

• Materiales para desarrollar •

Los niños de Pensamiento Lógico

C	A	2
H	A	0
L	 Innovaciones CINDE	1
G	O	1

el Potencial de

# Programa Juega y Aprende a Pensar

para desarrollar el potencial de pensamiento lógico de los niños y niñas

El Programa "Juega y Aprende a Pensar" es un programa dirigido a Padres, educadores, y adultos a cargo de niños/as desde los 2 años y a jóvenes, para desarrollar en los niños/as, el potencial de pensamiento lógico, la creatividad, mejorar el autoconcepto y las interacciones de los adultos con los niños/as.

Es el fruto de un proceso de conceptualización, sistematización y prueba de los procesos seguidos por los niños/as al desarrollar habilidades intelectuales para aprender a pensar, iniciado desde 1964 por el doctor Glen Nimnicht, con los programas "New Nursery School" en Colorado, Estados Unidos, y los del "Far West Lab" en San Francisco, que luego se convirtieron en bandera de los programas nacionales "Head Start" y "Follow Through" en ese país. Los mismos que amplió y puso a prueba con la doctora Marta Arango, primero en Venezuela y luego en Colombia, a través de diversas investigaciones y programas de CINDE.

Los resultados logrados con los programas desarrollados, en cuanto a mayor desarrollo intelectual y mejoramiento en el desempeño escolar, son reflejo de los objetivos para los que han sido diseñados. Entre ellos están: desarrollar memoria, concentración, pensamiento lógico inductivo y deductivo, pensamiento flexible, habilidad para solución de problemas, y mejorar el autoconcepto.

## ¿En qué consiste el Programa Juega y Aprende a Pensar?

En una serie de actividades lúdico-pedagógicas que desarrolla periódicamente el adulto o niño/a mayor, con el niño/a, a partir de la utilización de juguetes y juegos especialmente diseñados para ello.

El programa se puede llevarse a cabo centrado en la escuela, ó articulando: escuela, hogar y comunidad con la participación de distintos agentes socializadores [maestros, padres de familia, jóvenes, líderes comunitarios y niños/as], bajo diferentes modalidades:

- Modelo escolar orientado por el educador.
- Modelo escolar orientado por el/la maestro/a y un grupo de niños/as mayores [pueden incorporarse los padres o las madres].
- Modelo comunitario a partir de su incorporación a una Ludoteca o a una Central Educativa Comunitaria.
- Modelo en el hogar, orientado por el padre y la madre y por los/as hijos/as mayores.

Utiliza como herramientas las colecciones de juguetes manipulables e impresos denominados: "Juega y Aprende a Pensar" y "Edujuegos".

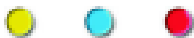
La Colección "Edujuegos" consta de 14 juguetes de madera y espuma, acompañado cada uno, con un instructivo que describe una selección de juegos a realizar.



La colección "Juega y Aprende a Pensar" consta de: una guía para el adulto [Niveles 1, 2 ,3] y un cuaderno para el niño/a. En la guía para el adulto se describe cada juguete, y las instrucciones de los juegos que se pueden realizar con él, señalando sus objetivos, y explicando los conceptos de los procesos que ejercita y desarrolla cada uno de los juegos.



Cada uno de los cuadernos del niño/a contiene cinco o seis juguetes recortables impresos en cartulina, con los que se pueden realizar diferentes juegos, graduados por niveles de dificultad.



# Talleres de capacitación sobre el Programa Juega y Aprende a Pensar

Dirigidos a adultos o jóvenes, según el caso, para todos los modelos de aplicación del programa: en el hogar, orientado por el padre y la madre y por los/as hijos/as mayores; escolar orientado por el educador; escolar orientado por el/la maestro/a y un grupo de niños/as mayores [pueden incorporarse los padres o las madres]; y comunitario a partir de su incorporación a una Ludoteca o a una Central Educativa Comunitaria.

