**ACTIVIDAD 3.**

ESCUELA NORMAL “INSTITUTO JAME TORRES BODET”

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.

CURSO: FORMA, ESPACIO Y MEDIDA.

EVALUACIÓN DE PROCEDIMIENTOS MENTALES PARA CONTAR.

INSTRUCCIONES: LEE ATENTAMENTE Y SUBRAYA LA RESPUESTA CORRECTA.

1. ¿Cómo podrá facilitar la Educadora el aprendizaje de procedimientos mentales?

a) Crear oportunidades para que los niños realicen descubrimientos por su cuenta.

b) Otorgar problemas y soluciones al mismo tiempo.

c) Ensayar problemas de adición, suma, resta y multiplicación y dar las respuesta al inicio.

1. La siguiente es una sugerencia de juego para adquirir los procedimientos mentales.

a) Juegos de adivinanzas

b) Juegos de dados y prismas con números.

c) Juegos al aire libre.

1. ¿Cuál es la mejor estrategia para trabajar con problemas matemáticos?

a) Empezar con problemas de números grandes; introducir problemas con números aún mayores poco a poco siempre con un acompañamiento.

b) Empezar con problemas de números pequeños; introducir problemas con series poco a poco no es necesario el acompañamiento.

c) Empezar con problemas de números pequeños; introducir problemas con números mayores poco a poco siempre con un acompañamiento.

1. La enseñanza inicial de la adición debería basarse en:

a) Sumandos pequeños del 10 al 25 que se puedan manejar fácilmente sin métodos concretos.

b) Sumandos pequeños del 1 al 5 que se puedan manejar fácilmente con métodos concretos.

c) Sumandos pequeños de 10 en 10 que se puedan manejar fácilmente con métodos concretos.

1. Es mejor introducir problemas con números mayores cuando:

a) Los niños ya pueden hacer con soltura procedimientos complicados con números pequeños.

b) Los niños ya pueden hacer con soltura procedimientos concretos con números grandes.

c) Los niños ya pueden hacer con soltura procedimientos concretos con números pequeños.

1. Escriba un ejemplo de procedimiento concreto para enseñar al niño a llevar la cuenta:
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
5. ¿Qué son las pautas digitales?

a) Son representaciones que utilizan los dedos de ambas manos como método para realizar operaciones básicas en las cuales cada dedo representa un número de valores del 1 al 9

b) método para realizar operaciones básicas en las cuales cada dedo representa un número de valores del 10 al 19

c) a) Se utilizan los dedos de la mano izquierda como método para realizar operaciones básicas en las cuales cada dedo representa un número de valores del 1 al 9

1. Las pautas digitales permiten:

a) Estimular el aprendizaje y el empleo de métodos eficaces para llevar la cuenta.

b) Estimular la imaginación y el empleo de métodos eficaces para llevar las series.

c) Estimular el aprendizaje y el empleo de métodos eficaces para calcular multiplicaciones.

1. ¿Hay solamente un método para facilitar en los niños Preescolares a llevar la cuenta?

a) No, existen diversos métodos que los niños emplean para llevar la cuenta se debe promover que utilicen y compartan entre ellos sus formas de llevar la cuenta.

b) Si, existe sólo un método que los niños emplean para llevar la cuenta, se debe promover que utilicen y compartan entre ellos sus formas de llevar la cuenta.

c) No, existen diversos métodos que los niños emplean para llevar la cuenta, no se debe promover que utilicen y compartan entre ellos sus formas de llevar la cuenta.

1. ¿Qué hacer con los niños Preescolares que aún no dominan técnicas para llevar la cuenta?

a) A los niños que no hayan dominado técnicas de reconocimiento de pautas como las pautas digitales hasta el 30, se les deberá poner juegos para que lleguen a dominarlas.

b) A los niños que no hayan dominado técnicas de reconocimiento de pautas como las pautas digitales hasta el 10, se les deberá dar tiempo ya que la podrán aprender en la primaria.

c) A los niños que no hayan dominado técnicas de reconocimiento de pautas como las pautas digitales hasta el 10, se les deberá estimular para que lleguen a dominarlas.

1. La eficacia del cálculo mental en los niños suele bajar cuando:

a) El segundo sumando de los problemas es mayor que 20, como es difícil llevar la cuenta con precisión los niños suelen calcular mal estos problemas.

b) El segundo sumando de los problemas es mayor que 5, como es difícil llevar la cuenta con precisión los niños suelen calcular mal estos problemas.

c) El segundo sumando de los problemas es mayor que 15, como es difícil llevar la cuenta con precisión los niños suelen calcular mal estos problemas.

1. Fuson (1985) propone el empleo de pautas digitales *Chisenbop*:

a) Para que se pueden representar los números del 1 al 9 con la mano que no se emplea para escribir, dejando la otra mano libre para anotar.

b) Para que se pueden representar los números del 1 al 19 con la mano que no se emplea para escribir, dejando la otra mano libre para anotar.

c) Para que se pueden representar las operaciones básicas del 1 al 9 con la mano que no se emplea para escribir, dejando la otra mano libre para anotar.

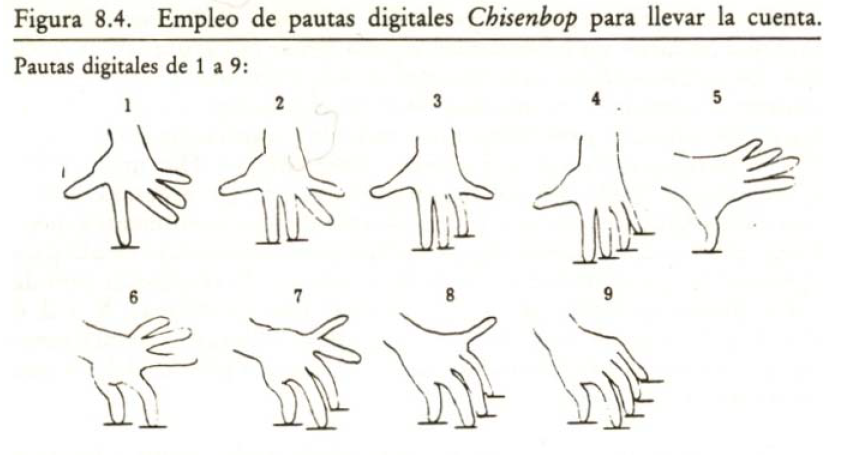
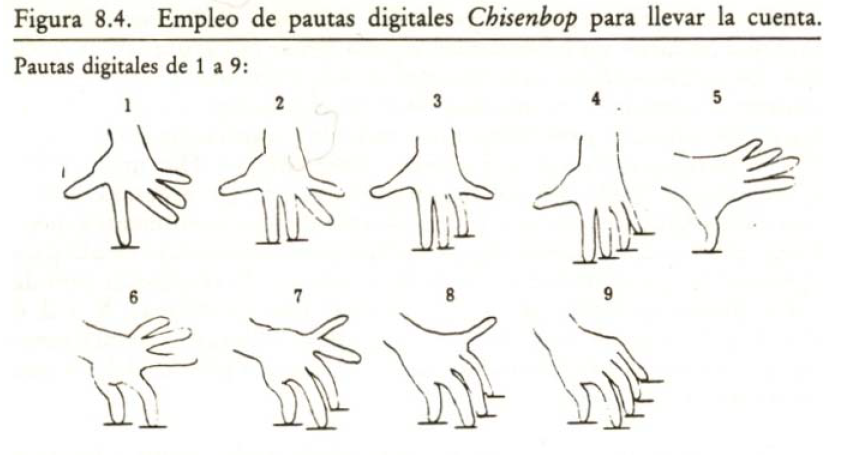
1. El método de pautas digitales *Chisenbop* permite:

a) Que los niños lleven la cuenta de sus experiencias de manera natural, emparejando nombres sucesivos con pautas digitales.

b) Que los niños lleven la cuenta de sumandos mayores de manera natural, emparejando nombres sucesivos de números con pautas digitales.

c) Que los niños inventen la cuenta de sumandos mayores de manera forzada, emparejando nombres sucesivos de números con pautas digitales.

