



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA**

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

TEMA:

**LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA
EN EL APRENDIZAJE LOGICO-MATEMATICO DE LOS NIÑOS /AS
DEL JARDIN DE INFANTES "PEQUEÑOS AMIGOS" DE LA CIUDAD
SANTIAGO DE PILLARO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA
DURANTE EL QUIMESTRE NOVIEMBRE 2009 MARZO 2010**

AUTORA: Mónica Del Cisne Rogel Días

TUTOR: Dr. M.Sc. José Ignacio Merino

**AMBATO – ECUADOR
2009**

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Dr. M.Sc. José Ignacio Merino C.C. 0600840557 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema:

“LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE LOGICO MATEMATICO DE LOS NIÑOS/AS DEL JARDÍN DE INFANTES “PEQUEÑOS AMIGOS” DE LA CIUDAD SANTIAGO DE PILLARO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL QUIMESTRE NOVIEMBRE/2009 – MARZO /2010”, desarrollado por la egresada: ROGEL DIAS MONICA DEL CISNE, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H Consejo Directivo..

Ambato, Marzo de 2010

TUTOR,
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe del Trabajo de Graduación de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora

Rogel Días Mónica Del Cisne
C.C 1803581121
AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de graduación o titulación sobre el tema: “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, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre noviembre/2009 – marzo /2010”, presentado por la Srta. *ROGEL DIAS MONICA DEL CISNE*; egresada de la Carrera de Educación Parvularia, promoción Marzo - Julio 2009 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de **10** (números) **10/10** (letras) **Diez/Diez**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Paul Acosta
MIEMBRO

Dr. M.Sc Marcelo Núñez
MIEMBRO

INDICE GENERAL

PRELIMINARES

	Pág.
Portada	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría del Trabajo de Grado	iii
Aprobación del tribunal	iv
Índice General	v
Índice de Cuadros	viii
Índice de Gráficos	ix
Resumen Ejecutivo	xii
INTRODUCCIÓN	1

CAPITULO I EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema	3
Contextualización	3
Macro	3
Meso	4
Micro	4
Árbol de Problemas	5
Análisis Crítico	6

Prognosis.....	6
Formulación del Problema.....	7
Interrogantes de la Investigación.....	7
Delimitaciones.....	7
Objetivos.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos	
Específicos.....	8
Justificación.....	9

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes de la Investigación.....	10
Fundamentaciones.....	11
Red de Inclusiones.....	13
Constelación de Ideas de Variable Independiente.....	14
Constelación de Ideas de Variable Dependiente.....	15
Categorías de la Variable Independiente.....	16
Categorías de la Variable Dependiente.....	30
Hipótesis.....	47
Señalamiento de Variables.....	47

CAPITULO III

METODOLOGÍA

Enfoque.....	48
Modalidades de la Investigación.....	48
Tipos de la Investigación.....	49
Población y Muestra.....	49
Operacionalización de la Variable independiente.....	50
Operacionalización de la Variable Dependiente.....	51
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	52

Procedimiento de la Investigación.....	53
--	----

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada alas maestras.....	64
Fichas de observación aplicada a los niños.....	74
Verificación de la Hipótesis.....	83

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	87
Recomendaciones.....	87

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

Tema.....	88
Datos Informativos.....	88
Antecedentes.....	88
Justificación.....	89
Objetivos.....	89
Análisis de Factibilidad.....	90
Fundamentaciones.....	91
Modelo Operativo.....	100
Administración.....	103
Previsión de evaluación.....	103
BIBLIOGRAFIA.....	104
ANEXOS.....	106
Anexo Nº 1 Encuesta a los maestros.....	107
Anexo Nº 2 Ficha de Observación a los niños.....	108

Anexo Nº 3 Ficha de observación a los docentes.....	109
Anexo Nº 4 Datos informativos de la capacitación.....	111
Anexo Nº 5 Fotos.....	112

INDICE DE CUADROS

Cuadro N.-1 Población.....	49
Cuadro N.-2 Operacionalización de Variable Independiente.....	50
Cuadro N.-3 Operacionalización de Variable Dependiente.....	51
Cuadro N.- 4 juegos incorporados a actividades diarias.....	54
Cuadro N.- 5 Juegos para diferenciar texturas.....	56
Cuadro N.-6 Utilización de cuentas para reconocer cantidades.....	57
Cuadro N.- 7 Utilización de legos de formas y tamaño.....	58
Cuadro N.- 8 Utilización de juegos de encaje de colores.....	59
Cuadro N.- 9 Utilización de rompecabezas.....	60
Cuadro N.- 10 Utilización de bingos.....	61
Cuadro N.- 11 Utilización del dominó.....	62
Cuadro N.- 12 Utilización de los bloques didácticos.....	63
Cuadro N.- 13 el juego y las nociones de ubicación espacial.....	64
Cuadro N.-14 Orden de láminas en secuencia lógica.....	65
Cuadro N.- 15 armado y desarmado de rompecabezas.....	66
Cuadro N.- 16 interpretación de conjuntos.....	67
Cuadro N.- 17 identificación de cantidades.....	68
Cuadro N.- 18 discriminación de objetos por su color.....	69
Cuadro N.- 19 discriminación de objetos por la forma.....	70
Cuadro N.- 20 discriminación de objetos por el tamaño.....	71
Cuadro N.- 21 identificación noción cerca lejos.....	72
Cuadro N.- 22 identificación noción encima debajo.....	73
Cuadro N.- 23 identificación noción arriba abajo.....	74

Cuadro N.- 24 identificación noción delante detrás.....	75
Cuadro N.- 25 diferenciar entre mañana tarde y noche.....	76
Cuadro N.- 26 identificación noción antes y después.....	77
Cuadro N.- 27 reconocimiento de causa efecto en acciones Cotidiana.....	78
Cuadro N.- 28 discriminación entre derecha e izquierda.....	79
Cuadro N.- 29 diferenciar entre mucho y poco	80
Cuadro N. 30 modelo operativo.....	112
Cuadro N.- 31 cuadro resumen de resultados Variable independiente.....	92
Cuadro N.- 32 resumen de resultados Variable dependiente.....	93

INDICE DE GRAFICOS

Árbol de problemas.....	5
Red de inclusiones.....	13
Constelación de ideas variable independiente.....	14
Constelación de ideas variable dependiente.....	15
Gráfico N.- 5 juegos incorporados a actividades diarias.....	54
Gráfico N.- 6 Juegos para diferenciar texturas.....	56
Gráfico N.-7 Utilización de cuentas para reconocer cantidades.....	57
Gráfico N.- 8 Utilización de legos de formas y tamaño.....	58
Gráfico N.- 9 Utilización de juegos de encaje de colores.....	59
Gráfico N.- 10 Utilización de rompecabezas.....	60
Gráfico N.- 11 Utilización de bingos.....	61
Gráfico N.- 12 Utilización del dominó.....	62
Gráfico N.- 13 Utilización de los bloques didácticos.....	63
Gráfico N.- 14 el juego y las nociones de ubicación espacial.....	64
Gráfico N.-15 Orden de láminas en secuencia lógica.....	65
Gráfico N.- 16 armado y desarmado de rompecabezas.....	66
Gráfico N.- 17 interpretación de conjuntos.....	67
Gráfico N.- 18 identificación de cantidades.....	68
Gráfico N.- 19 discriminación de objetos por su color.....	69
Gráfico N.- 20 discriminación de objetos por la forma.....	70
Gráfico N.- 21 discriminación de objetos por el tamaño.....	71
Gráfico N.- 22 identificación noción cerca lejos.....	72
Gráfico N.- 23 identificación noción encima debajo.....	73
Gráfico N.- 24 identificación noción arriba abajo.....	74
Gráfico N.- 25 identificación noción delante detrás.....	75
Gráfico N.- 26 diferenciar entre mañana tarde y noche.....	76
Gráfico N.- 27 identificación noción antes y después.....	77
Gráfico N.- 28 reconocimiento de causa efecto en acciones Cotidiana.....	78

Gráfico N.- 29 discriminación entre derecha e izquierda.....	79
Gráfico N.- 30 diferenciar entre mucho y poco	80

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

“La aplicación de los juegos educativos y 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”

AUTORA: Rogel Días Mónica del Cisne

TUTOR: DR. M.Sc. José Merino

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación hace un análisis de la metodología aplicada por los maestros y su influencia en el aprendizaje lógico matemático de los niños /as considerando las estrategias metodológicas que actualmente se utilizan en el Jardín de Infantes en lo que concierne a su aplicación, eficacia, y a los niveles e aprendizaje alcanzados por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del marco teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, e internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirve para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a continuación a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes. En función de los resultados de la investigación se procede a plantear la propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en aplicación de juegos educativos que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras puedan emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos.

DESCRIPTORES DE LA TESIS: metodología docente, aprendizaje lógico matemático, diferencias individuales, integración.

CAPITULO I. EL PROBLEMA

1.1 Tema

LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y 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

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

Macro

En la provincia de Tungurahua a la enseñanza de hoy necesita actualizarse porque la metodología aplicada no es la adecuada para cubrir las necesidades que hacen falta para llegar a ser una buena educación.

La aplicación parcial de los juegos educativos como el domino, rompecabezas, bingos, etc. 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 llegar a lograr resultados.

La incertidumbre por la falta de la practica 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.

Meso

En el cantón Pillaro los maestros de diferentes instituciones educativas aplican de manera limitada el juego educativo ya sea por existir un déficit de instrumentos o porque el uso de juegos educativos requiere de tiempo y esfuerzo para su preparación ya sea fuera de las horas de clase trabajo que en general no es reconocido.

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.

Luis Pescetti, en su obra La verdadera naturaleza del juego manifiesta que:

“Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos”

Micro

En el jardín de infantes Pequeños Amigos En el jardín de infantes “Pequeños amigos” una parte del personal docente utiliza en forma limitada los juegos educativos 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 optima.

Se puede mencionar que las diferentes causas por la que no se aplica el juego como una estrategia de aprendizaje por parte del docente inciden directamente en el rendimiento de los niños, a demás no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los niños y niñas de esta institución.

En la página <http://www.saberula.ve> se manifiesta que:

“El juego desempeña un papel básico en los primeros niveles de enseñanza, son instrumentos que facilitan los procesos para conceptualizar y concretar las experiencias y los conceptos.”

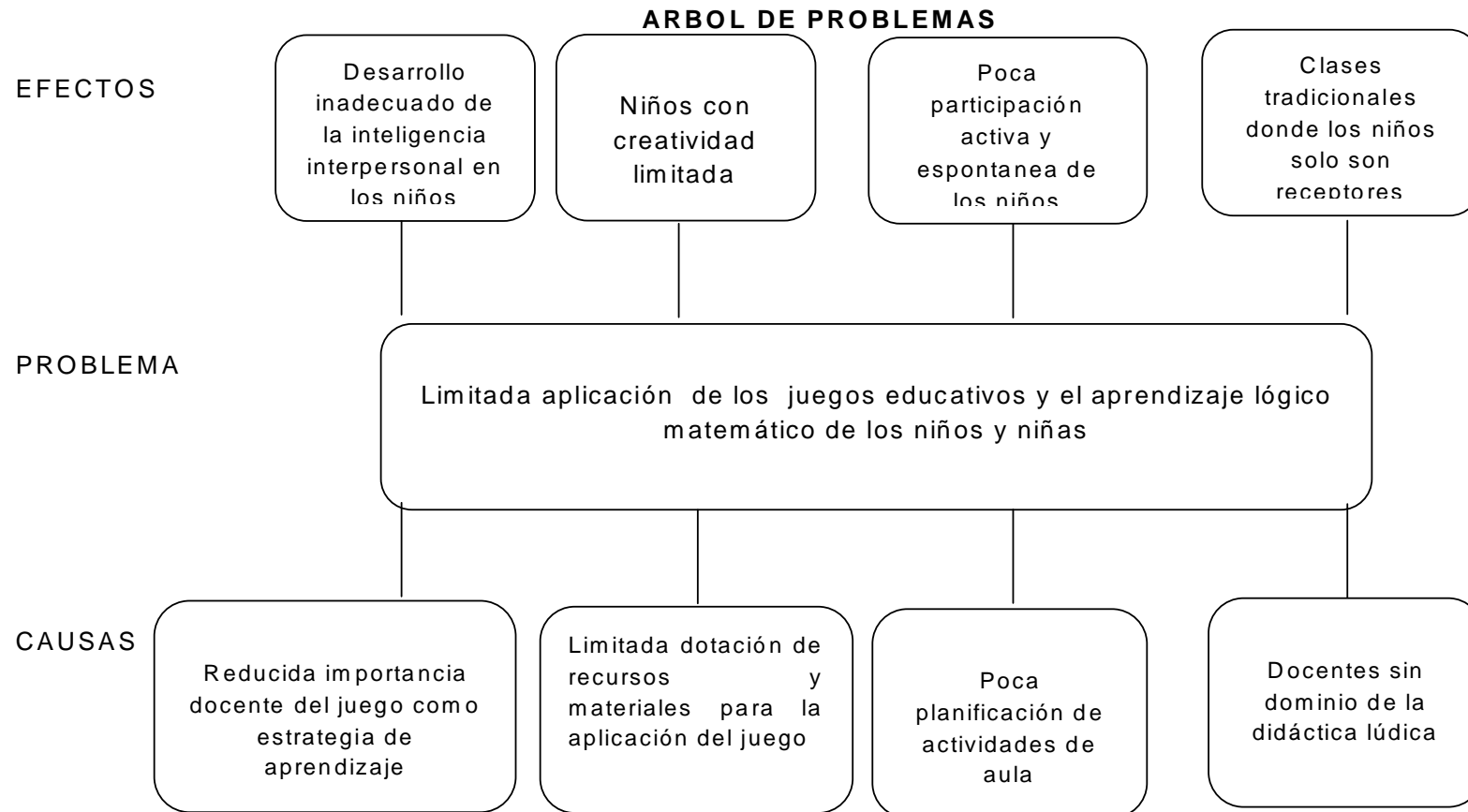


Grafico N.- 1 Relación Causa Efecto
Elaborado por: la investigadora

1.2.3 ANÁLISIS CRÍTICO

Algunos docentes no consideran al juego como una importante estrategia lúdica que ayuda al 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 estos 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 hoy las consecuencias a futuro serian que existiría un limitado desarrollo del aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas,

1.2.5 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la aplicación del juego educativo en el aprendizaje lógico matemático de los niños/as del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” de la ciudad de Santiago de Pillaro, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre Noviembre 2009 Marzo 2010?

1.2.6 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los juegos educativos aplicados por los docentes?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas?

¿Existe una alternativa de solución a la problemática limitada aplicación de juegos educativos en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas?

1.2.7 DELIMITACION DE LA INVESTIGACIÓN

Delimitación espacial

La presente investigación se realizó en el Jardín de infantes Pequeños Amigos del Cantón Pillaro perteneciente a la Provincia de Tungurahua.

Delimitación temporal

Este problema se desarrolló en el quimestre noviembre 2009 marzo 2010

Unidades de observación

Niños, niñas

Docentes del primer año.

1.3 OBJETIVO:

1.3.1 General

Investigar la incidencia de la limitada aplicación de los juegos educativos y el aprendizaje lógico matemático en los niños /as del jardín de infantes pequeños amigos del cantón Pillaro provincia de Tungurahua

1.3.2 Específicos:

Identificar los juegos educativos aplicados por los docentes.

Diagnosticar el nivel de aprendizaje lógico matemático en los niños y niñas

Diseñar una propuesta de solución a la problemática de la limitada aplicación de los juegos educativos en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas.

1.4 Justificación

El interés que motiva a realizar la investigación es porque se cree **importante** encontrar la relación directa entre la aplicación del juego educativo y como este factor repercute en el aprendizaje lógico matemático de los niños /as.

La presente investigación es **factible** porque se cuenta con suficiente información bibliográfica y electrónica además se puede mencionar que se cuenta con el respaldo de las autoridades del Jardín además de la

colaboración de las maestras tomando en cuenta que se dispone del tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación.

Los **beneficiarios** de esta investigación serán las maestras y los niños y niñas, por cuanto se empezaría a fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando.

La **utilidad teórica de la investigación** consiste en que las descripciones que se desarrollen sobre los juegos educativos con sus diferentes tipos y el aprendizaje lógico matemático en los niños.

La investigación tiene una **utilidad práctica** por cuanto se plantea una alternativa de solución al problema investigado.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisado los trabajos de tesis existentes en la biblioteca de la Facultad de ciencias humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se ha encontrado un trabajo con el tema: Estrategias lúdicas para mejorar el interaprendizaje de matemática en los estudiantes de sexto y séptimo años de educación básica de la escuela fiscal “Leopoldo Mercado” en el Trienio 2005-2006. Autor: Héctor Fabián Quimbiurco Brito
Tesis presentada previa la obtención del título de magister en: Gestión Educativa y Desarrollo Social.

Según Sulca, Arturo (2004), las estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en la educación básica.

“El placer lúdico de las matemática es capaz de proporcionar e involucrar a los estudiantes de manera mas personal y humana. La matemática desde siempre a tenido un componente lúdico que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones mas interesantes que en ella han surgido”

2.1. FUNDAMENTACIONES

Fundamentación filosófica

La investigación se ubica en el paradigma critico-propositivo; critico porque analiza una realidad socio-educativa; y propositivo ya que plantea una alternativa de solución del problema investigado.

Fundamentación Ontológica

La realidad no es fija sino que se encuentra en permanente cambio, por ello la investigación busca que la realidad mencionada en la investigación pueda ser modificada en función del desarrollo adecuado del aprendizaje Lógico Matemático de los niños/as.

Fundamentación Epistemológica

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

Fundamentación Psicopedagógica

La investigación se ubica 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.

Fundamentación Sociológica

La investigación a la luz de la teoría del conflicto asume el hecho de que el problema de la limitada aplicación de los juegos educativos tiene como una de las causas fundamentales, la desigualdad social, en vista de que unos tienen muchas oportunidades para acceder a mejores condiciones educativas de desarrollo, materiales y otros en cambio sufren diferentes grados de marginación cultural, educativa etc.

Fundamentación Axiológica

La investigación busca resaltar los valores de integración, respeto, solidaridad, tolerancia, diferencias individuales.

Fundamentación legal

Declaración de los derechos de los niños y niñas.

Artículo 7º.

El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido

de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

2.3 RED DE INCLUSIONES

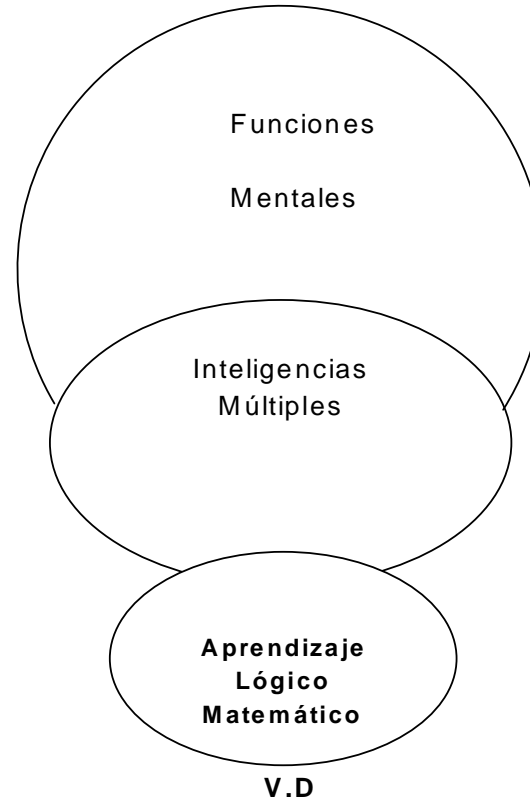
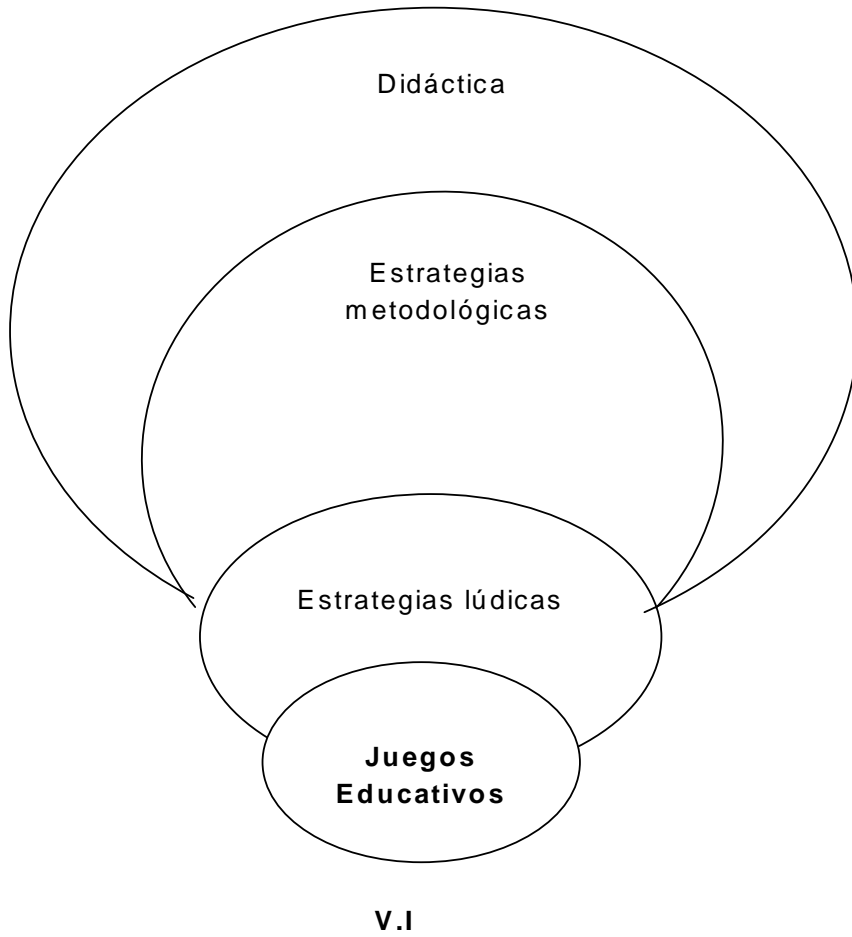


Grafico N.- 2 Red de inclusiones
Elaborado por: La investigadora

2.4. CONSTELACIÓN DE IDEAS

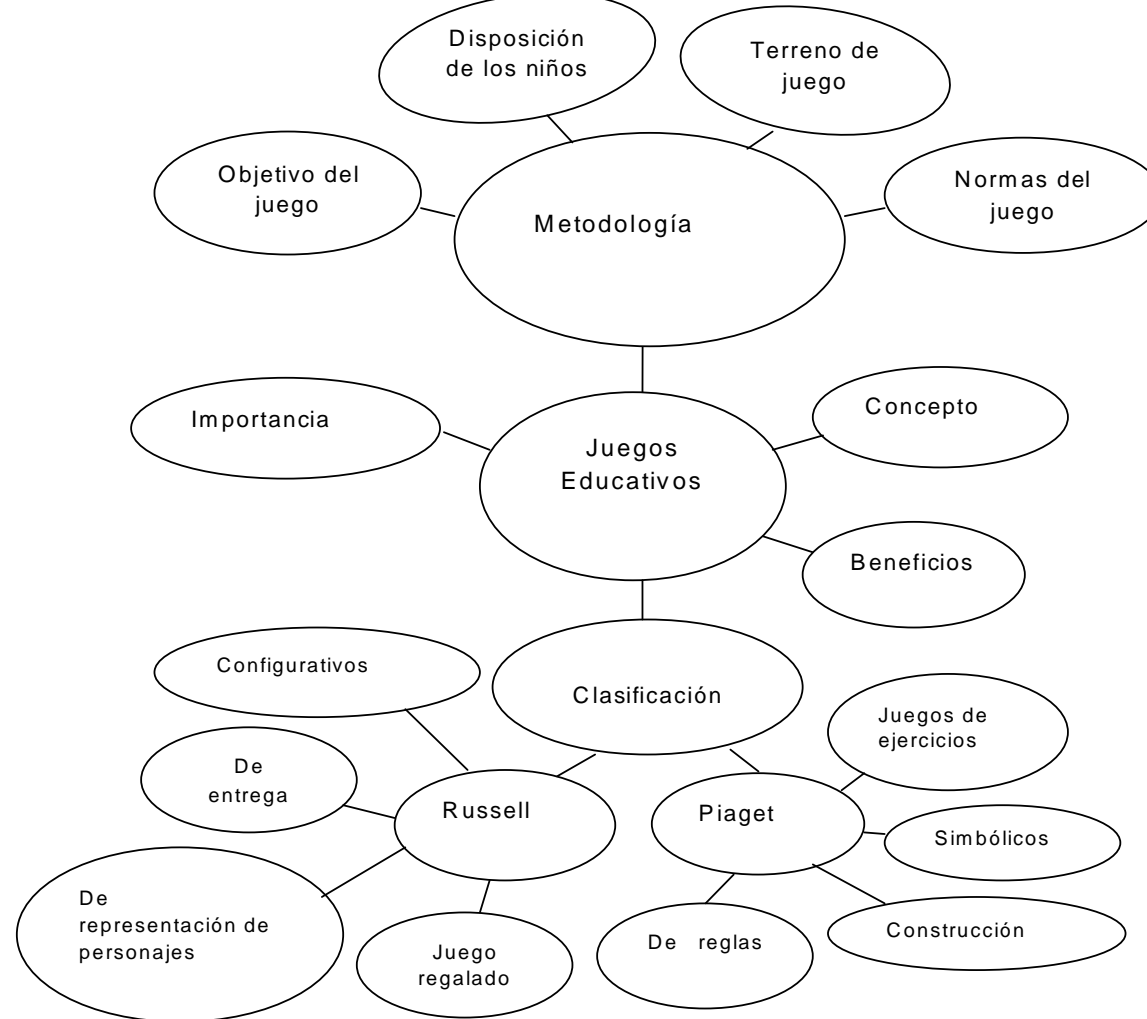


Grafico N.- 3 Constelación de ideas variable independiente
Elaborado por: La Investigadora

2.5 CONSTELACIÓN DE IDEAS



Grafico N.- 4 Constelaciones de ideas de variable dependiente
Elaborado por: La Investigadora

2.6. CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Categorías de la variable independiente

Según Condemarín M., Chadwick M, y Milicic N. (1995) en el libro Madurez Escolar

“En el primer año de Educación Básica, es fundamental que las niñas y los niños alcancen el desarrollo integral de sus funciones básicas”.

Hay que tomar en cuenta que los niños y las niñas antes de ingresar a primer año han tenido diferentes experiencias dadas por los ambientes en los que han desarrollado lo que ha influido en su desarrollo y madurez emocional, psicológica y social, aspectos que la docente debe tomar en cuenta para iniciar su labor.

Es conveniente, incentivar, la autonomía de las niñas y los niños. Para ello, las maestras deben crear situaciones en las que sus alumnos se sientan seguros para dar sus opiniones, resolver problemas, adquirir hábitos, trabajar solos. Las maestras son guías permanentes, del proceso que se desarrolla acompañando y brindando las herramientas necesarias para que los niños y niñas sean capaces de alcanzar la autonomía por sí mismos.

Didáctica

Es aquí donde entra en juego la didáctica aplicada por la maestra que no es más que los métodos prácticos de enseñanza aplicados para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El docente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El curriculum

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano.

Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

Si bien la didáctica es el método de enseñanza, para que esta funcione adecuadamente debe existir una estrategia metodológica ajustada de manera ordenada y calculada para alcanzar los objetivos previstos, o lo que es igual, dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados.

TIPOS DE MÉTODOS.

Muchos son los métodos activos que los pedagogos plantean para el logro del aprendizaje significativo. En este trabajo según la propuesta del

Ministerio de Educación. Desarrollaremos solo cuatro: el heurístico, el de discusión y debate, el de descubrimiento y el lúdico.

EL MÉTODO HEURÍSTICO.

La heurística tal como la conocieron los sofistas, es el arte de sostener una discusión. De modo muy genérico y vago se califica así, a una actividad científica que busca la aproximación estructural para aprender relaciones.

El método heurístico conduce al alumno a descubrir por si mismo, el contenido conceptual que se pretende enseñar. Para esto el profesor debe valerse de una serie de preguntas entrelazadas y graduadas en pos del descubrimiento de la verdad. Por esta razón se le considera como una actividad mental y didáctica, donde la única preparación del tema no se reduce a un plan preestablecido, sino que, al estudio constante; a la curiosidad inagotable, por el permanente proceso de creación tal como dice Hernández Ruiz: en una palabra la preparación de si mismo y no de las lecciones.

Objetivo:

- Lograr que un grupo discuta ordenadamente un tema con la máxima participación de sus miembros.

Características:

- Informal y ágil. Permite gran participación de los miembros del grupo.
- La intervención del moderador es fundamental

Organización:

- El moderador prepara el material e información cuya distribución debe realizarse con anticipación
- Prepara también preguntas con las que estimulará el debate.

Desarrollo:

- El moderador encuadra el tema.
- Formula primera pregunta e invita al grupo a participar.

EL MÉTODO DE DISCUSIÓN Y DEBATE.

Este método desarrollado por DAVID AUSUBEL, consiste en que el profesor debe inducir a que los alumnos logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos. Es decir, el docente no debe dar los conocimientos elaborados, sino orientar a que los alumnos descubran progresivamente a través de experimentos, investigaciones, ensayos, error, reflexión, discernimiento, etc. Las diferencias con los otros métodos didácticos están relacionadas con la filosofía educativa a la que sirven, con los procesos que desarrollan y con los resultados que logren, sentando las bases de la educación constructivista.

Sus orígenes se encuentran en los trabajos de SOCRATES, SPENCER, MONTESSORY, JHON DEWEY, JEAN PIAGET y otros.

EL MÉTODO DE DESCUBRIMIENTO.

EL MÉTODO LÚDICO.

Esta concebida como un método que pretende lograr aprendizajes, sustantivos o complementarios a través del juego ("como jugando") o actividad lúdica, existiendo una cantidad de actividades diversas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser aprovechados por el profesor. Los juegos en los primeros años, de 3 a 6 años, deben ser motrices y sensoriales, de 7 a 12 años deben ser imaginativos y gregarios y en la adolescencia: competitivas, científicas. Ejemplos: adivinanzas, juegos de roles, la ronda, la familia, compra y venta, ajedrez, etc. Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez disfruta y se recrea aprendiendo. Se debe seleccionar

juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

Estrategias metodológicas

Estas estrategias son herramientas que nos ayudan a realizar actividades que socializan al niño y fomentan el desarrollo de sus potencialidades en un ambiente de amor, alegría y respeto, características que le infunden al niño la confianza para poner en manifiesto con seguridad y espontaneidad sus destrezas y creatividad.

Estrategias lúdicas

Según Bran; en su obra juego centralizado, 1987 Estrategias Lúdicas "son consideradas como herramientas de las cuales se vale una persona para lograr el aprendizaje".

En el campo educativo las estrategias lúdicas están consideradas como el conjunto de métodos técnicas que se fundamentan principalmente en el juego con fines didácticos.

Rosa Guitart Aced (1999), jugar y divertirse sin excluir manifiesta:

"El juego además de ser una actividad infantil que utiliza la criatura para divertirse, para ejercitar sus habilidades para aprender cosas nuevas es también un instrumento de transmisión de valores y normas sociales."

La idea de que los niños aprenden jugando, comenzó con Froebel, quien construyó su sistema de enseñanza en el valor educacional del juego.

Froebel creía en el desarrollo natural que se producía mediante el juego.

En su época muchos programas de educación infantil incluían el juego en el currículum, siendo considerado como una parte de la vida diaria.

El docente aprovecha esta estrategia lúdica para impulsar el trabajo basado en un ambiente armónico y feliz.

Enriquece su mundo en el aprendizaje de conductas dinámicas.

Facilita la concentración, la memoria, la atención, desarrolla diferentes inteligencias.

Utilizar el juego para trabajar las intencionalidades educativas quiere decir programar aquellos aspectos que potencian los objetivos educativos que se tengan planteados para cada niño o para el grupo de niños y niñas.

Juego educativo

Jean Piaget, el juego, construcción del pensamiento (1948)

Ve al juego como “la construcción del pensamiento, porque el niño mediante el juego especialmente en el simbólico y con la presencia de los objetos va estructurando su pensamiento”

Karl Groos, el juego ejercicio preparatorio para la vida

“Presenta al juego como un ejercicio preparatorio para la vida se desarrolla y educa, porque permite el desarrollo de órganos y aptitudes que han de ampliarse más tarde.”

Piaget creía que el juego animaba al conocimiento cognitivo, siendo un modo para que los niños construyan su mundo. Identifico tres tipos de conocimiento: físico, matemático lógico y social. Según Piaget el conocimiento activo considera como los niños aprenden sobre los objetos y las propiedades físicas de los mismos, acumulan conocimiento de su medio ambiente y sus papeles en el, adquieren conocimiento matemático-lógico, numeración, series, clasificación, tiempo espacio y número. Piaget creía que los niños aprendían el conocimiento social, el vocabulario, las etiquetas y la conducta viendo actuar a los demás.

Diferente a Piaget Vigotsky concebía la interacción social que ocurre con el juego, como esencial para el desarrollo de los niños. Creían que los niños aprendían por interacciones sociales.

Beneficios e importancia

Analizando las distintas teorías sobre el juego, llegamos a la conclusión el este tiene una gran connotación en la educación por las siguientes razones:

Prepara, ejercita y entrena al niño para la vida adulta.

Fomenta la creatividad, el equilibrio emocional y su integración al grupo social.

Los niños pueden aprender muchas cosas por el juego. Las actividades del juego son esenciales para su desarrollo de todas las esferas de desarrollo, el físico, el social, el emocional cognitivo y el lingüístico. El juego permite a los niños lograr conocimientos, habilidades y conductas.

Aprenden conceptos

Desarrollan habilidades sociales

Desarrollan habilidades físicas

Dominan situaciones de la vida

Practican procesos de lenguaje

Preparación para la vida adulta y los roles que se desempeñan (aprender cómo ser independiente, pensar, tomar, decisiones, cooperar, colaborar con los otros).

Clasificación de los juegos educativos

Los juegos se puede clasificar en diversas clases pero a continuación se detallan los que se encuentran mas acordes en la practica para niños de primer año de educación básica.

Según Piaget

Sensoriales

Construcción

Simbólico

De reglas

Ejercicios

Según Russell

Juego de entrega

Configurativo

Representación de personajes

Regalado

Juegos sensoriales

Piaget, 1948 manifiesta:

“El proceso total de percibir es una conducta Psicológica que requiere atención, organización, discriminación y selección y se expresa indirectamente median respuestas verbales motrices y graficas.”

Los juegos sensoriales permiten el desarrollo de funciones básicas para el aprendizaje.

Juegos de construcción

Los juegos de construcción Se tratan de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Lego, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características.

Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de montar y encastrar.

En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí.

Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina.

El juego simbólico

El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real.

En ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Las actividades lúdicas en las que los niños aprenden a simbolizar comienzan a partir de los dos años cuando tienen el nivel de comprensión que les permite imitar situaciones reales como jugar al papá y a la mamá, a hacer la comida, jugar a que van a la tienda a por comida, cuidar al bebé, por nombrar algunos de los juegos preferidos de mi niña de tres años.

Pero el juego no consiste únicamente en imaginar, sino que el habla acompaña el juego, ya que mientras interpretan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, por lo que además fomenta su sociabilización.

A través de la representación los niños asimilan y comprenden las situaciones que viven en la vida real estableciendo relaciones que le ayudarán a desenvolverse con éxito en el futuro.

Como padres, tenemos que fomentar por todos los medios posibles este tipo de juego en nuestros hijos, jugando con ellos y comprándoles o fabricando juguetes que potencien el juego simbólico, tan importante para su maduración personal.

Juegos de reglas

Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio

en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Podemos considerar **el juego de reglas simples** como característico de la Etapa de las Operaciones concretas (7-12 años) En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos. El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. El niño accede pues, a partir de esta

etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) el adolescente se interesa por **los juegos de reglas complejas**, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios. Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos en el desarrollo humano.

La característica del pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio, etc. Pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen. Este tipo de razonamiento complejo y sistemático vale para todo tipo de problemas. El adolescente puede entonces integrar lo que ha aprendido en el pasado y considerar a la vez su vida actual y sus

proyectos de futuro. El interés por esta nueva forma de razonamiento le conduce a preocuparse por cuestiones abstractas, a construir teorías, a interesarse por doctrinas complejas, a inventar modelos sociales nuevos, acercamientos metafísicos o filosóficos inéditos. Las actividades lúdicas que se asocian a este nivel de desarrollo y que seguirán hasta la edad adulta, conllevan también todas las características de dicho nivel.

Juegos de ejercicios

Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Clasificación de los juegos según Russell

Juego configurativo

En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer

derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

Juego de entrega

Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

El juego de representación de personajes

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

El juego reglado

Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la

actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

Metodología del juego

Los juegos pueden plantearse simplemente como una diversión, pero no hay duda de que constituyen una eficaz herramienta para el educador. Por ese motivo para poder obtener el máximo partido de este recurso lúdico, es aconsejable que el educador o educadora incorpore los juegos a las actividades educativas siendo unas pautas lógicas y estructuradas.

El éxito de un juego es conseguir que los alumnos disfruten y aprendan a la vez, reside en gran parte de la presentación que de él se haga.

En realidad son muchos los aspectos metodológicos que el educador debe tener en cuenta para lograr su objetivo.

A la hora de explicar un juego el educador debe tomar en cuenta varias cuestiones:

La disposición de los jugadores.

Normalmente la mejor disposición para explicar un juego es en semicírculo, con el conductor del juego delante del grupo, es necesario que todos los participantes le vean bien para que este pueda acompañar con gestos la explicación.

El terreno de juego

Todos los jugadores tienen que conocer el límite entre los que se pueden mover, así como la penalización en el caso de salir de ellos.

Las normas del juego

Las normas del juego deben quedar claras para todos, así como las penalizaciones a las faltas.

El objetivo del juego

En algún momento de la explicación hay que decir como se acaba el juego (cuando se llega a una puntuación determinada cuando pasa el tiempo establecido o cuando lo decide el educador).

La puntuación

En algunos juegos existe una puntuación determinada, es necesario asegurarse de que todos los jugadores entiendan como funciona.

La forma en el educador propone el juego al grupo es clave para que este responda positivamente.

CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Funciones Mentales

A partir de Vigotsky, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje.

Algunas de ellas amplían o modifican algunos de sus postulados, por la esencia del enfoque constructivista social permanece.

“Lo fundamental de enfoque de Vigotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial “

Existen dos tipos de funciones mentales:

Inferiores

Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de las funciones mentales inferiores es limitado; esta condicionado por lo que podemos hacer. Nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente.

Superiores

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social.

Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, las funciones mentales superiores están determinadas por la forma de ser de la sociedad: las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente.

El comportamiento derivado de las funciones mentales superiores está abierto a mayores posibilidades.

Para Vigotsky, e mayor interacción social mayor conocimiento, más posibilidades de actuar más robustas funciones mentales.

Inteligencias múltiples

El Dr. Howard Gardner, psicólogo y profesor de Educación de la universidad de Harvard ha investigado durante muchos años el desarrollo de las capacidades de conocimiento del ser humano.

Gardner hace un gran aporte a la educación. Toma de la ciencia cognitiva (estudio de la mente) y de la neurociencia (estudio del cerebro) su visión pluralista de la mente teniendo en cuenta que la mayoría de las personas posee un gran espectro de inteligencias y que cada uno revela distintas formas de conocer.

Todos tenemos múltiples inteligencias somos más eminentes en unas que en otras cosas y las combinamos y usamos de diferentes maneras. Gardner define la inteligencia como la capacidad para resolver problemas de la vida

David Lazear “Seven ways of knowing” manifiesta:

“Una inteligencia más potenciada puede ser utilizada para mejorar o fortalecer otra menos desarrollada”

Las inteligencias múltiples son:

Musical, Corporal Cenesésica, lingüística, Lógico-matemático, Espacial, Interpersonal, Intrapersonal, Naturalista.

Aprendizaje lógico matemático

La matemática como ciencia ocupa un lugar destacado en la enseñanza, no tanto por el interés de sus aplicaciones, sino por su valor educativo.

El fin que aspira la formación matemática no es unilateral, ni su objetivo primordial es el aspecto utilitario; su fin trascendente es el de contribuir a la formación integral del educando.

Freinet, C. y Beaugrand, M manifiesta

“Lo importante y lo que por tanto será preciso cultivar en primer lugar, es el sentido matemático, resultado de un largo aprendizaje basado en tanteos experimentales y de la vida”.

Guzman.M. expresa

“La matemática, sobre todo, saber hacer, es una ciencias en la que los métodos claramente predominan sobre el contenido. Por ello se concede una gran importancia al estudio de las cuestiones, en en buena parte colindante con la psicología cognitiva, que s refiere a los procesos mentales de resolución de problemas.”

El conocimiento lógico-matemático es el que no existe por si mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en

Ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos. El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. 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, 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. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interaccionar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

El pensamiento lógico matemático comprende:

- a. Alineamiento: de una sola dimensión, continuos o discontinuos. Los elementos que escoge son heterogéneos.
- b. Objetos Colectivos: colecciones de dos o tres dimensiones, formadas por elementos semejantes y que constituyen una unidad geométrica.
- c. Objetos Complejos: Iguales caracteres de la colectiva, pero con elementos heterogéneos. De variedades: formas geométricas y figuras representativas de la realidad.
 - i. Forma colecciones de parejas y tríos: al comienzo de esta sub-etapa el niño todavía mantiene la alternancia de criterios, más adelante mantiene un criterio fijo.
 - ii. Segundo momento: se forman agrupaciones que abarcan más y que pueden a su vez, dividirse en sub-colecciones.
- d. Colección no Figural: posee dos momentos.

2. Clasificación: constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se define la pertenencia del objeto a una clase y se incluyen en ella subclases. En conclusión las relaciones que se establecen son las semejanzas, diferencias, pertenencias (relación entre un elemento y la clase a la que pertenece) e inclusiones (relación entre una subclases y la clase de la que forma parte). La clasificación en el niño pasa por varias etapas:
 - a. Transitividad: Consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente.
 - b. Reversibilidad: Es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores.
3. Seriación: Es una operación lógica que a partir de un sistemas de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente. Posee las siguientes propiedades:

La seriación pasa por las siguientes etapas:

- Primera etapa: Parejas y Tríos (formar parejas de elementos, colocando uno pequeño y el otro grande) y Escaleras y Techo (el niño construye una escalera, centrándose en el extremo superior y descuidando la línea de base).
- Segunda etapa: Serie por ensayo y error (el niño logra la serie, con dificultad para ordenarlas completamente).
- Tercera etapa: el niño realiza la seriación sistemática.
 - a. Primera etapa: (5 años): sin conservación de la cantidad, ausencia de correspondencia término a término.

- b. Segunda etapa (5 a 6 años): Establecimiento de la correspondencia término a término pero sin equivalencia durable.
- c. Tercera etapa: conservación del número.

Concepto

El aprendizaje de las matemáticas comprende asimilar, conocer, experimentar y vivencia el significado de los siguientes conceptos; entre los principales objetivos de enseñanza destacan:

- Identificar conceptos “adelante-atrás”
- Identificar “arriba-abajo”
- Ubicar objetos: dentro-fuera
- Ubicar objetos: cerca-lejos
- Ubicar objetos: junto-separado
- Reproducir figuras geométricas y nombrarlas.
- Clasificar objetos de acuerdo a su propio criterio.
- Realizar conteos hasta diez
- Comparar conjuntos muchos-pocos
- Reconocer tamaños en material concreto: grande, mediano, pequeño

Importancia

En la etapa preescolar o en educación inicial, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico.

El área lógico matemático es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que para muchos, las matemáticas es una de las materias que gusta menos a los estudiantes, calificándose como una materia “complicada”; cuando en realidad, la forma cómo aprendimos las matemáticas es lo complicado.

Es por ello que actualmente se considera de suma importancia apropiarse

de estrategias que se utilizan para enseñar o ser un mediador de dichos aprendizajes. La etapa de 0 a 6 años es la etapa más importante en la vida del ser humano y en la que los aprendizajes son más rápidos y efectivo dado la plasticidad del cerebro del niño, esto además de las estrategias lúdicas que se utilicen con materiales concretos y experiencias significativas para el niño, un clima de enseñanza agradable hará que cualquier materia o aprendizaje sea comprendido e interiorizado de manera sólida.

Recordar siempre que para el aprendizaje de las matemáticas el niño requiere partir de lo concreto hacia lo abstracto. El hecho que un niño sepa “contar” de 1 al 10, no quiere decir que en realidad sepa contar; ya que para ello solo estaría utilizando su memoria. El niño que sabe contar identifica y diferencia lo que significa “pocos” y “muchos”; y realiza el conteo, primero, partiendo de material concreto, el cual visualiza, toca y percibe. Mal haríamos en empezar por enseñar los “números”, (entidades abstractas) pues éstas son expresiones gráficas (1, 2, 3..) lo que debe aprender el niño primero es lo que significa un objeto, dos o tres. Si el niño descubre esto, estará apto para aprender otras nociones matemáticas como la suma o la resta.

Metodología para nivel preescolar

La metodología que se aplica en el nivel preescolar se basa en:

1. MEDIDAS

TAMAÑOS

- Grande - pequeño
- Largo – corto
- Ancho – angosto
- Alto – bajo

GROSOR

- Grueso – delgado

PESOS

- Pesado – liviano

2. GEOMETRIA TOPOLÓGICA ESTRUCTURAS ESPACIALES, UBICACIÓN EN EL ESPACIO O POSICIÓN

POSICIONES ESTATICAS

- Encima – debajo
- Arriba – abajo
- Dentro de – fuera de
- Delante de – detrás de
- Cerca – lejos
- Alrededor de

POSICIONES EN MOVIMIENTO

- Delante – atrás
- Adentro – afuera
- Subir – bajar
- Entrar – salir
- Abrir – cerrar
- Tapar – destapar
- Introducir – sacar

RELACIONES ESPACIALES

- de persona a persona
- de persona a elemento
- de elemento a persona
- de elemento a elemento

POSICIONES EN EL ESPACIO GRAFICO

- parte superior
- parte inferior

- parte central
- lado izquierdo
- lado derecho

DIRECCIONALIDAD

- hacia la derecha
- hacia la izquierda
- hacia arriba
- hacia abajo
- inclinada, horizontal, vertical, uso de flechas.

3. GEOMETRIA EUCLIDIANA

CUERPOS

- esfera cono, cilíndrico, cubo, pirámide

FORMAS Y FIGURAS

- círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, ovalo rombo

4. ORDENAR POR

- forma, color, tamaño.
- Dimensión, grosor
- Peso, tiempo

5. AGRUPAR POR

- Forma color, tamaño.

6. BUSCAR IGUALES Y DIFERENTES POR

- Forma, color, tamaño
- Igualdad total

7. CLASIFICAR POR

- Una o varias características o variables: forma color tamaño.

8. SERIACIONES

SUCESIONES

- Por forma color, tamaño.
- Sencillas: 1 a 1, 1 a 1 a 1, 2 a 1
- Progresivas: 2 a 2, 3 a 2
- Por completación

9. LOS CONJUNTOS

- Formar conjuntos, subconjuntos
- Clases de conjuntos: vacío, lleno, unitario
- Relaciones: pertenencias, no pertenencia, igualdad total, diferentes, de 1 a 1.

LOS CUANTIFICADORES

- muchos – pocos
- Mayor que – menor que
- Más que – menos que
- Todo – nada
- Alguno – ninguno

LOS NUMEROS

- Cardinales 1 a 10
- Ordinales 1º a 10º

JUEGOS MATEMATICOS

- Loterías
- Dominó
- Rompecabezas
- Recta numérica
- Tarjetas, cajas de clasificación
- Regletas
- Bloques lógicos y otros.

Ciclo del aprendizaje

Según Hernández de Juanita, Estrategias Activas para el desarrollo del aprendizaje activo, 1999

“el ciclo de aprendizaje es una metodología que sirve como una estructura que facilita la planificación de clases dinámicas, el docente tiene la oportunidad de pensar en como enseñar, necesita preguntarse ¿Qué quiero que sean capaces de hacer los alumnos al terminar de tratar un tema?, el mismo que conlleva objetivos de desempeño y objetivos de aprendizaje”

Piaget postuló que los niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo. La transición hacia estadios formales del pensamiento resulta de la modificación de estructuras mentales que se generan en las interacciones con el mundo físico y social.

El Ciclo de Aprendizaje planifica una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria, la que conlleva la manipulación de material concreto, y a continuación prosigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los alumnos durante la exploración. Luego, se desarrollan actividades para aplicar y evaluar la comprensión de esos conceptos.

Estas ideas están fundamentadas en el modelo “Aprendiendo de la Experiencia”, que se aplica tanto para niños, jóvenes y adultos (Kolb 1984), el cual describe cuatro fases básicas:

1. Experiencia Concreta
2. Observación y Procesamiento
3. Conceptualización y Generalización

4. Aplicación

A partir de la experiencia concreta, que comienza con la observación y el análisis (¿Qué sucede actualmente? ¿Cuál es la relación entre el proceso y el resultado final?), se continúa con la conceptualización y luego la generalización (¿Por qué es relevante? ¿Qué se puede aprender de eso?), y concluye con el pensamiento acerca de como aplicar lo aprendido (¿Cómo y cuándo lo puedo utilizar?).

El Ciclo de Aprendizaje representa una familia de modelos que varían en las fases propuestas por distintos autores (Escalada, 1999; Karplus, 1981). Los autores del OPPS usan el modelo de cuatro fases:

1. Motivación

El propósito es que los alumnos identifiquen un problema o pregunta que genere una discusión en la cual pueden explicitar sus conocimientos y pre concepciones sobre el fenómeno.

2. Exploración

El propósito de esta fase es incentivar al alumno para que formule preguntas sobre el fenómeno, incentivar su curiosidad y promover una actitud indagatoria. La exploración también ayuda a identificar las pre concepciones que el alumno tiene. Se busca utilizar actividades que presenten resultados discrepantes, hechos que "contradicen" o desafían concepciones comunes (ej., un cubo de hielo flota en un vaso con un líquido transparente, pero se hunde en otro vaso que contiene un líquido también transparente).

Los alumnos trabajan en grupo, manipulan objetos, exploran ideas y van adquiriendo una experiencia común y concreta. A los alumnos se les pide que establezcan relaciones, observen patrones, identifiquen variables y clarifiquen su comprensión de conceptos y destrezas importantes. Los

alumnos explican, en sus propias palabras, para demostrar sus propias interpretaciones de un fenómeno.