Nivel mínimo: un día  
Nivel básico: tres días  
Nivel medio: cinco días

## Procesos de asesoría para la implementación del Programa Juega y Aprende a Pensar

Para los modelos de aplicación: escolar orientado por el educador; escolar orientado por el/la maestro/a y un grupo de niños/as mayores [pueden incorporarse los padres o las madres]; y comunitario a partir de su incorporación a una Ludoteca o a una Central Educativa Comunitaria.

Involucra un proceso de capacitación de tres talleres durante un período de un año y asesoría en campo intertaller. El taller 1 enfatiza en los fundamentos del programa y en la planeación para su implementación en el aula, en el hogar, ó en un centro comunitario ó una ludoteca. El taller 2 desarrolla estrategias para implementar el programa en ambientes escolares, extraescolares ó articulando los dos espacios. El taller 3 es de integración, seguimiento y evaluación del programa involucrando a quienes participaron.



# EDUJUEGOS

para niños menores de 6 años

Elaborados en madera MDF y material de espuma EVA en vivos colores. Cada juguete va acompañado del correspondiente instructivo, en el que se dan las orientaciones para desarrollar diferentes juegos, que conducen cada uno, al desarrollo de habilidades específicas.

## Pirámide de Colores:

Juego de 4 pirámides (triángulos, círculos, hexágonos y cuadrados). Base en MDF de 12 cm x 12 cm, con un eje de 12 cm de alto y 16 figuras en EVA de cuatro colores y tamaños diferentes, cada una. Incluye una matriz de mesa en polietileno de color, una bolsa dactilar e instructivo.



*Ofrece oportunidades para aprender a:*

- Identificar cuadrados, triángulo, círculos, hexágonos.
- Identificar elementos de un conjunto.
- Reconocer y nombrar colores.
- Describir conjunto.
- Comprender el concepto de tamaño: grande, mediano, pequeño, pequeñito, más grande que, más pequeño que.
- Extender patrones.
- Desarrollar la observación y la descripción.

- Construir figuras.
- Distinguir semejanzas y diferencias.
- Desarrollar la habilidad de sumar, restar y contar.
- Establecer relaciones.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Ordenar figuras por tamaño y color.
- Aumentar el vocabulario.
- Formar grupos o conjunto unitarios y de varios elementos.
- Desarrollar la memoria.

## Lotería de Colores:

Tablero de madera MDF de 20.5 cm x 20.5 cm con 27 cuadrados de 6 cm x 6 cm de nueve colores diferentes, colocados dentro. Incluye bolsa dactilar e instructivo.



### *Ofrece oportunidades para aprender a:*

- Identificar y nombrar colores [amarillo, rojo, azul, blanco, negro, morado, verde, naranja y café].
- Desarrollar la memoria y el poder de concentración.
- Identificar cuadrados.
- Clasificar cuadrados por colores.
- Reconocer colores iguales y colores diferentes.
- Formar grupos o conjuntos.
- Reproducir y extender modelos o patrones.
- Identificar y distinguir texturas lisas y ásperas.
- Desarrollar la imaginación [construcción de figuras].
- Desarrollar la habilidad de sumar y restar.

## Tacos de Madera:

Tablero de MDF de 27.7 cm x 27.7 cm, que incluye 30 tacos, de diferentes longitudes. El más grande, correspondiente a diez unidades, es de 25 cm x 2.5 cm y el de una unidad, es de 2.5 cm x 2.5 cm. Incluye bolsa dactilar e instructivo.



### *Ofrece oportunidades para aprender a:*

- Comprender conceptos de tamaño: grande, mediano, pequeño, largo, corto, alto, bajo.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad [construcción de figuras o modelos].
- Cantidad: muchos y pocos, más que, menos que, igual que.
- Comparar y establecer semejanzas y diferencias.
- Contar del uno al diez en forma ascendente y descendente.
- Establecer relaciones entre objetos y grupos.

- Comprender el concepto numérico [Valor de 1, 2, 3, ..., 10].
- Formar grupos o conjuntos.
- Representar los número del 1 al 10.
- Identificar los elementos de un conjunto.
- Efectuar sumas y restas.
- Reconocer conjunto de muchos y pocos elementos.
- Desarrollar la observación y la descripción.
- Formar conjuntos unitarios o de varios elementos.
- Clasificar y ordenar por tamaños.
- Asignar numerales.

## Escalera de cubos y cilindros:

Base de MDF de 20.5 cm x 5.4 cm con cinco ejes de madera. El más pequeño tiene una altura de 3 cm y los siguientes: 5.5, 8, 10.5 y 13 cm, respectivamente. Trae 25 cubos y 25 cilindros en espuma EVA de diferentes colores, con un diámetro de 2.5 cm. Incluye bolsa dactilar e instructivo.



### *Ofrece oportunidades para aprender a:*

- ▲ Reconocer e identificar formas cúbicas y cilíndricas.
- ▲ Seguir instrucciones.
- ▲ Desarrollar la habilidad de contar, sumar y restar.
- ▲ Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- ▲ Desarrollar la memoria, hacer y recordar diseños.
- ▲ Utilizar las probabilidades.
- ▲ Reconocer y extender patrones y modelos.
- ▲ Adivinar las respuestas.
- ▲ Desarrollar el pensamiento lógico.
- ▲ Aprender los conceptos de: ubicación, forma y tamaño.

**M**ateriales  
para  
**D**esarrollar  
el  
**P**otencial  
de  
**P**ensamiento  
Lógico  
de los  
**Niños/as**



Calle 77 Sur 43 A 27, Km 1, Vereda San José,  
Sabaneta, Antioquia  
Tels: (57-4) 444 8424 eXT. 127  
Fax: (57-4) 288 3991  
E-mail: [innovaciones@cinde.org.co](mailto:innovaciones@cinde.org.co)

## Tablero de cubos y cilindros:

Base de MDF de 23 cm x 23 cm con 25 ejes de madera donde se colocan 25 cilindros y cubos de madera de 2.5 cm de diámetro, de diferentes colores. Incluye bolsa dactilar e instructivo.



*Ofrece oportunidades para aprender a:*

- ◆ Reconocer figuras cúbicas y cilíndricas.
- ◆ Adquirir nociones de espacio: cerca de, encima de, debajo de, lejos de y otros.
- ◆ Reconocer y nombrar los colores.
- ◆ Ver, entender y recordar patrones.
- ◆ Desarrollar la habilidad de sumar, contar y restar.
- ◆ Utilizar las probabilidades.
- ◆ Entender, formar y describir grupos o conjuntos.
- ◆ Romper la estructura mental y buscar contrarios.
- ◆ Reconocer cantidades: muchos, pocos, más que, menos que, igual que.

## Caja Lógica:

Caja de madera MDF de 35 cm x 9 cm, con diferentes láminas, que contienen cada una, una serie de dibujos que representan un modelo lógico. Incluye instructivo.



*Ofrece oportunidades para aprender a:*

- ▶ Buscar el orden y patrón de las cosas.
- ▶ Hacer saltos mentales y adivinar la respuesta final.
- ▶ Buscar una respuesta lógica.
- ▶ Desarrollar la observación y la imaginación.
- ▶ Romper la estructura mental y buscar respuestas diferentes.

## Ruleta:

Base de madera MDF de 22 cm x 22 cm, con un eje central para la rotación de una aguja triangular o indicador. Con varias láminas, diseñadas por ambos lados, con las mismas dimensiones de la base y perforación para insertarse en ella. Incluye también un tablero de Mágica Matemática, de 43.5 cm x 22 cm con 8 recuadros impresos con los números 1, 2, 3 y una estrella. Incluye instructivo.





### *Ofrece oportunidades para aprender a:*

- ◆ Reconocer y nombrar los colores de diferentes tonalidades.
- ◆ Seguir instrucciones, esperar turno y leer el reloj.
- ◆ Entender el concepto de «sí», «no» y «ambos».
- ◆ Reconocer y nombrar figuras geométricas.
- ◆ Reconocer y nombrar los números del 1 al 12.
- ◆ Familiarizarse con algunos fundamentos de sistema numérico.
- ◆ Entender los conceptos de espacio y probabilidad.
- ◆ Aumentar el vocabulario.
- ◆ Desarrollar la habilidad de contar, sumar y restar.

