de cuán poco sabemos y cuánto necesitamos aprender.
 - f) preguntas hipotéticas que conecten la ficción con nuestra propia realidad (p. ej.: en el relato los personajes son capaces de comunicarse por telepatía; ¿cómo cambiaría nuestra vida si pudiéramos hacer lo mismo?
9. En esta dinámica, docente y estudiante tienen la misma jerarquía: el docente no puede decir al estudiante qué es lo que debe pensar o responder. Por el contrario, el docente puede aprender tanto del estudiante como viceversa.
10. Esta manera de plantear preguntas es flexible para todas las asignaturas y áreas del conocimiento, de manera que docentes de todas las especialidades pueden conversar sobre los textos en relación con su propio campo del saber.

¿Cómo conversar sobre lo leído?

Orientaciones para docentes

En gran medida, saber enseñar implica saber hacer buenas preguntas; las preguntas adecuadas pueden estimular la necesidad -y la voluntad- de aprender.

En el caso de la lectura, cuando esta no se realiza con un propósito real, interiorizado en el lector, puede ser difícil lograr construir un sentido o disfrutar un texto. Las preguntas adecuadas pueden ser un detonante para que el lector sienta curiosidad por lo que va a leer, o por lo que ha leído, y así logre ejercitar su atención y sus habilidades lectoras.

En ese panorama, se plantea aquí un resumen del método propuesto por Aidan Chambers para desarrollar la conversación a partir de lo leído. En este método, tan importante como leer es que las y los estudiantes se expresen con desenvoltura y espontaneidad: es decir, que conversen.

a) Preguntas básicas: iniciar la conversación

En toda conversación siempre tenemos preguntas básicas. El método de conversación de Chambers propone que se usen estas preguntas para iniciar la charla o romper el hielo. Las ideas más básicas para realizar preguntas según este método son las siguientes:

- ¿Qué te gustó de lo que leíste?
- ¿Qué no te gustó de lo que leíste?
- ¿Hubo algo que se te hizo difícil comprender?

b) Preguntas generales: visión global del texto

Cuando ya hayamos iniciado la conversación podemos seguir con las preguntas generales. Estas sirven para hablar con una visión global de lo leído. Por ejemplo, podemos preguntar: ¿conoces otra historia o película que se parezca a la que leímos? ¿Alguna vez te ha pasado algo parecido a lo de la historia? ¿Crees que esta historia o este poema le podría gustar a alguien de tu familia?

c) Preguntas específicas: detalles del texto

Por último están las preguntas específicas, que se refieren ya a detalles más concretos, como el espacio, tiempo, acciones de los personajes, etc. Por ejemplo, supongamos que leímos "Alicia en el país de las maravillas" y preguntamos: si viviéramos en el mundo fantástico de Alicia, ¿cómo sería nuestra vida cotidiana, en qué lugar viviríamos, quiénes serían nuestros amigos?

Sin embargo, para que esta metodología sea efectiva es necesario no plantear las preguntas de manera mecánica, como si se estuviera siguiendo un guion. Al contrario, es importante dejar que la charla fluya y, sobre todo, dejar que la o el estudiante tenga el tiempo necesario para que se exprese con libertad acerca de lo piensa, siente, opina, etc. Así mismo, es fundamental no forzar la conversación; si una pregunta no tuvo resultado para estimular la charla, es mejor pasar a la siguiente.



@MinisterioEducacionEcuador




@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador


**Gobierno
del Ecuador**

GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE