

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

TEMA:

“LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA JUAN LEÓN MERA LA SALLE”

Trabajo de Titulación

Previo a la obtención del Grado Académico de **Magíster en Diseño Curricular y Evaluación Educativa**

Autora: Licenciada Mariela Alejandra Ibarra Moya

Directora: Licenciada Silvia Beatriz Acosta Bones, Magíster

Ambato - Ecuador

2015

Al Consejo de Posgrado de la Universidad Técnica de Ambato.

El Tribunal de Defensa del trabajo de titulación presidido por Ingeniero Juan Enrique Garcés Chávez Magister, Presidente del Tribunal e integrado por los señores Ingeniero Oswaldo Santiago Verdesoto Velástegui Magíster, Ingeniero Wilson Santiago Medina Robalino Magíster, Licenciado Paúl Santiago Pullas Tapia Magíster, Miembros del Tribunal de Defensa, designados por el Consejo de Posgrado de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor la defensa oral del trabajo de titulación con el tema: “LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA JUAN LEÓN MERA LA SALLE”, elaborado y presentado por la señora Licenciada. Mariela Alejandra Ibarra Moya para optar por el Grado Académico de Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa.

Una vez escuchada la defensa oral el Tribunal aprueba y remite el trabajo de titulación para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

Ing. Juan Enrique Garcés Chávez, Mg.
Presidente del Tribunal de Defensa

Ing. Oswaldo Santiago Verdesoto Velástegui MBA
Miembro del Tribunal

Ing. Wilson Santiago Medina Robalino Mg.
Miembro del Tribunal

Lic. Paúl Santiago Pullas Tapia Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de titulación con el tema: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA JUAN LEÓN MERA LA SALLE”** le corresponde exclusivamente a: Licenciada. Mariela Alejandra Ibarra Moya, Autora bajo la Dirección de Licenciada. Silvia Beatriz Acosta Bones Magister Directora del trabajo de titulación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.

Lic. Mariela Alejandra Ibarra Moya
Autora

Lic. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.
Directora

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga uso de este trabajo de titulación como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los Derechos de mi trabajo de titulación, con fines de difusión pública, además autoriza su reproducción dentro de las regulaciones de la Universidad.

Lic. Mariela Alejandra Ibarra Moya
c.c.1803581238

INDICE

DERECHOS DE AUTOR.....	iv
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1 TEMA:.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 ARBOL DE PROBLEMAS	7
1.2.3 Análisis Crítico.....	8
1.2.4 PROGNOSIS	9
1.2.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	9
1.2.6 INTERROGANTES	9
1.2.7 DELIMITACIÓN	10
1.3 JUSTIFICACIÓN	11
1.4 OBJETIVOS	12
1.4.1 Objetivo general	12
1.4.2 Objetivos Específicos.....	12
CAPITULO II.....	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	13
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	16
2.3 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA	16
2.4 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	17

2.5 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.....	17
2.6 FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA	18
2.7 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	18
2.8 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	24
2.8.1 TECNICAS LUDICAS (VARIABLE INDEPENDIENTE)	27
2.9 HIPOTESIS	87
2.10 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPOTESIS.....	87
2.11 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	88
CAPITULO III	92
METODOLOGIA.....	92
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	92
CAPITULO IV	98
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	98
4.1 ENCUESTA A PADRES.....	98
4.2 ENCUESTA A PROFESORES.....	110
4.3 FICHA DE OBSERVACIÓN A LAS/OS NIÑAS/OS.....	121
4.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	131
CAPÍTULO V	136
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	136
5.1 CONCLUSIONES	136
5.2 RECOMENDACIONES.....	137
CAPITULO VI.....	138
PROPUESTA	138
6.1 TÍTULO	138
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	139

6.3 JUSTIFICACIÓN	140
6.4 OBJETIVOS	141
6.4.1 Objetivo general	141
6.4.2 Objetivos específicos.....	141
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	142
6.6 PLAN OPERATIVO	203
6.7 ADMINISTRACIÓN.....	205
6.8 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	210
BIBLIOGRAFIA	211
WEBGRAFÍA:	212
ANEXOS	213

INDICE DE TABLAS

TABLA N°1 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	94
TABLA N°2. JUEGOS EN ACTIVIDADES DIARIAS.....	98
TABLA N°3. DESPIERTA EL INTERÉS.....	100
TABLA N°4. IMAGINACIÓN.....	101
TABLA N° 5. RELACIÓN EN EL JUEGO CON RESPETO.....	102
TABLA N°6. INTERÉS POR LA MATEMÁTICA.....	103
TABLA N° 7. CONOCIMIENTOS Y TIEMPO DE DEDICACIÓN.....	104
TABLA N° 8. EL NIÑO ES CURIOSO Y PREGUNTÓN.....	105
TABLA N°9. NOCIONES.....	106
TABLA N°10. ASOCIA IDEAS Y EL PENSAMIENTO.....	107
TABLA N°11. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA.....	108
TABLA N°12. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN AFECTIVA.....	109
TABLA N°13.MAESTRO INCORPORA EL JUEGO.....	110
TABLA N°14. DESPIERTA EL INTERÉS.....	111
TABLA N°15. NIÑAS/OS 4-5 AÑOS.....	112
TABLA N° 16.EN EL JUEGO RESPETA NORMAS.....	113
TABLA N°17. DESPIERTA EL INTERÉS.....	114
TABLA N°18. DEDICACIÓN DE LOS PADRES.....	114
TABLA N°19.CURIOSO Y PREGUNTÓN AL MANIPULAR OBJETOS.....	115
TABLA N°20.APLICACIÓN DE NOCIONES.....	116
TABLA N°21.ASOCIACIÓN IDEAS Y PENSAMIENTOS.....	117
TABLA N°22.DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO.....	118
TABLA N°23. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN EN EL JUEGO.....	119
TABLA N°24. CAUSA EFECTO.....	120
TABLA N°25. IMAGINACIÓN MUY DESARROLLADA.....	121
TABLA N°26.EL PORQUÉ DE LAS COSAS.....	122
TABLA N°27. EXPLORAR OBJETOS.....	123

TABLA N°28.ARMA ROMPECABEZAS.....	124
TABLA N°29. CLASIFICA OBJETOS.....	125
TABLA N°30.HACE DIFERENCIA ENTRE OBJETOS.....	126
TABLA N°31.EXPERIENCIAS DE SU VIDA.....	127
TABLA N°32. GUSTO POR LOS NÚMEROS.....	128
TABLA N°33. OBSERVADOR DE LO QUE LO RODEA.....	129
TABLA N° 34. TABLA DE DATOS OBTENIDOS.....	130
TABLA N° 35. TABLA DE FRECUENCIAS OBSERVADAS Y ESPERADAS.....	131
TABLA N° 36. CHI TABULAR.....	132

INDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO N°1: ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	7
GRÁFICO N°2. CONSTELACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE. TÉCNICAS LÚDICAS.....	25
GRÁFICO N°3. CONSTELACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE. APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO.....	26
GRAFICO N° 4. JUEGOS EN ACTIVIDADES DIARIAS.....	99
GRÁFICO N°5. DESPIERTA EL INTERÉS.....	100
GRÁFICO N°6. IMAGINACIÓN.....	101
GRÁFICO N°7. RELACIÓN EN EL JUEGO CON RESPETO.....	102
GRÁFICO N°8. INTERÉS POR LA MATEMÁTICA.....	103
GRÁFICO N°9. CONOCIMIENTOS Y TIEMPO DE DEDICACIÓN.....	104
GRÁFICO N°10. EL NIÑO ES CURIOSO Y PREGUNTÓN.....	105
GRÁFICO N°11.NOCIONES.....	106
GRÁFICO N°12. ASOCIA IDEAS Y EL PENSAMIENTO.....	107
GRÁFICO N°13 DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA.....	108
GRAFICO N°14. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN AFECTIVA.....	109
GRÁFICO N°15. MAESTRO INCORPORA EL JUEGO.....	110
GRÁFICO N°16. DESPIERTA EL INTERÉS.....	111
GRÁFICO N°17. NIÑAS/OS 4-5 AÑOS.....	112
GRÁFICO N°18. EN EL JUEGO RESPETA NORMAS.....	113
GRÁFICO N°19. DESPIERTA EL INTERÉS.....	114
GRÁFICO N°20.DEDICACIÓN DE LOS PADRES.....	115
GRÁFICO N°21.CURIOSO Y PREGUNTON AL MANIPULAR OBJETOS.....	116
GRÁFICO N°22. APLICACIÓN DE NOCIONES.....	117
GRÁFICO N°23.ASOCIACIÓN IDEAS Y PENSAMIENTOS.....	118
GRÁFICO N°24. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO.....	119
GRÁFICO N°25. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN EN EL JUEGO.....	120

GRÁFICO N°26.CAUSA EFECTO.....	121
GRÁFICO N°27. IMAGINACIÓN MUY DESARROLLADA.....	122
GRÁFICO N°28.EL PORQUÉ DE LAS COSAS.....	123
GRÁFICO N°29. EXPLORAR OBJETOS.....	124
GRÁFICO: 30.ARMA ROMPECABEZAS.....	125
GRÁFICO N°31.CLASIFICA OBJETOS.....	126
GRÁFICO N°32.HACE DIFERENCIA ENTRE OBJETOS.....	127
GRÁFICO N°33.EXPERIENCIAS DE VIDA.....	128
GRÁFICO N°34.GUSTO POR LOS NUMEROS.....	129
GRÁFICO N°35 OBSERVADOR DE LO QUE LE RODEA.....	130
GRÁFICO N° 36. ZONA DE RECHAZO.....	135
GRAFICO N° 37 CLASIFICACION.....	155
GRÁFICO N°38 OBSERVADOR DE LO QUE LE RODEA.....	179
GRAFICO N° 39 NOCIONES.....	201

INDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1 UNIDADES DE OBSERVACIÓN.....	10
CUADRO N° 2: OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	88
CUADRO N° 3.OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	90
CUADRO N° 4.TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	95
CUADRO N.5 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.....	96
CUADRO N° 6 PLAN OPERATIVO.....	204
CUADRO N° 7 .PLAN OPERATIVO.....	205
CUADRO N° 8 .PLAN OPERATIVO.....	206
CUADRO N° 9 .PLAN OPERATIVO.....	207
CUADRO N° 10 .PLAN OPERATIVO.....	208
CUADRO N° 11 .PLAN OPERATIVO.....	209
CUADRO N° 12 .PLAN OPERATIVO.....	210

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

TEMA **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA JUAN LEÓN MERA LA SALLE”**

Autor: Lic. Mariela Alejandra Ibarra Moya

Director: Lic. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.

Fecha: 29 de Mayo del 2014

RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo de este trabajo de investigación es la generación de una propuesta sobre la utilización de las técnicas lúdicas, para conseguir una educación de calidad de acorde a los requerimientos de la nueva sociedad en la que nos desenvolvemos y que sean de utilidad para los padres y docentes con el propósito de orientar a los niños para que alcancen un rendimiento escolar favorable para el desarrollo y bienestar físico y psicológico de sus hijos; para lograr este objetivo se considera de gran utilidad la incorporación de los juegos lúdicos en los procesos de enseñanza de los niños de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle de la ciudad de Ambato, reconociendo que el período entre dos y seis años está caracterizado por el juego, donde se desarrolla el autocontrol, las funciones motoras e intelectuales.

El juego, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesita para enfrentar más tarde las tareas de la vida cotidiana, es decir lidian con su pasado y su presente y se preparan para el futuro, estas actividades incorporan la educación en valores, donde el niño aprende a iniciar y terminar una tarea, hacer más seguro, formar hábitos de estudio y lo que incidirá en que el niño en cada momento elija lo que considere más adecuado en función de conceptos como son el respeto, la tolerancia, la responsabilidad. A través del juego se transmite conocimientos, valores y normas, se propone que los docentes incorporen nuevas técnicas, para potenciar su creatividad y sus capacidades dentro de la enseñanza de las Matemáticas,

relacionándole el construir juegos con el hacer matemático donde se involucra la creatividad y la curiosidad donde los niños pueden alcanzar mejores destrezas, adquisición de nuevos códigos, que abran las puertas de lenguaje y abra las puertas del entorno las mismas que les ayudaran a resolver problemas en el futuro.

Descriptor: Aprendizaje significativo, Educación, Educadores, Familia, Interés, Juego, Lógica Matemática, Técnicas Lúdicas, niños/as, Valores,

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

**THEME: “THE PLAYFUL LEARNING TECHNIQUES IN MATHEMATICAL
LOGIC OF CHILDREN OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION OF
EDUCATIONAL COMMUNITY JUAN LEON MERA LA SALLE”**

Author: Lic. Mariela Alejandra Ibarra Moya

Directed by: Lic. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.

Date: 29 the May 2014

EXECUTIVE SUMMARY

The objective of this research is the generation of a proposal on the use of play techniques to achieve quality education according to the requirements of the new society in which we live and are useful for parents and teachers in order to guide children to reach a favorable school performance for development and physical and psychological welfare of their children; to achieve this goal is considered useful incorporating recreational games in the teaching of children in Early Childhood Education Educational Community "Juan León Mera" La Salle city of Ambato, recognizing that the period between two and six years is characterized by the game, which develops self-control, motor and intellectual functions. The game has always been a teaching method to train younger skills you need to meet later tasks of everyday life, that is dealing with its past and present and prepare for the future, these activities incorporate values education, where children learn to start and finish a task, make safer, train and study habits which will affect the child at all times choose whichever is most appropriate in terms of concepts as they are respect, tolerance, responsibility. Through play skills, values and norms is transmitted, it is proposed that teachers incorporate new techniques to enhance their creativity and skills in the teaching of mathematics connecting him to build games with the mathematical do where creativity is involved and curiosity where children can achieve better skills, acquisition of new codes to open

the doors of language and open doors the same environment to help them solve problems in the future

Keywords: Significant Learning, Education, Educator, Family, interest, Game, Mathematical Logic, Playful Techniques, children / as, Values,

INTRODUCCION

El juego, al igual que el desarrollo de destrezas en el campo de la matemática, es una constante antropológica que se encuentra en todas las civilizaciones y en todas las etapas de cada civilización. El juego es una de las actividades de mayores posibilidades para generar nuevos modelos de relación y comunicación no sólo entre niños y niñas, sino además entre niños y adultos. El juego puede considerarse como una actitud a la que va unida un cierto grado de elección no convencional de los objetos, materiales o ideas.

A través de las actividades lúdicas, niñas y niños aprenden a conocer no sólo su cuerpo sino también sus posibilidades desarrollando su personalidad y encontrando un lugar en la comunidad. Aprende conceptos, revive situaciones, manipula objetos, soluciona problemas, expresa sus necesidades fundamentales.

Por ello, se justifica efectuar esta investigación, que contribuirá a detectar los problemas que existen en la aplicación de importantes estrategias para el aprendizaje de la matemática. Los beneficiarios serán los estudiantes de la Unidad Educativa objeto de estudios y los resultados de esta investigación serán de aplicación inmediata. La importancia está dada por la eficacia que ha demostrado la aplicación de diversas técnicas lúdicas en la educación pues nadie puede dudar lo importante que es el juego para niños en edad de aprendizaje.

Las Técnicas Lúdicas son actividades comunes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, buscando siempre mejorar el rendimiento de los estudiantes, por ello es normal la aplicación en el área de Matemática por ser una asignatura con mayor grado de dificultad, sin embargo estas actividades deben ser planificadas y orientadas para alcanzar las competencias básicas que permitan a los estudiantes desenvolverse en cualquier situación de aprendizaje que requiera.

En el área de la Matemática, las actividades lúdicas, han de contribuir para que los estudiantes vayan adquiriendo habilidades y destrezas al momento de formular y resolver problemas dentro de un conjunto de procedimientos que utiliza el juego como base para propiciar mejores espacios para el aprendizaje.

Todas estas acciones de naturaleza lúdica debe realizar el docente a fin de favorecer en el aula un ambiente adecuado y en los educandos una actitud mental positiva para aprender.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA:

“Las Técnicas Lúdicas en el aprendizaje lógico matemático de los niños de Educación Inicial de la Comunidad Educativa Juan León Mera “La Salle”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

Desde la Creación del **mundo**, se ha observado que los miembros de menor edad de todas las especies animales, incluyendo al hombre, recurren a actividades lúdicas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, para socializar, para obtener su sustento y para desenvolverse.

Estas actividades les permiten desarrollar sin riesgo sus habilidades, conocimientos, actitudes, colaboración en equipo y sus capacidades competitivas a través de la calidad, el servicio y la imagen.

En la Provincia de **Tungurahua** en enseñanza se está actualizando, porque la metodología aplicada no es la adecuada para cubrir las necesidades que hacen falta para llegar a dar una buena educación.

La aplicación parcial de las técnicas lúdicas por parte de los docentes, conlleva a que no se desarrolle en forma adecuada el trabajo requerido para orientar el desempeño en el aula.

Se puede argumentar que la escasa utilización de los juegos educativos en el aula, se debe a prejuicios y temores que tienen los docentes, como puede ser el miedo a perder el control de la clase, la falta de orden o la falta de confianza en los niños y niñas para lograr alcanzar los resultados.

La incertidumbre por la falta de la práctica en el uso de los juegos educativos, encierra al docente y a los alumnos en una situación confusa por lo que se llega a los excesivos contenidos sobre lo que hay que aprender.

En el **Cantón Ambato** los Maestros de diferentes años aplican de manera limitada la expresión lúdica, ya sea por la poca aplicación de instrumentos, o por el tiempo y esfuerzo que se requiere para aplicar las técnicas lúdicas.

La tendencia a economizar esfuerzos y tiempo, hace que predominen los métodos tradicionales y memorísticos de enseñanza, favoreciendo de esta manera el memorismo antes que el desarrollo del pensamiento matemático, debido a la falta de planificación, como también por la insuficiente preparación y capacitación de los docentes.

Esto comprueba que en las actividades, los materiales educativos son más efectivos y eficaces si incorporan elementos lúdicos, para hacerlos más motivantes mediante elementos de diversión, competencia y trabajo en equipo.

La Expresión Lúdica en el desarrollo lógico Matemático cobra un valor distinto al que se ha contribuido tradicionalmente, ya que deja de ser el eje alrededor del cual giran actividades de enseñanza aprendizaje, convirtiéndose en una meta supeditada a otras ahora más importantes, de este modo y durante este proceso los niños y niñas aprenden.

En la **Comunidad Educativa** “Juan León Mera” La Salle emplean técnicas lúdicas de una manera muy limitada, en parte se debe a que no les da demasiada importancia, o tal vez porque su aplicación demanda conocimientos y habilidades que no se han desarrollado en forma óptima.

La poca aplicación de técnicas lúdicas, inciden directamente en el razonamiento lógico y los limita al desarrollo como el progreso del aprendizaje de los niños y niñas de la Comunidad.

El tema de los valores está en forma permanente en actualidad, y en diferentes ámbitos se habla, opina sobre el mismo, tanto a nivel popular como científico. Sin embargo, los

valores constituyen un concepto sumamente complejo que se puede abordar desde puntos de vista muy variados.

Conocer las diversas posiciones teóricas que se ocupan del análisis y estudio de los valores es fundamental para poder opinar e investigar sobre los mismos, para orientar su aprendizaje. En el presente artículo se pretende llegar a una idea básica de lo que son los valores, analizando e integrando las diferentes perspectivas desde las que es posible su estudio. Estas perspectivas son las siguientes: objetiva/subjetiva, real/ideal, emocional/racional, universal/relativa, colectiva/individual. Todas ellas se presentan de modo bipolar, lo cual permite poner de manifiesto las grandes dicotomías que están presentes en el mundo de los valores.

El mundo de las matemáticas ha constituido una referencia habitual utilizada por numerosos autores, entre los que se encuentra Ortega y Gasset (1991), para explicar la naturaleza de los valores, lo cual es debido a diversas razones:

- El ejemplo de los números es perfectamente adecuado para explicar la realidad de los habitantes inmateriales del mundo de la cultura, como es el mundo de los valores.
- Permite vislumbrar que la objetividad de los valores no está en contradicción con el hecho de ser producciones culturales humanas de carácter subjetivo. Una vez establecidas las distintas dimensiones que caracterizan al mundo de los valores, sintetizando las aportaciones de las diferentes ópticas y enfoques existentes, continuaremos avanzando en nuestro objetivo de llegar a una conceptualización de lo que son los valores. Para ello intentaré plasmar aquellos aspectos sobre los valores que están más ampliamente aceptados en el mundo intelectual.

La cuestión de la objetividad o subjetividad de los valores, a nivel educativo es fundamental, pues de ella se derivan consecuencias importantísimas para la educación y la vida de las personas en general. Es así, porque no es lo mismo entender que existen unos valores objetivos que se deben enseñar, a los que las personas se han de adaptar, ya sea de manera voluntaria o forzada, es decir que los valores dependen de nosotros mismos, de lo que estimemos o apreciemos, por lo tanto nadie nos los puede imponer.

De cualquier manera, la complejidad del problema no permite resolverlo con respuestas simplistas.

En el ámbito educativo, podemos considerar que los valores morales se incluyen dentro de la educación en valores, en general, pues ésta trata de un ámbito conceptual más amplio, al abarcar también, además de los valores morales, los valores estéticos, los religiosos, cívicos, vitales, científicos o jurídicos.

El papel de la escuela en la educación de valores, presenta características diferenciales con respecto al de la familia, abriendo nuevas posibilidades para la formación moral y social. Se señalan las potencialidades liberadoras de las instituciones de socialización secundaria para una formación más flexible, abierta de la ética y los valores, en contraste con el papel generalmente conservador que se le asigna a la familia como agente socializador. Tedesco (Citado por Ojalvo, 2000).

1.2.2 ARBOL DE PROBLEMAS

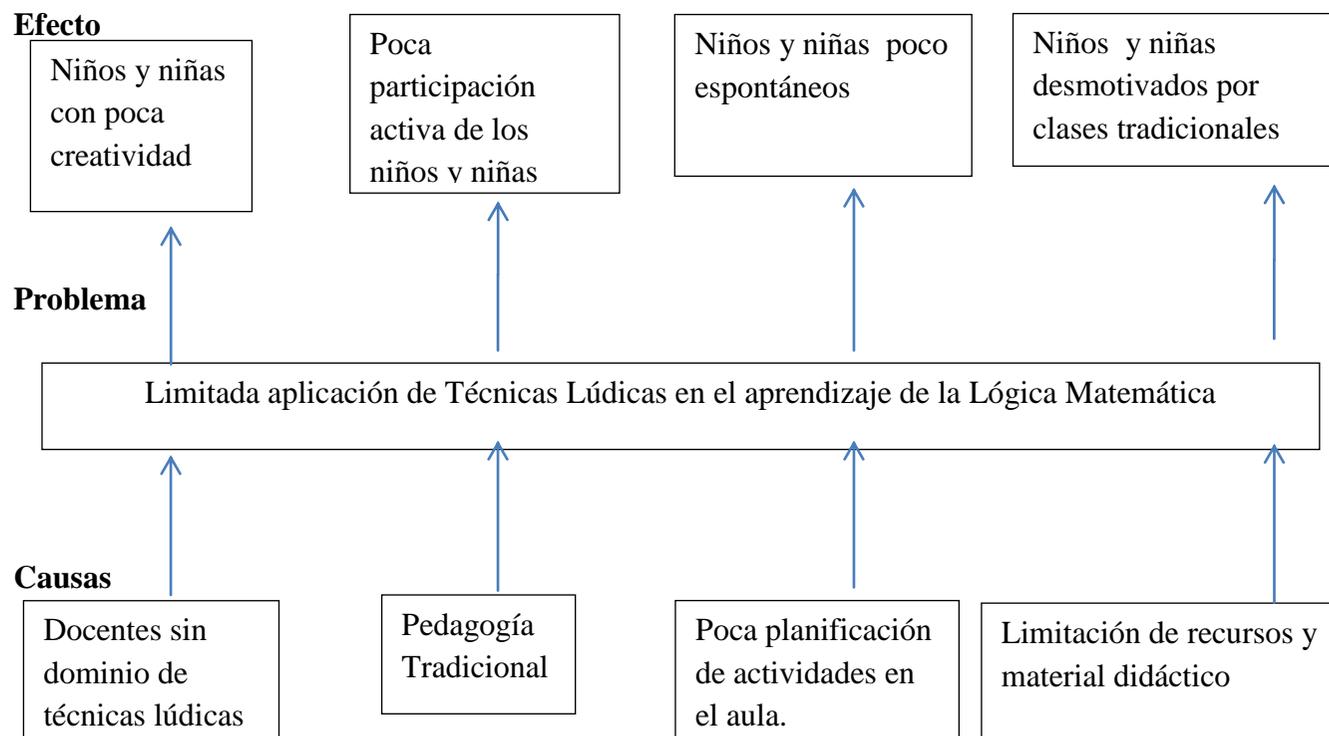


Grafico N°1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Mariela Ibarra
Fuente: Investigación bibliográfica

1.2.3 Análisis Crítico

Los docentes tradicionalistas es decir los que consideran no importante la incorporación de técnicas lúdicas en los procesos de aprendizaje, los mismos que no conocen sus beneficios, no consideran al juego como una importante estrategia lúdica que ayuda al aprendizaje manifestando en algunas ocasiones como una pérdida de tiempo, esto conlleva a los niños a ser poco creativos y participativos.

Los maestros no cumplen con una planificación establecida para las actividades en el aula por las múltiples funciones que debe cumplir o por los cambios frecuentes del Ministerio de Educación, obteniendo como resultado niños-as poco espontáneos, que no alcanzan los niveles esperados en el proceso de aprendizaje pues los recursos y material didáctico son limitados, manteniéndose con modelos poco efectivos en el aula es decir se mantienen la práctica del sistema anterior.

Algunos docentes consideran al juego como una estrategia lúdica no importante en la ayuda del aprendizaje, esto conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y no se pueda desarrollar un aprendizaje lógico matemático adecuado, como consecuencia los niños presentan un desarrollo limitado de la inteligencia interpersonal. Se cree que una de las causas para que se aplique de una forma limitada los juegos educativos, se debe a la reducida dotación de materiales y recursos por parte de las autoridades, esto da como resultado niños con una creatividad limitada y poco desarrollada.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y de esta manera la participación de los niños en el aula se da de un modo pasivo y poco espontáneo.

La capacitación de los docentes juega un rol muy importante pues si el maestro no domina adecuadamente la didáctica lúdica existirá una escasa aplicación de los juegos educativos y esto conlleva a que las clases impartidas sean tipo tradicionales donde los niños sean solo receptores de contenidos y no se llegue a un aprendizaje significativo.

1.2.4 PROGNOSIS

Si no se atiende el problema investigado las consecuencias que a futuro existirán son; limitado desarrollo de los procedimientos lógicos: asociados a conceptos, razonamiento, y a juicios, llevando a la Institución al desprestigio, y los padres de familia preferirán poner a sus hijos en otro establecimiento que le de mejor calidad de educación, ya que la Lógica Matemática junto con las técnicas Lúdicas son primordiales para el desarrollo de las niñas y niños en su diario vivir.

1.2.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden las Actividades Lúdicas en el aprendizaje Lógico Matemático de los niños y niñas de la Educación Inicial de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle?

1.2.6 INTERROGANTES

¿Es importante la aplicación de actividades lúdicas con los niños de educación inicial?

¿Se logrará reafirmar valores con el aprendizaje Lógico Matemático en los niños de educación inicial?

¿Qué alternativas de solución se dará al problema planteado?

1.2.7 DELIMITACIÓN

Delimitación del objeto de la Investigación

Contenido

Campo: La sociedad y Educación.

Área: Pedagogía

Aspecto: Técnicas lúdicas

Delimitación espacial Institución: Comunidad Educativa Juan León Mera “la Salle”

Delimitación temporal: Septiembre 2013-Julio 2014

Cuadro N° 1 Unidades de observación

Docentes	3
Padres de familia	30
Niños y niñas	30

Fuente: Investigación bibliográfica

Elaborado por: Mariela Ibarra.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación es importante porque se cuenta con herramientas de trabajo, el juego donde los niños y niñas comiencen a desarrollar las nociones matemáticas formales, en cuanto a concepto y significad, realizando actividades que le permitan resolver problemas por si solos, dando lugar al análisis y reflexión de las problemáticas a las que se enfrenta.

Se realizó esta investigación con el motivo de construir condiciones para que los niños amplíen, extiendan, corroboren, discutan sus ideas construidas en sus casas o más allá del entorno familiar privilegiando el área matemática.

Los beneficiarios de esta investigación fueron las maestras los niños y las niñas, por cuanto empezaran a fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando, siendo esta una razón del porqué se realizó este trabajo para solucionar de alguna manera el poco desarrollo de actividades lúdicas en la institución.

La presente investigación es factible porque se contó con suficiente información bibliográfica y electrónica, además se puede mencionar que se contó con el respaldo de las autoridades de a Comunidad Educativa, como con la colaboración de las maestras tomando en cuenta que se dispone de los recursos y el tiempo necesarios para llevar a cabo la investigación.

Esta investigación contribuirá a solucionar problemas de motivación y adaptación con conocimientos de cómo mejorar mediante propuestas lúdicas que permitan el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles, con esto el docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar la incidencia de la Aplicación de las Técnicas Lúdicas en el desarrollo del Aprendizaje Lógico- Matemático de la Comunidad Educativa Juan León Mera la Salle” de Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

1.4.2 Objetivos Específicos.

- ✓ Determinar la importancia de las técnicas lúdicas en el desarrollo intelectual de niñas y niños en la Comunidad Educativa Juan León Mera la Salle” de Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.
- ✓ Demostrar si se logra reafirmar valores con el aprendizaje Lógico Matemático en los niños de educación inicial en base a las actividades lúdicas en la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle.
- ✓ Diseñar una propuesta alternativa sobre las actividades Lúdicas para fortalecer el desarrollo Lógico Matemático.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisadas algunas investigaciones, se encontró varias tesis, las mismas que a continuación detallo.

Título : Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la pre matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del Centro de Desarrollo Infantil “Mario Benedetti”, Cotacollao, período 2010-2011,

Autor: Rodríguez Flores Gabriela de la Universidad Central del Ecuador quien optaba por el Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Parvulario enfoca una de las variables.

Conclusión:

- ✓ Es indispensable que tanto autoridades, como maestras hagan el compromiso de utilizar de forma continua un método de enseñanza mediante la ejecución de actividades lúdicas, y por sobre todo deben sentirse a gusto al realizar estas actividades, entendiendo que el único fin es lograr que las niñas y los niños adquieran conocimientos en forma divertida.

2. Título

Los juegos virtuales didácticos y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes del segundo y tercer año de educación básica de la unidad educativa intercultural bilingüe "Chibuleo", del cantón Ambato provincia de Tungurahua periodo junio – octubre 2010.” Tesis realizada en la Facultad de Ciencias Humanas de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato

Autora: María Eugenia Punina.

Conclusiones: La autora llega a las siguientes Conclusiones:

- ✓ En la actualidad son muy necesarios los juegos didácticos a la hora de enseñar con maneras más lúdicas que las ya conocidas.
- ✓ Los juegos virtuales didácticos cumplen con su tarea de educar, a través de juegos educativos, software Didáctico programas de simulación de la realidad, tutoriales, simuladores y entrenadores entre otros.
- ✓ A medida que la tecnología avanza es necesario también que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los niños y jóvenes mediante la aplicación de juegos virtuales didácticos
- ✓ EL juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

3.Título “Elaboración de una guía metodológica para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en niños y niñas de 5 años de edad de la escuela “Juan Montalvo” de la provincia Pichincha cantón Rumiñahui durante el periodo 2009 – 2010,realizada en la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas.

Autor: Acosta de la Cueva Jessy Karina.

Conclusiones: La autora llega a las siguientes Conclusiones.

- ✓ Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los párvulos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula.
- ✓ La utilización de algunos materiales de desecho, objetos de la naturaleza demuestra que cada cosa que nos rodea permite desarrollar algo de las

capacidades del ser humano a través de la elaboración de juguetes caseros al alcance de todo bolsillo, permitiendo desarrollar la habilidad y creatividad de los infantes.

- ✓ Afirmamos que el juego y aprendizaje tienen una íntima relación, ya que a través de variadas actividades lúdicas el niño/a pone a funcionar toda su capacidad para llegar a la resolución del problema expuesto ya sea individualmente o en grupo.

4. Título: La aplicación de los juegos educativos y su incidencia en el aprendizaje lógico-matemático de los niños /as del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” de la ciudad Santiago de Pillaro de la provincia de Tungurahua durante el quimestre noviembre 2009 marzo 2010 Universidad Técnica de Ambato facultad de Ciencias Humanas y de la educación carrera de Educación Parvulario

Informe Final del Trabajo de Graduación o titulación previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Parvulario.

Autor: Mónica Del Cisne Rogel Días

Conclusiones:

- ✓ La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos educativos en sus actividades diarias.
- ✓ La mitad de los niños no han desarrollado en su totalidad las destrezas lógico matemáticas.
- ✓ Los maestros no cuentan con un conocimiento actualizado de acerca de los juegos educativos para desarrollar las destrezas lógico-matemáticas.

A pesar de que existen similitudes en las dos variables, el presente trabajo de investigación tiene un enfoque diferente porque se trata de analizar el Aprendizaje Lógico Matemático desde el punto de vista del reforzamiento de valores a través de la utilización de las técnicas Lúdicas.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Para la presente investigación se trabajó con el paradigma Crítico Propositivo por cuanto este paradigma surge como una alternativa de superación a la visión tradicionalista que se apoya en el hecho de que la vida social es dialéctica, por tanto, el estudio de las actividades lúdicas debe abordarse desde la dinámica del cambio social, como manifestación de un proceso anterior que le dio origen, el cual es necesario conocer. La aproximación a los hechos sociales parte de sus contradicciones, desigualdades sociales, en la búsqueda de la esencia del problema.

Con base en lo anterior, los criterios metodológicos se insertaron en lo activo y/o participativo propiamente dicho. Debido a ellos, busca promover la participación activa de la comunidad, tanto en el estudio y la comprensión de los problemas, como en la planeación de propuestas de acción, su ejecución, la evaluación de los resultados, la reflexión y la sistematización del proceso seguido.

La metodología que se propuso tiene como finalidad generar transformaciones en las situaciones abordadas, partiendo de su comprensión, conocimiento y compromiso para la acción de los sujetos involucrados en ella, pero siguiendo un procedimiento metodológico y sistemático, insertado en una estrategia de acción definida con un enfoque investigativo donde los sujetos de la investigación producen conocimientos dirigidos a transformar su realidad social.

La investigación se ubicó en el paradigma crítico-propositivo; crítico porque analizará la realidad socio-educativa y propositiva porque busca plantear alguna solución al problema investigado.

2.3 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

La realidad se está haciendo, entendida como un mundo cambiante y dinámico. Los sujetos humanos son conceptualizados como agentes activos en la construcción de la realidad. Por lo que, existen múltiples realidades dependientes de sus contextos

particulares. Esto hace que la ciencia, sus leyes y la verdad no sean absolutas, sino relativas, perfectibles, cuanto más se acerquen a la realidad. Por lo tanto, siendo las técnicas lúdicas una suma de acciones para alcanzar el desarrollo de la inteligencia lógico matemática, no puede ser unívoca, sino que siempre estarán abiertas a la creatividad de nuevas propuestas de mediación de aprendizajes.

La realidad no es fija sino que se encuentra en permanente cambio, por ello la investigación busca la realidad mencionada en la investigación pueda ser modificada en función del desarrollo adecuado del aprendizaje Lógico Matemático de los niños y niñas de Educación Inicial de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle.

2.4 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

El conocimiento de la realidad se inscribe en el enfoque epistemológico de totalidad concreta, según el cual, la práctica de la investigación científica tiene sentido cuando se la comprende en la interrelación con las diferentes dimensiones del contexto histórico-social, ideológico-política, científico-técnica, económica y cultural, en donde todos los factores intervinientes, entre ellos, el sujeto cognoscente y el objeto de estudio, son inseparables e interactúan entre sí, se transforman y están en continuo desarrollo y creación, poniendo como criterio de verdad, la praxis. (Naranjo, G. *Doctorado en Ciencias de la Educación. Mención Currículo. UTA*). Esto hace también que un texto sea considerado no como una suma de conceptos, sino como una red de significaciones que permite comprender un objeto de estudio.

La investigación tuvo la perspectiva de un enfoque epistemológica de totalidad concreta por cuanto el problema presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias buscando su transformación.

2.5 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

La ciencia no puede ser neutra, está influenciada por valores. El investigador es el sujeto social que sintetiza el contexto socio-cultural en donde está ubicado el problema que estudia. Por lo tanto, es imposible que pueda abstraer su carga ideológico-política y

religiosa, para interpretar la realidad, como tampoco se puede prescindir del fondo cultural del autor y del lector, para alcanzar el sentido más objetivo de un documento escrito.

2.6 FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

La investigación se ubicó en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner porque la inteligencia lógico matemático es una de las capacidades de los seres humanos que se expresa a través del razonamiento sistemático de los conocimientos, además de la habilidad para razonar en abstracciones, de calcular, cuantificar y resolver operaciones matemáticas.

Tomando en cuenta también el empleo de números eficazmente, de agrupar por categorías, de comprobar hipótesis, de establecer relaciones y patrones lógicos.

2.7 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta investigación se sustentó en la Constitución Política de la República vigente, en el Plan Decenal de la Educación del Ecuador y en la LOEI

La educación según la Constitución del Ecuador.

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente

sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Políticas del Plan Decenal de Educación

En el Plan Decenal de Educación del Ecuador 2006-2015 se plantea como un objetivo principal el garantizar la calidad de la educación nacional con equidad, visión

intercultural e inclusiva, desde un enfoque de los derechos y deberes para fortalecer la formación ciudadana y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana.

El propósito del Estado ecuatoriano es brindar una educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, que promueva el respeto a los derechos humanos, derechos colectivos, desarrolle un pensamiento crítico, fomente el civismo; proporcione destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimule la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulse la interculturalidad, la solidaridad y la paz. Una educación que prepare a ciudadanos para la producción de conocimientos y para el trabajo.

Política 1. Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años.

Brindar educación inicial para niños (as) menores de 5 años, equitativa y de calidad que respete sus derechos, la diversidad, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporándolos a la familia y a la comunidad, en el marco de una concepción inclusiva.

Política 2. Universalización de la Educación general Básica (EGB) de primero a decimo.

Brindar educación de calidad con enfoque inclusivo y de equidad, a todos los niños (as), para que desarrollen sus competencias de manera integral y se conviertan en ciudadanos positivos, activos, capaces de preservar el medio natural y cultural y de sentirse orgullosos de su identidad pluricultural y multiétnica.

LOEI

Educación Inicial.

Corresponde desde los 3 hasta los 5 años de edad del niño/a y constituye una parte no obligatoria en la educación ecuatoriana. Se subdivide en dos niveles, el primero engloba al alumnado de 3-4 años; y el segundo, a alumnos de 4-5 años. En muchos casos es considerada como parte de un desarrollo temprano, pero no siempre utilizada no por falta de recursos, sino por ideologías diversas del desarrollo infantil.

La Educación Inicial o Preescolar es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. Se marca como fin garantizar y respetar los derechos de los niños y niñas, así como la diversidad cultural y lingüística, el ritmo propio de crecimiento y de aprendizaje, y potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El espacio educativo para las diversas actividades debe estar dividido en áreas de trabajo o rincones, con materiales para cada una de ellas y claramente etiquetadas, para permitir a los niños jugar independientemente de acuerdo con sus intereses y con el mayor control posible.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

La responsabilidad de educación de los niños/as desde su nacimiento hasta los tres años de edad recae principalmente en la familia, aunque ésta puede decidir optar por diversas modalidades certificadas.

La educación inicial está articulada con la Educación General Básica con lo que se pretende lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo

humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado.

La educación básica

Se puede decir fácilmente que la educación básica es la educación más importante que un individuo recibe ya que es aquella que le permite obtener los conocimientos elementales a partir de los cuales profundizar su sentido intelectual y racional. La educación básica es parte de lo que se conoce como educación formal, es decir, aquel tipo de enseñanza que está organizada en niveles o etapas, que tiene objetivos claros y que se imparte en instituciones especialmente designadas para ello (escuelas, colegios, institutos). Si bien también es posible que un niño reciba los conocimientos básicos de un tutor o incluso de su propia familia, la escuela es siempre la mayor responsable de transmitir a la mayor parte de la población lo que se considera como conocimientos elementales y necesarios.

Podríamos señalar como elementos más distintivos de la educación básica dos tipos de conocimientos: por un lado, aquellos que tienen que ver con el desarrollo de las capacidades lecto-comprensivas, es decir, leer y escribir. Por otro lado, la educación básica o elemental también se dedica a la enseñanza de las operaciones matemáticas básicas como la suma, la resta, la multiplicación y la división. Se considera que a partir de esta combinación primaria de conocimientos, la persona puede comenzar a comunicarse mucho mejor con el resto de la sociedad, así como también a desarrollar sus capacidades intelectuales y lógicas.

LOS NIVELES Y SUBNIVELES EDUCATIVOS (ART. 27 RLOEI)

El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles:

INICIAL

BÁSICA; y,

BACHILLERATO.

NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL

El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

Subnivel Inicial 1

Subnivel Inicial 2

INICIAL 1

Es el subnivel, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e,

INICIAL 2

Es el subnivel, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA

El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro (4) subniveles:

Preparatoria

Básica Elemental

Básica Media

Básica Superior

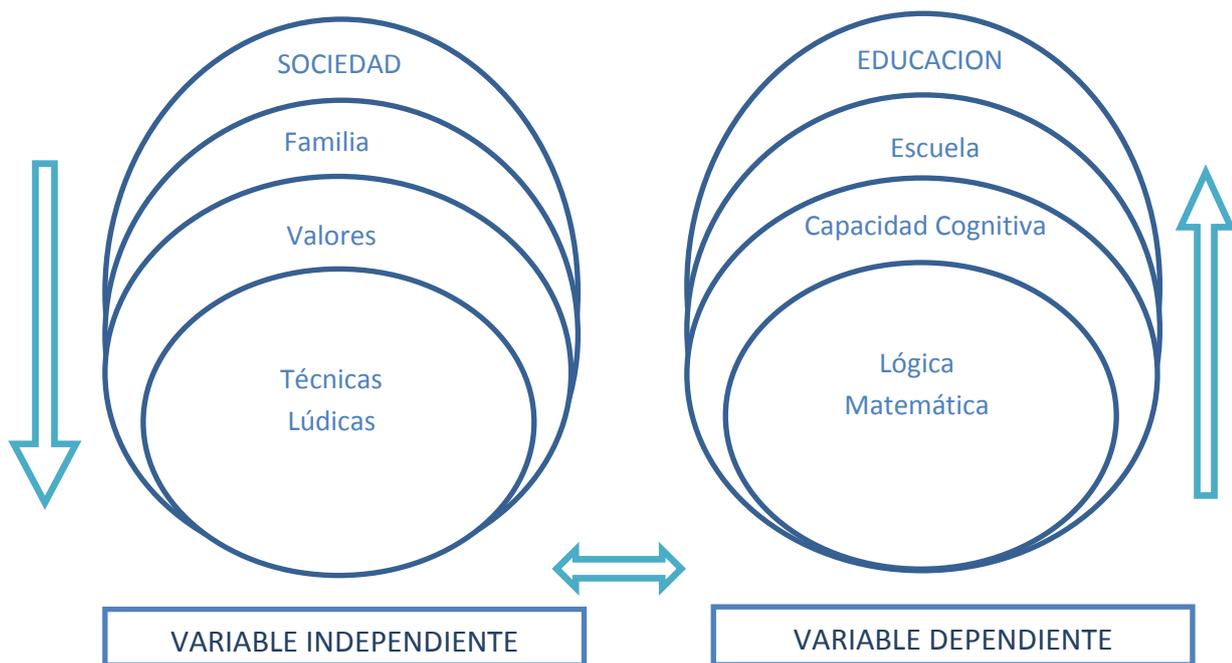
PREPARATORIA, que corresponde a 1º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco (5) años de edad;

Edad de ingreso de los niños-as al **1º grado de Educación General Básica**

El Art. 153 del Reglamento a la LOEI estipula que “la admisión de estudiantes a los diversos niveles educativos para establecimientos públicos, fisco misionales y particulares se sujeta al cumplimiento de los siguientes requisitos: a) Nivel de Educación General Básica: tener al menos cinco (5) años de edad a la fecha de ingreso”

2.8 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

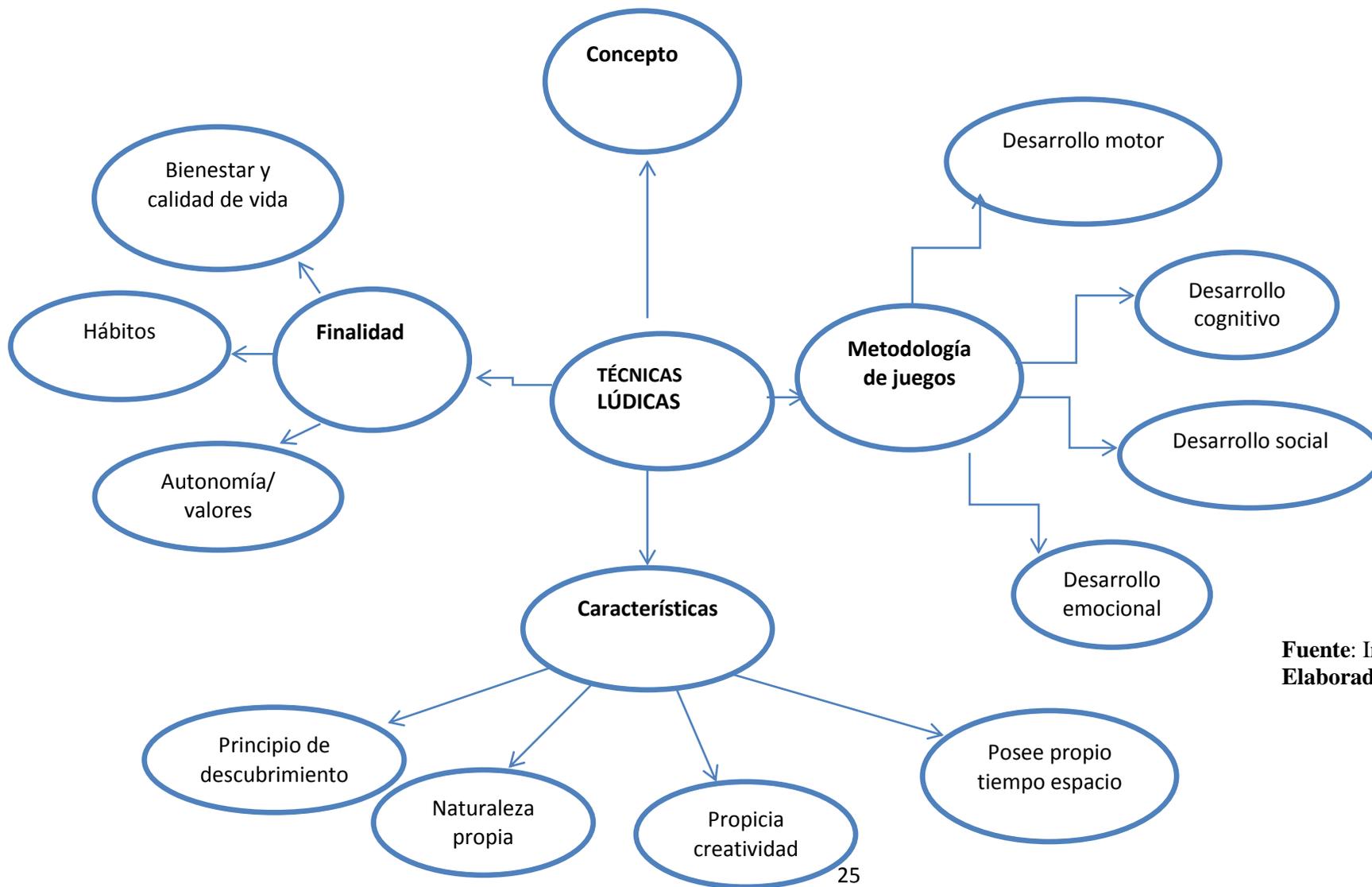
Red de Inclusiones



Fuente: Investigación bibliográfica

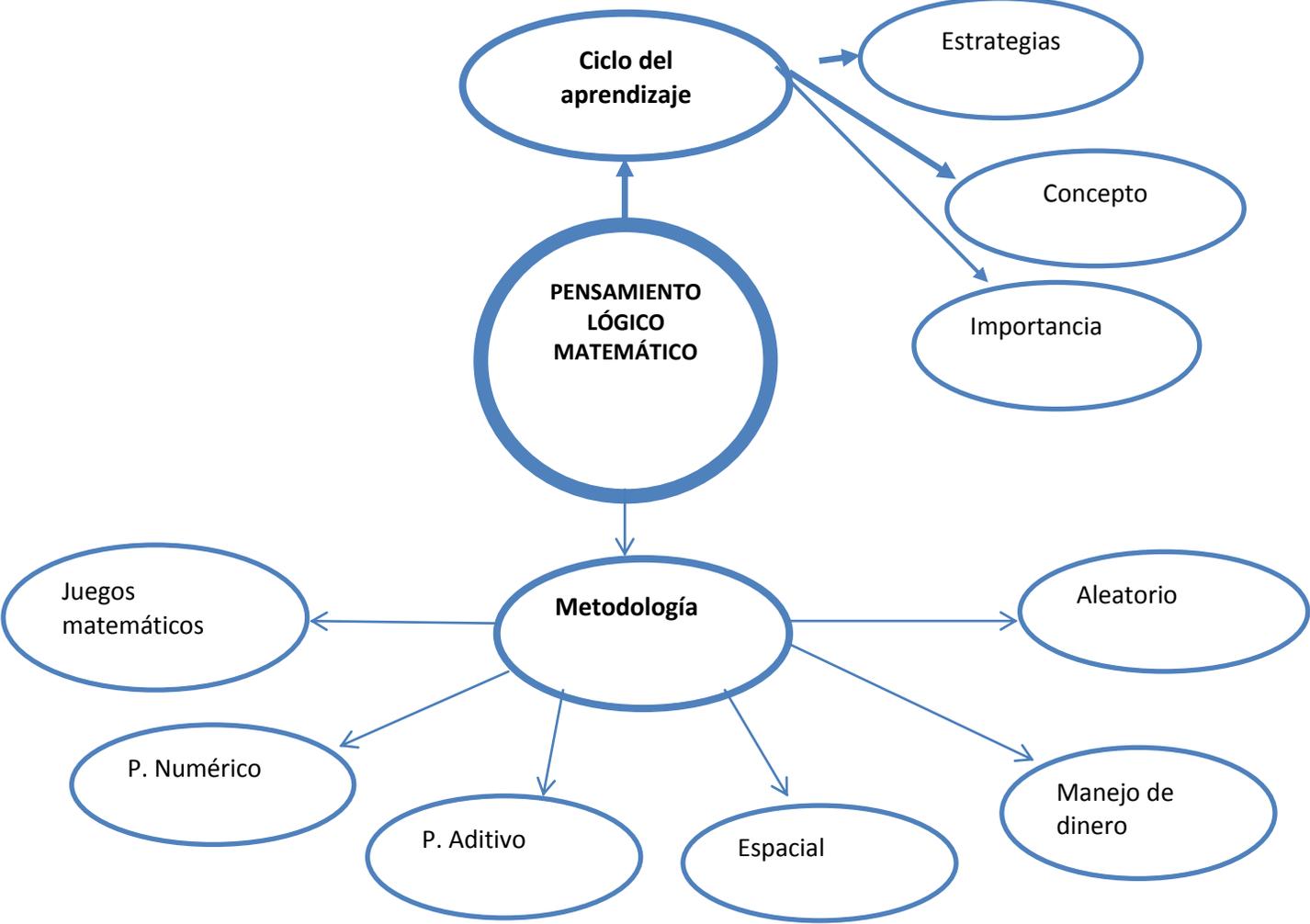
Elaborado por: Mariela Ibarra.

Gráfico N°.2. Constelación de la variable independiente. Técnicas Lúdicas



Fuente: Investigación bibliográfica
Elaborado por: Mariela Ibarra.

Gráfico N°3. Constelación de la variable dependiente. Aprendizaje lógico matemático.



Fuente: Investigación bibliográfica
Elaborado por: Mariela Ibarra.

2.8.1 TECNICAS LUDICAS (VARIABLE INDEPENDIENTE) SOCIEDAD

EGAÑA MARÍA (2004)

“Sociedad organización creada por seres humanos o sistema de interrelaciones que conecta a los individuos en una cultura común. Todos los productos de la interacción humana, la experiencia de vivir con otros a nuestro alrededor. Los seres humanos crean sus interacciones y, una vez creados los productos de esas interacciones, tienen la capacidad o el poder de revertirlas sobre ellos mismos para determinar o restringir la acción”.

El ámbito social es un factor primordial dentro del aspecto académico, en este medio los seres humanos se desenvuelven, relacionan con los demás individuos que se encuentran en el entorno en el que se desarrollan, el compartir dentro de la sociedad permite que los seres humanos apliquen lo que han aprendido en la familia y la escuela dentro de esto se encuentran los valores y el comportamiento frente a la sociedad que será la encargada de juzgar o aceptar en el medio.

Los aspectos que se desarrollan dentro de la sociedad son la cultura, la economía, las clases sociales entre otros que en varias ocasiones son parte de una problemática que impide el desenvolvimiento adecuado del individuo en el medio ya que estos no dan paso a un desarrollo autónomo y son medios que impiden la educación y la adaptación del estudiante en el contexto de aprendizaje y de la sociedad, el desenvolvimiento de los estudiantes que en un futuro se convierten en profesionales debe ser un ejemplo para la sociedad que va en camino puesto que el ejemplo debe expandirse ya que demuestra la personalidad y la calidad de actitudes y aptitudes que tiene.

La sociedad humana no siempre ha sido la misma sino que ha estado y está en constante evolución y ha pasado históricamente desde la dimensión pequeña y formas organizadas simples hasta dimensiones más grandes y con grados complejos de

organización interna. Así la expresión actual de la sociedad humana no es la misma que en los orígenes de la humanidad y es evidente que en el futuro asumirá nuevas formas y contenidos.

A lo largo de la historia, con el desarrollo de las fuerzas productivas, las relaciones de producción fueron cambiando por la acción de los hombres. Así se sucedieron sociedades basadas en distintos modos de producción: el comunista primitivo, el esclavista, el feudal, el capitalista y el comunista. Estos modos de producción se caracterizaron por relaciones de producción predominantes, basadas en un grado especial de desarrollo de las fuerzas productivas de la sociedad.

Posiciones de la sociedad:

Organización social: la disposición de las partes que constituyen la sociedad, la organización de las posiciones sociales y la distribución de las personas dentro de esas posiciones.

Estatus: huecos socialmente definidos, posiciones (estudiante, profesor, administrador).

Rol: cada estatus conlleva un grupo de conductas esperadas, cómo se espera que piense y sienta una persona en esa posición, además de expectativas sobre cómo otros deberían tratarlos. El grupo de obligaciones y conductas esperadas que se ha convertido en algo establecido dentro de un modelo de conducta coherente y reiterada.

Grupo: dos o más personas que interactúan regularmente sobre la base de expectativas compartidas sobre la conducta de otros; estatus y roles interrelacionados.

Instituciones: patrones de actividad reproducidos a través del tiempo y del espacio. Prácticas que se repiten regularmente y de forma continuada. A menudo, las instituciones se ocupan de mantener un orden de vida básico que los seres humanos encuentran en las interacciones que mantienen entre ellos, por medio de las cuales se consigue la continuidad a través de las generaciones. Los componentes básicos de las sociedades. Las instituciones sociales son como edificios que se andan reconstruyendo constantemente a cada momento por los muchos ladrillos que los componen.

Estructura social: La estructura se refiere al patrón dentro de la cultura y organización a través del cual tiene lugar la acción social; disposiciones de roles, organizaciones, instituciones y símbolos culturales que llegan a ser estables con el transcurso del tiempo, a menudo inadvertidos, y en un proceso de cambio casi invisible. La estructura permite y restringe a la vez lo que es posible en la vida social. Si un edificio fuese una sociedad, la base, con sus columnas y vigas, sería la estructura que limita y posibilita los distintos tipos y disposiciones de espacios y habitaciones (roles, organizaciones e instituciones). Los esquemas y recursos (materiales y humanos) a través de los cuales la acción social tiene lugar, se convierten en algo ideado e institucionalizado. Incorpora tanto cultura como recursos de organización social.

Estratificación social: división socioeconómica de los individuos en capas o estratos. Cuando hablamos de estratificación social, prestamos atención a las posiciones de desigualdad que ocupan los individuos de una sociedad. En las sociedades tradicionales más numerosas y en los países industrializados hoy en día existe la estratificación en función de la riqueza, la propiedad y el acceso a los bienes materiales y productos culturales.

Raza: un grupo de seres humanos que se define a sí mismo o es definido por otros grupos como diferente...en virtud de rasgos físicos innatos e inmutables.

Es un grupo que se define socialmente sobre la base de criterios físicos.

Etnicidad: prácticas culturales y perspectivas de una determinada comunidad de personas que se apartan del resto. Los miembros de grupos étnicos se ven a sí mismos culturalmente distintos a otros grupos de la sociedad y, al mismo tiempo, son vistos por los otros del mismo modo. Existen muchos rasgos distintos que pueden distinguir a los grupos étnicos entre sí, pero el más normal es el lenguaje, la historia o el linaje, real o imaginado, la religión y el ornamento en el vestuario. Las distinciones étnicas están completamente asimiladas.

FAMILIA

LÓPEZ ENRIQUE (2000)

“La familia, según la Declaración Universal de los Derechos Humanos, es el elemento natural y fundamental de la sociedad y tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado. En muchos países occidentales, el concepto de la familia y su composición ha cambiado considerablemente en los últimos años, sobre todo, por los avances de los derechos humanos y de los homosexuales”.

Al referirnos a la familia nos encontramos con una de las fuentes más importantes de todo el sistema ya que es la primera escuela de la enseñanza de la vida en la que enseña a los hijos a ser ejemplo en la vida cotidiana, dentro de estos aspectos la familia tiene una influencia muy destacada en el aspecto de la motivación escolar a los hijos ya que demostraran la importancia y reflejaran su actitud ante la sociedad y la escuela, la relación afectiva con su hijo las habilidades y destrezas para motivarle y ayudarle en el trabajo escolar.

La familia como eje de valores y educación de sus hijos es el pilar fundamental de la motivación para que así puedan desempeñarse dentro del ámbito educativo de manera eficaz y con un objetivo claro que sea el punto de partida y de llegada hacia un fin común.

Los valores deben ser practicados dentro de la familia ya que estos serán reflejados por los hijos ante una determinada sociedad o ambiente en el que se encuentren, dentro de estos valores esta la responsabilidad ya que es uno de los más importantes y servirán de reflejo y ejemplo para los hijos ya que así demostraran trabajo y ganas de aprender en la institución educativa que se están formando para conseguir un interaprendizaje significativo.

No obstante, si la familia quiere autoevaluar su actitud hacia la motivación de los hijos y saber si motivan o no correctamente, si influyen de forma decisiva en una correcta motivación hacia el aprendizaje en los hijos, debe trabajar con esfuerzo y dedicación junto a sus hijos y planificar estrategias que les permita hacer el trabajo más fácil.

Los lazos principales que definen una familia son de dos tipos: vínculos de afinidad derivados del establecimiento de un vínculo reconocido socialmente, como el matrimonio que, en algunas sociedades, sólo permite la unión entre dos personas mientras que en otras es posible la poligamia, y vínculos de consanguinidad, como la filiación entre padres e hijos o los lazos que se establecen entre los hermanos que descienden de un mismo padre. También puede diferenciarse la familia según el grado de parentesco entre sus miembros.

Tipos de familias:

Familia nuclear, padres e hijos (si los hay); también se conoce como «círculo familiar»;

Familia extensa, además de la familia nuclear, incluye a los abuelos, tíos, primos y otros parientes, sean consanguíneos o afines;

Familia monoparental, en la que el hijo o hijos vive(n) sólo con uno de los padres;

Otros tipos de familias, aquellas conformadas únicamente por hermanos, por amigos donde el sentido de la palabra "familia" no tiene que ver con un parentesco de consanguinidad, sino sobre todo con sentimientos como la convivencia, la solidaridad y otros, etcétera, quienes viven juntos en la mismo espacio por un tiempo considerable.

En muchas sociedades, principalmente en Estados Unidos y Europa occidental, también se presentan familias unidas por lazos puramente afectivos, más que sanguíneos o legales. Entre este tipo de unidades familiares se encuentran las familias encabezadas por miembros que mantienen relaciones conyugales estables no matrimoniales, con o sin hijos.

La familia moderna

Los estudios históricos muestran que la estructura familiar ha sufrido pocos cambios a causa de la emigración a las ciudades y de la industrialización. El núcleo familiar era la unidad más común en la época preindustrial y aún sigue siendo la unidad básica de organización social en la mayor parte de las sociedades industrializadas modernas. Sin embargo, la familia moderna ha variado, con respecto a su forma más tradicional, en cuanto a funciones, composición, ciclo de vida y rol de los padres. El Instituto de Política Familiar (IPF) expresa en su informe *Evolución de la familia en Europa (2006)* que: Las crisis y dificultades sociales, económicas y demográficas de las últimas décadas han hecho redescubrir que la familia representa un valiosísimo potencial para el amortiguamiento de los efectos dramáticos de problemas como el paro, las enfermedades, la vivienda, las drogodependencias o la marginalidad. La familia es considerada hoy como el primer núcleo de solidaridad dentro de la sociedad, siendo mucho más que una unidad jurídica, social y económica. La familia es, ante todo, una comunidad de amor y de solidaridad.

Funciones de la familia

El funcionamiento familiar consiste en la capacidad del sistema familiar para cumplir con sus funciones esenciales enfrentando y superando cada una de las etapas del ciclo vital, las crisis por las que atraviesa, dando lugar a patrones que permiten ver la dinámica interna en función del medio en que ella se desenvuelve.

Estas deben de cumplir con las siguientes demandas:

- Satisfacción de necesidades biológicas y psicológicas de los hijos
- Socialización
- Bienestar económico
- Mediadora con otras estructuras sociales

VALORES

LOPEZ (2003, pág.: 267) señala que:

“Los valores humanos son aquellos bienes universales que pertenecen a nuestra naturaleza como personas y que, por cierto sentido nos humanizan, porque mejoran nuestra condición de personas y perfeccionan nuestra naturaleza humana. Los valores morales son todas las cosas que proveen a las personas a defender y crecer en su dignidad”

Los Valores morales son todas las cosas que proveen a las personas a defender y crecer en su dignidad. Los valores morales son desarrollados y perfeccionados por cada persona a través de su experiencia .Por lo general los valores morales perfeccionan al hombre, en cuanto a las acciones buenas que realice, como: vivir de manera honesta, ser sincero, y ser bondadoso, entre otras. Aun así, escoger los valores morales es una decisión netamente de la persona y no está obligado a ejecutarlo, es decir, cada persona es dueña de sus elecciones, y está en su juicio decidir si opta por ellos o no, sin embargo elegir y tomar acción sobre estos, tendrá un efecto de calidad extra en cada persona.

BUNELL (2005).En su obra 20 valores que puede transmitir a sus hijos señala que:

“Los valores no se inculcan a la fuerza, la enseñanza se lleva a cabo a través de las interacciones diarias con los niños, durante un paseo en el centro comercial, mientras se espera el turno en el banco, o cuando nos dirigimos hacia el lugar donde voy a practicar los deportes”

La enseñanza en valores facilitara, que el niño pueda elegir en cada momento lo que considere más adecuado en función de conceptos importantes como el respeto, la tolerancia, la solidaridad, etc. También actúan como instrumento habilitador en la construcción de principios y normas, tanto de carácter mental como hábitos de conducta. Este proceso debe facilitar la unión de pensamientos y la forma de actuar, para que operen en conjunto, en una relación simétrica frente a la comprensión y resolución de conflictos.

El niño que es instruido en el conocimiento y uso de los valores básicos será un niño activo, con un gran potencial cognitivo y afectivo, preparado para el descubrimiento de sus propias posibilidades psíquicas, afectivas y sociales, con la ayuda de la información que recibe y el apoyo de los padres y maestros que le enseñan a desarrollarse como persona en esta disciplina.

ROLLANO; DAVID (2005) en su obra Educación en valores indica que:

“El niño es como una esponja que absorbe conocimientos sin parar, puesto que todo lo que le rodea se le va descubriendo, y a su vez va haciendo asociaciones con todo lo que observa. Aquí se torna importantísima la educación de los valores por parte de la escuela y la comprensión que el niño debe hacer de ellos para que pueda desarrollarse en la vida con equilibrio, basándose en el conocimiento y respeto del medio que les rodea”

Los valores no son un medio ni una herramienta, sino un fin en sí mismo, a través del juego transmitimos conocimientos y transmitimos valores, negociar reglas, establecer papeles, tomar decisiones, cumplir con la responsabilidad adquirida, fomentar el éxito del trabajo grupal.

ACTIVIDADES LÚDICAS

NAVARRO VICENTE (2002)

“El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización”.

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado

debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su ESTILO DE VIDA, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encaminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (YTURRALDE TAGLE, 2012)

Debemos tener presente que el tiempo dedicado a trabajar en forma lúdica acelera el proceso de aprendizaje no la estanca, lo que se aprende con alegría se recuerda siempre con alegría, y lo más importante es establecer los hábitos de comportamiento para el futuro.

(Andrade Jaramillo, Hugo René, 2013) respecto a las técnicas Lúdicas indica que:

Es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno. Constituye la base indispensable para la adquisición del conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana de allí la importancia del desarrollo de las competencias, del pensamiento lógico esenciales para la formación integral del ser humano.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización

Tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.
 - A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
 - El juego estimula todos los sentidos.
 - El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
 - El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas
 - El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo, por esto el juego facilita el desarrollo de:
 - a. Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
 - b. Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
 - c. Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
 - d. Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.
 - e. Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo interdisciplinar, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir con este taller.

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya

en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes.

“El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.
(Ortiz, A. L., 2005: 2).

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

LOGICA MATEMATICA (VARIABLE DEPENDIENTE).

EDUCACIÓN.

Conceptos

El concepto educación es complejo, luego no debe existir la definición. Sin embargo, quienes trabajamos en un proyecto educativo común deberíamos llegar a acuerdos sobre qué entendemos por educación para poder orientar nuestros esfuerzos. La literatura plantea varias definiciones al respecto:

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de *educere*, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad.

En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que:

“La Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial” (NAVARRO, 2004).

“Es el proceso por el cual el hombre puede alcanzar su pleno desarrollo en los ámbitos físico, biológico, emocional, intelectual y espiritual al irse socializando, lo que incluye el conocimiento de los valores en los que se sustenta la vida diaria y que se traducen en actitudes, conductas y comportamientos que regulan cualquier actividad personal, familiar o social” (SIERRA, 2004)

“Quien transita la verdadera educación se ve obligado a superar el sentido común, la forma media de ver las cosas, para descubrir lo que hay detrás. La verdadera educación implica la adopción de una óptica “nueva” que se adquiere cuando uno se aleja de lo cotidiano o, mejor aún, cuando comienza a mirar lo cotidiano con ojos diferentes” (BANCHIO, 2004).

Entre los conceptos emitidos por Navarro y Sierra se puede desprender que hay una semejanza en cuanto la educación es un proceso mediante el cual el hombre se forma y se define como persona en diferentes ámbitos en donde se incluyen los valores, los mismos que se podrán observar en la actitud y comportamiento que las personas demuestren en la sociedad a la que pertenecen.

BANCHIO, a diferencia de los dos autores antes mencionados indica que las personas con educación superan lo cotidiano es decir la persona se vuelve crítico y trata de descubrir lo que está más allá es decir no se queda en lo expresado sino se vuelve indagador.

CARRILLO (2007) señala que:

“La educación no puede desprenderse de la formación en valores, porque su finalidad es desarrollar y engrandecer las características más humanas y morales desde la infancia”

JOAO OSCAR y ESCOBAR (2002) Para crear una nueva alternativa debemos analizar y contraponer una nueva visión de la educación ante los teóricos del "perennialismo" hoy, intelectuales educativos orgánicos de ciertos partidos políticos bien situados por su elitismo academicista, que les lleva a considerar ciertas cosas mejores que otras. Por ejemplo, la universidad, el discurso teórico y la tradición cultural occidental como superior y única, despreciando otras identidades y aportaciones culturales.

Dentro del aspecto escolar se encuentran determinantes positivos y negativos entre ellos estas los estudiantes que ayudan al proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que otros estudiantes dificultan el proceso, por lo que deben reconocer que todo lo que se realiza en la escuela tiene una finalidad la misma que ayuda a enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

Todo este proceso necesita de tiempo y esfuerzo constante de los educandos y educadores ya que el papel de la motivación juega un rol muy importante dentro del individuo y de gran interés para su ámbito familiar.

La educación es un proceso de socialización entre padres de familia, docentes estudiantes y sociedad mediante la cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, que son parte de la vida de los seres humanos, cada individuo con la preparación adecuada fortalecerá y aprenderá nuevas habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento dentro de la sociedad o del ámbito en el que se desenvuelva, cabe mencionar que dentro de este tema es importante la educación de los hijos en casa con los valores impartidos por sus padres los mismos que son reforzados y puestos en práctica en la institución educativa, hoy en día todos los seres humanos tienen derecho a la educación escolar o gratuita para todos los estudiantes y sus padres tienen la obligación de permitirles su formación académica, la obligación de los docentes es ayudar y orientar al estudiante para conservar y utilizar los valores para un bien común.

La importancia de la educación en la vida de los seres humanos, la misma que lleva a los individuos a lograr grandes éxitos para su bienestar, además los padres de familia deben comunicar a sus hijos y hacerles ver el valor de estudiar y esforzarse cada día para lograr llegar con dedicación y esfuerzo a conseguir ser un excelente profesional y lleno de valores , una persona con calidad de pensamientos y ayuda a los demás, por lo tanto la educación se refiere sobre todo a la influencia realizada sobre un estudiante para formarlo y desarrollarlo en su proceso de formación; en la mayoría de las instituciones los docentes trabajan muy duro por conseguir que sus estudiantes obtengan un desarrollo integral y sean capaces de desenvolverse en cualquier medio que se les presente, la educación hoy en día es un privilegio para los seres humanos ya que mediante esta podrán desempeñarse como personas con sus talentos y relacionarse con los demás individuos en una determinada sociedad, las personas con una preparación adecuada y sin mediocridad llegan a ser excelentes profesionales y brindar su ayuda en la sociedad.

La educación dentro de una institución educativa es muy importante y tiene el mismo valor que la educación en la familia, puesto que imparte conocimientos que refuerzan los de su hogar y este complemento hace que la educación sea integral y tenga más valor para la preparación y bienestar de los estudiantes, la sociedad juega un papel verdaderamente importante en la educación de los individuos, ya que la formación y todo lo aprendido en estos dos medios de preparación son reflejados en una determinada sociedad, en donde expresarán y reflejarán sus actitudes y cualidades, además dentro de la sociedad se demostrarán los logros personales que ayudarán a la mejora y transformación de la sociedad para hacerla cada día más grande y llena de valores y virtudes que sean ejemplo para las generaciones venideras.

Y por último, un rearme profesional necesita oponerse frontalmente a cualquier manifestación explícita u oculta de la racionalidad técnica tan de vuelta hoy día competencias, planes estratégicos, calidad, bien sea en los contenidos curriculares o en las formas de gestión y control técnico-burocrático de la educación y de las escuelas.

Cabe constatar, no obstante, que la desorientación que se padece se debe a que, buscando alternativas, hemos avanzado más en el terreno de las ideas que en el de las prácticas. El profesorado debe moverse hacia una formulación colectiva de nuevas metas y nuevas estrategias destinadas a construir un nuevo papel en su función educadora.

NAVARRO, R. (2004), plantea que el concepto de educación es más amplio que el proceso de enseñanza aprendizaje,

“Que ésta tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objetivo la formación integral del individuo. La enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia”.

El rearme moral, intelectual y profesional del profesorado pasa por la recuperación del control sobre su proceso de trabajo, devaluado como consecuencia de la fragmentación curricular, del aislamiento y de la rutinización y mecanización laboral. El objetivo es resituar a los profesores para aumentar su consideración y estatus social. Y ello se logra mediante la verdadera colegialidad entre colegas, y a través de la participación con todos los que intervienen en la educación de la infancia y la adolescencia: la comunidad.

También hemos de revisar la legitimación oficial del conocimiento escolar, hoy día tan discutido por ciertas políticas educativas, y tratar de poner a los estudiantes en contacto con los diversos campos y vías del conocimiento, de la experiencia y de la realidad. En este sentido, es necesario ser sensible a las tradiciones y valores de las minorías étnicas y culturales.

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión.

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. En la situación actual, del hombre, donde tiene una mayor libertad y soledad a la vez, con una gama de

posibilidades y riesgos en la sociedad, se entiende que la Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

ESCUELA

RODRIGUEZ, (2007) indica que:

“La escuela es la organización de la que se han dotado las sociedades modernas, para llevar a cabo los procesos de enseñar aprendizaje de sus miembros más jóvenes”

Desde el punto de vista de la experiencia cotidiana y de eso que llamamos a veces “sentido común” la escuela es “el templo del saber” o incluso “el segundo hogar”.

En la actualidad, la escuela no es solo el espacio físico, sino de toda una organización que requiere ser administrada para lograr la formación de las futuras generaciones, y fortalecer los valores morales.

ILLICH, (2007), señala que:

“La escuela ha existido en todas las sociedades, la misma que poco a poco por la dificultad de las personas, han delegado la función de educación a sus hijos a personas especializadas como son los profesores”

Esto que puede sonar a simplificación abusiva es, ni más ni menos, lo que se encuentra detrás de la positivación moral de la escuela desde todas las miradas políticas. Es llamativo que no haya ninguna corriente política, ni siquiera el anarquismo, que cuestione a la escuela y, al mismo tiempo, casi todas empiezan por cuestionar el sistema escolar. Este comienzo, este intento de poner en cuestión lo relativo a la escuela (genuino en el mejor de los casos) suele estar inmerso en distintos enfoques analíticos con distintos grados de profundidad.

Pueden establecerse, esquemáticamente, tres ámbitos de análisis que son el sistémico, el académico y el estructural

La crítica sistémica se enfoca en las limitaciones que un sistema educativo padece en función de los ejes programáticos y las proposiciones políticas y por lo tanto también económicas que lo definen y orientan. Este enfoque, sea de “derechas” o de “izquierdas”, no cuestiona sino la implementación de políticas globales y las intenciones sociales y políticas que se esconden detrás de un diagrama u otro. Cuestiona leyes, marcos, orientaciones técnicas, presupuestos, definiciones ministeriales, etc. En definitiva, es la crítica de la administración política vigente de la institucionalidad educativa y no excede, ni en cuestionamientos ni en ambiciones, el marco institucional dentro de políticas de Estado.

La crítica académica se focaliza en los asuntos internos a nivel institucional, como son el diseño curricular, las estructuras gubernativas por ejemplo en el caso de las universidades, las orientaciones y prácticas efectivas a nivel pedagógico o didáctico, los materiales de estudio como por ejemplo los manuales escolares, los contenidos tratados en el currículum, la relación personal entre docentes y alumnos, etc. Este análisis no cuestiona la institucionalidad sino en función de las prerrogativas académicas que defiende como vehículo hacia una superación de los resultados que el sistema educativo debiera tener desde la perspectiva definida, medibles en términos de la formación de los alumnos y de su relación con el sistema social en función de una posición sociológica o política en particular.

El tercer eje de cuestionamiento es la crítica estructural. Esta mirada sobre la escuela es más profunda. Se focaliza en la función de la escuela moderna como dispositivo educador y analiza sus características atendiendo su genealogía, su estructuración interna, las dinámicas sociales que la constituyen y su función social en el marco de análisis políticos, económicos, morales, psicológicos, etc. Es precisamente esta tercera crítica la que pone en relieve la función social intrínseca a la escuela y la que da como resultado una caracterización práctica y teórica de lo que la escuela efectivamente es. Es particularmente atendido, en este marco, el fenómeno llamado currículum oculto. Sin

embargo, siendo que este análisis tiene por objeto la escuela moderna, es decir, la actual escolaridad nacida de los procesos sociales, políticos y económicos de la Europa de los siglos XVII y XVIII, las líneas de acción propuestas desde este sector no están generalmente orientadas a la desescolarización sino que pretenden reformar, mediante la práctica docente y pedagógica valida del análisis estructural, las condiciones actuales de la escolaridad.

Desde la pedagogía, se entiende que:

“La escuela es la institución de tipo formal, público o privado, donde se imparte cualquier género de educación. Una de sus importantes funciones que le ha delegado la sociedad es validar el conocimiento de los individuos que se forman, de manera de garantizar que contribuirán al bien común mediante sus destrezas, habilidades y conocimientos adquiridos” CAMPOS; (2007).

Hasta el presente, no ha existido una mejor alternativa a la escuela para la entrega de conocimientos y aún, con el enorme desarrollo de la red Internet y de los medios y metodología de la educación a distancia, se hace difícil creer que desaparezca esta institución, debido a que la gran red no enseña valores ni habilidades motoras ni favorece la interacción con los demás.

El principal teórico y casi el único que insistió en desescolarizar la enseñanza fue el ruso IVÁN ILLICH (2002). Este filósofo manifestó

“Que la cultura solamente permitía la creación de una sociedad consumidora, para evitarlo, la cultura se debía fundamentar en la transmisión directa y verbal y no por los libros o por la experiencia del saber”

La escuela católica tiene por objeto dar a conocer al joven la esencia, el interior de las cosas, y la relación que tienen entre sí, con el hombre y con el alumno, a fin de mostrarle el principio vivificador de todas las cosas y su relación con Dios. El fin de la

enseñanza está en referir a Dios la unidad y las diversas condiciones de todas las cosas, para que el hombre pueda obrar en la vida según las leyes de Dios. El camino para llegar a esto, es la enseñanza o la instrucción.

VARGAS, L, (2012), concluye que:

“La escuela es una Institución educadora fundamental para la sociedad, es la instancia en donde se forman seres humanos mediante el inter-aprendizaje, convivencia, afecto, valoración e interacción, elementos que se trabajan dentro de la gestión pedagógica que realiza el docente en el aula”

Una función de la escuela es fortalecer los valores que el niño trae desde la primera escuela la familia. Desde esta opción la escuela se presenta como respuesta educativa hacia la igualdad de todos. Es el mecanismo institucional que favorece el acceso a la educación obligatoria con el fin de compensar las desigualdades.

La escuela como institución social cumple una función específica: ofrecer en igualdad los recursos necesarios para que todos los ciudadanos se eduquen desde los 6 a los 16 años edad. De esta forma la escuela compensa las desigualdades sociales. Esto no significa que la escuela anule las desigualdades. Siempre existirán las diferencias sociales como exigencia de la evolución económica de la sociedad. La escuela no puede solucionar desigualdades que no genera. Desde esta opción la escuela responde a la igualdad de oportunidades porque pretende que:

- No sean los condicionantes sociales o personales los que determinan las oportunidades para acceder a la educación en igualdad de ofertas.
- A cada sujeto se le ofrecen las mismas oportunidades de acceso para su desarrollo personal.
- El aspecto más importante de la Educación obligatoria desde la función compensadora es, por tanto, ofrecer una igualdad, no la eliminación de las

desigualdades, puesto que estas son intrínsecas al ser humano y a la estructura social.

Desde la función compensadora de la escuela admite la diversidad en las aulas: escuela común para todos.

La escuela para todos o la escuela comprensiva evita las desigualdades de entrada en el sistema educativo y a su vez puede enriquecerse con la diversidad potenciando las desigualdades de experiencias, vivencias, recursos, puntos de vista previos y paralelos a lo que se vive en la escuela para ofrecerles como recursos al servicio de todos los escolares.

Que todos aquellos a quienes incumben la conducta, la dirección y el establecimiento de las escuelas, reflexionen bien sobre esta verdad, y hagan prácticamente de la misma todo el caso que merece. La escuela debe tener una noción real de sí propia, un exacto conocimiento del mundo exterior y del niño; debe poseer el conocimiento del ser de uno y otro, a fin de operar la unión entre ambos; debe poder ofrecerse como árbitro entre ambos, dar a cada uno de ellos el lenguaje, el modo de expresión y la inteligencia recíproca. La acción de la escuela es capital, y su resultado, mayor. He ahí porqué quien profesa este arte superior, es apellidado maestro, y como enseña al joven la manera de hallar la unidad que reina en todas las cosas, se le apellida maestro de escuela.

CAPACIDAD COGNITIVA

CIENFUEGOS ANA GUADALUPE (2012) señala que:

Son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga.

En general, son las siguientes:

1. Atención: Exploración, fragmentación, selección y contra distractoras.
2. Comprensión (técnicas o habilidades de trabajo intelectual): Captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión).
3. Elaboración: Preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias.
4. Memorización/Recuperación (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas.

El ser humano cuenta con una serie de capacidades (cognitivas, funcionales, motoras, emocionales y psicosociales) que le permiten su adaptación al entorno y dar respuesta a las exigencias de éste. Cada una de ellas tiene un papel específico en dicho proceso de adaptación. Por ejemplo, gracias a las capacidades motoras podemos andar, caminar, realizar, en definitiva, cualquier tipo de acción que implique movimiento, de una forma coordinada. En el caso concreto de las capacidades cognitivas, éstas nos permiten llevar a cabo actividades tales como reconocer a las personas que nos rodean, imaginar lo que voy a hacer mañana, o recordar lo que hice el día anterior.

Cualquier capacidad humana se caracteriza, entre otras cosas, por poder ser mejorada a través de la experiencia y la práctica.

“Las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente” REED (2007).

Para adquirir una habilidad cognitiva es necesario que se ejecuten tres momentos. En un primer momento, la persona desconoce que la habilidad existe; en un segundo

momento, se realiza el proceso en sí de adquirir la habilidad y desarrollarla a través de la práctica, y, en un tercer momento, la habilidad ya es independiente de los conocimientos pues ha sido interiorizada de tal manera que su aplicación en casos simples es fluida y automática HERNÁNDEZ, (2001) Las habilidades cognitivas se pueden clasificar en básicas y superiores. Las básicas son consideradas como centrales y ayudan a construir las habilidades cognitivas superiores y pueden ser utilizadas en diferentes momentos del proceso de pensamiento y en más de una ocasión. Ahora bien, en la actualidad no existe una taxonomía única de habilidades cognitivas, por lo que, como punto de partida en el presente estudio se utilizó la siguiente clasificación de habilidades básicas y superiores. Habilidades cognitivas básicas: enfoque, obtención y recuperación de información, organización, análisis, transformación y evaluación. Habilidades cognitivas superiores: solución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico, pensamiento creativo.

ENSEÑANZA LÓGICA MATEMÁTICA.

Es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno. Constituye la base indispensable para la adquisición del conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana de allí la importancia del desarrollo de las competencias, del pensamiento lógico esenciales para la formación integral del ser humano.

ORTIZ RODRIGUEZ FRANCISCA (2006)

La matemática que hoy día se promueve en los Programas de Estudio es más concreta y cercana a la realidad de los alumnos. En particular los programas propician la actividad lúdica como parte de la actividad matemática en el aula.

Es bajo esta consideración que se ha inspirado el presente escrito.

Juego y matemática

Son similares en diseño y práctica (modelo axiomático). En ambos hay investigación estrategias, resolución de problemas. En ambos hay exitosos modelos de la realidad. Construir juegos involucra creatividad, como es el hacer matemáticas. El juego puede ser un detonante de la curiosidad hacia procedimientos y métodos matemáticos.

Llega a hablarse de una rama, la matemática recreativa. La cual es atractiva y puede llevar al aprendizaje de las matemáticas. Por ejemplo a desarrollar habilidad para resolver problemas y a fortalecer una actitud positiva hacia la asignatura. Esta matemática no está enmarcada en el curriculum tradicional. Usualmente se piensa que una matemática seria no puede ser entretenida; confundiendo lo serio con lo contrario de entretenido, es decir, lo aburrido.

Parte de la matemática se ha desarrollado a partir de juegos. Por ejemplo, el desafío de los puentes de Königsberg dio origen a la teoría de grafos; y los juegos de azar dieron origen a las teorías de probabilidad y combinatoria.

Existen juegos de tan variada naturaleza que toda clasificación resulta incompleta. A modo de ejemplo, presentamos las siguientes clasificaciones con respecto a los juegos usados en la matemática escolar:

- Juegos de conocimiento y de estrategia
- Juegos con lápiz y papel, calculadoras, fichas (ajedrez), y juegos por hacer entre otros.
- Juegos de numeración, cálculo, cuentas, operaciones, criptogramas, series, adivinanza de números, con el sistema métrico y la divisibilidad.
- Juegos aritméticos, algebraicos, geométricos, topológicos, manipulativos y lógicos.

Los juegos de conocimiento y de estrategia

La clasificación en "Juegos de conocimiento y juegos de estrategia" se relaciona con las capacidades de memoria y de razonamiento que caracterizan la cognición humana. Los

juegos de conocimiento, además de favorecer el aprendizaje de conocimientos específicos, favorecen el desarrollo de la atención y otras habilidades cognitivas básicas.

Los juegos de conocimiento son bastante aceptados por la comunidad escolar, desde la perspectiva pedagógica. Son útiles para adquirir algoritmos y conceptos. Proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional.

A diferencia de los anteriores, los juegos de estrategia permiten poner en marcha procedimientos típicos para la resolución de problemas y del pensamiento matemático de alto nivel. También favorecen la actitud para abordar e intentar resolver los problemas. Los juegos de estrategia encuentran mayor oposición por los profesores (por factores ideológicos y por lo difícil de visualizar logros de objetivo en el corto plazo), pero son bien acogidos por los alumnos y los apoderados.

Los juegos y la resolución de problemas

La resolución de problemas está en el núcleo de la actividad matemática. Esta favorece la motivación, el hábito y el aprendizaje de las ideas matemáticas. La resolución de problemas da espacio al pensamiento inductivo, a la formulación de hipótesis y a la búsqueda de caminos propios.

Los problemas usualmente hacen referencia a contextos ajenos a la matemática. Llevan historia y abren una ventana a la vida. En oposición a los ejercicios, no se puede determinar con rapidez si serán resueltos. No es evidente el camino de solución. En la resolución de problemas hay que relacionar saberes, hay que admitir varios caminos. El grado de dificultad de un problema es personal, pues depende de la experiencia. El problema debe ser de interés personal. Para alcanzar su solución se requiere de exploración, y de estar dispuesto a dedicar tiempo y esfuerzo en ello. La actividad de resolución de problemas proporciona placer, en especial la búsqueda de solución y el encontrarla.

Los buenos problemas no son acertijos o con trampas. Son interesantes en sí mismos, no por su aplicación. Son un desafío similar a los vividos por los matemáticos. Apetece compartirlos. Aparece algo abordable. Proporcionan placer y son un desafío intelectual.

La actividad didáctica en preescolar.

A esta edad los niños son como una hoja en blanco, en la cual se puede plasmar conocimientos, ideas, hábitos, etc. Y así poco a poco cada individuo va formando su propia personalidad. Los niños aprenden a través del juego, no sólo es un entretenimiento sino que lo ayuda a relacionarse con otras personas.

El niño es un ser pensante y cambiante siempre está en constante evolución, por lo que es importante mencionar que el desarrollo es un proceso gradual de crecimiento físico, social, emocional e intelectual mediante el cual los niños se convierten en adultos. Para que el niño se desarrolle de una manera satisfactoria e integral, debe tener contacto con la realidad, adquiere contenidos de aprendizaje, los cuales se forman a partir de las habilidades, los conocimientos, las actitudes y los hábitos.

Existen diferentes tipos de hábitos, de alimentación, de auto cuidado, de su hogar, de su comunidad y de higiene personal, a lo cual está enfocado este trabajo, ya que es de suma importancia inculcar en los niños el aseo personal como lo es, lavarse las manos, cepillarse los dientes, peinarse, limpiar su calzado, entre muchos más.

Los hábitos se adquieren y se refuerzan diariamente en todas las actividades que se realizan y con el paso del tiempo se harán de manera automática. La educación tiene la finalidad de formar al ser humano como persona capaz de actuar libre y responsablemente en la sociedad. Por supuesto que esta tarea implica una serie de actitudes, condiciones y capacidades, que conllevan a un compromiso personal de parte del docente.

El (la) docente debe concebir esta etapa de planificación didáctica como un proceso metodológico y fundamental. El planeamiento debe ser el producto en que se resumen

las acciones y decisiones previstas para el cumplimiento de las competencias, los indicadores de logro y los contenidos.

El planeamiento didáctico es una tarea que requiere de mucha dedicación, por tanto el (la) docente debe estar preparado (a) para asumirla y retomar los aspectos descritos anteriormente. Es decir, que el docente debe poseer conocimientos científicos que le sirvan de fundamento para su labor educativa y también debe identificarse, comprometerse y asumir una escala de valores que le ayuden a formar personas.

El amor y los valores son fundamentales para la educación de los niños, así que con ellos también se debe contar para formar y dar una buena educación...

JUEGO

Definición

El juego se relaciona, casi siempre, con lo "no serio", con la diversión, la risa, la alegría. Lo "serio" es otra cosa diferente, aquella actividad en la que no se divierte nadie, en la que se debe demostrar un esfuerzo físico y mental palpable, en la que se implica una normativa clara cuyo punto de partida es la seriedad absoluta, el respeto y el criterio de autoridad, en la que, en una palabra, se trabaja. Todo esto ha influido para que juego y trabajo se consideren como actividades totalmente opuestas.

(Alfonso García Velázquez, Alfonso García, Josué Llull, Josué Llull Peñalba, 2009) El juego es una de las actividades más empleadas en el Tiempo Libre. No es casualidad o comodidad, puesto que el juego es la actividad que con más notoriedad contribuye a la diversión y a la educación en la utilización del tiempo libre.

Es curioso el fenómeno que en la actualidad se da en torno al juego: la pedagogía, la psicología, la antropología, la sociología, tratan de encontrar la solución al enigma del juego, al interrogante de "¿por qué se juega?", pero el ser humano ya jugaba antes de que surgieran las primeras preguntas al respecto. Con o sin razonamientos, ser humano y juego han estado siempre unidos, sobre todo cuando las necesidades para vivir

estaban colmadas y se podía disfrutar de un tiempo libre para la diversión y el placer. Lo cierto es que el interrogante anterior no tiene una respuesta simple y única.

El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende. El adulto, por su parte, se entretiene, descansa, se evade de la rutina diaria y también, muchas veces, aprende. Ambos utilizan la sonrisa para manifestar la satisfacción que sienten al jugar, que brota sin poderse evitar y que aporta humanidad y salud.

Es evidente que en la práctica de los numerosos juegos que vamos practicando en nuestra vida se encuentra parte de nuestra felicidad.

Características del juego

(Vicente Navarro Adelantado, 2002) Las características del juego se pueden definir por lo siguiente:

- **Evadir:** es la esencia y, en definitiva, la característica más importante del juego. Cuando jugamos nos olvidamos de todo lo que nos rodea, somos capaces de abstraernos del mundo real para introducirnos en el mundo diferente del juego. Somos capaces de desempeñar roles que no nos corresponden, de crear situaciones fantásticas y totalmente irreales. El juego puede significar el placer de la descarga y la liberación de tensiones, que nos permite evadirnos de cualquier tipo de problemas o preocupaciones (laborales, familiares, económicos).
- **Educar:** si la educación es un proceso mediante el que la persona se desarrolla y madura, logrando adaptarse al entorno en el que vive; y, si educar implica conocer, descubrir y experimentar; será necesario reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el mundo al que acaba de llegar; después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juego es hablar de educación. Se puede afirmar, sin lugar a dudas, que "la educación es mucho más que juego, pero muy poco sin él".

- **Motivar:** para el juego es imprescindible la atención y la concentración en el jugar. El juego es una actividad que se hace porque apetece y divierte, por eso es tan fácil llegar a concentrarse en él, hasta el punto de desconectar del mundo real y, muchas veces, perder la noción del tiempo y del espacio. Este estado de total entrega y concentración es lo que algunos autores llaman "tensión del juego", que suele ser mayor cuanto más incertidumbre posee, y que no deja de ser motivación hacia una actividad fuera de lo corriente y procuradora de enormes beneficios.
- **Divertir:** el ser humano, dotado de inteligencia, tiende a repetir todo aquello que le satisface y que le produce placer. Cuando la persona juega se divierte, sus experiencias son placenteras y, entonces, repite una y otra vez esas actividades gratificantes. La inteligencia del ser humano no permitiría que se desperdiciara tanto tiempo en una actividad que no le reporta ningún beneficio. Es cierto que no existe ningún niño que no juegue, pero también lo es que no existen adultos que nunca jueguen, ya que todos necesitamos momentos en los que poder alcanzar una diversión diferente, con el único interés en la alegría y la risa. Jugar es divertirse
- **Respetar:** el ser humano, ser social, necesita unas reglas que rijan su vida y su existencia, de lo contrario éstas no serían posibles. El juego, actividad humana y social, también precisa de ellas. Un juego sin reglas sería como jugar a tantos juegos como jugadores hubiera, ya que cada uno seguiría un criterio particular y actuaría sin tener en cuenta a los demás. La reglamentación del juego es un código de normas que se establece con antelación a su inicio y que todos los jugadores acatan para poder participar y jugar a lo mismo. Las reglas permiten determinar el desarrollo del juego, lo que es válido y lo que no lo es, el sistema para llevar a cabo la puntuación si es precisa, en su caso el vencedor y el perdedor, etc. Pero en el juego, las reglas tienen un atractivo especial: el poder modificarlas en función de las diversas circunstancias que van sucediendo o según experiencias anteriores, siempre que se desee y que los jugadores estén de acuerdo. Este hecho facilita una dinámica interesante y creativa, que consigue, constantemente, la adaptación del juego a todo tipo de personas, lugares,

situaciones y acontecimientos.

METODOLOGÍA DEL JUEGO

La interacción entre iguales en variados procesos del desarrollo cognitivo y socio-afectivo han operado desde un enfoque cognitivo-evolutivo, concluyendo que este tipo de interacción contribuye positivamente al desarrollo cognitivo-moral. Estas, subrayan que cuando los niños interactúan con otros en la realización de una actividad grupal, surgen conflictos originados por su egocentrismo.

(Kohlberg, 2000) En opinión de Piaget estos conflictos provocan reestructuraciones cognitivas internas, que promueven el desarrollo intelectual, siendo también, este tipo de interacción fuente de desarrollo moral, ya que potencia el desarrollo de la moralidad autónoma. Además, los niños desarrollan el proceso de adopción de perspectivas, a partir del cual se construye el conocimiento de sí mismo y el de los demás.

Área cognoscitiva

El juego en esta área estimula la curiosidad ya que es de importancia en el desarrollo del pensamiento y en la formación de los intereses cognoscitivos. Los niños a esta edad realizan preguntas como ¿por qué?, ¿qué es eso?, ¿para qué es esto?, es una manifestación de la curiosidad. Entender el contenidos de las preguntas de los niños, depende del nivel de desarrollo de su mente, de los acontecimientos o actividades que le rodean, y de los estímulos y educación que se le brinde.

(Florence Scovel- Shinn, 2006) Mediante el juego el niño manipula, explora su medio, esto le permite tomar conciencia de sí mismo y de su entorno; a su vez desarrolla su dimensión intelectual, facilitando la adquisición de destrezas como la resolución de problemas, toma de decisiones, razonamiento creativo, la fantasía y los sueños.

Aproximadamente a partir de los cinco años del niño el pensamiento se va haciendo más lógico, teniendo mayor interés en los juegos creativos en el que el niño va a tener

mejor capacidad para mantener conversaciones prolongadas, permitiéndole realizar otras actividades como seriaciones (tamaño, color, forma), clasificación.

Para que el niño desarrolle sus destrezas antes mencionadas se debe brindar un medio adecuado, seguridad, confianza; lo que le permitirá desarrollar al máximo sus potencialidades.

Para Piaget, el juego es la principal herramienta de que dispone el niño para construir el conocimiento de si mismo y de la realidad.

Para Vygotski, una lente de aumento capaz de crear una zona de desarrollo potencial, que permite al niño saltar por encima de sus posibilidades, de su zona de desarrollo actual.

Para Wallon, el juego se confunde con la actividad total del niño, de manera que los diferentes procesos y etapas del desarrollo están marcados por la actividad lúdica. Para Bruner, el juego desempeña un importante papel en la aparición y desarrollo del lenguaje.

El juego es un permanente banco de pruebas, que permite al niño experimentar, de forma real o imaginaria, con todo tipo de materiales y objetos. En el laboratorio del juego, el niño aplica y construye conocimientos, resuelve problemas, descubre las consecuencias de sus acciones, comprende su entorno y los microsistemas en los que vive inmerso, vive nuevas experiencias, desarrolla la inteligencia, el pensamiento, el lenguaje, la atención, la percepción, la memoria, la imaginación y la creatividad, o aprende a manejar las relaciones de espacio y tiempo

Los juegos motores o de ejercicio hacen una contribución esencial al desarrollo cognitivo. No en vano, el desarrollo de la inteligencia y los procesos de construcción del conocimiento, especialmente durante el período sensorio motor, están profundamente vinculados a este tipo de juegos.

Otros juegos, como los juegos de construcción, son también fundamentales para el desarrollo cognitivo. Gracias a ellos, el niño incrementa su capacidad para diferenciar

formas y colores, y mejora en aspectos como la organización espacial, la atención, la percepción, la concentración, el razonamiento, la reflexión, la memoria...

Hay juegos, como los juegos simbólicos, los de títeres, las narraciones, las pantomimas, las dramatizaciones, que desarrollan la imaginación y la creatividad, que potencian el pensamiento divergente, la espontaneidad y la capacidad de improvisación, la fluidez de ideas y emociones; que activan la originalidad, que incrementan el sentido de la flexibilidad, que fortalecen la dimensión fantástica e imaginativa de la personalidad; juegos que permiten construir personajes, historias, objetos o situaciones inéditas, explorar caminos desconocidos, atreverse a nuevos desafíos, transgredir e ir más allá de lo permitido, expresarse sin censuras, inhibiciones o mordazas.

Hay juegos que favorecen el desarrollo y manejo del lenguaje, que sirven para que el niño aprenda a utilizar el idioma, que permiten que éste exprese sus ideas y opiniones, sus emociones y sentimientos.

Entre ellos, los juegos simbólicos y los creativos; y también los fonéticos, los juegos de palabras, los juegos con viñetas y secuencias, los metalingüísticos (semejanzas, seriaciones), los de adivinanzas, los trabalenguas, los acertijos. En todo caso, conviene no olvidar que cualquier escenario lúdico representa una excelente oportunidad para el desarrollo de la comunicación. Mientras juegan con coches, con muñecas, con naves espaciales, a médicos o papás y mamás, los niños están verbalizando constantemente sus fantasías y, en consecuencia, desarrollando el lenguaje, la creatividad y la imaginación.

Finalmente, los juegos de reglas, como el parchís, el dominó, la oca, las damas, el ajedrez, las cartas, desarrollan diferentes habilidades intelectuales, como la atención, la reflexión, la capacidad de anticipación, la capacidad de razonar, el pensamiento lógico, y contribuyen a que el niño aprenda a resolver problemas y a que adquiera una mayor agilidad y destreza mental.

Área Motriz.

El juego es un elemento muy eficaz para establecer una estrecha relación entre el cuerpo del niño y su entorno. A través del juego el niño descubre su cuerpo, establece una estrecha relación con el medio que lo rodea, desarrolla la percepción y control de su cuerpo, adquiere equilibrio postural, lateralidad, ritmo y coordinación de los movimientos.

(Glòria López Llebot, María Rosa López Llebot , 2001) También los ejercicios lúdicos encaminados a la precisión de las actividades cotidianas tales como abrocharse, desabrocharse, desvestirse, lavarse, al tiempo que desarrolla la motricidad fina y facilitan la integración grupal.

A medida que avanza el desarrollo físico general de niño, su capacidad de respuesta motora se amplía igualmente, determinada tanto por su maduración física, como por la oportunidad que le hemos dado de practicar diversas actividades como gatear, caminar, correr, saltar. El niño va haciendo mediante progresos continuos más complejos y ágiles sus movimientos.

Los notables avances que el niño va realizando en materia de capacidad motora van acompañado generalmente de un deseo real de experimentar. Parece querer ensayar nuevas destrezas y capacidades por puro placer; de esa forma el juego se vuelve de vital importancia, ya que le permite afrontar el mundo que le rodea haciéndose cada vez más competente.

A través del juego se va dando la adquisición del esquema corporal le facilita al niño la formación del concepto de sí mismo, ya que al saber quién es él, sabe cómo es su cuerpo y como es el de los demás. Con respecto a la lateralidad entre los tres y siete años existe un preferencia manual, como el desarrollo general, comienza a conformarse desde la matriz materna ya en el útero él bebe se lleva a la boca un dedo con preferencia. Cuando existe una lateralidad deficiente o irregular puede presentarse alteraciones en la lectura, escritura, problemas de orientación espacial, tartamudez, dislexia, etc.

El niño mediante el juego se interesa por manejar herramientas, armar y desarmar modelos y encajar bloques, recortar vestidos para muñecos, jugar a cuidarlos, a darles de comer, vestirlos y desvestirlos. Es por eso que hay que brindarle todas las herramientas necesarias para que pueda desarrollar de manera óptima en esta área.

El término psicomotricidad hace referencia a la indisoluble vinculación entre cuerpo, movimiento, emoción y actividad cognitiva, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo integral y armónico de la personalidad humana.

En este sentido, todo juego remite siempre al cuerpo, “vehículo de nuestra presencia en el mundo” que se va construyendo en el contexto de un espacio lúdico de relaciones y comunicación, de permanente interacción con los otros, que favorece la activación y estructuración de las relaciones humanas.

Los niños necesitan jugar desde los primeros meses. Juegan con sus pies y sus manos, con todo su cuerpo; hacen burbujas con la saliva, lo succionan todo, lo tocan todo, balbucean, agarran y sueltan objetos. El juego es su ocupación principal, su trabajo, su oficio, como ya hemos dicho.

(Domènech Bañeres Codina , 2008) Jugando, el niño desarrolla los sentidos, da una salida a su necesidad de movimiento, aprende a manejar y controlar su cuerpo, descubriendo sus posibilidades, consigue un mayor nivel de seguridad, coordinación y equilibrio, adquiere todo tipo de destrezas, construye el esquema corporal.

Algunos juegos exigen a los niños andar, correr, saltar, mover sus piernas o brazos, agacharse, levantarse, sentarse, mantener el equilibrio..., contribuyendo de esta forma a un desarrollo global de la psicomotricidad.

Otros afianzan la coordinación visomotora o contribuyen a la especialización de las manos, al tener que ser utilizadas con precisión y destreza para construir, ensartar, apilar, recortar, dibujar, modelar.

Hay juegos que desarrollan el tacto, como jugar con agua, jugar a los abrazos, jugar a tocar objetos de diferentes texturas, jugar a tapar, destapar, roscar, ensartar. Otros

estimulan el sentido vestibular, como moverse, mecerse, columpiarse, lanzarse al vacío, rodar, subir y bajar escaleras, caminar, saltar, dar vueltas sobre sí mismo

Los hay que conectan con la visión, como los juegos de construcción de rompecabezas, de buscar objetos escondidos, de usar gafas oscuras, de jugar a la gallina ciega, de describir características de personas u objetos.

Hay otros que educan el oído, como jugar a identificar sonidos y voces, jugar con instrumentos musicales, o participar en juegos rítmicos. Otros, finalmente, estimulan el olfato y el gusto, como jugar a identificar sabores: salado, dulce, agrio, amargo...; o a descubrir olores: de alimentos, de infusiones, de especias, de perfumes

Área social.

Como ha señalado Vygotsky, el juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia.

(Bryant J. Cratty ,2004) El juego favorece la relación, el respeto, la comunicación y la cooperación del niño con sus iguales y con los adultos; permite que éste se conozca mejor a sí mismo y a quienes le rodean; contribuye a que los niños sean capaces de ponerse en el lugar del otro y desarrollen la empatía. A través del juego se promueve también el desarrollo moral de los niños, el respeto a las normas, la aceptación de los límites, el autodomínio y la educación de la voluntad.

Los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos desempeñan un papel fundamental en el proceso de socialización infantil. Los simbólicos ponen al niño en contacto con la realidad social de los adultos y le preparan para el mundo del trabajo. Estimulan, por otra parte, la comunicación y la cooperación entre iguales, y desarrollan la autoconciencia y el autoconocimiento.

Los juegos de reglas favorecen las estrategias de interacción social, promueven el comportamiento responsable y democrático, y ayudan a regular la agresividad. Con este tipo de juegos, los niños aprenden a ganar y perder, a distinguir entre lo que está bien y lo que está mal, a aceptar las normas y a controlar impulsos y deseos, ajustando su

conducta al principio de la realidad. Los juegos de reglas también estimulan la cooperación y comunicación entre iguales y el desarrollo del comportamiento moral.

Finalmente, los juegos cooperativos promueven el desarrollo moral, incrementan las conductas prosociales (ayudar, compartir...), y disminuyen las negativas (agresividad, retraimiento, terquedad...); promueven las interacciones positivas, estimulan la asertividad, favorecen la comunicación, mejoran el clima del aula y la cohesión grupal, y mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás.

Área afectiva

El juego permite la interacción permanente entre el niño y el ambiente que le rodea, tiene como base la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. A través de éste el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformando.

(Sílvia Palou Vicens , 2004) Mediante el juego como el niño expresa sus sentimientos y sus conflictos, y escogiendo juegos en los le sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad logra llenar sus necesidades socio-afectivas. Esta es una función social importante, ya que gracias a él se realizan los ideales de convivencia en comunidad. Su influencia emocional es vital porque ayudará que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones, dé así escapatoria a su agresividad y a sus temores.

El juego democratiza todas las relaciones sociales, siempre ganará el mejor.

Fortaleciendo la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación.

A medida que el niño crece, su juego se va haciendo más entendible para los adultos, más realistas, le añade más cantidad de detalles, siendo más fiel a la vida real, sin que por ello en ciertas situaciones le de vuelo a su imaginación. El niño capta y asimila las emociones de los otros y en especial de los coetáneos, para esta edad al niño le gusta jugar solo como también con los otros niños, los niños pueden ser dóciles o rebeldes de acuerdo a la situación en las que se encuentre, en esta etapa el niño afianza el Yo, así

como también aparecen conflictos en su identificación con el adulto, además que va asumiendo las diferencias sexuales, todo esto se desarrolló durante el cuarto año de vida. Avanzado en esta etapa del quinto año de vida los niños adquieren mayor independencia y seguridad en sí mismo, pasa mayor tiempo en el juego con sus coetáneos y aparecer por primera vez los terrores irracionales, el niño desarrolla más aun el concepto de sí mismo, puede decir su nombre, su edad, conoce su identidad sexual así como también reconoce al padre de su mismo sexo.

Permitirle al niño que se relacione con otros niños para que pueda desarrollar de manera adecuada en esta área. El niño tiene la posibilidad de sentir y externar sus afectos con libertad. Esto ayuda en especial al niño que ha sufrido pérdidas o carencias afectivas, así como niños con problemas de vínculo, apego y comunicación.

La expresión afectiva del niño con daño emocional puede estar congelada debido al abuso, maltrato o abandono que ha vivido.

Muchos de estos niños se han retirado de sus afectos, aislándose del contacto afectivo con el entorno, otros por el contrario se vuelven excesivamente complacientes con los deseos y expectativas de los adultos.

Los niños que han congelado su expresión afectiva, encuentran en la terapia de juego un espacio seguro de experimentación y expresión emocional que los ayuda a restituir estas necesidades fundamentales para su desarrollo.

La terapia de juego ayuda al niño a restaurar su capacidad de dar y recibir afecto. El rol del terapeuta y el tipo de relación que establece con el niño es fundamental para el logro de este objetivo, sin embargo dado que es de los adultos de quién ha recibido el maltrato, el uso de mascotas se convierte en la principal técnica para el logro de tal objetivo.

Los mecanismos cerebrales de la curiosidad se ponen en funcionamiento a los pocos meses del nacimiento del niño. El juego aparece en el momento en el que el niño usa esos mecanismos de la curiosidad que están ligados a la emoción de recompensa y placer. El juego se convierte así en el mecanismo inventado por la naturaleza a través del cual el niño adquiere habilidades y capacidades de un modo eficiente y lo hace más

apto en el mundo. Es el mecanismo por el cual el niño realiza casi todos los aprendizajes positivos posibles

Al igual que ocurre con las habilidades sensoriales discriminativas, ya sean visuales o táctiles, el niño juega por que le produce placer, sin que sea consciente que es este mismo placer el que le lleva a jugar y por ello mismo, a aprender cosas nuevas que le resultan placenteras. Todo niño experimenta una necesidad (necesidad de aprender) que le empuja al juego, y solo sacia con el juego, puesto que este es placentero. Así pues jugando el niño, experimenta una serie de emociones que influyen directamente en su desarrollo madurativo. Estas emociones pueden ser tanto positivas como negativas, y son estas últimas las que a través de la educación emocional, hemos de ayudarles a aprender a canalizar de manera positiva.

Desde la perspectiva del desarrollo afectivo-emocional, el juego es un escenario perfecto para que el niño exteriorice sus emociones. Es una actividad divertida, que le proporciona placer, satisfacción y alegría de vivir; que estimula su seguridad y confianza, que incrementa su autoestima, que contribuye a su bienestar emocional, y que le permite expresarse de forma libre y sin consecuencias.

(Alan Carr , 2007) Mediante el juego, el niño saca a flote todas sus energías positivas, descarga tensiones, se libera, se equilibra a nivel emocional, se hace más resiliente, asimila y reelabora experiencias difíciles, controla la ansiedad y aprende a resolver conflictos.

El juego también permite al niño expresar de forma simbólica su agresividad y su sexualidad, y facilita, igualmente, un proceso progresivo de identificación psicosexual. Los juegos simbólicos, de dramatización y de roles, permiten exteriorizar todo tipo de sentimientos y emociones, desempeñando una función catártica, liberadora, compensatoria, de desahogo. Jugando, el niño puede amar, dominar, construir o destruir. Hay juegos que despiertan cariño, bondad, ternura y afecto, otros permiten expresar el miedo, el enfado, la ira, la tristeza, la satisfacción, la alegría, el orgullo, o contribuyen a paliar carencias, frustraciones y traumas, o a que el niño se libere de sus

fantasmas. Los juegos motores y los de ensamblaje de piezas pueden fomentar la autosuperación y la autoestima.

Los de reglas favorecen la empatía, la liberación del egocentrismo y el control y manejo de la agresividad. Los cooperativos, disminuyen, como ya hemos señalado, las conductas negativas, incrementado los comportamientos prosociales, las habilidades sociales y la asertividad. A su vez, los juegos de mesa, como las damas, el parchís o el dominó, así como todos aquellos que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás, contribuyen a incrementar la inteligencia interpersonal de los niños, mientras que aquellos otros juegos que favorecen la introspección y la concentración, como es el caso de los juegos con témperas o plastilina, los calidoscopios, los videojuegos o los juguetes electrónicos de utilización individual, contribuyen a desarrollar la inteligencia intrapersonal.

En realidad, toda la actividad lúdica estimula en el niño la alegría de vivir, proporcionándole estados de bienestar subjetivo, de felicidad. Mientras tanto, la ausencia de juego genera en el niño todo tipo de problemas cognitivos, sociales y emocionales. Por ello es necesario potenciarlo, y no sólo por su capacidad para fortalecer la personalidad del niño y para estimular su desarrollo, sino también por sus posibilidades preventivas y terapéuticas.

CARACTERÍSTICAS

Espacio- tiempo

(Anna Bondioli, Gabriella Nigito, 2011) La percepción espacio-temporal. Estas unidades didácticas se han ubicado en diferentes contextos. Con los cursos de primero, todos los juegos han estado contextualizados para hablar de alimentos, y en segundo curso con los aspectos saludables que tiene la actividad física y el aseo después de su práctica. De esta forma, seguimos colaborando en integrar el currículum en nuestra área, y que no sea algo aislado del resto.

La habilidad espacio-temporal es imprescindible para el correcto desarrollo de la lecto-escritura. A veces los errores de la lectura o la escritura vienen provocados por una mala

interpretación espacial, al no ser capaces de diferenciar la posición tan parecida de algunas letras.

Podemos añadir que buena parte de los problemas en la escuela encuentran su razón en perturbaciones de la estructuración espacio-temporal. Por otro lado, la percepción espacio temporal es un contenido de vital importancia que está continuamente en nuestra vida cotidiana. Cuando paseamos en bicicleta o conducimos cualquier otro vehículo estamos continuamente calculando las distancias para salvar los obstáculos y adaptar la velocidad (tiempo) al espacio y a cuantos elementos pueden facilitar o entorpecer la conducción.

Noción de Espacio: Existe el espacio concreto para el niño, que debe ser vivido y experimentado por él, puesto que necesita conocerlo para sus desplazamientos, para poder comprender la lectura y la escritura, y desde luego, para poder razonar los conceptos de geometría y matemática.

Comprensión del espacio: El niño desde que nace comienza a explorar el espacio lo observa, experimenta moviéndose, descubriendo los objetos físicos, los sucesos sus órdenes y las relaciones entre estos, ubicando su cuerpo como punto de referencia.

Noción de tiempo: El tiempo es un concepto abstracto que no puede ser manipulado por el niño, es una noción que debe ser deducida de la realidad y de las experiencias que el niño tiene.

Comprensión del tiempo: Está muy relacionado al conocimiento físico y social, y el niño lo construye y lo vive. Concibe el tiempo solamente relacionado al presente no contempla mentalmente el pasado ni el futuro, tiene una dimensión única del tiempo. Comienza a entender que el tiempo es continuo, que las cosas existen antes de ahora y que existirán después de ahora. Usa el término de mañana o ayer, quizás no acertadamente pero con indicios de que comprende la existencia de un pasado y un futuro.

En la medida de lo posible, la adquisición de las capacidades perceptivo motrices en el niño/a, por ello cuando nos referimos a estas capacidades hablamos por un lado del conocimiento y análisis de sensaciones e informaciones relativas al propio cuerpo, y por otro, al conocimiento y análisis de las informaciones procedentes del mundo exterior, referidas al mundo de los objetos y de los demás. Así la percepción y estructuración espacial, temporal y espacio-temporal son aspectos relativos a la percepción del entorno, mientras que los aspectos relativos a la percepción del propio cuerpo vienen determinadas por la interiorización del esquema corporal, la lateralidad, la relajación, la actitud y la respiración.

Cabe señalar la importancia que tiene la adquisición de una buena estructuración espacio-temporal, la cual viene determinada por una serie de razones como son:

- La buena adaptación en el momento de aprender a leer y escribir depende en gran medida de esto.
- Las perturbaciones de esta función puede originar problemas de conducta escolar.
- En la vida cotidiana son muchos los momentos en los que se pone de manifiesto la importancia de esta función como en la conducción de un vehículo, percepción de un obstáculo imprevisto, percepción de un objeto en movimiento... etc.
- La cabal estructuración espacio-temporal es un buen medio para educar la inteligencia.

Conviene destacar que en cualquier movimiento que se realice, supone la interacción de uno mismo y la del entorno, completándose mutuamente ambos parámetros (espaciales y temporales).

Creatividad

(Natalia Bernabeu Morón, Andy Goldstein, 2008) La creatividad es la forma más libre de expresión de uno mismo-. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse abiertamente y sin juicio. La capacidad de ser creativo, de crear

sensaciones personales y experiencias, pueden reflejar y consolidar la salud emocional de los niños. Las experiencias que los niños tienen durante sus primeros años de la vida pueden realzar perceptiblemente el desarrollo de su creatividad.

Todos los niños necesitan ser verdaderamente creativos para confiarse totalmente al esfuerzo y para hacer cualquier actividad que están haciendo ellos mismos. Lo que es importante en cualquier acto creativo es el proceso de la expresión de uno mismo. Las experiencias creativas pueden ayudar a los niños expresarse y hacer enfrentar sus sensaciones. La creatividad en la actividad de un niño ayuda a profesores a aprender más sobre lo que puede pensar el niño o lo que esté sintiendo. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños para que prueben las nuevas ideas y nuevas maneras de pensamiento y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan oportunidades excelentes para personalizar nuestra enseñanza y enfocarla en cada niño.

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños jóvenes es juego creativo. El juego creativo es expresado cuando los niños utilizan los materiales familiares en una nueva o inusual manera, y cuando los niños enganchan a la actuación de desempeño y al juego imaginativo. Nada refuerza el espíritu creativo y alimento del alma de un niño más que proporcionando a bloques grandes de tiempo para enganchar a juego espontáneo, dirigido por uno mismo a través del día. El juego es el negocio serio de niños jóvenes y la oportunidad de jugar libremente es vital a su desarrollo sano.

Incluso desde infancia, el juego fomenta el desarrollo físico promoviendo el desarrollo de las habilidades sensoriales de exploración y de motor. Con juego y la repetición de habilidades físicas básicas, los niños perfeccionan sus capacidades y son competentes en las tareas físicas que son cada vez más difíciles. El juego fomenta el desarrollo mental y nuevas maneras del pensamiento y el solucionar problemas. A través de juego de bloques, los niños enfrentan muchos desafíos mentales que tienen que hacer con la medida, la igualdad, el balance, la dimensión de una variable, lazos espaciales y características físicas.

Una de las ventajas más fuertes del juego es la manera que realza el desarrollo social. Las interacciones sociales juguetonas comienzan desde el momento del nacimiento. El juego dramático ayuda a niños a experimentar con y a entender roles sociales. Pueden también darles oportunidades incontables para adquirir habilidades sociales mientras que juegan con otros. A través de juego dramático, los niños aprenden gradualmente a tomar las necesidades de otros en cuenta, y apreciar diversos valores y perspectivas.

(Eugenia Trigo Aza, 2005) A través del juego, los niños pueden expresar y enfrentar sus sentidos. Las ayudas del juego también relevan la tensión y la presión para los niños. Pueden apenas ser ellos mismos. No hay necesidad de vivir hasta los estándares del adulto durante juego. El juego ofrece a niños una oportunidad de alcanzar maestría de su ambiente. Controlan la experiencia con sus imaginaciones, y ejercitan sus potencias de opción y de tomar una decisión mientras que progresa el juego.

El juego ayuda a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa de cada niño. El juego expresa a los niños, respuestas únicas al ambiente. El juego es una actividad expresiva de uno mismo que traza en las potencias del niño de la imaginación. El juego es ampliable, la forma libre y los niños tienen la libertad de probar nuevas ideas así como estructura en y el experimento con lo viejo.

El juego proporciona una oportunidad excelente para integrar e incluir niños con inhabilidades en su programa. Las oportunidades para jugar proveen control e independencia que son ediciones importantes para cualquier niño, pero son especialmente importantes para estos jóvenes.

Cuáles son algunas de las maneras que podemos animar el juego en nuestras salas de clase? Como cuidadores, debemos tener cuidado de evitar de dominar el juego nosotros mismos. El juego debe ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigido por el adulto. A través de juego, debemos intentar fomentar las capacidades de los niños de expresarse. Debemos también intentar ayudar al juego debajo de los niños en sus propias inspiraciones - no las nuestras. Nuestra meta es estimular el juego - no controlarlo - y animar la satisfacción de los niños en jugar con cada uno.

Preste atención al juego, planéelo y anímelo. Aprenda cómo extender el juego de los niños con comentarios y preguntas. Estimule las ideas creativas animando a los niños que vengan con nuevas e inusuales aplicaciones del equipo. Intente seguir aceptando ideas nuevas y originales, y anime a los niños que lleguen con más de una solución o respuesta. Tenga cuidado de no prohibir equipo cerciórese de tener materiales de juego rápidamente disponibles cuando los niños los desean. Compre y utilice el equipo de las maneras que animen el uso de la imaginación. Evite los juguetes y las actividades que explican todo al niño y no dejan nada a la imaginación. Provea a los niños un buen rango y equilibrio de equipo, y deje que el equipo sea emocionante cambiándolo con frecuencia o cambiando su localización.

Naturaleza propia

(Vicente Navarro Adelantado, 2002) El juego es algo innato en los niños, un mecanismo con el cual van descubriendo el mundo que les rodea, los objetos, sus propias capacidades y habilidades, las relaciones entre las cosas, los sentimientos, la forma de dar rienda suelta a su imaginación y a su creatividad

Los beneficios del juego para el desarrollo de nuestros hijos son innumerables, pero por destacar algunos de ellos:

- Facilitan el desarrollo motor, la motricidad fina y la gruesa.
- Facilitan el proceso de socialización del niño con sus iguales o con los mayores.
- Favorecen la comunicación, estrechando los lazos afectivos de quienes comparten los juegos.
- Ayudan al conocimiento de las propias capacidades y habilidades, conociendo mejor donde se encuentran sus propios límites.
- Muchos juegos tienen una serie de normas, con lo que ayudan al niño a comprender el respeto y la necesidad de las mismas.

- Mejoran la capacidad del niño en cuanto a la resolución de problemas, en cuanto a la toma de decisiones.
- Favorecen el desarrollo de la inteligencia, de la creatividad y de la imaginación, ayudando a una maduración mucho más completa del niño.
- Facilita en el niño la creación de expectativas, la autoevaluación, la planificación, el desarrollo de una autoimagen positiva, de unas habilidades sociales

Partiendo que el juego es la forma innata de aprender y de comunicarse del niño, empleándole no solo de forma recreativa, sino como un instrumento de adquisición de conocimientos para mejorar las habilidades de los niños y niñas, convirtiéndose en uno de los principales ejes de la educación inicial. Es por eso que nace la terapia de juego como medio natural para ayudar a los niños a expresarse, y posteriormente a elaborar y resolver sus conflictos emocionales.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Principio de descubrimiento

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a. A través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Muchos son los autores que hablan de la importancia del juego y de la relación entre juego y etapas de desarrollo del niño/a. Uno de ellos es Jean Piaget.

(Julia Coto, 2002) Para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan el desarrollo del niño/a en mayor o menor medida y desarrolla un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos tres factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño/a va creando, ello genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción perfeccionados.

Este autor divide las diferentes formas de relación niño-juego, en estadios:

1. Estadio Sensoriomotor, entre los 0 y los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio. Al principio el niño solamente reacciona frente a los reflejos, pero progresivamente experimenta utilizando su propio cuerpo como herramienta, repite acciones e incorpora el manejo y descubrimiento de objetos en sus movimientos, también desarrolla juegos de ejercicios con personas mediante los cuales desarrolla habilidades sociales.
2. Estadio Preoperacional, entre los 2 y los 6 años, se caracteriza por el desarrollo del juego simbólico. El niño/a juega a imitar: juega a que cocina, a mamas y papas, a que es conductor de coches.
3. Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años. En este estadio se desarrolla el juego de reglas.

Los niños evolucionan a través de la interacción con las personas y con las cosas. Si no se recibe una buena educación desde pequeños, se desaprovecha sus capacidades.

Los niños desde pequeños, juegan con todo ello que tienen a su alcance; Esto es debido a la curiosidad innata que poseen, y que es necesaria para su formación.

FINALIDAD

Autonomía de valores

(Graham Haydon, 2003) Los valores como los principios que rigen los comportamientos humanos, y dirigen las aspiraciones de los individuos, o incluso de sociedades, en pro de su perfeccionamiento o realización. Son las pautas que marcan

los comportamientos humanos, y/o sociales, orientándolos hacia conductas que presumen la mejora en el desarrollo de la persona o de una colectividad.

Por ello, la formación en valores se hace imprescindible, tanto como son importantes los valores en sí mismos, para procurar que los mismos pervivan y se solidifiquen en las relaciones sociales, desde una perspectiva de cohesión e integración en la convivencia. A través de la familia, la escuela, y el resto de grupos sociales a los que pueda pertenecer la persona, se lleva a cabo la formación en valores por medio de la interacción social. Sin embargo, según las últimas tendencias educativas, se pretende institucionalizar y planificar esta formación con el objetivo de humanizar la educación, reconociendo la importancia incuestionable que sustentan los valores.

Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes. Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad.

Los valores valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que significan, y lo que representan, y no por lo que se opine de ellos.

Valores, actitudes y conductas están estrechamente relacionados. Cuando hablamos de actitud nos referimos a la disposición de actuar en cualquier momento, de acuerdo con nuestras creencias, sentimientos y valores.

Los valores se traducen en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más apreciamos es el comportamiento, lo que hacen las personas. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que cree. Ella vale lo que valen sus valores y la manera cómo los vive.

Pero los valores también son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. Permiten regular nuestra conducta para el bienestar colectivo y una convivencia armoniosa.

Quizás por esta razón tenemos la tendencia a relacionarlos según reglas y normas de comportamiento, pero en realidad son decisiones. Es decir, decidimos actuar de una manera y no de otra con base en lo que es importante para nosotros como valor. Decidimos creer en eso y estimarlo de manera especial.

Hábitos

Entre los 2 y los 4/5 años, el niño se encuentra en una etapa en la que los sentidos y el movimiento son esenciales para un aprendizaje, que el niño pueda desarrollarse plenamente en este período será fundamental para sus aprendizajes futuros. La enseñanza debe entonces ayudar a cada niño a avanzar en el camino de su propia independencia.

En esta etapa, además, el niño comienza a ser más consciente de todo su entorno, se hace menos dependiente del adulto y se muestra dispuesto a explorar por sí sólo. Si estimulamos esta necesidad de ser independientes le estamos ofreciendo la oportunidad de que aprenda a través de su acción en el ambiente que lo rodea.

(Lisbeth Quintero Márquez, 2010) La formación de hábitos, lo ayudará a relacionarse con el entorno de manera más eficaz, con mayor seguridad y confianza en sí mismo.

El camino para conseguir esta independencia, para aprender a ser libre, se logra rodeando al niño de un ambiente estimulante y natural, un ambiente real en el que pueda construirse a sí mismo por la vía del descubrimiento. Se requiere una organización del espacio en concordancia con el interés del niño además de una didáctica activa.

Teniendo también en cuenta que el período 2-6 años es un período caracterizado por el juego, podemos afirmar que el desarrollo de su autocontrol y de su función motora e intelectual se estructura a través de ese juego.

Con estas actividades y ejercicios el niño aprende a iniciar y terminar una tarea, a ser más seguro, a trabajar de manera independiente. La formación en estos hábitos es de fundamental importancia en el desarrollo de cada niño, que conservará estos aprendizajes y las habilidades adquiridas, indefinidamente.

Un niño que puede: vestirse sólo, cuidar de su aseo personal, ocuparse de su ambiente, poner todo en orden, moverse con seguridad, transportar objetos con facilidad, relacionarse respetuosamente con otros, será un niño con la libertad y la madurez necesaria para continuar hacia el paso siguiente en su desarrollo.

BIENESTAR Y CALIDAD DE VIDA

(Robert L. Schalock, Miguel Ángel Verdugo, 2003) La calidad de vida es un concepto muy complejo asociado a una existencia de disfrute y realizaciones de una persona, de muy difícil medición.

El concepto está directamente asociado al de bienestar, el cual ha sido objeto de una atención permanente en los temas de desarrollo. Así, al preocuparse por las condiciones de vida de las personas, es inevitable orientar las prioridades hacia la defensa de la vida de los oprimidos, marginados o menos favorecidos.

El concepto de calidad de vida está reemplazando en las preferencias de uso al de bienestar. ¿La razón? La ambigüedad con la que suele entenderse el bienestar. De una parte, se le utiliza para calificar un tipo de política gubernamental: la búsqueda del bienestar. Y el consecuente aparato público: el gobierno del bienestar. De otro, el concepto estuvo limitado a la atención de las necesidades físicas (usualmente, vivienda, educación y salud) en lo que ahora se conoce como bienestar restringido. Se diferencia de lo que se considera el bienestar ampliado: para incluir además, necesidades espirituales relativas a la igualdad, el derecho a participar en las decisiones, o a ser tomado en cuenta en la sociedad.

De otra parte, el concepto de bienestar restringido está directamente relacionado a las llamadas necesidades básicas o primarias. Esto es, al aprovisionamiento de bienes

tangibles, pero no se suele decir nada sobre si tal disponibilidad --de alimentos, por ejemplo--, es la que cada organismo puede asimilar y garantizar un adecuado funcionamiento.

La calidad de vida es un concepto que no permite separar las necesidades físicas de aquellas espirituales, debido que tiene que ver con la capacidad de las personas esto es, la posibilidad de efectuar las tareas que debiera realizar una persona así como la del disfrute de sus preferencias. Debido a la multitud de factores que componen el concepto de calidad de vida que finalmente es la vida misma, se reconoce su difícil medición.

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

(Baroody, 2005) Se entiende por pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana

Su desarrollo implica que desde la infancia se proporcionen al niño o niña una serie de estrategias que permitan el desarrollo de cada uno de los pre requisitos necesarios para entender y practicar procesos de pensamiento lógico matemático.

Para lograr la comprensión del desarrollo del pensamiento a continuación se propone la taxonomía de Bloom, un sustento teórico que orienta el proceso de habilidades necesarias para procesar la información y asimilarla de forma más estructurada, complementando la memoria, estrategia tradicional empleada en el contexto escolar.

Fue propuesta por Benjamín Bloom cual plantea tipos de pensamiento en seis diferentes niveles:

Conocimiento, Comprensión, Aplicación, Análisis, Síntesis y Evaluación.

El desarrollo del pensamiento lógico, permite al estudiante iniciar el proceso del pensamiento matemático caracterizado por:

PENSAMIENTO NUMERICO

- Cuantificadores (muchos, pocos)
- Conteo automático.
- Correspondencia uno a uno
- Series (1-5) (1-10)
- Valor posicional (unidades, decenas, centenas).
- Pensamiento aditivo
- Suma – resta
- Solución de problemas
- Pensamiento multiplicativo
- Manejo de algoritmos Básicos

PENSAMIENTO ESPACIAL Y GEOMETRICO

- Aplicabilidad en contextos reales
- Discriminación de formas
- Construcción de figuras
- Copia de modelos
- Convenciones y puntos de referencia
- Planos y recorridos

(José Antonio Castorina , 2012) Según Piaget, el desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño o niña, asimila aquellas cosas del medio que les rodea con la realidad a sus estructuras, de manera que antes de empezar la escolarización formal, la mayoría de los niños adquiere unos conocimientos considerables sobre contar, el número y la aritmética.

Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios, cada uno de los cuales está constituido por estructuras originales, las que se irán construyendo a partir del paso de un estado a otro. Estos periodos son:

PERÍODO SENSORIO MOTOR: Que se encuentra subdividido en subestadios, en cuanto se consideran los cambios intelectuales que tiene lugar entre el nacimiento y los dos años, espacio de tiempo en el cual, el niño pasa por una fase de adaptación y hacia el final del período aparecen los indicios del pensamiento representacional.

PERÍODO PREOPERACIONAL: Más conocido como el período de las representaciones, va desde los dos a los seis o siete años, en él se consolidan las funciones semióticas que hacen referencia a la capacidad de pensar sobre los objetos en su ausencia. Esta capacidad surge con el desarrollo de habilidades representacionales como el dibujo, el lenguaje y las imágenes. Piaget señala que los niños pueden usar estas habilidades representacionales solo para ver las cosas desde su propia perspectiva. En esta etapa los niños son egocéntricos. Las principales características del pensamiento egocéntrico son: el artificialismo o el intento de reducir el origen de un objeto a una fabricación intencionada; el animismo, o intento de conferir voluntad a los objetos; el realismo en la que los niños dan una existencia real a los fenómenos psicológicos como por ejemplo el sueño.

PERÍODO OPERACIONAL CONCRETO: Comprende entre los seis y doce años; en esta etapa los niños pueden adoptar otros puntos de vista, considerando más una perspectiva y representación de transformaciones. Tienen la capacidad de operar mentalmente sobre representaciones del mundo que los rodea, pero son inhábiles de considerar todos los resultados lógicamente posibles, y no captan conceptos abstractos; las operaciones que realizan son el resultado de transformaciones de objetos y situaciones concretas; son características de este período las siguientes:

- a) adecuada noción de medida, con la comprensión de la reducción a una unidad inalterable;
- b) la perspectiva y la proyección;
- c) la comprensión conceptual de la velocidad por la integración simultánea de las variables temporal y espacial;
- d) la comprensión de la llamada ley de los grandes números en la teoría de las probabilidades; en esta etapa el estudiante puede resolver ecuaciones, formular proposiciones, de modo genera adquiere la capacidad de plantear y resolver problemas que requieren la manipulación de variables.

PERÍODO DE LAS OPERACIONES FORMALES: En este período, los niños son capaces de pensar sobre su propio pensamiento, los que se convierten también en objeto de pensamiento, es decir han adquirido habilidades metacognitivas; son capaces de razonar sobre la base de posibilidades teóricas, así como también sobre realidades concretas, son capaces de considerar situaciones hipotéticas y pensar sobre ellas.

(Herminia Azinián, 2001) Piaget señala que las matemáticas elementales son un sistema de ideas y métodos fundamentales que permiten abordar problemas matemáticos. Así, por ejemplo el desarrollo de la comprensión del número y de una manera significativa de contar está ligado a la aparición de un estadio más avanzado del pensamiento, aparecen estos con el “estadio operacional concreto”, los niños que no han llegado a este estadio no pueden comprender el número ni contar significativamente, mientras que los niños que sí han llegado, pueden hacerlo, estando dentro de este grupo los niños de cuarto de básica.

Piaget (citado en Santamaría, 2002), explica que a medida que el niño crece, utiliza gradua mente representaciones más complejas para organizar la información del mundo exterior que le permite desarrollar su inteligencia y pensamiento para lo cual hace referencia a la presencia de tres tipos de conocimiento:

- a) El conocimiento físico, que es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que están a su alrededor y su interacción con el medio.
- b) El conocimiento lógico-matemático, surge de una abstracción reflexiva ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, aclarando que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de la acción sobre los mismos.
- c) El conocimiento social, es el conocimiento que adquiere el niño en su relación con otros niños y los adultos.

El conocimiento lógico-matemático surge entonces en el niño, a partir de un pensamiento reflexivo, ya que el niño lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más

complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos.

Ciclo del aprendizaje

(José Miguel Sagüillo, José Miguel Sagüillo Fernández-Vega, 2008) La adecuada combinación de actividades en las que se considere los distintos estilos de aprendizaje y ambos hemisferios, así como la relación que exista entre éstos y la naturaleza de los contenidos asegurará un diseño instruccional exitoso y por tanto, el logro de los aprendizajes significativos, profundos y satisfactorios.

Pensemos en un ciclo, que tiene un principio y un final, conformado por varios procesos consecutivos, el cual tiene la finalidad de lograr la construcción o consolidación de ciertas competencias. El ciclo de aprendizaje está conformado entonces por ocho momentos; por acciones específicas, en las que se involucran los estilos de aprendizaje y la hemisfericidad cerebral. Estas acciones van desde el enganchar al estudiante, hasta llevarlo hacia la evidencia y celebración de su aprendizaje.

Conectar - relacionar con la experiencia.

Engancha al estudiante a una experiencia concreta que lo conduzca a la búsqueda de aprendizaje y experiencias previas, es decir, conectar al estudiante al tema en una forma personal, que le resulte familiar, de tal manera que comience a construir su aprendizaje sobre lo que ellos ya saben. Consigue la atención de los alumnos al iniciar una actividad de resolución de problemas antes de darles la instrucción. Construye una experiencia de aprendizaje que permita respuestas de los estudiantes diversas y personales. No hay respuestas incorrectas. Actividad individual, lúdica, significativa para el alumno, relacionada con su entorno.

Examinar - reflexionar y analizar la experiencia.

Impulsa a los alumnos a compartir sus percepciones y creencias. Compromete a los alumnos a reflexionar en su nivel existente de conocimiento y experiencia para determinar si sus opiniones y creencias son comprobables, guiándolos en esa reflexión y

análisis. Resume y repasa similitudes y diferencias. Establece una actitud positiva ante la diversidad de la experiencia de personas diferentes. Las creencias y opiniones empiezan a evolucionar de manera organizada y estructurada para la construcción de teorías. Actividad grupal. Análisis y reflexión con respecto a la actividad anterior. Permitir que sobresalgan los elementos claves referentes al tema que se va a trabajar (vocabulario, características, procesos, etc.), de tal manera que propiciemos el descubrir en los estudiantes.

Construir una imagen.

Propicia el simbolizar el estado actual del estudiante hacia el entendimiento del tema. Transforma el concepto que va a ser enseñado en una imagen o experiencia, un “avance escueto” para los alumnos. Proporciona una visión general, a manera de ampliar el tema. Usa recursos como artes visuales, música, movimiento, etc., para conectar el conocimiento personal de los alumnos con el concepto nuevo. Actividad que permita al alumno visualizar lo analizado: esquema, audiovisual, diagrama.

Definir el tema, revisión de la parte teórica

Presenta la información secuencialmente para evidenciar la continuidad de manera completa y sistemática. Enfatiza los aspectos más significativos del tema o conceptos en forma organizada, de tal manera que dirijas la atención a los detalles importantes no distraigas a los estudiantes con hechos irrelevantes.

Propicia el análisis de conceptos, hechos, generalizaciones y teorías verificables. Recuerda que el estudiante construye sobre las conexiones personales establecidas en los momentos anteriores, lo cual favorece el pensamiento conceptual. Proveer de los conceptos que sean necesarios profundizar a través de artículos, apuntes, libros, audiovisuales.

Construir de manera dirigida

Propicia el cambio de la asimilación hacia la comprobación y adaptación para trabajar con los conceptos definidos. Diagnóstica y refuerza la habilidad de alumno para aplicar los conceptos enseñados. Proporciona actividades manuales para práctica en las que se

utilicen problemarios, casos, ejercicio, juegos, experimentos, libros, etc. Actividad relacionada directamente con la teoría que corrobore los conceptos definidos.

Determinar y ampliar el tema

Prueba límites y contradicciones del entendimiento de los estudiantes. Propicia con ideas, relaciones, conexiones, que los alumnos estén interesados en desarrollar sus propias aplicaciones y con ello demuestren que pueden aplicar lo aprendido y diseñar sus propias exploraciones del tema.

Arma situaciones donde los alumnos tengan que encontrar información no disponible en textos escolares. Respeta el que los alumnos organicen y sinteticen su aprendizaje en alguna forma personal y significativa.

Perfeccionar - Pulir

Guía y retroalimenta los planes de los alumnos, alentando, refinando y ayudándoles a ser responsables de su propio aprendizaje. Ayuda a que los errores se vuelvan oportunidades de aprendizaje.

Resume al repasar el todo, brindando a los estudiantes un “ciclo entero” de la experiencia con la que el aprendizaje comenzó. De tal manera que el estudiante encontrar y resuelva contradicciones implícitas entre el nuevo esquema y el anterior.

Propicia que los estudiantes se formulen nuevas preguntas además de sus posibles qué debo hacer para. Verifica que el aprendizaje se integre al mundo del estudiante en la medida que edite y refine su trabajo. Actividad formal que permita experimentar y aplicar lo aprendido en su vida cotidiana: Ensayos, esquemas, casos.

Integrar. Celebración y cierre.

Apoya a los alumnos al aprender, enseñar y compartir con los demás. Establece un atmósfera propicia en la que se celebre el compartir del aprendizaje.

Propicia el que el aprendizaje de los alumnos esté disponible al resto de la comunidad: comparte con otras clases escritos de los alumnos; publica los reportes de los alumnos en el periódico estudiantil e incluso en la red.

Deja a los estudiantes imaginando acerca de más posibles aplicaciones del concepto, extendiendo los “¿qué pasaría si?” en el futuro. Regresa al lugar donde comenzó el estudiante, integra la experiencia de aprendizaje en una visión personal del mundo ligeramente diferente. Unirse a la celebración y facilitar el paso a la siguiente unidad o tema.

Actividad formal que permita el seguimiento de los resultados para integrar el concepto en la vida cotidiana y con el entorno, como resultado de lo aprendido. Representación artística: collage, reportes de investigación, cartas, video, poema, canción.

Cada uno de los 8 momentos del ciclo de aprendizaje corresponde a una actividad específica a desarrollar por el estudiante, a una planeación didáctica muy puntual. Algunos de los momentos del ciclo, en realidad son actividades muy cortitas, por lo que al momento de ya llevarlo a los alumnos ellos solo ven quizá dos, tres, cuatro, o cinco actividades, pues dentro de cada una puede que realicen más de una acción.

METODOLOGÍA

Pensamiento aleatorio

Situaciones susceptibles de análisis a través de recolección sistemática y organizada de datos. Ordenación y presentación de la información. Gráficos y su interpretación. Métodos estadísticos de análisis. Nociones de probabilidad. Relación de la aleatoriedad con el azar y noción del azar como opuesto a lo deducible, como un patrón que explica los sucesos que no son predecibles o de los que no se conoce la causa. Ejemplos en situaciones reales. Tendencias, predicciones, conjeturas.

Pensamiento espacial

Examen y análisis de las propiedades de los espacios en dos y en tres dimensiones, y las formas y figuras que éstos contienen. Herramientas como las transformaciones, traslaciones y simetrías; las relaciones de congruencia y semejanza entre formas y

figuras, y las nociones de perímetro, área y volumen. Aplicación en otras áreas de estudio.

Pensamiento numérico

Comprensión del número, su representación, las relaciones que existen entre ellos y las operaciones que con ellos se efectúan en cada uno de los sistemas numéricos. Se debe aprovechar el concepto intuitivo de los números que el niño adquiere desde antes de iniciar su proceso escolar en el momento en que empieza a contar, y a partir del conteo iniciarlo en la comprensión de las operaciones matemáticas, de la proporcionalidad y de las fracciones. Mostrar diferentes estrategias y maneras de obtener un mismo resultado. Cálculo mental. Logaritmos. Uso de los números en estimaciones y aproximaciones.

Juegos matemáticos

Es la capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.

Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteamientos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

Estas muestras del interés de los matemáticos de todos los tiempos por los juegos matemáticos, que se podrían ciertamente multiplicar, apuntan a un hecho indudable con dos vertientes. Por una parte son muchos los juegos con un contenido matemático profundo y sugerente y por otra parte una gran porción de la matemática de todos los tiempos tiene un sabor lúdico que la asimila extraordinariamente al juego.

El primer aspecto se puede poner bien de manifiesto sin más que ojear un poco el repertorio de juegos más conocidos. La aritmética está inmersa en los cuadrados mágicos, cambios de monedas, juegos sobre pesadas, adivinación de números. La teoría elemental de números es la base de muchos juegos de adivinación fundamentados en criterios de divisibilidad, aparece en juegos que implican diferentes sistemas de numeración, en juegos emparentados.

La combinatoria es el núcleo básico de todos los juegos en los que se pide enumerar las distintas formas de realizar una tarea, muchos de ellos sin resolver aún, como el de averiguar el número de formas distintas de plegar una tira de sellos, el problema del viajante. El álgebra interviene en muchos acertijos sobre edades, medidas, en el famoso juego de los 15, en el problema de las ocho reinas.

La teoría de grupos, en particular el grupo de Klein, es una herramienta importante para analizar ciertos juegos con fichas en un tablero en los que se "come al saltar al modo de las damas. La teoría de grafos es una de las herramientas que aparece más frecuentemente en el análisis matemático de los juegos. Nació con los puentes de Königsberg, se encuentra en el juego de Hamilton, da la estrategia adecuada para los acertijos de cruces de ríos, como el del pastor, la oveja, la col y el lobo, el de los maridos celosos, y resuelve también muchos otros más modernos como el de los cuatro cubos de la Locura Instantánea.

La teoría de matrices está íntimamente relacionada también con los grafos y juegos emparentados con ellos. Diversas formas de topología aparecen tanto en juegos de sabor antiguo, como el de las tres granjas y tres pozos, como en juegos más modernos como los relacionados con la banda de Möbius, problemas de coloración, nudos, rompecabezas de alambres y anillas.

La teoría del punto fijo es básica en algunos acertijos profundos y sorprendentes como el del monje que sube a la montaña, el pañuelo que se arruga y se coloca sobre una réplica suya sin arrugar.

La geometría aparece de innumerables formas en falacias, disecciones, transformación de configuraciones con cerillas, poliomínos planos y espaciales.

La probabilidad es, por supuesto, la base de todos los juegos de azar, de los que precisamente nació. La lógica da lugar a un sinfín de acertijos y paradojas muy interesantes que llaman la atención por su profundidad y por la luz que arrojan sobre la estructura misma del pensamiento y del lenguaje.

Por otra parte resulta igualmente fácil señalar problemas y resultados profundos de la matemática que rezuman sabor a juego. Citaré unos pocos entresacados de la matemática más o menos contemporánea.

El juego bueno, el que no depende de la fuerza o maña físicas, el juego que tiene bien definidas sus reglas y que posee cierta riqueza de movimientos, suele prestarse muy frecuentemente a un tipo de análisis intelectual cuyas características son muy semejantes a las que presenta el desarrollo matemático. Las diferentes partes de la matemática tienen sus piezas, los objetos de los que se ocupa, bien determinados en su comportamiento mutuo a través de las definiciones de la teoría. Las reglas válidas de manejo de estas piezas son dadas por sus definiciones y por todos los procedimientos de razonamiento admitidos como válidos en el campo. Cuando la teoría es elemental, estos no son muchos ni muy complicados y se adquieren bien pronto, lo cual no quiere decir que el juego sea trivial.

Existen problemas elementales desproporcionadamente complicados con respecto a su enunciado. Un ejemplo lo constituye el problema de averiguar el mínimo de las figuras en las que una aguja unitaria puede ser invertida en el plano por movimientos continuos. Cuando la teoría no es elemental es generalmente porque las reglas usuales del juego se han desarrollado extraordinariamente en número y en complejidad y es necesario un intenso esfuerzo para hacerse con ellas y emplearlas adecuadamente. Son herramientas muy poderosas que se han ido elaborando, cada vez más sofisticadas, a lo largo de los siglos. Tal es, por ejemplo, la teoría de la medida e integral de Lebesgue en el análisis superior.

La matemática así concebida es un verdadero juego que presenta el mismo tipo de estímulos y de actividad que se da en el resto de los juegos intelectuales. Uno aprende las reglas, estudia las jugadas fundamentales, experimentando en partidas sencillas, observa a fondo las partidas de los grandes jugadores, sus mejores teoremas, tratando de asimilar sus procedimientos para usarlos en condiciones parecidas, trata finalmente de participar más activamente enfrentándose a los problemas nuevos que surgen constantemente debido a la riqueza del juego, o a los

problemas viejos aún abiertos esperando que alguna idea feliz le lleve a ensamblar de modo original y útil herramientas ya existentes o a crear alguna herramienta nueva que conduzca a la solución del problema.

Por esto no es de extrañar en absoluto que muchos de los grandes matemáticos de todos los tiempos hayan sido agudos observadores de los juegos, participando muy activamente en ellos, y que muchas de sus elucubraciones, precisamente por ese entreveramiento peculiar de juego y matemática, que a veces los hace indiscernibles, hayan dado lugar a nuevos campos y modos de pensar en lo que hoy consideramos matemática profundamente seria.

Los juegos tienen un carácter fundamental de pasatiempo y diversión. Para eso se han hecho y ese es el cometido básico que desempeñan. Por eso es natural que haya mucho receloso de su empleo en la enseñanza. "El alumno, -piensa-, se queda con el pasatiempo que, eso sí, le puede comer el coco totalmente y se olvida de todo lo demás. Para lo que se pretende, es una miserable pérdida de tiempo".

El objetivo primordial de la enseñanza básica y media no consiste en embutir en la mente del niño un amasijo de información que, pensamos, le va a ser muy necesaria como ciudadano en nuestra sociedad. El objetivo fundamental consiste en ayudarlo a desarrollar su mente y sus potencialidades intelectuales, sensitivas, afectivas, físicas, de modo armonioso. Y para ello nuestro instrumento principal debe consistir en el estímulo de su propia acción, colocándole en situaciones que fomenten el ejercicio de aquellas actividades que mejor pueden conducir a la adquisición de las actitudes básicas más características que se pretende transmitir con el cultivo de cada materia.

Por la semejanza de estructura entre el juego y la matemática, es claro que existen muchos tipos de actividad y muchas actitudes fundamentales comunes que pueden ejercitarse escogiendo juegos adecuados tan bien o mejor que escogiendo contenidos matemáticos de apariencia más seria, en muchos casos con claras ventajas de tipo psicológico y motivacional para el juego sobre los contenidos propiamente matemáticos.

Personas, adecuadamente motivadas desde un principio, tal vez a través de esos mismos elementos lúdicos que están descargados del peso psicológico y de la seriedad temible de la matemática oficial, se mostrarían, ante la ciencia en general y ante la matemática misma en particular, tan inteligentes como corresponde al éxito de su actividad en otros campos diferentes.

2.9 HIPOTESIS

Las actividades lúdicas inciden en el Aprendizaje de la matemática en los estudiantes de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle.

2.10 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPOTESIS

VARIABLE INDEPENDIENTE: Actividades lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Lógica Matemática

TAGLE,2012)	<p>-Adquisición de saberes</p> <p>- Conocimiento</p>	<p>-Disciplina</p> <p>-Habilidades</p> <p>- Destrezas</p> <p>- Experimentación</p> <p>- Exploración</p>	<p>¿El niño-a en el juego se relaciona con los demás respetando normas?</p> <p>¿Cree que es importante utilizar las Técnicas Lúdicas para desarrollar habilidades en los niños-as? Siempre, A veces, Nunca.</p> <p>El niño-as al jugar desarrolla destrezas: Siempre, A veces, nunca.</p> <p>¿Considera Ud. Que la asimilación de conocimientos depende del tiempo de dedicación de los padres en sus hogares a sus hijos?</p> <p>¿El niño-a al manipular objetos es curios y preguntón?</p> <p>¿Evidencia en el niño-a la aplicación de nociones.</p>	
-------------	--	---	--	--

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Investigación Bibliográfica

Variable Dependiente: Aprendizaje Lógica Matemática

Cuadro N° 3.Operacionalización de la Variable Independiente.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>APRENDIZAJE LÓGICA MATEMÁTICA.</p> <p>Es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno. Constituye la base indispensable para la adquisición del conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana de allí la importancia del desarrollo de las competencias, del pensamiento lógico</p>	<p>-Nuevos Códigos</p> <p>-Comunicación.</p> <p>-Interacción Humana.</p> <p>-Formación integral</p>	<p>- Creatividad</p> <p>-Resolución de problemas.</p> <p>-Interacción social.</p> <p>-Valores.</p> <p>-Identidad social</p> <p>-Responsabilidad</p>	<p>¿El niño-asocia ideas y pensamientos para expresarse?</p> <p>¿El niño-a participa en trabajos en grupo, y establece relaciones de confianza con otros niños-as?</p> <p>-¿El niño-a se relaciona con los demás en el juego respetando a los demás?</p> <p>¿El niño desarrolla</p>	<p>-Entrevista.</p> <p>-Guía de la entrevista</p> <p>-Encuesta.</p> <p>-Cuestionario.</p> <p>-Observación.</p>

esenciales para la formación integral del ser humano. Andrade Jaramillo, Hugo René"(2013)		-Autoestima.	vivencias y comunicación afectiva en el juego?	
---	--	--------------	--	--

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Investigación Bibliográfica

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.

La investigación tubo un enfoque cuali-cuantitativo; cualitativa porque analiza una realidad socio- educativa con la ayuda del marco teórico, y cuantitativa porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente.

Modalidad básica de la Investigación

Investigación Bibliográfica

Un medio importante para el desarrollo y respaldo de este trabajo fue la información bibliográfica pues se utilizaron medios como: libros, el internet, revistas (artículos científicos). Tesis de grado que tengan información relacionada con las Actividades Lúdicas y el aprendizaje lógico matemático.

Investigación de Campo

La modalidad que se utilizó en el presente trabajo es la investigación de campo, la misma que se realizó en la Institución objeto de estudio con los niñas-niños, maestras y padres de familia, que al tomar contacto con el recurso humano se obtuvo información cierta como herramienta para lograr los objetivos deseados.

Tipos de investigación

Exploratoria

Se utilizó esta investigación ya que parte del estudio preliminar fue familiarizarse con el quehacer diario de los niños y maestras de educación inicial que colaboraron en el desarrollo de la presente investigación, conjuntamente se realizó la recolección de la información mediante la aplicación de entrevistas y fichas de observación.

Descriptiva

Esta investigación ayudará a verificar cuales son los problemas que se da dentro de las actividades docentes en cuanto al juego como actividad lúdica en la Unidad Educativa “Juan León Mera” La Salle, para lograr plasmar decisiones más eficaces logrando tener herramientas para determinar situaciones que requieren correcciones inmediatas. También a través de esta investigación descubriremos y comprobaremos la posible relación entre las variables de estudio de este trabajo que son Actividades lúdicas y aprendizaje lógico matemático

Las técnicas de recolección que se utilizó son la entrevista y fichas de observación, la misma que fue sometida a un proceso de codificación, tabulación y análisis estadístico.

Correlacional

Esta investigación está orientada a medir el impacto que tiene Actividades lúdicas en el aprendizaje lógico matemático de los niños de educación básica de la Comunidad Educativa La Salle de la ciudad de Ambato.

Explicativa

Esta investigación se utilizará en el momento que se realizaron la evaluación de la información recogida, clasificada y analizada anteriormente, con el fin de emitir nuestra opinión acerca del cumplimiento de la hipótesis planteada en el capítulo anterior del presente trabajo investigativo.

Población y muestra

En esta investigación la población a ser estudiada será de:

3.2 POBLACIÓN Y LA MUESTRA

Tabla N°1 Población y muestra

DESCRIPCIÓN	Total	Porcentaje
Niños y Niñas de Educación inicial	30	47,62%
Padres de Familia	30	47,62%
Maestras	3	4,76%
TOTAL	63	100%

Fuente: Estudio de campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Plan de recolección de la información

Para la realización de la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos de investigación:

Cuadro N° 4. Técnicas e instrumentos de Investigación

Tipos de Información	Técnicas de Investigación	Instrumentos de Investigación
1. Información Secundaria	1.1 Lectura Comprensiva	1.1 Tesis de grado, libros de Educación, páginas educativas de internet
2. Información Primaria	2.1 Ficha de observación 2.2 Encuestas	2.1 Cuestionarios

Fuente: Estudio de campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Plan de procesamiento y análisis

Cuadro N.5 Procesamiento y Análisis

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Determinar si las Técnicas Lúdicas tienen incidencia en el Aprendizaje Lógico Matemático en los niños de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle de la Ciudad de Ambato.
¿A qué personas va dirigida?	A niñas, niños, padres y maestros
¿Sobre qué aspectos?	Técnicas Lúdicas Lógica Matemática.
¿Quién investiga?	Investigador: Mariela Ibarra
¿Cuándo?	Enero 2013- Julio 2014
¿Dónde?	Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato; Los Chasquis y Guayllabamba Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle
¿Cuántas veces encuesta?	Una vez
¿Qué técnica de recolección?	Encuesta
¿Con qué?	Ficha de observación

Fuente: Estudio de campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Plan de procesamiento de la información.

Es el proceso se analizó la información con el fin de obtener respuesta a las preguntas que se formularon en los instrumentos a través de:

Revisión y codificación de la información.

Luego de aplicados los instrumentos para la recolección de datos será necesario revisar la información para detectar errores, eliminar respuestas contradictorias y organizarla de la manera más clara posible que permita facilitar su tabulación.

La codificación consistirá en asignar un código a las diferentes alternativas de respuesta a cada pregunta, a fin de que se facilite el proceso de tabulación. Además al contar con los resultados de la observación realizada a las niñas y niños se procederá a su revisión y análisis.

Tabulación de la Información.

Este proceso se realizó para conocer la frecuencia con la que se repiten los datos de la variable en cada categoría y representarlos en cuadros estadísticos, la misma que se realizará de forma manual por tratarse de un número pequeño de datos.

Análisis de Datos.

Una vez que se recopiló y se tabuló la información fue necesario analizarla para presentar los resultados, mismos que nos proporcionaron la validación del estudio realizado de acuerdo a la hipótesis formulada.

Interpretación.

La interpretación de los resultados se elaboró bajo una síntesis de los mismos, para poder hallar toda la información

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA A PADRES.

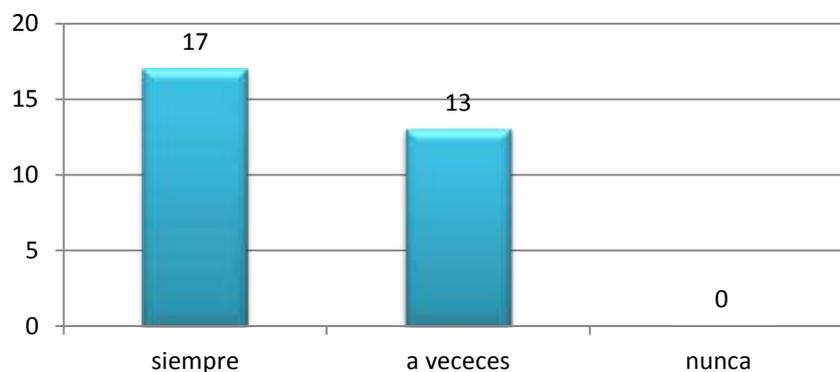
Pregunta N° 1. En calidad de padre ¿cree que es importante que el maestro incorpore el juego en las actividades diarias para desarrollar destrezas?

Tabla N°2. JUEGOS EN ACTIVIDADES DIARIAS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	56.67%
A veces	13	43.33%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Mariela Ibarra

GRAFICO N° 4. JUEGOS EN ACTIVIDADES DIARIAS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación.

En la pregunta 1, que corresponde la tabla N°2 de 30 padres encuestados, el 56.67% manifiestan que siempre los maestros deben incorporar el juego en las actividades diarias para desarrollar las destrezas y el 43.33% manifiesta que a veces.

El Maestro en las actividades diarias debe incorporar juegos para desarrollar destrezas y de esa manera conseguir un conocimiento significativo, contribuyendo en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

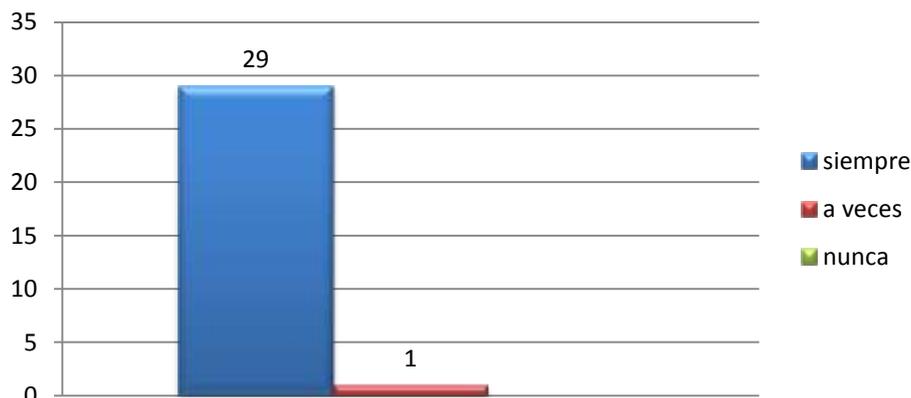
Pregunta N° 2.- ¿Cree que es importante que el maestro utilice actividades para despertar el interés del niño-a, a que descubra cosas nuevas?

Tabla N°3. DESPIERTA EL INTERÉS.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	96.67%
A veces	1	3.33%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°5. DESPIERTA EL INTERÉS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 2, que corresponde la tabla N°3 de 30 padres encuestados, el 96.67% manifiestan que siempre es importante que los maestros utilicen actividades que despierten el interés y permita que descubran cosas nuevas y el 3.33% manifiesta que a veces.

Los maestros al utilizar Técnicas Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, despierta el interés y descubrir cosas nuevas, puede orientarse a la adquisición de saberes, encaminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Pregunta N° 3.- ¿Considera Usted que todos los niños-as entre 4-5 años son poseedores de una gran imaginación?

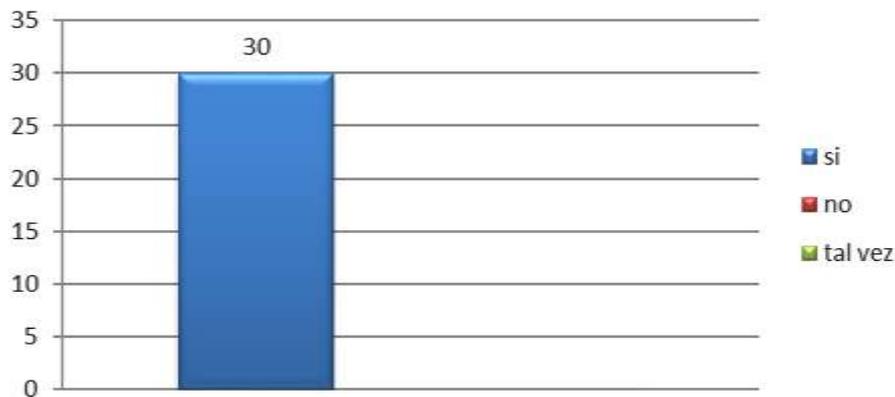
Tabla N°4. IMAGINACIÓN

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Ibarra Mariela

Fuente: Estudio de Campo

Gráfico N°6. IMAGINACIÓN



Fuente: Estudio de Campo

Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 3, que corresponde la tabla N°4 de 30 padres encuestados, el 100 % manifiestan que los niños entre 4 y 5 años si son poseedores de una gran imaginación.

Los niños en la actualidad poseen una gran imaginación debido a la alta tecnología que es utilizada en los hogares, las mismas que repercuten en la curiosidad del niño volviéndole más despierto y con ansias de experimentar y aprender.

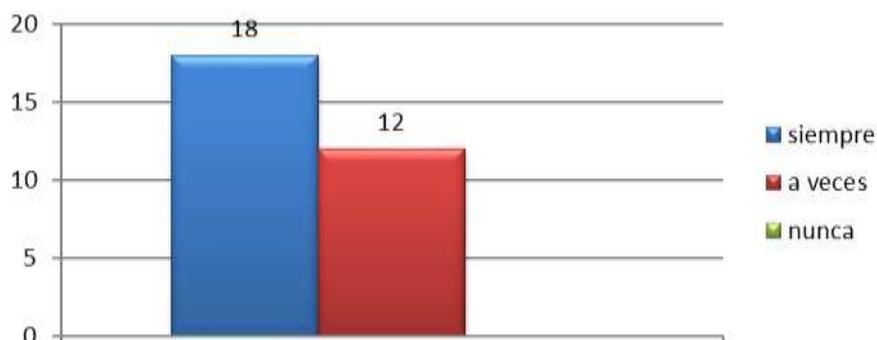
Pregunta N° 4.- ¿Su niño-a en el juego se relaciona con los demás y respetando normas?

Tabla N° 5. RELACIÓN EN EL JUEGO CON RESPETO

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	60%
A veces	12	40%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°7. RELACIÓN EN EL JUEGO CON RESPETO



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 4, que corresponde la tabla N°5 de 30 padres encuestados, el 60% manifiestan que Siempre el niño en el juego se relaciona con otros y respeta las normas y el 40% manifiesta que a veces.

Los niños al realizar juegos, se relacionan con sus compañeros, creando lazos de amistad, fortalece hábitos y valores como el respeto, acata órdenes emitidos por el maestro.

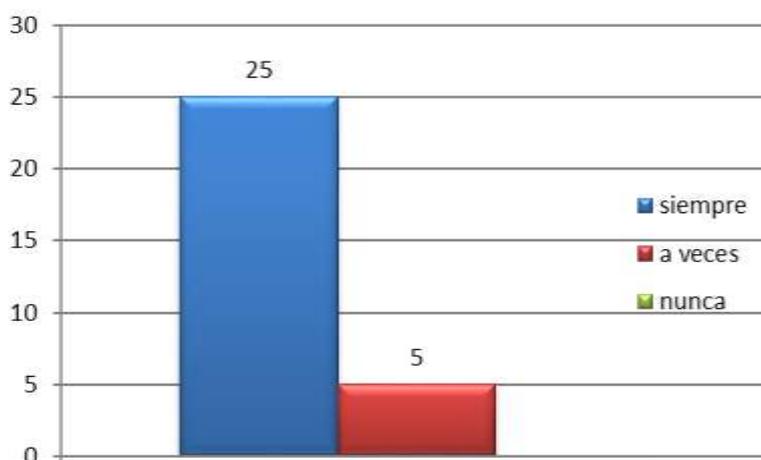
Pregunta N° 5.- ¿Utiliza actividades lúdicas para despertar el interés de los niños/as por la Matemática?

Tabla N°6. INTERÉS POR LA MATEMÁTICA

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	83.33%
A veces	5	16.66%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°8. INTERÉS POR LA MATEMÁTICA



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 5, que corresponde la tabla N°6 de 30 padres encuestados, el 83.33% manifiestan que Siempre las actividades lúdicas despiertan el interés por las matemáticas y el 16.66% manifiesta que a veces.

Los maestros deberían utilizar siempre técnicas lúdicas para facilitar el aprendizaje de la matemática, lo cual evitara dificultades en los procesos de aprendizaje y desarrollo de esta materia en los años posteriores

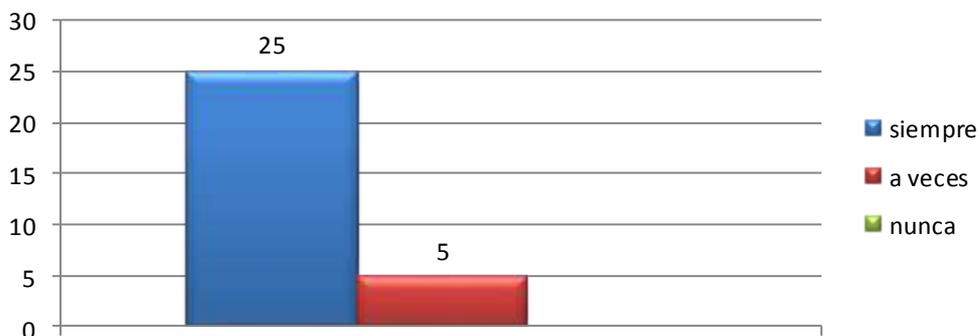
Pregunta N° 6.- ¿Considera Ud. Que la asimilación de conocimientos depende del tiempo de dedicación de los padres en los hogares a sus hijos.?

Tabla N° 7. CONOCIMIENTOS Y TIEMPO DE DEDICACIÓN

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	83.33%
A veces	5	16.66%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

GRÁFICO N°9. CONOCIMIENTOS Y TIEMPO DE DEDICACIÓN



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 6, que corresponde la tabla N°7 de 30 padres encuestados, el 83.33% manifiestan que siempre la asimilación de los conocimientos depende del tiempo que los padres dedican a sus hijos y el 16.66 % manifiesta que a veces.

Los padres son una parte esencial en la vida de un hijo, ya que hoy en día, el tiempo que dedican a su niño es poco repercutiendo en la poca motivación, en la creación de hábitos necesarios para la asimilación de conocimientos en el proceso de aprendizaje. Si el niño

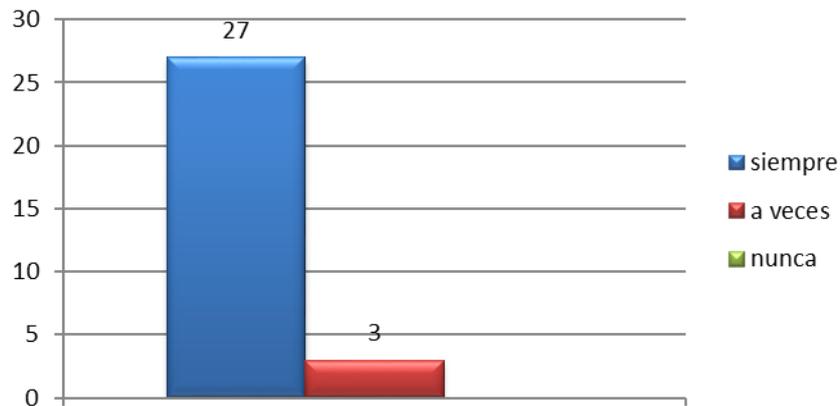
Pregunta N° 7.- ¿El niño al manipular objetos es curioso y preguntón?

Tabla N° 8. EL NIÑO ES CURIOSO Y PREGUNTÓN

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	90%
A veces	3	10%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

GRÁFICO N°10. EL NIÑO ES CURIOSO Y PREGUNTÓN



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 7, que corresponde la tabla N°8 de 30 padres encuestados, el 90% manifiestan que Siempre un niño al manipular los objetos es curioso y preguntón y el 10% manifiesta que a veces.

Los niños al utilizar los juegos lúdicos desarrollan el lenguaje y asocian las ideas con los juegos y empiezan a desarrollar la curiosidad y de todo preguntan como una forma de conocer las cosas, colores, las formas, texturas, etc.

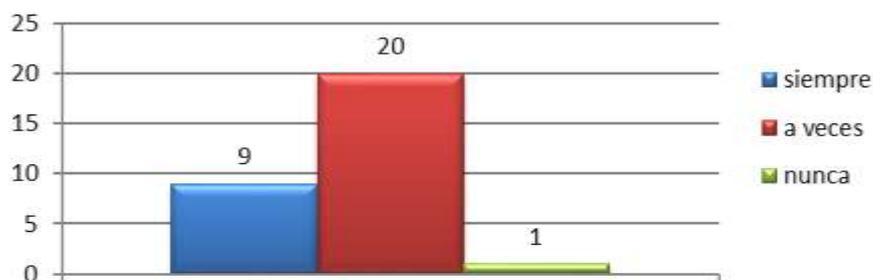
Pregunta N° 8.- ¿Evidencia en el niño-a la aplicación de nociones?

Tabla N°9. NOCIONES

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	30%
A veces	20	66.67%
Nunca	1	3.33%
Total	30	100

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

GRÁFICO N°11.NOCIONES.



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 8, que corresponde la tabla N°9 de 30 padres encuestados, el 30% manifiesta que el niño en el juego evidencia la aplicación de nociones, el 66.67% indica que a veces y 3.33% manifiesta que nunca

Es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno. Constituye la base indispensable para la adquisición del conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana de allí la importancia del desarrollo de las competencias, del pensamiento lógico esenciales para la formación integral del ser humano.

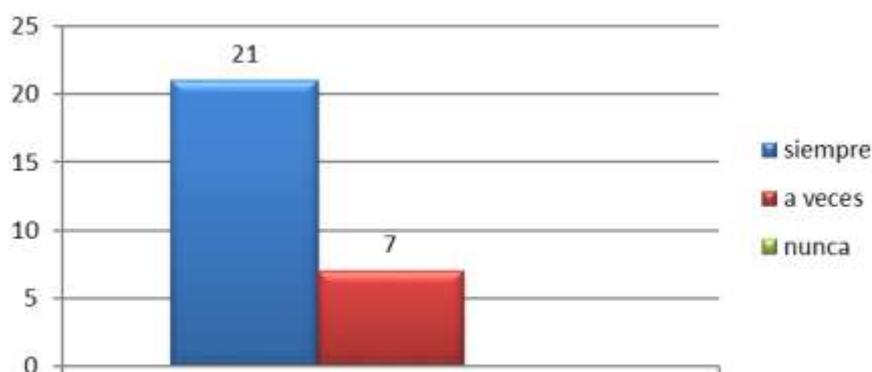
Pregunta N° 9.- ¿El niño-asocia ideas y pensamientos para expresarse?

Tabla N°10. ASOCIA IDEAS Y EL PENSAMIENTO

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	70%
A veces	9	30%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

GRÁFICO N°12. ASOCIA IDEAS Y EL PENSAMIENTO



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 9, que corresponde la tabla N°10 de 30 padres encuestados, el 70% manifiestan que Siempre es importante que los niños coordinen ideas y pensamientos para poder expresarse, y el 30% a veces.

Los niños a través de los juegos lúdicos y de los objetos que se utiliza coordinan ideas y expresan las mismas a través de palabras incrementando así su vocabulario.

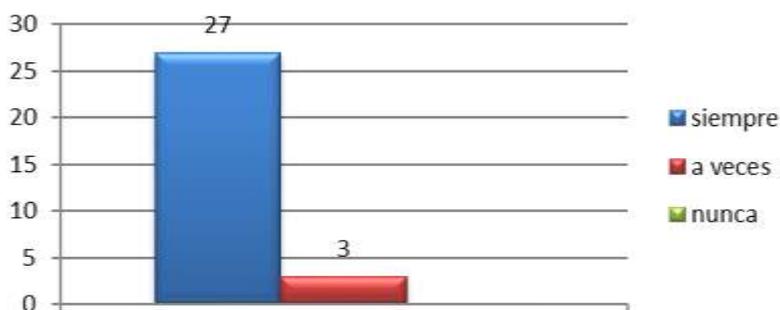
Pregunta N° 10.- ¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Educación Inicial?

Tabla N°11. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	90%
A veces	3	10%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

GRÁFICO N°13 DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 10, que corresponde la tabla N°11 de 30 padres encuestados, el 90% manifiestan que Siempre es importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en educación inicial y el 10% indica que a veces.

El desarrollo de la lógica matemática en los niños de educación inicial, permitirá la creatividad, un nivel aceptable de motricidad, el incremento de palabras, y todos los conocimientos significativos que le servirán en la resolución de problemas, y en su vida diaria.

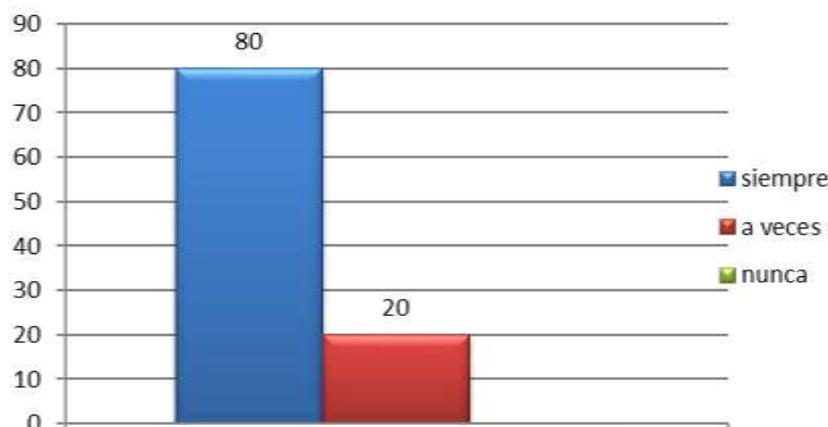
Pregunta N° 11.- ¿El niño desarrolla vivencias y comunicación afectiva en el juego?

Tabla N°12. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN AFECTIVA

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	80%
A veces	6	20%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Grafico N°14. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN AFECTIVA



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 11, que corresponde la tabla N°12 .de 30 padres encuestados, el80% manifiestan que Siempre el niño desarrolla vivencias y se comunica en el juego y el 20% manifiesta que a veces.

En el juego el niño tiene contacto con otros niños/as, y por medio estas vivencias desarrolla valores como: amistad, colaboración, generosidad, respeto, solidaridad, etc., llevándolo a una inter-relación con sus semejantes.

4.2 Encuesta a Profesores

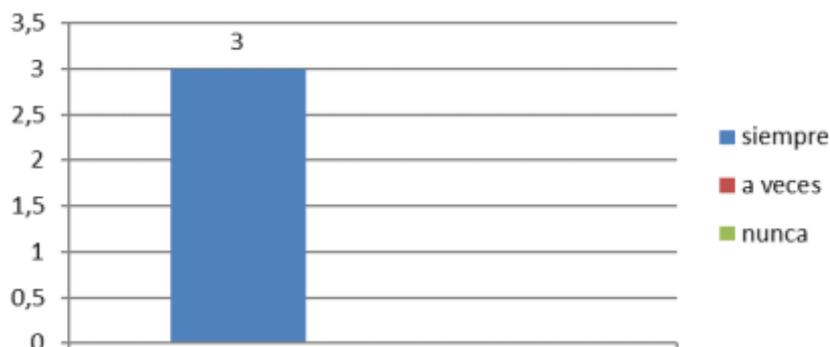
Pregunta N° 1. ¿En calidad de maestro incorpora el juego en las actividades diarias para desarrollar destrezas?

Tabla N°13.MAESTRO INCORPORA EL JUEGO

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

GRÁFICO N°15. MAESTRO INCORPORA EL JUEGO



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 1, que corresponde la tabla N°13 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 100% manifiestan que Siempre incorporan el juego en las actividades diarias para desarrollar las destrezas.

Es algo imprescindible en las actividades diarias ya que el juego es divertido y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando están disfrutando, desarrollando así la motricidad el lenguaje, la sociabilidad, el raciocinio y las emociones.

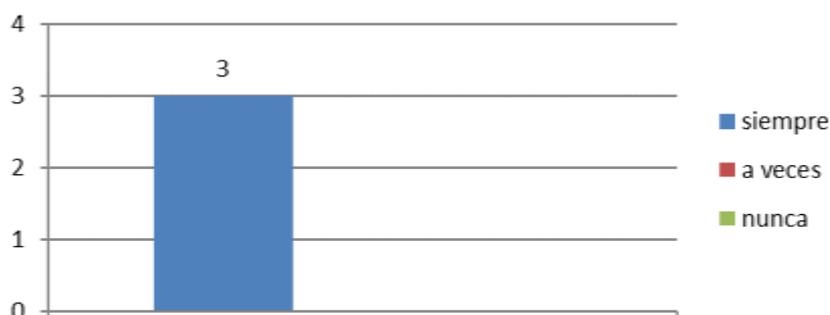
Pregunta N° 2. ¿Usted utiliza actividades lúdicas para despertar el interés del niño-a, para que descubra cosas nuevas?

Tabla N°14. DESPIERTA EL INTERÉS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°16. DESPIERTA EL INTERÉS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 2, que corresponde la tabla N°14 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 100% manifiestan que siempre a diario para despertar el interés del niño-a a fin de que descubra cosas nuevas.

En el trabajo diario de los maestros con niños entre 4 y 5 años utilizan las actividades lúdicas, para que los niños descubran cosas nuevas de una manera divertida.

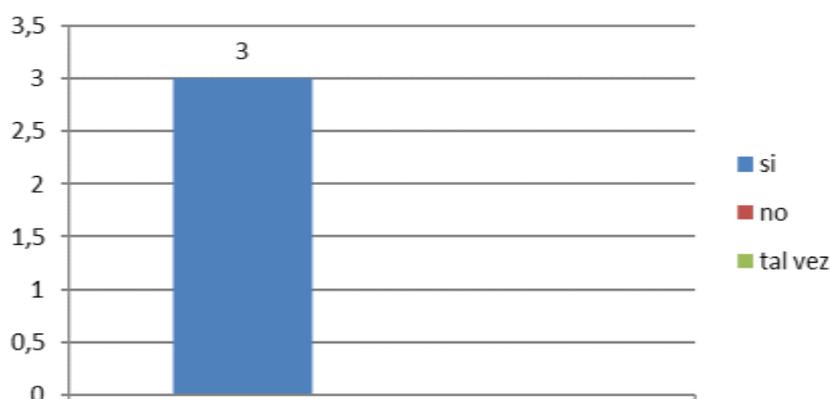
Pregunta N° 3. ¿Considera Usted que todos los niños-as de entre 4-5 años son poseedores de una gran imaginación?

Tabla N°15. NIÑAS/OS 4-5 AÑOS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°17. NIÑAS/OS 4-5 AÑOS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 3, que corresponde la tabla N°15 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 100% manifiestan que Siempre los niños de entre 5 y 6 años son poseedores de una gran imaginación.

Los maestros señalan que los niños de ahora a diferencia de otras épocas poseen una gran imaginación, lo que les permite manipular pizas de un juego dando lugar a la creatividad.

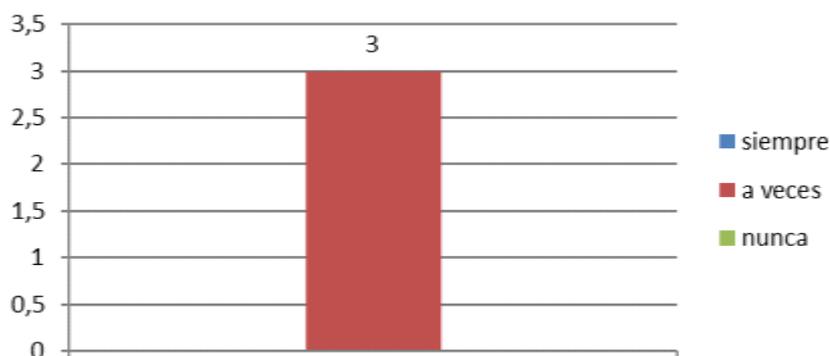
Pregunta N° 4. ¿El niño-a en el juego se relaciona con los demás respetando normas?

Tabla N° 16. EN EL JUEGO RESPETA NORMAS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°18. EN EL JUEGO RESPETA NORMAS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 4, que corresponde la tabla N°16 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 100% manifiestan que A veces el niño cuando juega se relaciona y respeta las normas.

La limitación y la actitud normativa van a ser una experiencia positiva que redundara en beneficio de su desarrollo, y creara su estilo de vida al elegir y limitar sus experiencias.

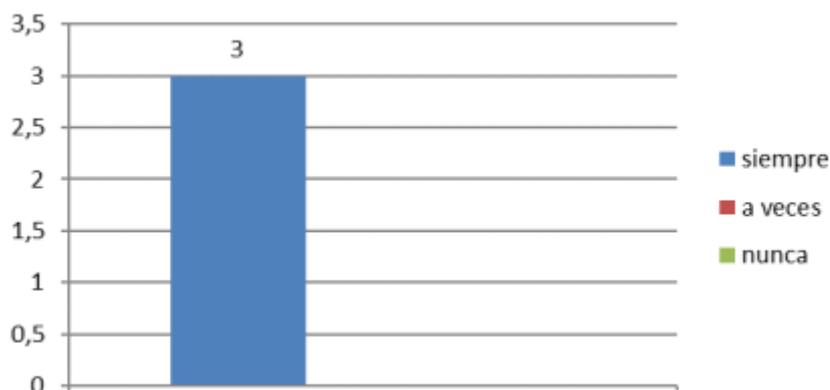
Pregunta N° 5. ¿Utiliza actividades lúdicas para despertar el interés de los niños/as por la Matemática?

Tabla N°17. DESPIERTA EL INTERÉS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°19. DESPIERTA EL INTERÉS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 5, que corresponde al cuadro N° 17 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 100% manifiestan que Siempre utiliza las actividades lúdicas para despertar el interés de los niños por las matemáticas.

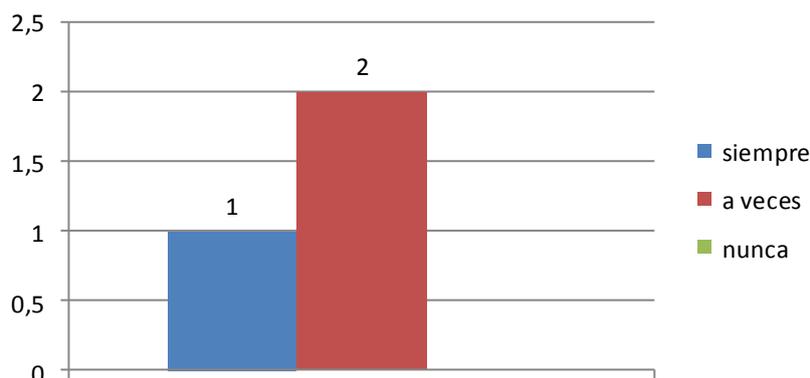
Pregunta N° 6. ¿Considera Ud. Que la asimilación de conocimientos depende del tiempo de dedicación de los padres en los hogares a sus hijos.?

Tabla N°18. DEDICACIÓN DE LOS PADRES

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	33.33%
A veces	2	66.67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°20.DEDICACIÓN DE LOS PADRES



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 6, que corresponde la tabla N°18 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 33.33% manifiestan que Siempre la asimilación de conocimientos depende del tiempo que dedican los padres a sus hijos en el hogar y el 66.67% indican que a veces.

Los padres deben colaborar en los proceso de aprendizaje de los niños, dándoles confianza y brindándoles el tiempo necesario para fortalecer lazos de afectivos

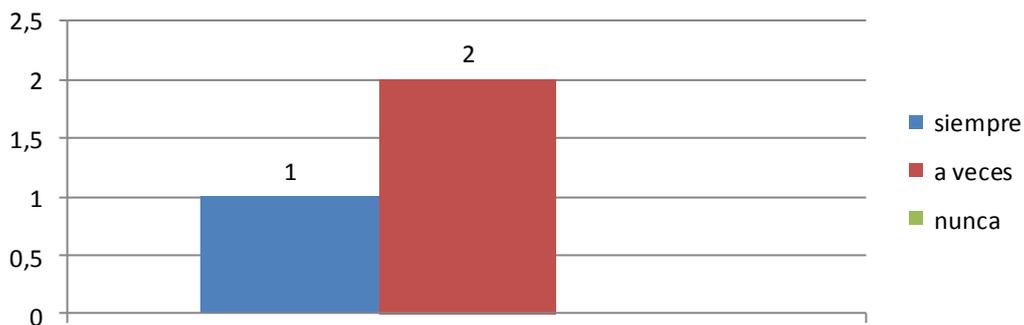
Pregunta N° 7.- ¿El niño-a al manipular objetos es curioso y preguntón?

Tabla N°19.CURIOSO Y PREGUNTÓN AL MANIPULAR OBJETOS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	33.33%
A veces	2	66.67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°21.CURIOSO Y PREGUNTÓN AL MANIPULAR OBJETOS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 7, que corresponde la tabla N°19 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 33.33% manifiestan que Siempre los niños al manipular objetos son preguntones y curiosos y el 66.67% indican que a veces.

Es parte del proceso de aprendizaje donde los niño al manipular objetos realizan preguntas, crean conceptos, desarrollan el lenguaje, la motricidad.

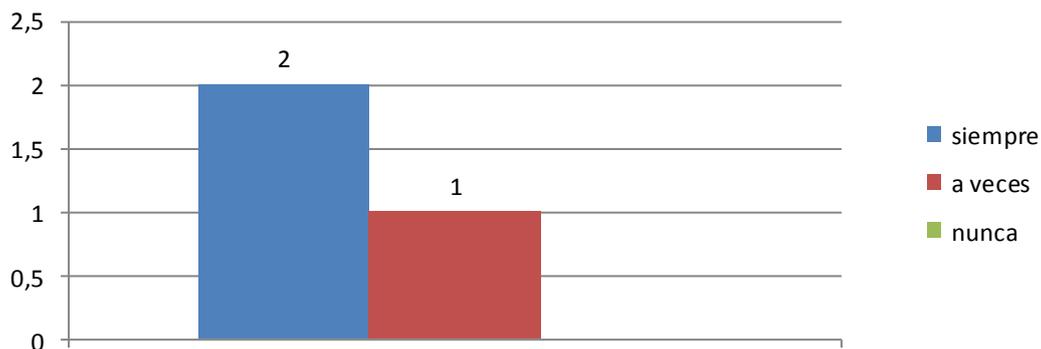
Pregunta N° 8. ¿Evidencia en el niño-a la aplicación de nociones?

Tabla N°20.APLICACIÓN DE NOCIONES

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	66.67%
A veces	1	33.33%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°22. APLICACIÓN DE NOCIONES



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 8, que corresponde la tabla N°20 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 66.67% manifiestan que Siempre en los niños se evidencia la aplicación de nociones y el 33.33% dicen que a veces.

El niño con los juegos si adquiere nociones, ya que permite una comprensión espacial-temporal que son aspectos relativos a la percepción del entorno

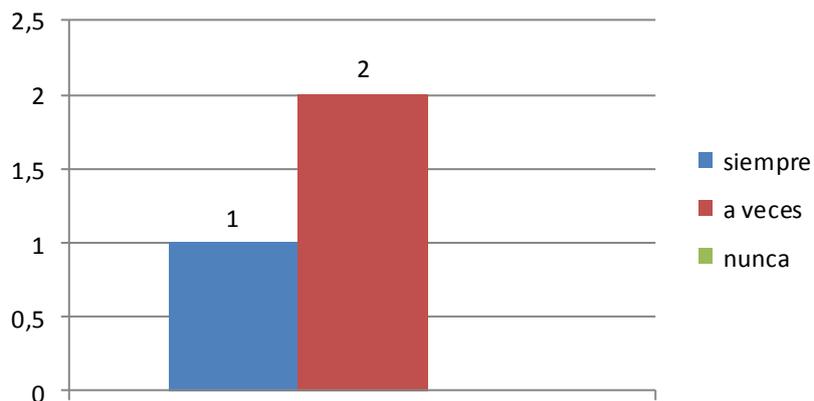
Pregunta N° 9. ¿El niño-asocia ideas y pensamientos para expresarse?

Tabla N°21.ASOCIACIÓN IDEAS Y PENSAMIENTOS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	33.33%
A veces	2	66.67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°23.ASOCIACIÓN IDEAS Y PENSAMIENTOS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 9, que corresponde la tabla N°21 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 33.33% manifiestan que Siempre los niños asocian las ideas y pensamientos para poder expresarse y el 66.67% que a veces.

Si por que el juego fomenta el desarrollo mental y nuevas formas de pensamiento y el solucionar los problemas

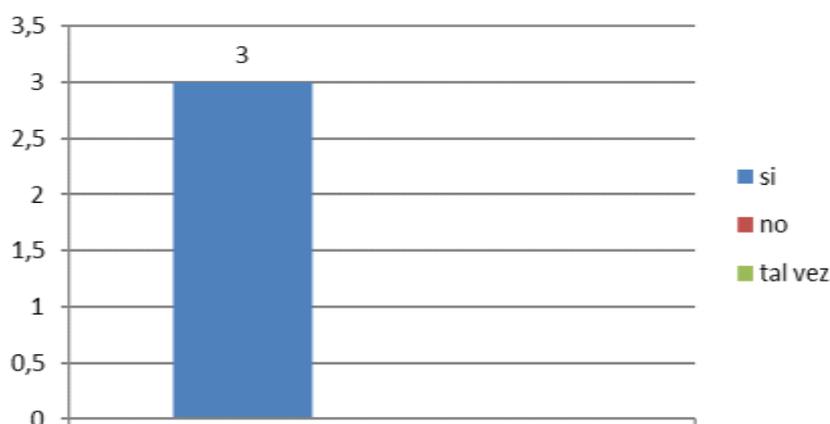
Pregunta N° 10. ¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Educación Inicial?

Tabla N°22.DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°24. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 10, que corresponde la tabla N°22 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 100% manifiestan que Siempre es importante desarrollar la inteligencia lógica Matemática en los niños de Educación Inicial

El juego y la matemática son modelos de una realidad, construir juegos involucra creatividad, como es el hacer matemáticas, el juego puede ser un detonante de la curiosidad hacia procedimientos y métodos matemáticos.

Pregunta N° 11. ¿El niño desarrolla vivencias y comunicación afectiva en el juego?

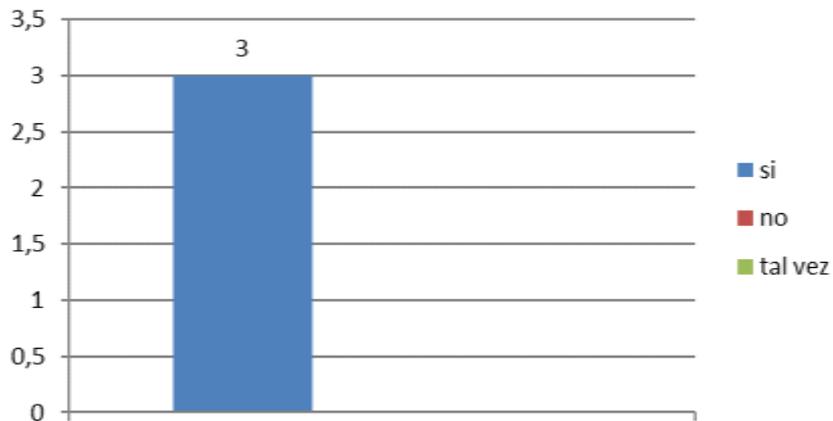
Tabla N°23. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN EN EL JUEGO

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Estudio de Campo

Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°25. VIVENCIAS Y COMUNICACIÓN EN EL JUEGO



Fuente: Estudio de Campo

Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 11, que corresponde la tabla N°23 de 3 maestros de la Institución encuestados, el 100 % manifiestan que Si el niño desarrolla en el juego vivencias y la comunicación.

Aprende a compartir a trabajar en equipo, a desarrollar habilidades y destrezas.

4.3 FICHA DE OBSERVACIÓN A LAS/OS NIÑAS/OS

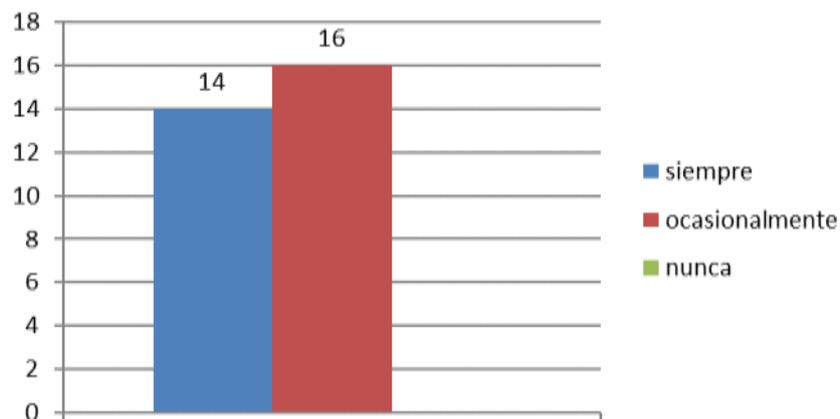
Pregunta N° 1. ¿Para su edad tiene un buen sentido de causa efecto?

Tabla N°24. CAUSA EFECTO

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	46.67%
Ocasionalmente	16	53.33%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°26.CAUSA EFECTO



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 1, que corresponde la tabla N°24 de 3 maestros de la Institución que laboran día a día indican que un 46.67% de los niños siempre que manipulan los objetos son preguntones y curiosos y el 53.33% indican que a veces.

El niño sabe reconocer de causa y efecto estableciendo asociaciones cada vez más complejas entre las acciones y los consecuencias que ellas producen sobre los objetos y el medio

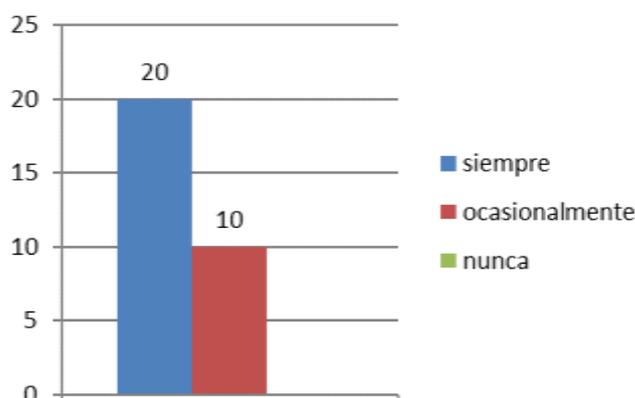
Pregunta N° 2.- ¿Tiene una imaginación muy desarrollada?

Tabla N°25. IMAGINACIÓN MUY DESARROLLADA

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	66.67%
Ocasionalmente	10	33.33%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°27. IMAGINACIÓN MUY DESARROLLADA



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 2, que corresponde al cuadro N°25 los 3 maestros de la Institución al observar en el día a día a sus niños en el aula indican que en un 66.67% Siempre tienen una imaginación muy desarrollada y el 33.33% manifiestan que Ocasionalmente.

Los niños de hoy desarrollan su cerebro más rápido en comparación con los niños de generaciones anteriores ya que la globalización y otras circunstancias le obligan a ir a la par del progreso, en generaciones anteriores no tuvieron acceso a la modernidad actual.

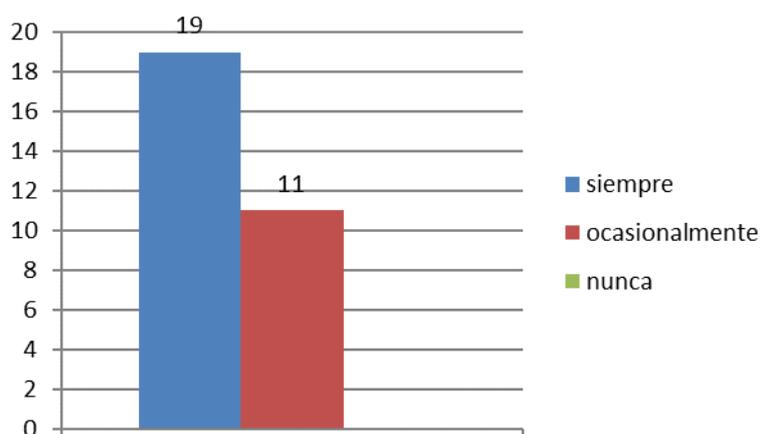
Pregunta N° 3. ¿Pregunta constantemente sobre el porqué de las cosas?

Tabla N°26.EL PORQUÉ DE LAS COSAS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	63.33%
Ocasionalmente	11	36.37%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°28.EL PORQUÉ DE LAS COSAS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 3, que corresponde la tabla N°26 3 maestros de la Institución que observan a los niños en el aula, indican que en un 63.33% los niños están preguntando constantemente el porqué de las cosas Siempre y el 36.37% revelan que ocasionalmente.

Los niños a esta edad realizan preguntas como ¿para qué?, ¿Qué es eso?, ¿para qué es esto?; es una manifestación de la curiosidad, llevándolo al desarrollo del pensamiento y a la formación de los intereses cognoscitivos, porque es parte del proceso de conocimiento.

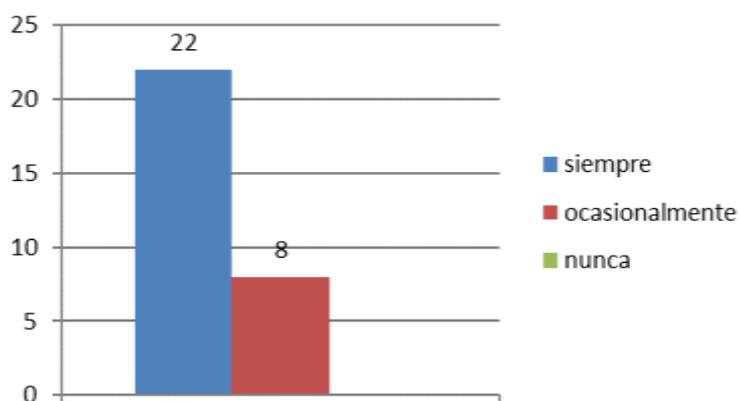
Pregunta N° 4. ¿Le encanta explorar los objetos que le rodean?

Tabla N°27. EXPLORAR OBJETOS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	73.33%
Ocasionalmente	8	26.67%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°29. EXPLORAR OBJETOS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 4, que corresponde la tabla N°27 3 maestros de la Institución que trabajan en el aula indican que ellas observan que en un, 73.33% a los niños les encanta explora los objetos que les rodean y el 26.67% declaran que ocasionalmente.

El niño presenta aidez de conocimiento sobre las cosas nuevas que le rodean, llevándolo al deseo de comprender ese mundo, por eso se debe formar una imagen de este ajustada a la realidad.

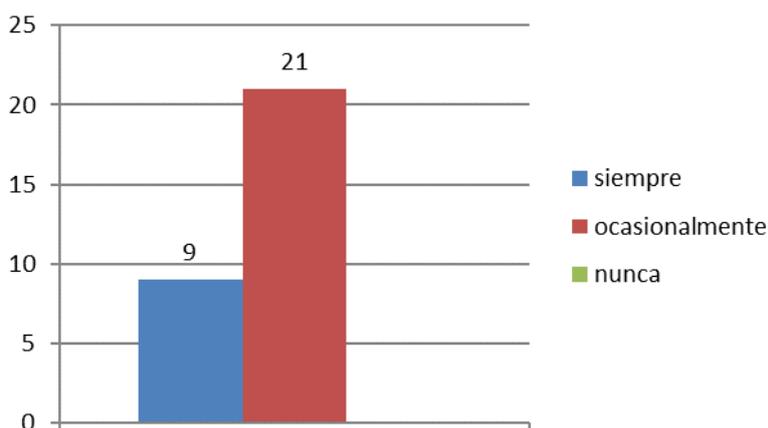
Pregunta N° 5.- ¿Arma rompecabezas con rapidez y exactitud?

Tabla N°28.ARMA ROMPECABEZAS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	30%
Ocasionalmente	21	70%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico: 30.ARMA ROMPECABEZAS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 5, que corresponde la tabla N°28 3 maestros de la Institución que pasan con los niños en el aula descubren que en un 30% los niños arman los rompecabezas con mucha facilidad y un 70% manifiestan que ocasionalmente lo hacen.

Al armar rompecabezas desarrolla la capacidad de observar, comparar, concentrar su atención, organizar formas, resolver problemas, elabora estrategias, desarrollar la motricidad fina, etc.; representando un desafío que genera una gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima.

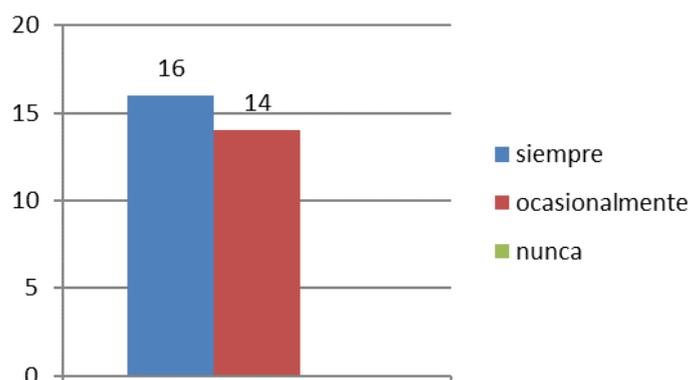
Pregunta N° 6.- ¿Clasifica objetos por su forma, tamaño, color?

Tabla N°29. CLASIFICA OBJETOS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	53.33%
Ocasionalmente	14	46.67%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°31. CLASIFICA OBJETOS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 6, que corresponde la tabla N°28 3 maestros de la Institución que laboran con los menores en el aula indican que en un 53.33% los niños clasifican los objetos por su forma, tamaño y color y en un 46.67% lo hace ocasionalmente.

Los niños están aprendiendo a reconocer formas, colores, tamaños; por partes a la totalidad. La clasificación representa los pasos iniciales hacia el aprendizaje de conceptos matemáticos importantes, al clasificar forma, tamaño, color, etc.

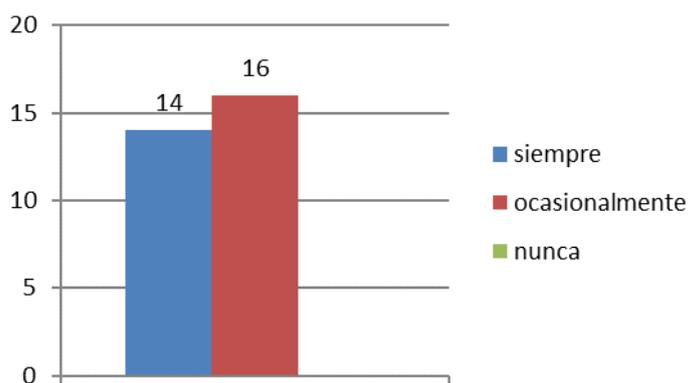
Pregunta N° 7.- ¿Establece semejanzas y diferencias entre objetos?

Tabla N°30.HACE DIFERENCIA ENTRE OBJETOS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	46.67%
Ocasionalmente	16	53.33%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°32.HACE DIFERENCIA ENTRE OBJETOS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 7, que corresponde la tabla N°30 3 maestros de la Institución, que comparten con los niños exteriorizan que en un 46.67% establecen semejanzas y diferencias entre objetos siempre y en un 53.33% lo hacen ocasionalmente.

A través del juego pueden diferenciar las formas los colores

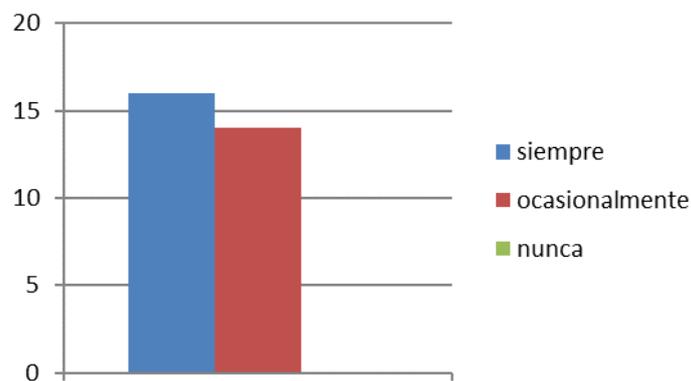
Pregunta N° 8. ¿Representa experiencias de su vida?

Tabla N°31.EXPERIENCIAS DE SU VIDA

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	53.33%
Ocasionalmente	14	46.67%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°33.EXPERIENCIAS DE VIDA



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 8, que corresponde la tabla N°31 de 3 maestros de la Institución que comparten en el aula con los niños observan que en un 53.33% Siempre representan experiencias de su vida y en un 46.67% lo hacen de forma ocasional.

A través del juego los niños representan experiencias de su vida ya que lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro

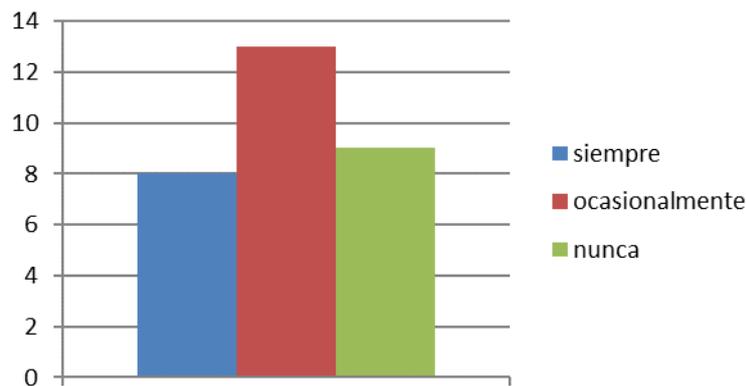
Pregunta N° 9. ¿Tiene un gusto especial por los números?

Tabla N°32. GUSTO POR LOS NÚMEROS

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	26.67%
Ocasionalmente	13	43.33%
Nunca	9	30%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°34.GUSTO POR LOS NUMEROS



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 9, que corresponde la tabla N°32de 3 maestros de la Institución al observar a los indican que en un 26.67% los niños muestran un especial interés por los números, un 43.33% lo hacen ocasionalmente y un 30% no lo hacen nunca.

Tienen curiosidad y la noción de los números aunque les confunden con las letras

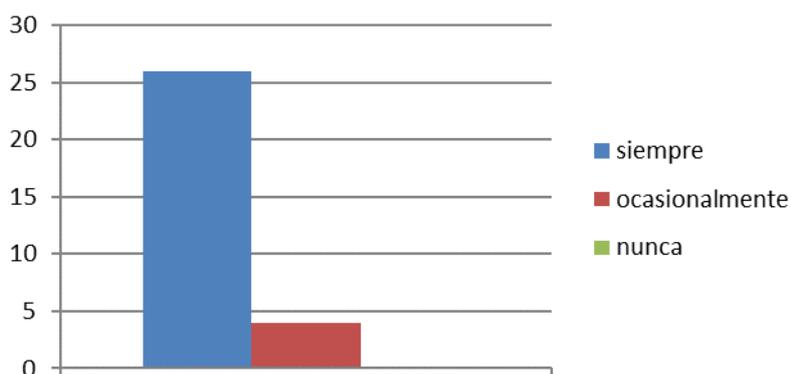
Pregunta N° 10. ¿Es muy observador de todo lo que le rodea?

Tabla N°33. OBSERVADOR DE LO QUE LO RODEA

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	26	86.67%
Ocasionalmente	4	13.33%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Gráfico N°35 OBSERVADOR DE LO QUE LE RODEA.



Fuente: Estudio de Campo
Elaborado por: Ibarra Mariela

Análisis e interpretación

En la pregunta 10, que corresponde la tabla N°33 de 3 maestros de la Institución que comparten con niños de entre 5 y 6 años indican que van descubriendo que en un 86.67% Siempre los niños son muy observadores de todo lo que les rodea y en un 13.33% lo hacen de forma ocasional.

El niño tiene una curiosidad innata, que le lleva al conocimiento de las cosas, y a un aprendizaje significativo.

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

H₀: Las actividades lúdicas no inciden en el Aprendizaje de la matemática en los estudiantes de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle.

H₁: Las actividades lúdicas inciden en el Aprendizaje de la matemática en los estudiantes de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle.

SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPOTESIS

VARIABLE INDEPENDIENTE: Actividades lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Lógica Matemática

4.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la verificación de la hipótesis se consideró los datos obtenidos de la encuesta aplicada a padres de la escuela de la Comunidad Educativa “La Salle” de la Ciudad de Ambato.

H₀ Las actividades lúdicas no inciden en el Aprendizaje de la matemática en los estudiantes de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle.

H₁ Las actividades lúdicas inciden en el Aprendizaje de la matemática en los estudiantes de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle.

Elección de la prueba estadística.

Chi cuadrado.

Nivel de significancia.

Para la verificación hipotética se utilizara el nivel de $\alpha = 0.05$

Distribución muestral.

Tomamos en cuenta como muestra 30 padres de familia de los estudiantes de la Escuela de la Comunidad Educativa “La Salle” de ciudad de Ambato.

Especificación del Estadístico.

Se trata de un cuadro de contingencia de 3 filas por 3 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula.

$$X^2 = \frac{\sum (O-E)^2}{E}$$

En base a la ejecución de la prueba Chi Cuadrado o Ji Cuadrado, se verificó la hipótesis, seleccionando una pregunta en relación con cada variable.

Pregunta 10. (Variable dependiente) **¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en los niños y niñas del Educación Inicial**

Pregunta 1. (Variable independiente) **En calidad de padre, ¿Cree que es importante que el maestro incorpore el juego en las actividades diarias para desarrollar destrezas?**

Tabla N° 34. Tabla de datos obtenidos

PREGUNTAS	SIEMPRE.FO	A VECES.FO	NUNCA.FO	TOTAL
1.- En calidad de padre ¿Cree que es importante que el maestro incorpore el juego en las actividades diarias para desarrollar destrezas?	17	13	0	30
10.-¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Educación Inicial?	27	3	0	30
TOTAL	44	16	0	60

Fuente: Investigadora
Elaborado por: investigadora

Tabla N° 35. Tabla de frecuencias observadas y esperadas

FO	FE	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
17	22	-5	25	1,14
27	44	-17	289	6,57
0	0	0	0	0
13	8	5	25	3,13
3	6,5	3	9	1,38
0	0	0	0	0
			χ^2	12,2

Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro tiene 3 columnas y 3 filas por lo tanto serán.

Cálculo de grados de libertad gl

$$gl = (c-1)(f-1)$$

$$gl = (3-1)(2-1)$$

$$gl = 2 \times 1$$

$$gl = 2$$

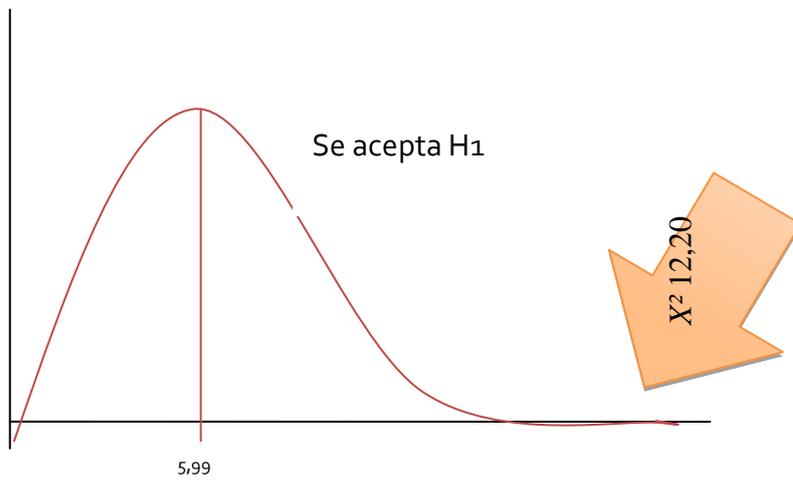
Tabla N° 36. Chi Tabular

Grados Libertad	Probabilidad de un valor superior - Alfa (α)				
	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
1	2,71	3,84	5,02	6,63	7,88
2	4,61	5,99	7,38	9,21	10,6

Con un $gl = 2$ y un 99.5% de confianza el X^2 tabular es =5,99

DECISIÓN: Después de los cálculos previos, y con un Grado de libertad $gl = 2$, conociendo que este valor, bajo un 99.5% de confianza, corresponde a un chi cuadrado tabular (X^2 tabular) que equivale a 5.99, el cual siendo comparado con el chi cuadrado calculado (X^2 calculado) que equivale a 12,2, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1): Las actividades lúdicas inciden en el Aprendizaje de la matemática en los estudiantes de Educación Inicial de la Comunidad Educativa “Juan León Mera” La Salle. Puesto que el X^2 calculado $>$ X^2 tabular, es decir: $12,2 > 5,99$
 $X^2_t = 5,99$ La podemos graficar de la siguiente manera.

Gráfico N° 36. Zona de rechazo.



X2 tabla

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: investigadora

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La aplicación de técnicas lúdicas inciden en el desarrollo del aprendizaje Lógico- matemático según los resultados de la investigación aplicados a padres y docentes, ya que el apoyo de los mismos genera en los niños desarrollo de destrezas, aprenden a interactuar con los compañeros, curiosidad, generan confianza en los procesos de aprendizaje, interés por descubrir nuevas cosas, y desarrollar su inteligencia.
- El trabajo con actividades lúdicas desarrolla en el niño la iniciativa, la imaginación, el aprendizaje, genera seguridad, confianza, comunicación, desarrollo de destrezas, acatamiento de reglas, normas y gusto por adquirir nuevos conocimientos.
- A través del aprendizaje lógico – matemático basado en el juego lúdico el niño aprende a fortalecer los valores, como el respeto, disciplina, solidaridad, puntualidad, y amistad entre otros.
- Un aspecto significativo que en la investigación hace referencia es la importancia que tienen las técnicas lúdicas en el aprendizaje lógico matemático a través de la realización de ejercicios que permitan desarrollar las destrezas como son el gusto por los números, aprender a explorar, considerar las experiencias de la vida; establecer semejanzas, diferencias, distinguir entre tamaño y color, rapidez, exactitud, imaginación y el sentido de causa efecto.
- Se debe implementar una propuesta, donde se utiliza una variedad de técnicas lúdicas, para los beneficiarios del plan, que constituyen los padres, niños y docentes de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle del Cantón Ambato, los mismos que serán la base importante para lograr en los estudiantes desarrollar un actitud, efectiva y positiva frente a la formación educativa que día a día van logrando.

5.2 RECOMENDACIONES

- Tomando en cuenta que la lógica matemática es una ciencia con mayor grado de complejidad para los estudiantes, por la falta de desarrollo de destrezas se considera importante la aplicación de técnicas lúdicas para aprender, comprender y razonar.
- Las técnicas lúdicas deben ser aplicadas constantemente en el aprendizaje de la lógica- matemática, considerando que a temprana edad de los niños, es en donde se desarrollan los hábitos de estudio que en lo posterior redundara en aspectos positivos que posibiliten obtener un aprendizaje significativo.
- Se debe reconocer que en el proceso de la aplicación de técnicas lúdicas se fortalecen los valores en los niños, permitiéndole la interacción con sus compañeros dentro del marco del respeto, acatamiento de reglas las mismas que se convierten en pautas para formular sus metas y propósito.

CAPITULO VI

PROPUESTA

DATOS INFORMATIVOS

6.1 TÍTULO: PLAN DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LA LÓGICA MATEMÁTICA.

Beneficiarios:	Docentes, Padres de familia y estudiantes
Ubicación:	Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, los Chasquis y Guallabamba
Tiempo estimado:	Septiembre- julio del 2015
Equipo técnico responsable:	Licenciada Mariela Alejandra Ibarra Moya
Presupuesto:	

Materiales	Costo
Corcho	\$4,50
Brillantina	\$0,50
Arena	\$10,00
Funda de caramelos	\$1,00
Funda de cubos de hielo	\$6,00
Impresiones	\$6,00
Bloques geométricos de madera	\$30,00
Moldes de plástico	\$21,00
Copias	\$2,00
Cinta métrica	\$0,50
Música cd	\$2,00
Títeres	\$25,00
Tela	\$8,00
Total	\$100,50

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Un aspecto importante que en la investigación se hace referencia es a los problemas que tienen los niños, en el aprendizaje de la lógica matemática, estos problemas son los que incide en el rendimiento académico de los niños. De los datos arrojados en la investigación se deduce que los padres de familia, y docentes en la mayor parte no aplican técnicas lúdicas para obtener un aprendizaje significativo en la área de la lógica matemática, la satisfacción de necesidades son aspectos que de manera significativa afectan el desempeño escolar de los niños provocando que estos obtengan rendimientos académicos no esperados, convirtiéndose así en problemas que afectan en la formación académica y personal del niño, e impidiendo la labor de los maestros y el bienestar de sus padres.

También es importante señalar que la falta de técnicas lúdicas en el aula no permite al estudiante adquirir conocimientos significativos, convirtiéndose esto en un factor negativo para el rendimiento escolar que obtiene el niño en su formación académica, es necesario que tanto padres como docentes apliquen técnicas lúdicas con los niños ya que de esta manera se logrará que obtengan resultados favorables dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para superar estas y otras dificultades que se presentan existen diversas técnicas lúdicas que pueden garantizar su desempeño óptimo así como un continuo crecimiento personal que genere nuevas alternativas de innovación para la satisfacción de niños, padres y docentes.

Por lo tanto es de principal importancia ejecutar la propuesta, plan de técnicas lúdicas que permitan buscar la mejor solución a los diferentes problemas en el área de la lógica matemática, y mejorar la comunicación, confianza, y responsabilidad en los niños, padres y maestros, además en los niños se logrará que se sientan seguros de lo que hacen y mantengan una personalidad exitosa en sus vidas, para que puedan sobrellevar las situaciones del convivir diario dentro de la sociedad que hoy en día se ve envuelta de ciencia y tecnología donde solo la preparación y la educación de calidad permitirán formar parte de una sociedad más digna y humana.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La educación y la familia constituyen un factor inseparable ya que los padres por derecho natural son los primeros educadores y son quienes tienen esta responsabilidad. Todo esto conduce a implementar técnicas lúdicas, donde se pueda crear un espacio de aprendizaje significativo y de compartir experiencias, en un trabajo conjunto entre padres, docentes y niños de ser necesario, para cumplir la difícil misión de educar a los niños de hoy.

Para el presente proyecto, la propuesta planteada es la elaboración de un plan de técnicas lúdicas, puesto que los medios y beneficiarios del plan constituyen los padres, niños y docentes de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle del Cantón Ambato, los mismos que serán la base importante para lograr en los estudiantes desarrollar una actitud, efectiva y positiva frente a la formación educativa que día a día van logrando, una vez que estadísticamente se ha comprobado que hay que las técnicas Lúdicas inciden en aprendizaje lógico matemático.

El aporte para conseguir una educación de calidad implicará implementar técnicas lúdicas y fortalecer las ya existentes que sean de utilidad para los padres y docentes con el propósito de orientar a los niños para que alcancen un rendimiento escolar favorable para el desarrollo y bienestar físico y psicológico de sus hijos.

Con la ejecución correcta de esta propuesta los docentes aplicarán técnicas lúdicas para que sus estudiantes obtengan una perfecta competitividad educativa y puedan trabajar de mejor manera con los niños motivados y así lograr que tengan un excelente rendimiento escolar.

La educación de mayor éxito no solo radica en ofrecer a los niños un aprendizaje de calidad sino también en la forma en que se da a conocer al mismo la existencia de los valores que son parte de la vida diaria, es por ello que el plan de técnicas lúdicas es un gran método para hacer posible esta realidad.

El realizar un plan de técnicas lúdicas no sirve únicamente para ocuparlo en ocasiones de mayor dificultad y luego desecharlo, sino que es el inicio de una estrategia a largo plazo que ayudará a las familias y al sector educativo a crear una nueva manera de pensar y hacer las cosas frente a la sociedad.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general

Elaborar un plan de técnicas lúdicas que permita un aprendizaje significativo en el área de la lógica matemática de los niños de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle del Cantón Ambato.

6.4.2 Objetivos específicos

- Presentar una propuesta válida de las técnicas lúdicas para lograr un aprendizaje significativo en el área de la lógica matemática.
- Socializar la propuesta en la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle del Cantón Ambato.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

El director de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle, brindó el apoyo necesario para la realización de la investigación, y para la aplicación de la presente propuesta, que de acuerdo con los resultados de las encuestas, es importante mejorar las técnicas lúdicas, para que los niños obtengan un mejor aprendizaje en el área de la lógica matemática.

Esta propuesta se fundamenta en las técnicas lúdicas más relevantes las mismas que serán fuente indispensable e importante para que los padres puedan motivar a sus hijos y con esto lograr que los estudiantes obtengan un desempeño académico adecuado que sea de satisfacción para su desarrollo y bienestar personal.

Esta propuesta de solución es posible de ser implementada pues cuenta con el apoyo de la institución Educativa mencionada anteriormente por medio del visto bueno de su Director, así como la participación denodada del investigador, la existencia de los recursos de escritorio que son parte del investigador y de los equipos de computación que son propiedad de las instituciones.



TÉCNICAS

LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE
DE LA LÓGICA MATEMÁTICA

PROPUESTA



El presente trabajo trata de conseguir el Aprendizaje Lógico Matemático
De los niños y niñas de 4-5 años,
Por medio de juegos, donde tengan la oportunidad
De desenvolverse por sí solos,
Creando un ambiente donde se desarrolle valores, normas,
Y se llegue a un aprendizaje significativo.

El orden de este trabajo comenzará con el objetivo seguido por el título y la explicación pertinente del juego a realizarse A continuación usted encontrará los indicadores de logro donde usted podrá evaluar con cada juego de acuerdo al desenvolvimiento del niño.

Se marcará I= Inicio, cuando el niño empieza a comprender pero con ayuda, se marcará P= Proceso: cuando el niño se desenvuelva, pero realizando algunas preguntas, se marcará L= Logrado, cuando el niño se desenvuelva por sí solo.



Juego No. 1.

Objetivo: Que el niño, mediante la estimulación logre adquirir el respeto por la cosas ajenas, mediante las nociones grande, pequeño, mucho, poco.

JUGANDO CON ROSETAS

Actividad:

Entregamos a cada uno de los niños sus rosetas para que jueguen libremente

-  Les preguntamos ¿qué colores hay? ¿Son grandes o pequeños? ¿tienen muchos o pocos?
-  Les proponemos comparar con los demás compañeros e identificar quien tiene del mismo tamaño.
-  Luego les pedimos que organicen las rosetas de acuerdo al color
-  Y que con cada color realicen una torre.

Indicador de logro:

AUTORREGULACIÓN:	I	P	L
 Escuchando y entendiendo instrucciones			
 Estableciendo cantidad de reglas y normas.			
 Solucionando un problema			

Juego No. 2

Objetivo: Desarrollar una sana competitividad por medio de la noción dentro-fuera, cerca-lejos

JUGANDO CON UNA PELOTA

Actividad:

- 👧 Reunimos a los niños en el patio y les indicamos que hagan grupos de dos.
- 👧 Les pedimos que se ubiquen en lugares separados,
- 👧 Entregamos tizas para en su propio puesto dibujen una cancha de futbol pequeña, (les presentamos un modelo), y por ultimo les entregamos arcos ya confeccionados de sorbetes, y que les ubiquen donde corresponde.
- 👧 Indicamos que se deben poner boca abajo detrás de los arcos y que para mover las pelotas lo deben hacer soplando. (se entregara una pelota por pareja)
- 👧 Por ultimo al acabar la actividad preguntamos ¿quién pudo meter dentro del arco la pelota? ¿A quién se le escapaba la pelota por a fuera del arco? ¿Quién estuvo cerca de hacer un gol? ¿A quién se le fue lejos del arco?

Indicador de logro:

AUTORREGULACIÓN:	I	P	L
👧 Escuchando y entendiendo instrucciones			
ASUMIR ROLES:			
👧 Comprender el punto de vista de otras personas.			
👧 Conocer las referencias espaciales.			

Juego No. 3

Objetivo: el niño llegue a respetar turnos por medio de la noción cerca-lejos

JUGANDO CON LOS BOLOS

Actividad

-  Entregamos a cada niño dos hojas de papel para realizar una pelota.
-  Dejamos que jueguen libremente con ella unos instantes.
-  Invitamos a los niños a salir al patio
-  Ubicamos los bolos en forma de pirámide pegados a la pared, (botellas coloridas)
-  Poner un límite (una línea) lejos de los bolos para realizar los tiros y derribarlos
-  Pedir a los niños que formen fila de niños y otra de niñas, indicarles que para realizar su tiro debe ubicarse detrás de la línea y que lance la pelota con una sola mano

Indicador de logro:

SECUENCIA Y PATRON:	I	P	L
 Escuchar atentamente			
 Coordinar tiempo y espacio.			

Juego No. 4

Objetivo: Desarrollar la atención, respeto por los turnos y una actitud positiva mediante las nociones flotar- hundir, lleno- vacío, causa y efecto.

JUGANDO CON AGUA

Actividad

-  Ponemos en el patio cuatro recipientes llenos de agua,
-  Pedimos a los niños que se dividan en grupos de cuatro integrantes cada uno.
-  Cada grupo debe contar con un recipiente similar, contenido agua, y varios objetos para sumergir en ella.
-  Les proponemos entonces jugar con el agua, pero sin derramarla dejando a cada niño lo que desee.
-  Pedimos que la revuelvan con la mano, con un dedo, con las dos manos, etc.
-  Luego les solicitamos que coloquen dentro del agua un corcho y una piedrecita y que expliquen qué sucede.
-  Les pedimos que repitan el procedimiento anterior pero con otros objetos, y digan qué pasa con ellos.
-  Les sugerimos que revuelven el agua como si fuera sopa, le agreguen arena y la mezclen nuevamente. Luego que la dejen descansar un rato y observen qué sucedió.
-  Proponemos agregar a la mezcla anterior tierra, brillantina, tempera, etc.

Indicador de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
 Solucionando un problema.			
ASUMIENDO ROLES			
 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud			

Juego No. 5

Objetivo: Desarrollar la auto confianza, el respeto y el entusiasmo, por medio de las nociones iguales- diferentes, identificando olores y sabores.

JUGANDO CON GOLOSINAS

Actividad

-  Repartimos entre los niños caramelos masticables de diferentes colores
-  Luego les preguntamos ¿quién tiene como el mío? ¿De qué color es?
-  Seguimos con este procedimiento hasta finalizar con todos los gustos
-  Luego les proponemos: Levanten la mano y muestren un caramelo que sea como este – y les preguntamos: ¿De qué sabor será el caramelo verde?, ¿Lo probamos para darnos cuenta?, Procedemos de esta manera hasta agotar todos los sabores.
-  Luego volvemos a preguntar: ¿Quiénes comieron caramelos verdes? ¿Qué sabor tenían?

Indicador de logro

ASUMIENDO ROLES	I	P	L
 Comparar			
 Clasificar			

Juego No. 6

Objetivo: Desarrollar la concentración, y respeto por los turnos por medio de el reconocimiento de sabores e identificar texturas.

JUGANDO A ADIVINAR

Actividad

- 👧 Pedimos a los niños que traigan a clase elementos para reconocer por su sabor, como caramelos, leche, café, chocolatada, frutas, etc; y para reconocer por su textura o forma: algodón, arroz, diversos juguetes, utensilios de cocina, etc.
- 👧 Colocamos los elementos sobre una mesa y pedimos al grupo que dé a un niño por vez y con los ojos vendados, adivinen qué elemento hay
- 👧 Colocamos algunos de los elementos anteriores en una bandeja.
- 👧 Les pedimos que adivinen qué elementos están allí.
- 👧 Si lo consideramos necesario, los ayudamos dándoles pistas.

Indicador de logro.

ASUMIENDO ROLES	I	P	L
👧 Comparar			
👧 Clasificar			

Juego No. 7

Objetivo: Que el niño, mediante el juego aprenda a respetar turnos, desarrolle criterios, y lo haga con entusiasmo, por medio de la noción frío-caliente, causa y efecto.

JUGANDO CON EL FRÍO O CALIENTE

Actividad

-  La temperatura de un cuerpo es un atributo propio del movimiento de las moléculas que lo forman. Para explorarla junto con los niños introducimos el tema de la siguiente forma: “Hoy hace frío y tengo las manos heladas”.- ¿A ver tus manitos? ¡Están tibias! ¿Y las tuyas? ¡Uy, qué frías!.- Vamos a tocarnos las manos entre todos para ver quienes la tienen tibias y quien las tiene frías
-  Luego utilizamos un recipiente similar (ancho y chato), conteniendo agua. Traemos también hielo y agua tibia para realizar esta experiencia.
-  Les preguntamos: ¿Cómo está el agua?, ¿Cómo están los cubitos de hielo fríos o calientes?, ¿Qué pasa con el agua si introducimos los cubitos en ella?, Esta agua yo calenté ¿Por qué sale humo?, Si yo mezclo esta agua con los cubos con la caliente ¿Qué pasará?
-  Para finalizar reunimos a los niños y les proponemos que se sienten en ronda en el piso, les pedimos que discutan entre todos cuáles son las características del agua al agregarle hielo, o al agregarle agua tibia.

Indicadores de logro

ASUMIENDO ROLES		I	P	L
 Comparar				
 Clasificar				

Juego No. 8

Objetivo: Que el niño, mediante el juego aprenda a ser amable, sea colaborador, tenga buenos hábitos, sea considerado y tenga entusiasmo por medio de la noción pesado-liviano

JUGANDO CON LOS PESOS

Actividad

-  Presentamos a los niños cajas, sillas y mesas de diferentes tamaños y pesos, y les pedimos movilizar objetos con el pretexto de adecuar mejor el aula como les gustaría a los niños
-  Luego de que todos los materiales hayan sido trasladados, les preguntamos: ¿Entre cuantos niños hemos trasladado la mesa?, Y si probamos que uno solo intente cargarla ¿qué pasa?, ¿Para llevar esta cajita se necesita más de un niño? ¿Por qué?, ¿Cuál caja pesará más esta o aquella?, ¿Y Si yo te levanto a ti? ¿Qué pesado; Quién se anima a levantar a Anita? ¿Es pesado?, Y yo, ¿Seré muy pesada?
-  Reunimos a los niños y les pedimos que realicen comparaciones entre los objetos cargados para establecer cuál es el más liviano y cuál es el más pesado

Indicadores de logro

ASUMIENDO ROLES	I	P	L
 Comparar			
 Conocer las referencias espaciales			
 Comprender el punto de vista de otras personas			

Juego No. 9

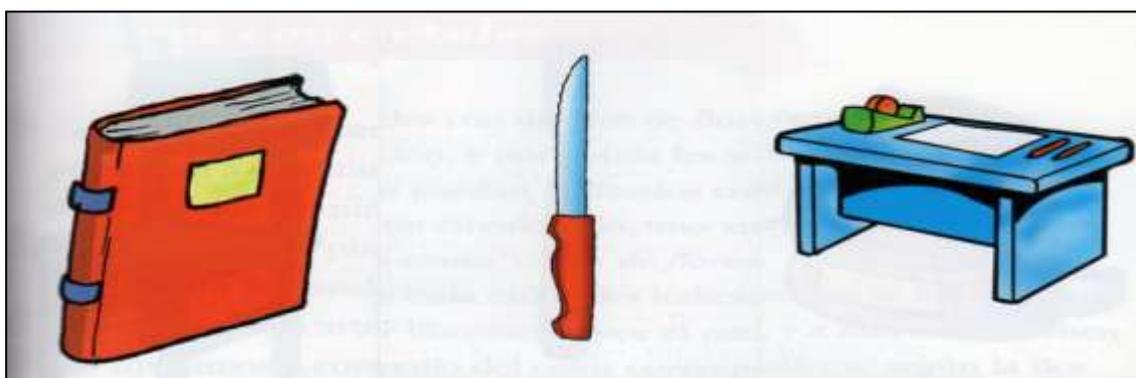
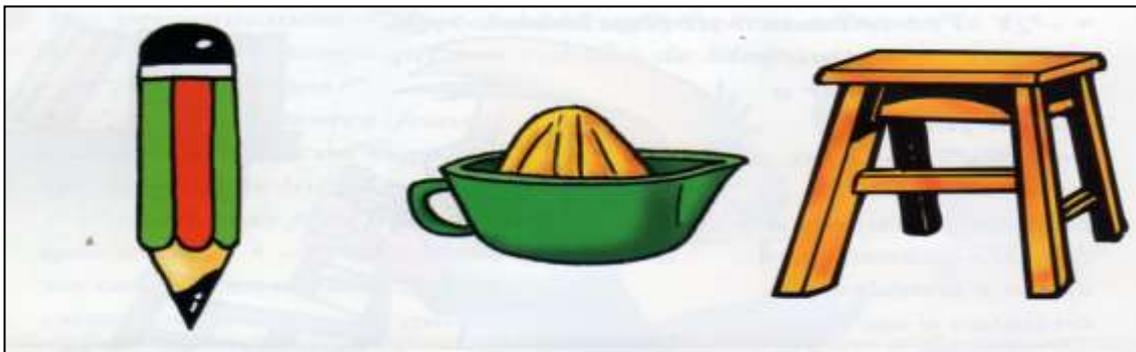
Objetivo: Que el niño mediante el juego aprenda a concentrarse, a tomar la iniciativa al realizar algo, realice una lectura de imágenes y sienta entusiasmo al realizarlo por medio de la noción de comparar y clasificar.

JUGANDO A CLASIFICAR

Actividad

- 👩 Presentamos a los niños diferentes objetos: un balde, una mesa, lápiz, una silla, un marcador, unas pinzas, jabón de lavar ropa, un borrador y un pizarrón.
- 👩 Les explico a los niños que quiero guardar las cosas pero no sé cómo hacerlo!, tal vez si le guardo el balde donde pongo la ropa lavada, con el lápiz y la silla; o le puedo poner las pinzas que es para colgar la ropa con la silla y el borrador(cada sugerencia es demostrada).
- 👩 Luego entonces les decimos que tenemos que guardar en estas tres cajas de diferente tamaño (cada caja tendrá membretada lo que debe ir en cada una, AULA-SALA DE LAVADO-CARTUCHERA), pero guardar cada cosa en su sitio. ¿Qué pongo en cada una? Debo poner junto lo que va junto.
- 👩 Para reforzar este juego les repartimos unas fichas de diferentes dibujos y deberán unir los dibujos con los que corresponde.

Grafico N° 37 CLASIFICACION



JARDINCITO EN ACCIÓN. Colombia: Edición 2002 – 2003 del Tercer Milenio

Indicadores de logro

ASUMIENDO ROLES	I	P	L
 Escuchando y entendiendo instrucciones. Relacionando experiencias pasadas con las futuras			

Juego No. 10

Objetivo: Que el niño mediante el juego aprenda a concentrarse, a tomar la iniciativa al realizar algo, llevándolo con orden y entusiasmo por medio de secuencias.

JUGANDO CON TAPAS

Actividad

-  Pedimos a los niños que traigan 10 tapas de botellas (pueden ser de gaseosas, jugos, etc.) les pedimos que las ordenen como lo deseen, poniendo junto lo que va junto.
-  Luego les preguntamos si ¿tienen tapas de (nombramos marcas) como esta (mostrando la tapa)?
-  A continuación les proponemos hacer un tren, una casita, una torre con tapas de (nombrando una marca), ¿Qué otras marcas tienen?, ¿Cuál es el tren más largo?
-  Por último pedimos que expliquen las agrupaciones que realizaron.

Indicadores de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 Escuchando y entendiendo instrucciones.			
SECUENCIA			
 1. Identificar.			
 2. Escuchar atentamente.			

Juego No. 11

Objetivo: Que el niño mediante el juego aprenda a concentrarse, a observar con atención y lo realice con entusiasmo por medio de correspondencias

JUGANDO A BUSCAR

Actividad

-  Confeccionamos, sobre dos cartulinas, dibujos.
-  Utilizamos una de las cartulinas entera, a modo de lámina, y recortamos las figuras de la otra para obtener doce tarjetas, las ocultamos en distintos rincones del aula, y enseñamos a los niños la cartulina entera, indicándoles que deben buscar las tarjetas que se corresponden con las de la lámina.
-  A medida que vayan hallándolas, los niños deben ubicarlas sobre el lugar correspondiente en la cartulina.

Indicadores de logro:

AUTORREGULACIÓN		I	P	L
 Escuchando y entendiendo instrucciones.				
 Utilizar comparaciones				

Juego No. 12

Objetivo: Que el niño mediante el juego aprenda a concentrarse, ponga atención, realice las cosas en orden y colabore en dicha actividad, por medio de secuencias.

JUGANDO CON LOS CUENTOS

Actividad



Les presentamos imágenes a los niños del cuento del Castillo de Chuchurube.



Analizamos cada dibujo, entre las cosas que son grandes, pequeñas o medianas



Identificamos colores, clasificamos entre lo que tiene vida y lo que no.



Les contamos el cuento respetando la secuencia.

- Este es el castillo de Chuchurube
- Esta es la llave que abre la puerta del castillo de Chuchurube
- Esta es la cuerda, que amarra la llave, que abre la puerta del castillo de Chuchurube.
- Este es el ratón, que muerde la cuerda, que abre la llave....
- Este es el gato, que sigue al ratón, que muerde la cuerda....
- Este es el perro, que sigue al gato, que sigue al ratón ...
- Este es el agua, que moja al perro, que sigue al gato...
- Este es el balde, que tiene agua, que moja al perro...
- Este es el niño travieso, que lleva el balde....
- Este es el padre que llama al niño travieso, que lleva el balde...

Indicadores de logro

ASUMIR ROLES	I	P	L
 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 13

Objetivo: Que el niño mediante el juego aprenda a concentrarse, ponga atención, realice las cosas en orden y colabore en dicha actividad, por medio de secuencias.

JUGANDO CON LAS MANOS

Actividad

-  Proponemos a los niños hacer impresiones con sus manos sobre papel, utilizando témperas de distintos colores, y luego recortarlas.
-  Los invitamos a comparar los sellos: ¿Quién tiene una mano grande?
-  A continuación los invitamos a ordenar: Ordenamos las manitos.
-  Ponemos en cada caja las que son del mismo color.
-  Luego les preguntamos: ¿De qué color hay más?, ¿Hay alguna mano verde?, ¿Hay alguna roja?

Indicadores de logro

ASUMIR ROLES	I	P	L
 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 14

Objetivo: Que el niño mediante el juego aprenda a concentrarse, ponga atención, por medio de nociones como: grande-pequeño, más-menos.

JUGANDO CANTANDO

Actividad

- 👩 Presentamos a los niños el dibujo de una chivita y les preguntamos ¿qué es lo que observan? ¿en dónde está la chivita?
- 👩 Comenzamos a narrarle un cuento donde la chivita no quiere salir debajo de la mesa sacando cada vez los demás personajes, y en orden.
- 👩 Y para completarle le ponemos ritmo a la historia que dice así:

Sal de ahí chivita chivita

Sal de ahí de ese lugar. (CORO se repite dos veces)

Vamos a llamar al lobo

Para que le saque a la chiva

El lobo no quiere sacar a la chiva

La chiva no quiere salir de ahí. (Coro)

Vamos a llamar al palo

Para que le pegue al lobo

El palo no quiere

Pegar al lobo

El lobo no quiere sacar a la chiva

La chiva no quiere salir de ahí. (Coro)

Vamos a llamar al fuego,

Para que le quemé al palo,

El fuego no quiere quemar el palo
El palo no quiere pegar al lobo,
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de ahí. (Coro)

Vamos a llamar al agua,
Para que apague el fuego,
El agua no quiere apagar el fuego
El fuego no quiere quemar el palo
El palo no quiere pegar al lobo
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de ahí. (Coro)

Vamos a llamar al balde
Para que le lleve al agua,
El balde no quiere llevar el agua
El agua no quiere apagar el fuego
El fuego no quiere quemar el palo
El palo no quiere pegar al lobo
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de ahí. (Coro)

Vamos a llamarle al hombre
Para que coja el balde
El hombre no quiere coger el balde
El balde no quiere llevar el agua
El agua no quiere apagar el fuego
El fuego no quiere quemar el palo
El palo no quiere pegar al lobo
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de ahí. (Coro)

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIR ROLES  Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
CONCEPTO DE NÚMERO  Contar siguiendo un orden			

Juego No. 15

Objetivo: Que los niños desarrollen la concentración, desarrollar la motricidad fina mediante la identificación de Colores y de la noción largo-corto.

JUGANDO HACER COLLARES

Actividad

-  Invitamos a los niños a pintar con témpera cuentas o fideos que pueda enhebrarse para fabricar collares.
-  Les preguntamos: ¿Quién hace un collar rojo?, ¿quién uno azul?, ¿Quién uno largo?, ¿quién uno corto? Luego les proponemos realizar los collares enhebrando los fideos en un hilo de algodón o lana.
-  Cuando hayan realizado sus collares, preguntamos individualmente: ¿De qué color es tu collar?, ¿Es largo o corto?
-  Podemos proponer a la clase colocarse los collares y armar un baile.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIR ROLES  Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 16

Objetivo: Que los niños desarrollen la concentración, desarrollar la motricidad fina mediante la identificación de Colores y de la noción largo-corto.

JUGANDO A ORDENAR CAJAS

Actividad

-  Presentamos a la clase cajas de distintos tamaños y formas
-  Proponemos a los niños hacer torres con ellas, y luego intentar ubicar unas dentro de otras.
-  A continuación les indicamos separar cajas, buscar las tapas correspondientes a cada una y colocarlas.
-  Seguidamente les pedimos que ordenen las cajas, ubicando en un estante o cajón las grandes y en otro las pequeñas.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIR ROLES  Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
CONCEPTO DE NÚMERO  Correspondiendo objetos.  Comprender la constancia.  Seguir un orden.			

Juego No. 17

Objetivo: Que los niños desarrollen la concentración, el orden, la atención, mediante la seriación y de la noción mucho-poco

JUGANDO CON VASITOS

Actividad

- 👩 Repartimos entre los niños vasos de tres tamaños y les preguntamos: Cómo los podemos ordenar?, si tenemos mucha sed y queremos tomar poca agua ¿qué vaso utilizamos?, y si tenemos que tomar un medicamento muy feo, ¿Cuál usamos?
- 👩 A continuación pedimos a los niños que se ubiquen formando una hilera junto a nosotros, cerca de una pared del aula. Enfrente colocamos una mesa y sobre ella todos los vasos: a un orden, los niños deben ir a buscar los vasos que nosotros indiquemos, ejemplo: vamos a buscar los vasos pequeños, vamos a buscar los vasos grandes.
- 👩 Podemos incluir vasos medianos, podemos proponerles hacer torres con los vasos
- 👩 Por último ordenamos los vasos en una bolsa los vasos grandes en otra bolsa las pequeñas, y por último los medianos.
- 👩 Efectuamos preguntas de modo de trabajar con trabajadores.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👩 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIR ROLES 👩 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
CONCEPTO DE NÚMERO 👩 Utilizar comparaciones.			

Juego No. 18

Objetivo: Que los niños desarrollen la concentración, el orden, la atención, mediante la seriación y de la noción grande-mediano-pequeño

JUGANDO A MEDIRNOS

Actividad

- 👤 Presentamos a los niños la siguiente situación: vamos a jugar que somos soldados; marchamos como soldados, haciendo ruido con los pies; nos paramos como soldados; tocamos el tambor; formamos filas, como los soldados.
- 👤 Les invitamos a sentarse, salva cuatro o cinco que permanecen de pie. A estos les indicamos: formen una fila, como si fuesen soldados, ¿Cuál es el más bajo?, ¿Cuál es el más alto?; ahora nos medimos con los compañeros, a ver ¿quién es más bajo?, ¿Quién es más alto?; ahora todos nos medimos con los compañeros, a ver quién es más alto y quien es más bajo.
- 👤 Hacemos entonces que las niñas formen una fila, que vaya desde la más baja a la más alta. Luego hacemos lo mismo con los niños.

Indicadores de Logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIR ROLES 👤 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
CONCEPTO DE NÚMERO Seguir un orden.			

Juego No. 19

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la atención, mediante la seriación y la noción grande-mediano-pequeño

JUGANDO CON FIGURAS

Actividad

-  Entregamos a los niños figuras geométricas de diferentes tamaños, formas y colores, confeccionadas en plástico, madera o cartón.
-  Les pedimos que las agrupen libremente, e indagamos en cada caso, a fin de estimular la reflexión.
-  Les indicamos buscar el idéntico realizando preguntas: ¿Quién tiene un techito (triángulo) como este?, ¿Quién tiene uno más grande?, ¿Quién tiene uno igual pero de distinto color?; ponemos juntos los del mismo color, para lograr una clasificación de criterio único.
-  Para la utilización de cuantificadores les preguntamos: ¿De cuáles hay muchos?, ¿Hay más rojos o amarillos?, ¿Hay algún verde?

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIR ROLES			
 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
 Clasificar			
CONCEPTO DE NÚMERO			
 Correspondiendo objetos.			

Indicadores de logro

Juego No. 20

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la paciencia, mediante la seriación

JUGANDO CON HOJITAS

Actividad

-  Colocamos cuatro fuentes de plástico llenos de papel, a un extremo de la cancha, sobre cuatro mesas que estarán separadas, y frente a ellas al otro extremo otras vacías.
-  Pedimos a los niños formar cuatro grupos y se ubicarán junto a las mesas, se entregará n sorbete a cada uno.
-  Los niños absorberán con el sorbete y lo llevarán al otro recipiente

Ganará el grupo que pase más papel al otro recipiente.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
CONCEPTO DE NÚMERO  Correspondiendo objetos.			
ASUMIENDO ROLES  Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud			

Juego No. 21

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, consideración mediante la noción grande-mediano-pequeño.

JUGANDO CON LAS SÁBANAS

Actividad

- 👧 Para llevar a cabo esta actividad necesitamos contar con sábanas y retazos de tela de diferentes tamaños
- 👧 Decimos a los niños: vamos a jugar con las telas, tomamos primero una bien grande
- 👧 Pedimos que la tomen por sus bordes y jueguen a que es un mantel, una carpa o tienda, una alfombra mágica, etc.
- 👧 Volvemos a dirigirnos a los niños para decirles: ahora vamos a escondernos debajo de las sábanas. ¿Cabemos todos?
- 👧 Luego les indicamos que realicen un trabajo similar con las sábanas o retazos de tela más pequeños.
- 👧 Les preguntamos: ¿Cuántos caben debajo?... más, menos, uno, ninguno; para trabajar así.

Indicador de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
👧 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ESPACIO			
👧 Seguir un orden.			
👧 Comprender las referencias espaciales			

Juego No. 22

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, consideración mediante la noción grande--pequeño.

JUGANDO CON CRAYONES

Actividad

-  Distribuimos entre los niños varios crayones para que los tengan sobre sus mesas, y les proponemos que lo ordenen poniendo juntos los que van juntos
-  Luego les preguntamos: ¿Y si ponemos en un lado los pequeños y en otro los grandes?; ¿quién se anima a hacer una escalerita como esta? (3 o 4 crayones seriados), ¿Quién se anima a hacer una escalerita más larga?
-  Por último les entregamos una hoja, y les pedimos que hagan dibujos grandes con los crayones grandes, y dibujos pequeños con los crayones pequeños.

Indicadores de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
SECUENCIA			
 Identificar			
 Escuchar atentamente			
 Utilizar referencias temporales			
 Secuenciar			

Juego No. 23

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, y respetar turnos, mediante la noción alto-bajo, arriba-abajo

JUGANDO CON TORRES

Actividad

- 👤 Llevamos a los niños al patio y realizamos una dinámica para formar grupos de cuatro, (puede ser el rey manda)
- 👤 Entregamos 10 cubos (material de madera o plástico), deben ubicar como ellos crean conveniente para que la torre no se caiga.
- 👤 Les pedimos a los niños que realicen una columna y se ubiquen detrás de la línea que le indiquemos de donde intentarán derribar la torre que construyeron,
- 👤 Gana el grupo donde todos sus integrantes logren derribar la torre.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ESPACIO 👤 Seguir un orden 👤 Conocer las referencias espaciales 👤 Tomar posiciones			

Juego No. 24

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, la lectura, y respetar turnos, mediante la noción derecha-izquierda, arriba-abajo y secuencias.

JUGANDO CON FLECHAS

Actividad

- 👤 Les indicamos a los niños que realicen grupos de cuatro integrantes
- 👤 Repartimos a los niños un juego de 8 flechas
- 👤 Indicamos una secuencia : ➡️⬆️⬇️⬅️➡️⬆️⬇️⬅️
- 👤 El grupo que lo realice y lo pueda leer será el que gana

Indicador de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
SECUENCIA 👤 Identificar 👤 Escuchar atentamente 👤 Utilizar referencias temporales 👤 Secuenciar			

Juego No. 25

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, la lectura, y respetar turnos, mediante la noción grandes-pequeños, largos-cortos, delgados-anchos, y secuencias.

JUGANDO A ORDENAR

Actividad

-  Pedimos a los niños que recolecten todo tipo de material que pueda ser seriado (ramas, hojas, tiras de papel, juguetes, etc.)
-  En principio les pedimos que separen largos de cortos, grandes de pequeños, delgados y anchos.
-  Luego les indicamos que formen con tres elementos una escalera
-  Cada vez aumentamos el número de elementos

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
SECUENCIA  Identificar			
 Escuchar atentamente			
 Utilizar referencias temporales			
 Secuenciar			

Juego No. 26

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, la lectura, y respetar turnos, mediante la noción grandes-pequeños, alto-bajo y secuencias.

JUGANDO A SER MAESTRO/A

Actividad

-  Pedimos a los niños que lleven al aula muñecos, para jugar con ellos.
-  Les proponemos colocarlos en fila, como en el colegio, ubicando en primer lugar el más bajo y luego el más alto.
-  Luego los invitamos a darles de comer.
-  Les decimos entonces: ¿A cuál le damos el bizcocho más grande?, ¿A cuál le damos el bizcocho más pequeño?, ¿le damos un bizcocho a cada uno?
-  Podemos hacer seriaciones con diferentes juguetes: carros de juguete, soldaditos

Indicadores de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
SERIACIÓN			
 Identificar			
 Escuchar atentamente			
 Utilizar referencias temporales			
 Seriar			

Juego No. 27

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, precisión, y respetar turnos, mediante la noción lejos cerca, lleno vacío, más menos.

JUGANDO CON ENVASES

Actividad

- 👤 Formamos cuatro grupos de cuatro integrantes
- 👤 Debe estar colocado cuatro baldes llenos de agua a un extremo de la cancha, y al otro cuatro vasos grandes, preguntamos ¿cuál es el envase que está lleno y cuál es el vacío?, quién está cerca de envase con agua? Y ¿quién está lejos?
- 👤 El primer participante cojera una esponja y sumergirá en el agua, y el último será quien exprima la esponja en el vaso y correrá al otro extremo.
- 👤 El ganador será quien llene pronto el baso

Indicador de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
CONCEPTO DE NÚMERO Utilizar los conceptos más y menos.			

Juego No. 28

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, el orden, la colaboración, precisión, mediante la noción dentro-fuera.

JUGANDO A LOS PERRITOS

Actividad

-  Dividimos a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes
-  Uno de los grupos debe formar una ronda y pararse con las piernas abiertas.
-  Explicamos que estos niños son casita de perros, y que el grupo restante son perritos, cada perrito debe acostarse debajo de una casa es decir, en el hueco que dejan las piernas del compañero.
-  A una orden, los perritos deben salir de sus casas, y correr.
-  Cuando decimos perros a sus casas, los perros deben ubicarse entre las piernas de un compañero, dando a entender que el niño comprende lo que es dentro y fuera.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIENDO ROLES  Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
 Conocer las referencias espaciales			

Juego No. 29

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante los contrarios alto-siga.

JUGANDO A EL SEMÁFORO

Actividad

-  Pedimos a los niños que se ubiquen en parejas y bailen al compás de alguna música.
-  A la orden de rojo debe dejar de bailar y quedarse como estatuas, a la orden de amarillo deben cambiar de pareja, a la orden de verde seguir bailando
-  Después jugamos a que nos vamos de paseo y nos encontramos con los semáforos recordando lo que sucedía en cada color.
-  Les pedimos a los niños que recuerden quienes nomás cruzan la calle, reforzando el valor de ayudar a personas mayores, y a personas que tengan capacidades especiales.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIENDO ROLES,  Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
 Conocer las referencias espaciales			

Juego No. 30

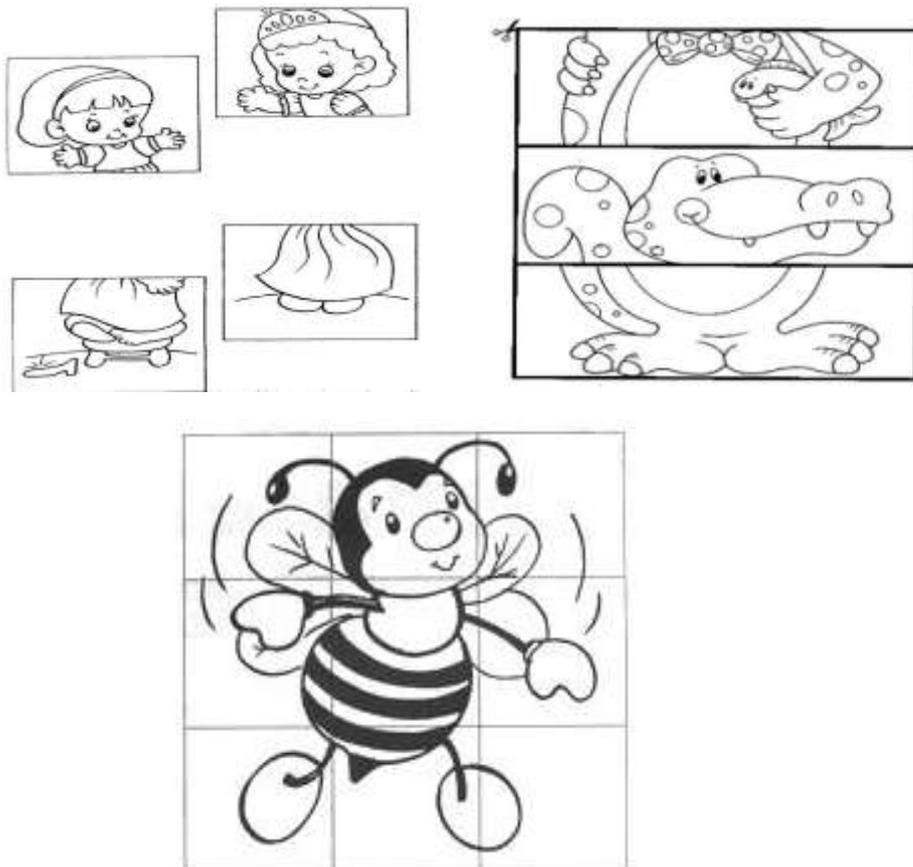
Objetivo: Que los niños desarrollen relaciones de igualdad, la reflexión, orden, y colaboración, mediante la construcción de rompecabezas.

JUGANDO CON ROMPECABEZAS

Actividad

- 👤 Entregamos a los niños piezas recortadas de los siguientes rompecabezas y los invitamos a armarlos, primero será de dos piezas, luego serán más complejas

Gráfico N°38 OBSERVADOR DE LO QUE LE RODEA.



<http://coloreardibujo.com/rompecabezas-infantiles-para-imprimir-y-colorear>

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN			
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
 La persona compara y diferencia			
CONCEPTO DE NÚMERO			
 Ser preciso y exacto			

Juego No. 31

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante las nociones grande-mediano-pequeño.

JUGANDO CON LA ALFOMBRA MÁGICA

Actividad

-  Conducimos a los niños al patio de la escuela y dibujamos el contorno de una alfombra
-  Allí les proponemos jugar a que viajamos en alfombra mágica, todas las niñas se sientan aquí, y todos los varones allí, júntense todo lo que puedan porque si no pueden caerse.
-  Luego decimos: ahora todos niños y niñas se colocan bien juntos (volvemos a dibujar el contorno de la alfombra pero más pequeño que el anterior). Vamos a despegar (Dramatizamos con los niños el vuelo)
-  Luego proponemos: vamos a dibujar en el piso muchas alfombras hasta cubrirlo todo. ¿Cuál alfombra es la más grande?
-  Discutimos como establecieron el tamaño de la alfombra más grande.

Indicadores de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
 La persona compara y diferencia			
ASUMIENDO ROLES			
 Comparar			
 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
 Conocer las referencias espaciales			

Juego No. 32

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante los contrarios grande-mediano-pequeño

JUGANDO CON PAPEL PERIÓDICO

Actividad

-  Proponemos a los niños construir una isla para jugar a que somos náufragos viviendo en ella
-  Les entregamos hojas de papel periódico y les indicamos que cubran una parte del piso del aula para construir la isla
-  Les pedimos que se sienten dentro de ella
-  Les proponemos que agranden la isla, añadiendo más papel hasta cubrir todo el piso del aula, y les indicamos que se sienten
-  Les pedimos hacer una comparación y analicen en cuál de los dos casos se sentaron más cómodos.
-  Luego podemos proponerles una situación donde la isla se achica, para lo cual deben ir quitando papeles de modo que necesiten acercarse más uno al otro, a fin de no caer al agua.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN			
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
 La persona compara y diferencia			
ASUMIENDO ROLES			
 Comparar			
 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
 Tomar posiciones.			

Juego No. 33

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, amistad, mediante los contrarios cerca-lejos.

JUGANDO HACIENDO RECORRIDOS

Actividad

-  Recorremos junto con los niños las dependencias del kínder; en todos los casos señalamos las salas que allí se encuentra, para que sirven, quienes trabajan, etc.
-  Al regresar al aula formulamos a los niños preguntas como: ¿Qué sala está más lejos de la nuestra?, ¿Cuál es la más cercana?, ¿Qué podemos encontrar a la sala de música?, etc.
-  Podemos también realizar junto con los niños una maqueta con elementos figurativos para reproducir el recorrido realizado.

Indicadores de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
 La persona compara y diferencia			
ASUMIENDO ROLES			
 Comparar			
 Mirar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
 Comprender las referencias espaciales.			
 Explorar sistemáticamente.			
 Tomar posiciones.			

Juego No. 34

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante los contrarios alto-siga.

JUGANDO PA ARRIBITA Y PA ABAJITO

Actividad

- 👤 Presentamos a los niños la siguiente situación, al mismo tiempo que la dramatizamos corporalmente (con el objeto de establecer relación entre el cuerpo y el espacio) Les voy a contar la historia de dos niños. Uno llamado Juan Arribita y el otro Pepe abajito
- 👤 Luego les ponemos : nos estiramos bien alto como Juan Arribita, nos agachamos como Pepe Abajito
- 👤 A continuación les vamos a relatar una historia de estos dos personajes, donde estos amigos se encuentran y salen a jugar, nombrando cada vez a estos dos personajes para que el juego resulte divertido, ya que los niños realizarán los movimientos cuando se los nombre.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
CONCEPTO DE NÚMERO 👤 Relacionar experiencias familiares.			
ASUMIENDO ROLES 👤 Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 35

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, respetar turno para hablar, mediante los contrarios arriba-abajo.

JUGANDO A ¿QUÉ COSA ES?

Actividad

- 👧 Pedimos a los niños que formen una ronda sentados en el piso
- 👧 Luego les decimos que miro algo que está arriba de nosotros, ¿Qué será? ¿Quién adivina? ¿Sirve para dar luz?, de la misma manera con lo que está debajo.
- 👧 Vamos dando pistas, basándonos en la ubicación arriba-debajo de los objetos con respecto a los niños, para que vayan deduciendo de qué objetos se trata.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👧 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
ASUMIENDO ROLES 👧 Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud. 👧 Conocer las referencias espaciales			

Juego No. 36

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, mediante las nociones arriba-entre-abajo,

JUGANDO A EL REY MANDA

Actividad

- 👑 Nos ponemos frente a los niños y les decimos que el Rey va a dar ciertas ordenes que deben cumplir (se puede utilizar títeres).
- 👑 Decimos por ejemplo: el Rey dice que coloquemos las manos encima de la cabeza, y realizamos el gesto anunciado para que los niños imiten.
- 👑 Es importante recordarles a los niños que sólo tienen que hacer lo que ordena el Rey
- 👑 Después de dar algunas órdenes, se pide a los niños que pongan mucha atención y que realicen la acción que el rey pidió aunque demos la acción como no lo dijo.
- 👑 Con este juego trabajamos especialmente la relación arriba abajo

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN			
👑 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
ASUMIENDO ROLES			
👑 Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 37

Objetivo: Que los niños exploren las diferentes partes del cuerpo siguiendo las nociones arriba-abajo, adelante-atrás.

JUGANDO CON MI CUERPO

Actividad

- 👤 Indicamos a los niños que hagan una ronda, les preguntamos qué parte del cuerpo está arriba.
- 👤 Pedimos a los niños que muevan la cabeza para arriba para abajo a un costado a otro.
- 👤 Les pedimos que inventen otra manera de mover la cabeza
- 👤 Pedimos que se toquen los huesecitos de la parte trasera del cuello (la nuca) y luego que toquen los de un compañero cuando éste mueve la cabeza.
- 👤 Les pedimos que luego lo realicen con diferentes partes del cuerpo.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
ASUMIENDO ROLES 👤 Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 38

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante los contrarios alto-siga.

JUGANDO CON UNA BOLSITA

Actividad

-  Indicamos a los niños que traigan a clase una bolsita pequeña y sellada rellena con arroz, bolitas espuma flex o arena,
-  Les pedimos que la arrojen de diferentes maneras por ejemplo por encima de la cabeza, entre las piernas, por encima de los hombros, etc.
-  Les preguntamos: ¿De qué otras maneras pueden hacerlo?,
-  Pedimos a los niños que lancen la bolsita a donde se les dice, cuando yo digo arriba, arrojan hacia arriba, cuando les digo abajo, arrojan hacia abajo.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
ASUMIENDO ROLES  Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 39

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante las nociones Encima-debajo, lento-rápido

JUGANDO REVENTANDO GLOBITOS

Actividad

- 👧 Ponemos en un extremo de la cancha una funda llena con 6 globos, para tres grupos de cinco integrantes, al otro extremo ponemos unas sillas que deben quedar frente a los globos.
- 👧 Les explicamos que tienen que correr hasta las sillas y deben sentarse sobre el globo hasta que lo puedan reventar.
- 👧 Gana el que revienta primero todos los globos.
- 👧 Diferenciamos entre quienes acabaron primero, y por qué? en donde reventaron los globos? ¿Qué les pareció el juego?
- 👧 Identificar los que corrieron lento-rápido.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👧 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
ASUMIENDO ROLES 👧 Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.			

Juego No. 40

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, trabajo e grupo, mediante las nociones arriba-abajo, adelante-atrás, identifiquen los colore, las formas.

JUGANDO CON EL CUERPO

Actividad

- 👧 Pedimos a los niños que se pongan de pie, señalen y nombren las partes del cuerpo que se ubican por delante y las que se ubican por detrás.
- 👧 Luego les indicamos que con el dedo más largo de una de sus manos se toquen una parte del cuerpo ubicada delante del mismo
- 👧 Ahora les proponemos que se rasquen la espalda.
- 👧 Que se hagan cosquillas en el abdomen.
- 👧 Formamos grupos de 4 niños y entregamos un rompecabezas del cuerpo humano,
- 👧 El grupo que arme primero será el ganador.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN			
👧 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
ASUMIENDO ROLES			
👧 Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.			
👧 Conocer las referencias espaciales.			

Juego No. 41

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante los contrarios alto-siga.

JUGANDO A LAS CARRERAS

Actividad

-  Les entregamos a los niños ulas para que jueguen libremente, como ellos gusten.
-  Luego formamos grupos de cuatro personas; le pedimos a un niño que nos colabore para ser como semáforo, le entregamos un círculo rojo y uno verde (cuando tenga alzada la tarjeta roja los jugadores permanecerán en la línea de salida, al mostrar la tarjeta verde los jugadores iniciarán la carrera)
-  Se realizará una demostración para que los jugadores tengan la idea de cómo llevar el ula ula para que no se choquen con el compañero, ni para que se le escape.
-  El ganador será quien logre llegar con el ula a la meta.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ASUMIENDO ROLES  Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.  Conocer las referencias espaciales.  Tomar decisiones.			

Juego No. 42

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, respeto por sus compañeros, consideración, mediante la noción largo-corto, adentro-afuera, uno-ninguno-todos.

JUGANDO CON EL ULA

Actividad

- 👧 Para este juego necesitamos un espacio amplio para que los niños trabajen cómodamente, les entregamos un ula
- 👧 Les damos consignas como: nos metemos dentro del ula y corremos; viajamos en automóvil, y ponemos el ula delante de nosotros; viajamos en tren, nos ubicamos uno detrás del otro y tomamos el ula por delante.
- 👧 Luego les solicitamos que pongan el ula en el piso, se paren dentro para saltar adelante y atrás, a un costado y al otro; luego nos ponemos a jugar con el ula como si fuera una rueda, la hacemos girar empujándola para adelante, corremos para alcanzarla.
- 👧 Se enrollará cinta masquing y se enumerará del 1 al 10; se ubicará indistintamente en el patio, se lo hará primero reconociendo colores y posteriormente colocaremos las ulas en el piso
- 👧 Formamos dos filas uno de niños y otro de niñas, se desplazaran ala cuenta de tres, tomando posición en una ula.
- 👧 Luego formaremos un tren tomando en cuenta el orden de los numerales, ubicándolos dentro del ula; con mucho cuidado nos trasladaremos alrededor del patio, como un gusano.

Indicadores de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
👧 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
CONCEPTO DE NÚMERO			
👧 Contar siguiendo un orden			
👧 Comprender la conservación del número.			

Juego No. 43

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, seguir instrucciones, mediante las nociones arriba-abajo, dentro-fuera, adelante-atrás, etc

JUGANDO CON BOLSITAS

Actividad

-  Pedimos a los niños que traigan una bolsita rellena de granos de arroz, arena o bolitas de espuma Flex.
-  Les indicamos que pongan la bolsita sobre la mesa, debajo de la silla, delante de nosotros, atrás de ellos, etc.
-  Luego podemos proponerles que den ellos las órdenes, respetando turnos.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas			
ASUMIENDO ROLES  Mirar y escuchar cuidadosamente con precisión y exactitud.  Comprender las referencias espaciales.  Tomar posiciones			

Juego No. 44

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, respeto y cuidado al compañero, mediante las nociones arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado-al otro lado.

JUGANDO A ESCONDIDAS

Actividad

-  Tapamos los ojos a un niño y le indicamos a otro que se esconda.
-  Mientras trata de encontrarlo, el resto del grupo debe ayudarlo diciendo solamente: arriba- abajo, a un lado al otro, etc.
-  Cuando el niño lo encuentra le descubrimos los ojos y le indicamos que describa el lugar en el que está su compañero, indicar que está debajo, encima, a un lado de algo, etc.
-  Hacemos pasar y participar a todos los niños.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ESPACIO  Conocer las referencias espaciales.  Tomar posiciones.  Coordinar tiempo y espacio.			

Juego No. 45

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, desarrollo de la inteligencia, respetar turnos, mediante las nociones adelante-atrás, arriba-abajo, cerca-lejos, encima-debajo, etc.

JUGANDO CON ADIVINANZAS

Actividad

- 👤 Mencionamos objetos presentes en el aula utilizando posiciones: adelante-atrás, arriba-abajo, cerca-lejos; para que los niños adivinen de qué estamos hablando.
- 👤 Empezamos con cosas sencillas, para luego hacerlas complejas, dándoles forma, color y posición.
- 👤 Por ejemplo les preguntamos: ¿Qué hay sobre la mesa, cerca de la pizarra?
- 👤 Podemos invertir roles, un niño por turno puede ocupar nuestro lugar.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN 👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ESPACIO 👤 Conocer las referencias espaciales. 👤 Tomar posiciones. 👤 Coordinar tiempo y espacio.			

Juego No. 46

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante las nociones encima-debajo, alrededor, entre, sobre.

JUGANDO A EL SEMÁFORO

Actividad

46.- JUGAMOS CON UNA PISTA DE OBSTÁCULOS

-  Armamos un circuito utilizando elementos que tengamos a mano (cuerdas colchones, conos, sillas, mesas)
-  Invitamos a los niños a recorrerlo libremente, luego tomando en cuenta lo efectuado debemos indicarles cómo deben hacerlo: por debajo de la mesa, encima de la silla, alrededor de las botellas, etc.
-  Finalmente proponemos a los niños que inventen una forma de recorrer el circuito, contando previamente cómo lo harán.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ESPACIO  Conocer las referencias espaciales.  Tomar posiciones.  Coordinar tiempo y espacio.			

Juego No. 47

Objetivo: Que los niños desarrollen el trabajo en equipo, la reflexión, orden, la colaboración, paciencia, perseverancia, mediante las nociones encima debajo, mucho-poco-nada.

JUGANDO CON TORRES

Actividad

Paciencia, perseverancia, trabajo en equipo

- 👤 Llevamos a los niños al patio, realizamos una dinámica para formar grupos de cuatro.
- 👤 Les entregamos diez cajas de fósforos para hacer una torre, y les indicamos que tienen una vuelta en el reloj para hacerlo, es decir un minuto
- 👤 El que logre armar la torre más alta es el que gana, procurarán hacerlo con mucha cautela, porque se podría derrumbar y les tocaría volver hacerlo.

Indicadores de logro

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ESPACIO			
👤 Conocer las referencias espaciales.			
👤 Tomar posiciones.			
👤 Coordinar tiempo y espacio.			

Juego No. 48

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la cooperación, socialización, consideración, mediante las nociones cerca-lejos, adentro-a fuera.

JUGANDO A LOS VIAJEROS

Actividad

-  Les pedimos a los niños formar grupos de cuatro
-  Colocar unas uvas (previamente lavadas) agrupadas en dos recipientes, y otros vacíos a 5 metros de distancia, donde se colocarán dos niños que reciben y los otros niños que llevarán las uvas,
-  Los niños deberán llevar cada uva en una cuchara sosteniendo con la boca y su compañero lo recibirá y cambiará de compañero para que pueda salir el siguiente, y el que tenga el mayor número de uvas ganará,

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN  La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
ESPACIO  Conocer las referencias espaciales.  Tomar posiciones.  Relatar experiencias			

Juego No. 49

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la cooperación, socialización, consideración, mediante las nociones cerca-lejos, adentro-a fuera.

JUGANDO CON LOS PAISAJES

Actividad

- 👤 Proponemos a los niños dividirse en grupos de cuatro y tomar papeles de colores (dos colores: azules y rojos)
- 👤 Colocamos una cartulina por cada grupo en la pared o en la pizarra a fin de trabajar lo que está arriba y abajo
- 👤 Luego pedimos a los niños que peguen arriba los papeles rojos arriba y los azules abajo.
- 👤 Se puede presentar a los niños un poster con una imagen y así variar y pegar dibujos como: arriba las nubes, abajo un carro arriba, arriba el helicóptero, abajo, pero siempre previniendo con preguntas como: ¿Dónde pegaremos las nubes? ¿Arriba o Abajo?

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN			
👤 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
👤 La persona clasifica e incluye normas			
ESPACIO			
👤 Reconocer las referencias espaciales.			
👤 Relatar experiencias			

Juego No. 50

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, consideración, mediante las nociones encima-debajo, cerca, lejos, adelante, atrás, etc.

JUGANDO CON CINTA

Actividad

-  Para realizar esta actividad, cada niño debe contar con una cinta de aproximadamente un metro y medio de largo, que podemos pegar por uno de sus extremos a una vara o ramita, para poder manejarla mejor.
-  Los invitamos a jugar libremente con ellas y luego les pedimos que las haga volar por encima, por debajo, cerca, lejos, adelante, atrás.
-  Formar figuras geométricas en el piso, (puedes retroalimentar lo que es dentro y fuera, con saltos alternando los pies o también juntos).
-  Se puede hacer una casa grande usando todas las cintas, para que todos entren en ella; siempre se reflexionará sobre la posición con la cinta.

Indicadores de logro

	I	P	L
AUTORREGULACIÓN			
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
 La persona clasifica e incluye normas			
ESPACIO			
 Reconocer las referencias espaciales.			
 Relatar experiencias			

Juego No. 51

Objetivo: Que los niños desarrollen la reflexión, orden, la colaboración, mediante las nociones grande-pequeño, largo-corto, adentro-afuera, adelante-atrás, arriba-abajo, etc.

JUGANDO CON POSICIONES

Actividad

- 🧒 Dividimos a los niños en grupos, y le entregamos una copia de tarjetas a cada uno.
- 🧒 Les pedimos que señalen en ellas las relaciones: grande-pequeño, largo-corto, adentro-afuera, adelante-atrás, arriba-abajo, etc.
- 🧒 Para reforzar estas nociones les pedimos que indiquen objetos que se relacionen con otros de cualquiera de las maneras anteriormente citadas.

GRAFICO N° 39 NOCIONES



Fuente: <http://elrincondelamestrajardinera.blogspot.com/2009/09/imagenes-para-trabajar-nociones.html>

AUTORREGULACIÓN	I	P	L
 La persona escucha y entiende instrucciones y reglas.			
 La persona clasifica e incluye normas			
ESPACIO			
 Comprender las referencias espaciales			
 Relatar experiencias			

Metodología

6.6 PLAN OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE	EVALUACION
I Socialización	Socializar a los docentes, padres y estudiantes con los temas de los talleres	Exposiciones motivadoras a Padres de familia. Docentes Estudiantes	Humanos: -Investigador -Padres de familia Materiales: -Aula -Computadora -Proyector	Dos meses	Investigador Mariela Ibarra Autoridades y docentes de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle Padres de familia Estudiantes.	90% de asimilación
II Capacitación	Aplicar los talleres para la aplicación de técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje en la lógica matemática	Videos motivadores. Conceptualizaciones básicas. Recomendaciones metodológicas.	Humanos: -Investigador -Padres de familia Materiales: -Aula -Computadora -Proyector	Tres meses	Investigador Mariela Ibarra Autoridades y docentes de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle Padres de familia Estudiantes.	80% Aplican los talleres

III Ejecución	Transferencia e interiorización de las estrategias de motivación	Comprender y diferenciar las técnicas lúdicas : -Fortalecer la comunicación. -Dar refuerzo constante. -Programar tareas -Otros.	Humanos: -Investigador de familia Materiales: -Aula -Computadora -Proyector	Dos mes	Investigador Mariela Ibarra Autoridades y docentes de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle Padres de familia Estudiantes	80% Ejecutan las estrategias de motivación
IV Evaluación	Aplicada la propuesta en las escuelas se procederá a la evaluación.	Aplicar instrumentos de evaluación: encuestas y entrevistas.	Humanos: -Investigador de familia Materiales: -Aula -Esferos -Hojas	Tres meses	Investigador Mariela Ibarra Autoridades y docentes de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle Padres de familia Estudiantes.	75% Responden a la evaluación.

Cuadro N° 6 Plan Operativo

Elaborado por: Mariela Alejandra Ibarra Moya

6.7 ADMINISTRACIÓN

Los talleres están planificados para que su ejecución en el período de diez meses, en el tiempo establecido que se coordine con las autoridades de las instituciones, los mismos que serán ejecutados por el investigador.

TALLER 1:

Técnicas lúdicas y como desarrollarlas dirigida a docentes, padres de familia y estudiantes.

Objetivo:

Reconocer que son las técnicas lúdicas , y como pueden poner en práctica docentes, padres de familia y estudiantes..

Actividad	Detalle	Recursos	Indicadores	Tiempo	Responsable
Bienvenida	Dinámica de apertura. “Presentación, valores e intereses.”	Aula.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Caldeamiento	Parámetros bajo los cuales se trabajara el taller. Explicación del tema a tratarse.	Aula.	Predisposición de docentes, padres de familia y estudiantes.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Intervención	Explicación mediante organizadores gráficos del tema planteado.	Aula.	Interés al tema y cantidad de preguntas.	30 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Evaluación	Análisis y expectativas del taller.	Aula.	Número de participaciones.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Cierre	Compromiso sobre la importancia de poner en práctica las técnicas lúdicas.	Aula.	Actuación de docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.

CUADRO N° 7 .PLAN OPERATIVO

Elaborado por: Mariela Alejandra Ibarra Moya

TALLER 2:

Influencia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lógica matemática.

Objetivo:

Concienciar a docentes, padres de familia y estudiantes, sobre la importancia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lógica matemática

Actividad	Detalle	Recursos	Indicadores	Tiempo	Responsable
Bienvenida	Dinámica de apertura. “La palabra mágica”	Aula.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Caldeamiento	¿Cree que es importante trabajar con técnicas lúdicas? Explicación del tema a tratarse.	Aula.	Predisposición de docentes, padres de familia y estudiantes.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Intervención	Explicación mediante dramatizaciones.	Aula.	Interés al tema y cantidad de preguntas.	30 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Evaluación	Conocer la importancia que le dan los padres y docentes al aprendizaje de la lógica matemática..	Aula.	Numero de participaciones.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Cierre	Construcción de Palabras o frase motivadora que le ayudará a cumplir sus metas.	Aula.	Actuación de docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.

CUADRO N° 8 .PLAN OPERATIVO

Elaborado por: Mariela Alejandra Ibarra Moya

TALLER 3:

Los tipos de técnicas lúdicas.

Objetivo:

Motivar a los Docentes, padres de familia y docentes, sobre la importancia de que los estudiantes logren una educación eficaz.

Actividad	Detalle	Recursos	Indicadores	Tiempo	Responsable
Bienvenida	Dinámica de apertura. “Telaraña”	Patio de la escuela.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Caldeamiento	¿Tienen o no influencia las técnicas lúdicas en el aprendizaje? Explicación del tema a tratarse.	Aula.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Intervención	Explicación mediante lluvia de ideas basadas en palabras motivadoras.	Aula.	Interés al tema y cantidad de preguntas.	30 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Evaluación	Analizar cada una de las técnicas lúdicas, según su importancia.	Aula.	Numero de participaciones.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Cierre	Manifiestar que técnica lúdica le pareció más importante, y en una sola palabra dar a conocer como se sintió durante la capacitación.	Aula.	Actuación de docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.

CUADRO N° 9 .PLAN OPERATIVO

Elaborado por: Mariela Alejandra Ibarra Moya

TALLER 4:

Aplicación de técnicas lúdicas a docentes, padres de familia y estudiantes.

Objetivo:

Concienciar a los docentes, padres de familia, sobre la importancia de que los estudiantes logren una educación eficaz.

Actividad	Detalle	Recursos	Indicadores	Tiempo	Responsable
Bienvenida	Dinámica de apertura. “Quien soy”	Aula.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Caldeamiento	¿Las técnicas lúdicas en el desarrollo de los estudiantes y en su bienestar? Explicación del tema a tratarse.	Aula.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Intervención	Explicación mediante collage.	Aula.	Interés al tema y cantidad de preguntas.	30 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Evaluación	Mencione una manera adecuada de aplicar las técnicas lúdicas para conseguir buenos resultados.	Aula.	Numero de participaciones.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Cierre	A que me comprometo en relación con las técnicas lúdicas escuela e hijos.	Aula.	Actuación de docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.

CUADRO N° 10 .PLAN OPERATIVO

Elaborado por: Mariela Alejandra Ibarra Moya

TALLER 5:

Retroalimentación para mejorar las dificultades, que se presentaron en los docentes, padres de familia ante la aplicación de las técnicas lúdicas.

Objetivo:

Concienciar a los docentes, padres de familia, sobre la importancia de que los estudiantes logren una educación eficaz.

Actividad	Detalle	Recursos	Indicadores	Tiempo	Responsable
Bienvenida	Dinámica de apertura. “El pajarito verde”	Aula.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Caldeamiento	¿Qué técnica lúdica le fue de más utilidad, ante la situación del estudiante? Explicación del tema a tratarse.	Aula.	Participación de los docentes, padres de familia y estudiantes.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Intervención	Defensa en equipo de los temas planteados.	Aula.	Interés al tema y cantidad de preguntas.	30 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Evaluación	Aclarar dudas, inquietudes con la finalidad de dejar todos los temas explicados a cabalidad.	Aula.	Numero de participaciones.	15 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.
Cierre	Expresar una frase de motivación para aplicarla junto con su hijo durante todo el periodo escolar.	Aula.	Actuación de docentes, padres de familia y estudiantes.	10 minutos	El Investigador, docentes, padres de familia y estudiantes.

CUADRO N° 11 .PLAN OPERATIVO

Elaborado por: Mariela Alejandra Ibarra Moya

6.8 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Preguntas Básicas	Argumento
¿Quiénes pueden proporcionar la información?	Autoridades Docentes, padres de familia y estudiantes.
¿Por qué evaluar?	Para analizar la factibilidad de las técnicas lúdicas vigentes.
¿Qué evaluar?	Aprendizaje de la lógica matemática.
¿Quién evalúa?	Autoridades Docentes, padres de familia y estudiantes.
¿Cuándo evaluar?	Cada quinquimestre.
¿Cómo evaluar?	Aplicación de una encuesta.
¿Con que evaluar?	Promedios de los niños.

CUADRO N° 12 .PLAN OPERATIVO

Elaborado por: Mariela Alejandra Ibarra Moya

BIBLIOGRAFIA

- Díaz, y otros (2010). *Organizarse mejor, habilidades, estrategias, técnicas y hábitos de estudio*. Editorial Grao, de IRIF, S.L.
- Escribano, A. (2004) *Aprender a Enseñar. Fundamentos de didáctica general*. 2da. Edición. Cuenca. Ediciones de la Universidad de Castilla- la Mancha.
- Feldman, R.S. (2006). *Aprendizaje Con*. 2da. Edición. México DF. Litográfica Ingramex S.A. de C.V.
- Ibáñez, J. (2004). *Método para desarrollar hábitos y técnicas de estudio*. Edición la Tierra Hoy S.L.
- Morrison, G.S. (2005). *Educación Infantil*. 9na. Edición. Madrid. Pearson Educación S.A.
- Reeve, J. (2009). *Motivación y Emoción*. 5ta. Edición. Editorial F.T.S.A. de C.V.

WEBGRAFÍA:

De Gonzales, V. (2003). Estrategias de enseñanza y Aprendizaje. Editorial Pax México. Librería Carlos Cesarman, S.A. Recuperado de:

<http://books.google.com.ec/books?id=ECy7zk19Ij8C&printsec=frontcover&dq=gonzalez&hl=es&sa=X&ei=QnbUUfjQOe6w4AOIyoGADA&ved=0CD4Q6AEwAw>

De Pérez, M, y otros. (2005). La orientación escolar en centros educativos. Recuperado de:

http://books.google.com.ec/books?id=ilPd3G7gA_cC&pg=PT61&dq=%E2%80%9CLa+comunicaci%C3%B3n+padres-hijos+es+un+elemento+b%C3%A1sico+sin+el+cual+no+es+posible+la+verdadera+acc+i%C3%B3n+educativa.+La+comunicaci%C3%B3n+se+puede+hacer+desde+la+crítica+constructiva,+desde+la+escucha,+abordando+las+dificultades+con+objetividad,+criticando+la+conducta+y+no+ala+persona,+y+sugiri%C3%A9ndoles+antes+de+exigir.%E2%80%9D%28P%C3%A9rez+y+Rivera,+2005,+p.60%29.&hl=es&sa=X&ei=eHjUUC T3A_Sq4AP08IHwAQ&ved=0CC4Q6AEwAA

ANEXOS

Socialización de la Propuesta



Maestros de Educación Inicial



Presencia de la Señora Directora de la sección Inicial y Preparatoria de la Comunidad Educativa Juan León Mera “La Salle”



Realización de talleres con profesores



Los compañeros maestros realizan actividades lúdicas



Socialización con padres de familia



Identificación de iguales-diferentes, y arma torres del mismo color.



Los niños juegan con legos aparte de identificación de iguales, identificar tamaños desarrolla el valor del respeto por lo ajeno.



Jugando con las manos



Identifican nociones espaciales, desarrollan trabajo en grupo, respetan normas.



Reconociendo figuras



Jugando con los globos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y
EVALUACION EDUCATIVA

Encuesta dirigida a las maestras de la Comunidad Educativa Juan León Mera “La Salle” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

Objetivo.-

Instrucciones: Señores (as): su sinceridad en la respuesta permitirá al investigador desarrollar un trabajo real y efectivo.

Agradezco su colaboración y garantizo absoluta reserva de su información.

MARQUE CON UNA X O ENCIERRE EN UN CIRCULO LA OPCIÓN QUE USTED CONSIDERE LA CORRECTA.

1.- En calidad de maestro incorpora el juego en las actividades diarias para desarrollar destrezas?

SIEMPRE A VECES NUNCA

2.- ¿Usted utiliza actividades lúdicas para despertar el interés del niño-a, a que descubra cosas nuevas?

SIEMPRE A VECES NUNCA

3.- ¿Considera Usted que todos los niños-as de entre 4-5 años son poseedores de una gran imaginación?

SI, NO, TAL VES.

4.- ¿El niño-a en el juego se relaciona con los demás respetando normas?

SIEMPRE A VECES NUNCA

5.- ¿Utiliza actividades lúdicas para despertar el interés de los niños/as por la Matemática?

SIEMPRE A VECES NUNCA

6.- ¿Considera Ud. Que la asimilación de conocimientos depende del tiempo de dedicación de los padres en los hogares a sus hijos?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

7.- ¿El niño-a al manipular objetos es curioso y preguntón?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

8.- ¿Evidencia en el niño-a la aplicación de nociones?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

9.- ¿El niño-asocia ideas y pensamientos para expresarse?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

10.- ¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Educación Inicial?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

11.- ¿El niño desarrolla vivencias y comunicación afectiva en el juego?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y
EVALUACION EDUCATIVA

Encuesta dirigida a las padres de familia de los niños de la Comunidad Educativa Juan León Mera “La Salle” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

Objetivo.-

Instrucciones: Señores (as): su sinceridad en la respuesta permitirá al investigador desarrollar un trabajo real y efectivo.

Agradezco su colaboración y garantizo absoluta reserva de su información.

MARQUE CON UNA X O ENCIERRE EN UN CIRCULO LA OPCIÓN QUE USTED CONSIDERE LA CORRECTA.

1.- ¿En calidad de padres cree que es importante que el maestro incorpore el juego en las actividades diarias para desarrollar destrezas?

SIEMPRE A VECES NUNCA

2.- ¿Cree que es importante que el maestro utilice actividades para despertar el interés del niño-a, a que descubra cosas nuevas?

SIEMPRE A VECES NUNCA

3.- ¿Considera Usted que todos los niños-as entre 4-5 años son poseedores de una gran imaginación?

SI, NO, TAL VEZ.

4.- ¿Su niño-a en el juego se relaciona con los demás y respetando normas?

SIEMPRE A VECES NUNCA

5.- ¿Usted cree que es importante la utilización de las actividades lúdicas para despertar el interés de los niños/as por la Matemática?

SIEMPRE A VECES NUNCA

6.- ¿Considera Ud. Que la asimilación de conocimientos depende del tiempo de dedicación de los padres en sus hogares a sus hijos?

SIEMPRE A VECES NUNCA

7.- ¿El niño-a al manipular objetos es curioso y preguntón?

SIEMPRE A VECES NUNCA

8.- ¿Evidencia en el niño-a la aplicación de nociones (elementos)?

SIEMPRE A VECES NUNCA

9.- ¿El niño-asocia ideas y pensamientos para expresarse?

SIEMPRE A VECES NUNCA

10.- ¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Educación inicial?

SIEMPRE A VECES NUNCA

11.- ¿El niño desarrolla vivencias y comunicación afectiva en el juego?

SIEMPRE A VECES NUNCA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y
EVALUACION EDUCATIVA

Hoja de observación que realizan las maestras en el día a día en el aula con los niños de la Comunidad Educativa. Juan León Mera “La Salle” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

MARQUE CON UNA X O ENCIERRE EN UN CIRCULO LA OPCIÓN QUE USTED CONSIDERE LA CORRECTA.

INDICADORES	SIEMPRE	OCASIONALMENTE	NUNCA
1.- Para su edad tiene un buen sentido de causa efecto			
2.- Tiene una imaginación muy desarrollada.			
3.- Pregunta constantemente sobre el porqué de las cosas.			
4.- Le encanta explorar los objetos que le rodean.			
5.- Arma rompecabezas con rapidez y exactitud.			
6.- Clasifica objetos por su forma, tamaño, color.			
7.-Establece semejanzas y diferencias entre objetos			
8.- Representa experiencias de su vida			
9.- Tiene un gusto especial por los números.			
10.- Es muy observador de todo lo que le rodea.			