

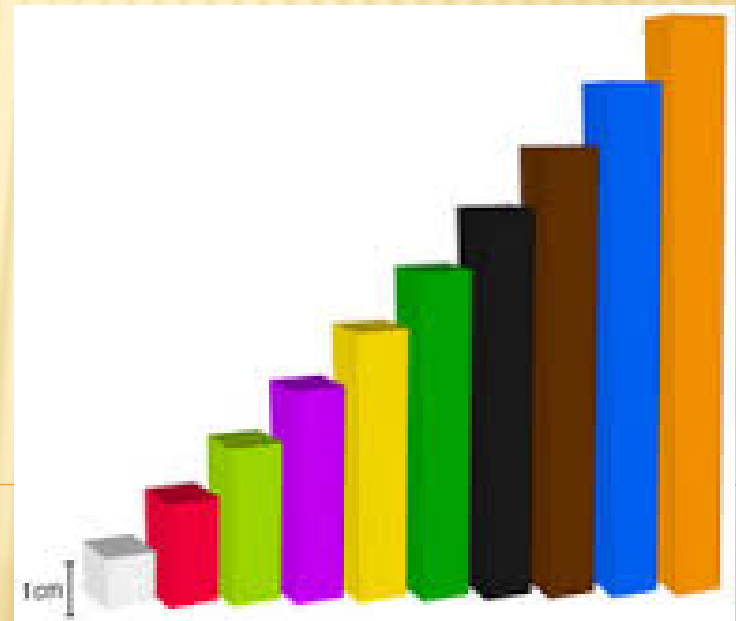
# Actividad 5

## “Seriación de objetos”

Tema:  
Colores.

Dimensión:

- Cognitiva.
- Psicomotriz.
- Comunicativa.



# **SERIACIÓN DE OBJETOS**

---

En esta actividad se pretende trabajar:

- ❖ La percepción visual.
- ❖ Memoria
- ❖ La interpretación de criterios de seriación de un elemento de una colección.
- ❖ Permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma creciente o decreciente.

# EL PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD.

**Inicio:** Se iniciara ubicando los niños en media luna para contarles el cuento el color perdido, luego se les realizaran preguntas acerca del cuento.

Cuál es el color que estaba perdido?

Porque se perdió?

**Desarrollo:** Seguidamente les mostrare un afiche del arcoíris donde identificaran los colores primarios y secundarios, si aún no los conocen les hablaremos sobre ellos, los niños se ubicaran nuevamente en las mesas donde jugaran a mezclar colores primarios y descubrir los secundarios, con estas pinturas y colores donde elaboraremos unas regletas de diferentes tamaños para luego pintarlas de diferentes colores.

**Finalización:** Al finalizar la maestra les entregará una regletas a los niños, donde les explicara que deberán armar una serie de 9 elementos formando una escalera una vez que realice la serie. Se realizara un conversatorio con los niños. ¿cual de estos palitos es el mas grande? ¿cual es el mas pequeño?

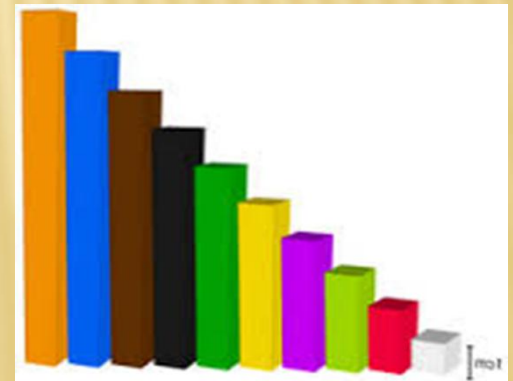


# EL PASO A PASO DE LA ACTIVIDAD.

Seguidamente les diré unas indicaciones como "Me olvidé de entregarte éstos, ¿dónde pueden ir? ubícalo donde creas que corresponde en la hilera. Ahora, siguiendo el mismo criterio vamos a seriar formando una hilera del más grande al más pequeño del mismo color según corresponda la secuencia 9 hasta 1, ahora agrúpalos por tamaño formando montoncitos.