1. Debajo de cada figura escribe el número que representa cada una de las pautas digitales.



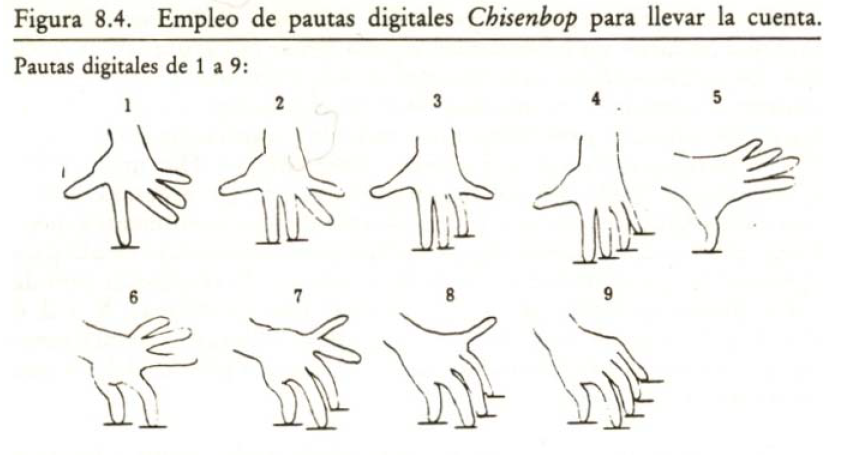
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Debajo de cada figura escribe el número que representa cada una de las pautas digitales.



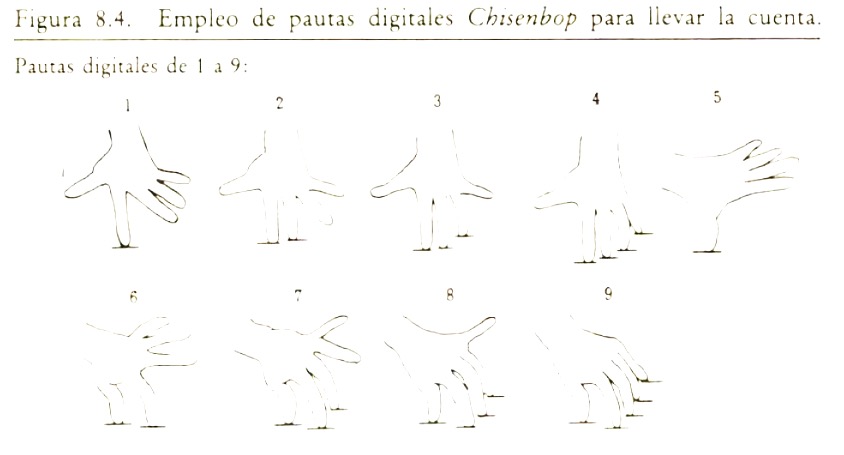
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Escribe la operación que se representa en la figura de abajo.

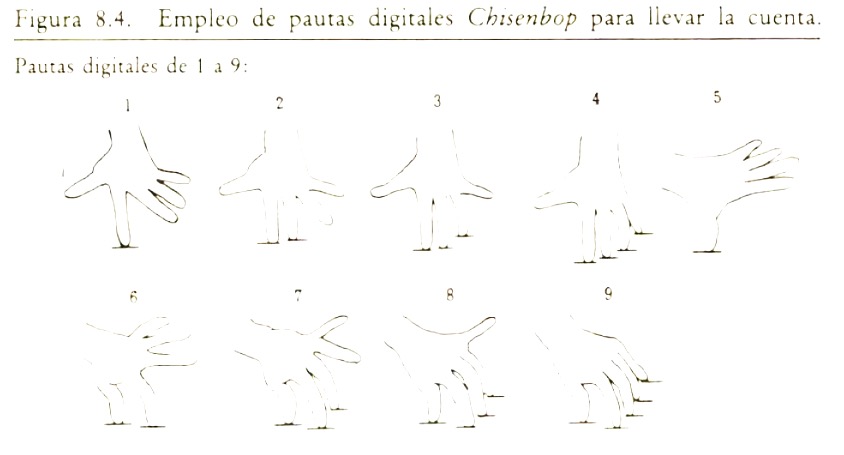
 SE LE AGREGAN  DA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. DIBUJA 2 EJEMPLOS DE ADICIÓN UTILIZANDO PAUTAS DIGITALES.

 SE LE AGREGAN  DA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 SE LE AGREGAN  DA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_