## Tarjetas ABC:

Conjunto de 29 tarjetas, impresas con letras mayúsculas y 29 tarjetas impresas con letras minúsculas. Ambos conjuntos numerados al reverso del 1 al 29, de forma que al aparearse la correspondiente letra mayúscula con la minúscula, ambas tienen el mismo número. Incluye instructivo.



### *Ofrece oportunidades para aprender a:*

- ▼ Conocer, identificar y nombrar las letras del abecedario.
- ▼ Comparar para establecer relaciones, semejanzas y diferencias.
- ▼ Distinguir y asociar las letras mayúsculas y minúsculas.
- ▼ Utilizar la experiencia en la solución de problemas.
- ▼ Conocer y nombrar los números del 1 al 29.
- ▼ Aumentar el vocabulario.
- ▼ Desarrollar la habilidad de contar, sumar y restar.

- ▼ Formar palabras, frases y contar cuentos.
- ▼ Desarrollar la habilidad de contar, sumar y restar.

## Tarjetas de Categorías:

Caja de madera MDF de 12 cm x 10 cm, con láminas formadas por 5 series, de diferente color, de 18 tarjetas cada una. Cada serie consta de nueve parejas formadas por una palabra (español e inglés) y el dibujo correspondiente. En el reverso se encuentran diseños semejantes a las fichas de un dominó, que coinciden, por pareja, en el número. Incluye instructivo.



### *Ofrece oportunidades para aprender a:*

- ◆ Identificar y nombrar objetos.
- ◆ Resolver problemas y desarrollar la memoria y la concentración.
- ◆ Reconocer 45 palabras [español e inglés].
- ◆ Desarrollar la habilidad mental y pensamiento flexible.
- ◆ Formar categorías o iniciarse en el aprendizaje de la clasificación.
- ◆ Aprender a buscar relaciones.



*Colección*

# JUEGA Y APRENDE

*a P e n s a r*

El material y programa del mismo nombre es considerado como una estrategia lúdica, de apoyo pedagógico tanto para el docente como para padres de familia y agentes educativos comunitarios; para ayudar al niños de primaria a que desarrollen el pensamiento lógico e inductivo, la memoria y concentración; el pensamiento flexible y la solución de problemas de interacción y mejoren el autoconcepto.

Está estructurado por niveles crecientes de complejidad, constituido cada uno: por un manual guía para el adulto, en el que se presentan por secciones los juegos que puede realizarse con los niños; y por un cuaderno de juguetes desprendibles, en cartulina, para el niño.

● Para  
niños  
● mayores  
de 6  
años  
● o que  
cursan  
Educación  
Primaria



## Juega y Aprende a Pensar 1



Para niños en edades comprendidas entre 6 a 8 años, o que cursan primer grado de primaria.

*Incluye cuatro juguetes diferentes:*

- Lotería de colores.
- Formas geométricas.
- Regletas de cartulina.
- Cartas de categorías.



## Juega y Aprende a Pensar 2

Para niños en edades comprendidas entre 7 y 9 años o que cursan segundo grado de básico primaria.

*Incluye seis juguetes diferentes:*

- Lotería de colores, formas y tamaños.
- Cartas de categorías 2.
- Matriz de cuadrados y círculos.
- Matriz de números.
- Matriz de palabras.
- Mágica matemática.



## Juega y Aprende a Pensar 3

Para niños en edades comprendidas entre los 8 y 10 años o que cursan tercer grado de básica primaria.

*Incluye seis juguetes diferentes:*

- ▲ Lotería de colores, formas y tamaños.
- ▲ Matriz de cuadrados y círculos.
- ▲ Trique-traque.
- ▲ Tarjetas de palabras.
- ▲ Policías y ladrones.
- ▲ Mágica matemática.