Después les preguntará que le gusto, cuáles fueron los pasos de la actividad. Y que fue lo más difícil y que fue lo más importante que le gusto.

**Recursos:** Reglas, palo de bambú, temperas, bisturí, pincel.



# SERIACIÓN Y SU IMPLEMENTACIÓN

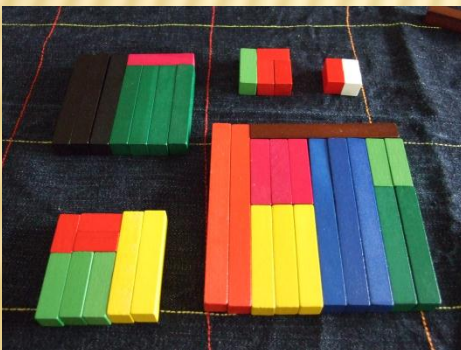
el juego de seriación se implemento como estrategias pedagógica con el fin de desarrollar en los niños el pensamiento matemático utilizando las regletas como material didáctico. Para eso se elaboro el siguiente material de esta forma.

## **Materiales:**

- Temperas
- Bisturí
- Regla
- Lápiz
- Pincel

## **Elaboración:**

1. Marcamos regletas de 1 cm a 10 cm. Así, las regletas de 5 centímetros son de color amarillo, las de 10 son naranjas.
2. Cortamos los palitos de diferentes tamaños y grosores.
3. Luego pintamos cada uno de los palitos de diferentes colores.
4. Después manipulamos con el material.





# PROCESO DE LA ACTIVIDAD

---

1. Conocimos las regletas.
2. Construiremos y elaboraremos una regleta paso a paso con palito de bambú.
3. Jugamos con los niños implementando el uso de la regleta para trabajar colores, tamaños.



# ANEXOS

---

## EL COLOR PERDIDO.

Lhahl, la amiga de Bhuhb, es una gnomo muy distraída. Estaba jugando con su arcoiris nuevo, el que Bhuhb le regaló para su cumpleaños y, de pronto, se dió cuenta que había perdido el color rojo. Se asustó mucho y miró a su alrededor.

Todo lo que antes tenía rojo, ahora tenía un color parecido al gris. Por ejemplo, el semáforo ahora no tenía más rojo, tenía un gris que hacía que hubiese muchos embotellamientos. La camiseta de Barcelona en vez de ser azul-grana como siempre, ahora era azul - gris, con lo que los equipos se confundían y no sabían quién había ganado el partido. Y los enamorados ya no sabían cómo pintar los corazoncitos.

Lhahl buscó en todos lados: debajo de la alfombra, en su mesita de luz, adentro del monedero, adentro de la oreja de Bhuhb y de la deParabirabí Parabirabá y no la encontró.

Entonces Bhuhb decidió llamar a la gran detective Agüita de Mar.



# ANEXOS

Agüita de Mar es una princesa muy bonita que vive en un barco navegando por todo el mundo, y que en sus tiempos libres se dedica a resolver acertijos. Una vez, incluso, encontró la solución para el acertijo de la esfinge.



En cambio, ahora, el trabajo era muy difícil. Sacó su famosa lupa y empezó a buscar por todos lados. Buscó debajo de la alfombra, en la mesita de luz, adentro del monedero, de las orejas de Bhuhb y de Parabirabí Parabirabá y nada.

Agüita de Mar reunió a todos los habitantes del bosque y les empezó a hacer preguntas para averiguar si alguno había visto al color rojo. Nadie sabía nada, y todos empezaron a buscarlo. Lo buscaron en el puente, en el vagón del tren, en el bolsillo del maquinista y en las orejas de Parabirabí Parabirabá y nada.





# ANEXOS

Cuando todos se estaban empezando a resignar y comprar muchos tarros de pintura azul y de pintura verde para pintar algunas cosas de azul y algunas de verde de las que antes eran rojas, apareció Fhihf, el gnomo travieso.

Estaba todo manchado de rojo y con cara de cansado.

Qué había pasado? Pues que Fhihf decidió pintar su casa de rojo y, sin decirle nada a Lhahl, le había tomado prestado ese color del arcoiris. Ahora volvía a tomar prestados el verde y el azul para poder pintar las puertas.

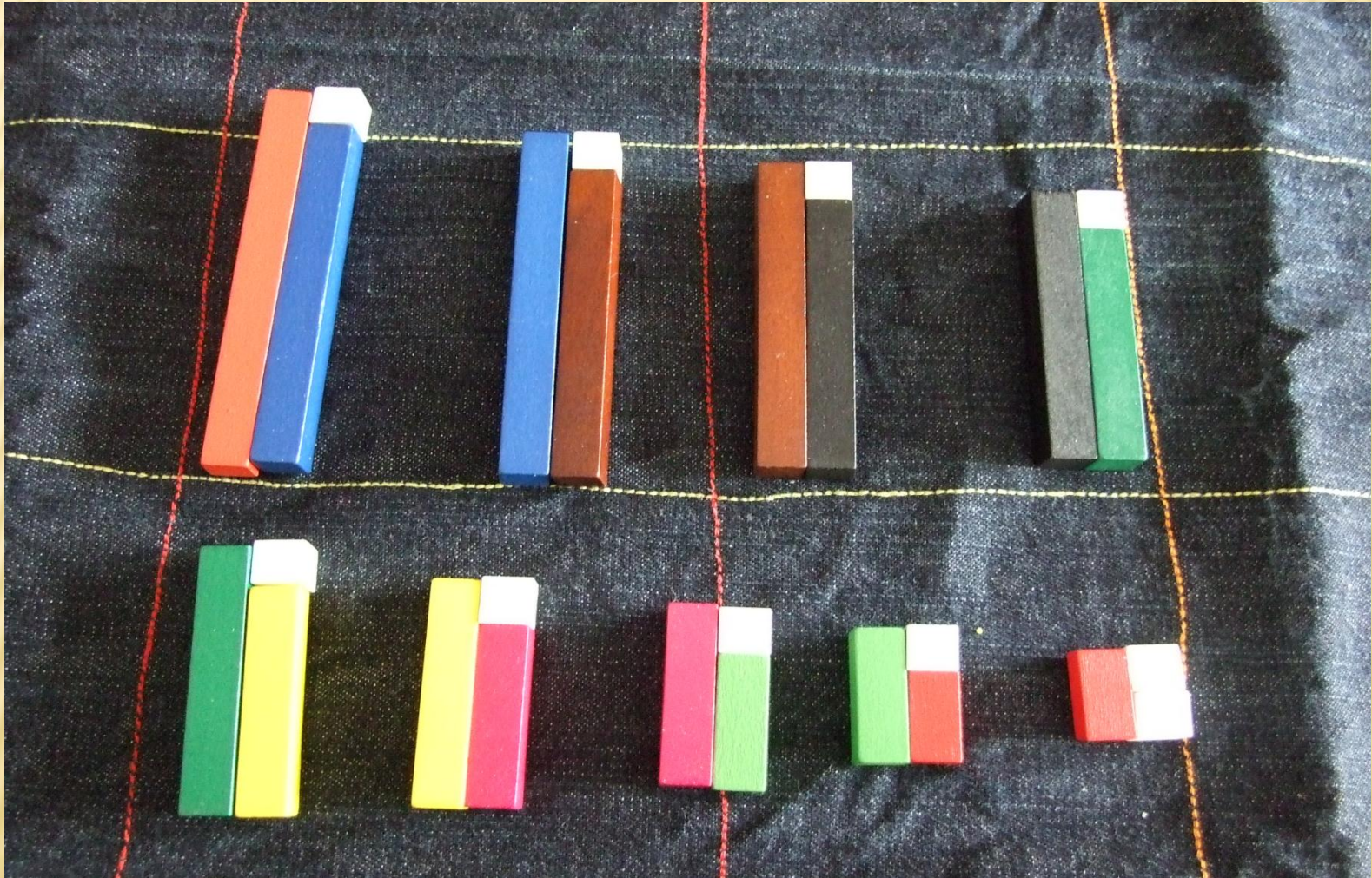
Agüita de Mar, como era una detective muy inteligente, sin decirle nada a Fhihf de lo que había pasado, le dió su tarro de pintura verde y el de pintura azul que tenía Bhuhb en la mano. Entonces Fhihf se fué muy contento a pintar su casa.

Desde entonces, Lhahl tiene atados a todos los colores con un piolín.



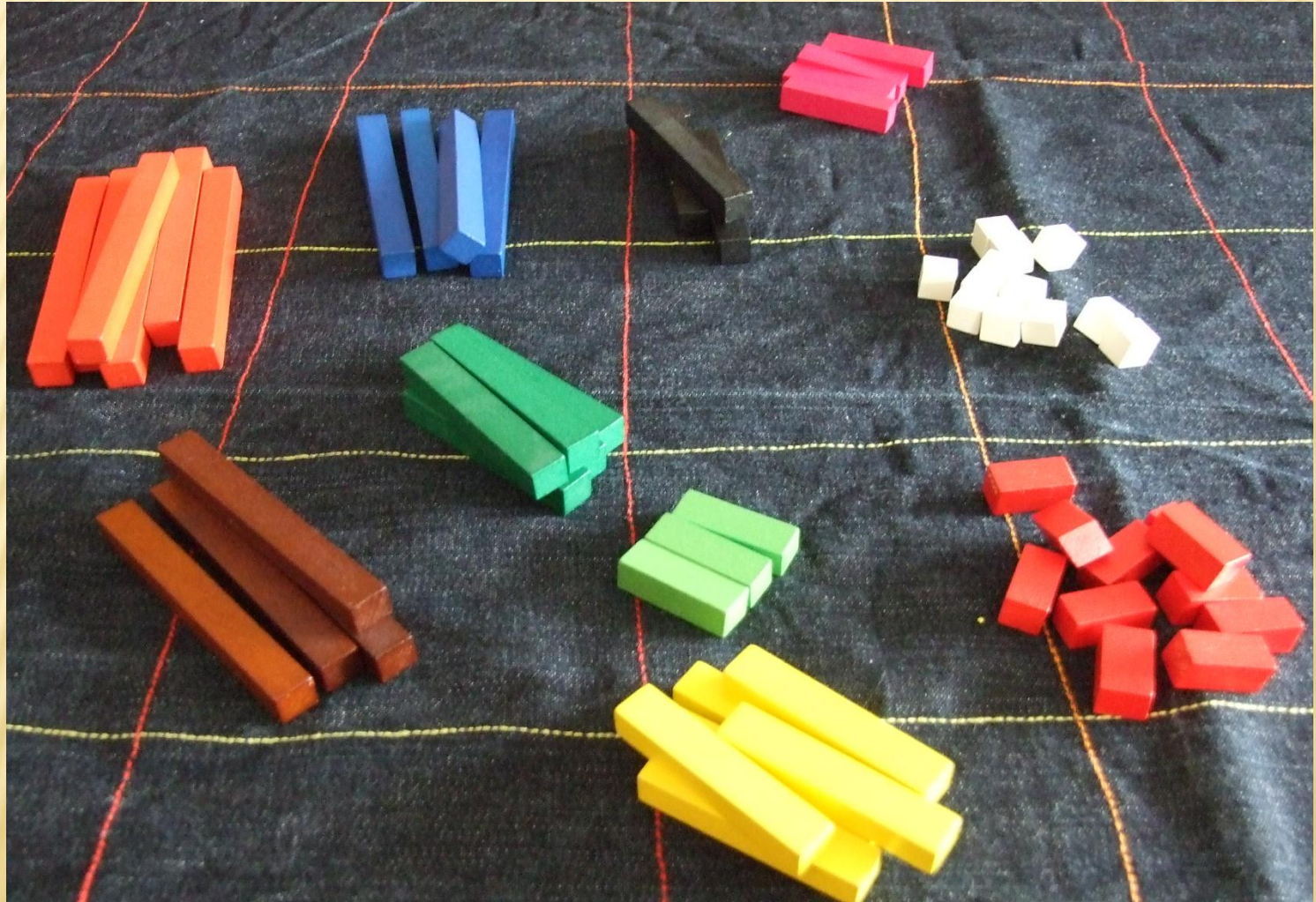


# ANEXOS





# ANEXOS





# ANEXOS