3. Desarrollo Conceptual

El propósito de las actividades que se desarrollan en esta fase es entregarle al alumno definiciones de conceptos, procesos o destrezas, dentro del contexto de las ideas y experiencias que tuvieron durante la fase exploratoria. Estas definiciones pueden ser introducidas a través de clases expositivas, un libro, software y otros medios. Los alumnos refinan sus concepciones iniciales y construyen nuevos conceptos. Estas actividades, guiadas por preguntas claves que les hace el docente, deberían ayudar a que los alumnos se cuestionen sus creencias y clarifiquen concepciones equivocadas o difíciles. El uso de metáforas (ej., el reloj biológico y la degradación radioactiva) y analogías (ej., un alambre de metal es como una cañería y la corriente eléctrica es como el agua que corre por la cañería) es especialmente efectivo.

Para promover el desarrollo conceptual, a medida que se van introduciendo los conceptos, el profesor desarrolla una secuencia de preguntas que pueden guiar la reflexión de los alumnos.

4. Aplicación/Evaluación

Esta fase incluye actividades que permiten a los alumnos aplicar conceptos específicos. Estas actividades ayudan a demostrar la comprensión que los alumnos y alumnas han logrado de las definiciones formales, conceptos, procesos y destrezas, ayudándolos a clarificar sus dificultades.

Se pide a los alumnos que apliquen lo que han aprendido al predecir los resultados en una nueva situación.

Las actividades de aplicación también permiten al profesor y al alumno, (incluye elementos de auto-evaluación), establecer el grado de dominio de

los conceptos, procesos y destrezas definidos en los objetivos. Las actividades de evaluación se focalizan en medir comprensión y razonamiento científico en la resolución de problemas de la "vida real" para los cuales estos conceptos y principios son relevantes.

En comparación a otras estrategias didácticas, el ciclo de aprendizaje es fácil de utilizar. Hay bastante material curricular para involucrar a los alumnos en actividades de exploración y manipulación. Sin embargo, los profesores necesitan tiempo para preparar el material y un conocimiento sólido de los conceptos y principios que se quieren enseñar para guiar a sus alumnas y alumnos en el desarrollo conceptual y posterior aplicación de los conceptos aprendidos.

Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de procedimientos, actitudes, técnicas, operaciones y medios que se planifican de acuerdo a las necesidades de la población estudiantil a la cual van dirigidos los objetivos educacionales que se persiguen y las naturalezas de las áreas o cursos que se desarrollan, todo esto con la finalidad de hacer mas efectivo el proceso de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y evaluaciones de los aprendizajes, componente fundamental del proceso de aprendizaje.

Definidas de una manera amplia, las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información

Clasificación de las estrategias

Existen diferentes clasificaciones de las estrategias, una de ellas es la que proponen Weinstein y Mayer (1985). Para estos investigadores, las

estrategias cognoscitivas de aprendizaje se pueden clasificar en ocho categorías generales: seis de ellas dependen de la complejidad de la tarea, además de las estrategias metacognoscitivas y las denominadas estrategias afectivas.

1. Estrategias de ensayo para tareas básicas de aprendizaje
Existe un número de tareas educativas diferentes que requieren de un recuerdo simple. Un ejemplo de estrategia en esta categoría lo constituye la repetición de cada nombre de los colores del espectro, en un orden serial correcto. Estas tareas simples ocurren particularmente en un nivel educacional menor o en cursos introductorios. Una diferencia importante entre expertos (quienes utilizan la información de manera efectiva) y novatos (quienes aún no dominan las estrategias efectivas para recuperar y utilizar la información), parece estar relacionada con la base de conocimientos que poseen. La estructura, la organización y la integración de esta base de conocimientos es importante para la experta toma de decisiones, aun para los alumnos más inteligentes, con formas profundas de procesamiento de la información.

2. Estrategias de elaboración para tareas básicas de aprendizaje
La elaboración involucra el aumento de algún tipo de construcción simbólica a lo que uno está tratando de aprender, de manera que sea más significativo. Esto se puede lograr utilizando construcciones verbales o imaginables. Por ejemplo, el uso de imaginación mental puede ayudar a recordar las secuencias de acción descritas en una obra, y el uso de oraciones para relacionar un país y sus mayores productos industriales. La creación de elaboraciones efectivas requiere que el alumno esté involucrado activamente en el procesamiento de la información a ser aprendida. Numerosos estudios han demostrado que esto es un prerrequisito importante para el aprendizaje significativo versus la codificación superficial para el recuerdo.

3. Estrategias de elaboración para tareas complejas de aprendizaje

Las actividades de esta categoría incluyen la creación de analogías, parafraseo, la utilización de conocimientos previos, experiencias, actitudes y creencias, que ayudan a hacer la nueva información más significativa. Una vez más, la meta principal de cada una de estas actividades es hacer que el alumno esté activamente involucrado en la construcción de puentes entre lo que ya conoce y lo que está tratando de aprender. Las diferentes maneras de elaborar incluyen el tratar de aplicar un principio a la experiencia cotidiana, relacionar el contenido de un curso al contenido de otro, relacionar lo que se presentó anteriormente en una lectura a la discusión actual, tratar de utilizar una estrategia de solución de problemas a una situación nueva y resumir un argumento.

4. Estrategias organizacionales para tareas básicas de aprendizaje
Las estrategias en esta categoría se enfocan a métodos utilizados para traducir información en otra forma que la hará más fácil de entender. En esta categoría se incluyen, por ejemplo, el agrupamiento de las batallas de la Segunda Guerra Mundial por localización geográfica, la organización de animales por su categoría taxonómica, etc. En este tipo de estrategias, un esquema existente o creado se usa para imponer organización en un conjunto desordenado de elementos. Nótese que las estrategias organizacionales, como las de elaboración, requieren un rol más activo por parte del alumno que las simples estrategias de ensayo.

5. Estrategias organizacionales para tareas complejas de aprendizaje
Las estrategias organizacionales pueden ser también muy útiles para tareas más complejas. Ejemplos comunes del uso de este método con tareas complejas incluyen el esbozo de un capítulo de un libro de texto, la creación de un diagrama conceptual de interrelaciones causa-efecto, y la creación de una jerarquía de recursos para ser usados al escribir un trabajo final. Parecen contribuir a la efectividad de este método tanto el proceso como el producto.

7. Estrategias de monitoreo de comprensión

La metacognición se refiere tanto al conocimiento del individuo acerca de sus propios procesos cognoscitivos, como también a sus habilidades para controlar estos procesos mediante su organización, monitoreo y modificación, como una función de los resultados del aprendizaje y la realimentación.

Una sub área dentro de la metacognición que es particularmente relevante, se llama monitoreo de comprensión. Operacionalmente, el monitoreo de la comprensión involucra el establecimiento de metas de aprendizaje, la medición del grado en que las metas se alcanzan y, si es necesario, la modificación de las estrategias utilizadas para facilitar el logro de las metas. El monitoreo de la comprensión requiere de varios tipos de conocimiento por parte de los alumnos. Por ejemplo, ¿cuáles son sus estilos preferidos de aprendizaje?, ¿cuáles son las materias más fáciles o más difíciles de entender?, ¿cuáles son los mejores y los peores tiempos del día? Este tipo de conocimiento ayuda a los individuos a saber cómo programar sus horarios de actividades de estudio y los tipos de recursos o asistencia que necesitarán para una ejecución eficiente y efectiva.

8. Estrategias afectivas

Las estrategias afectivas ayudan a crear y mantener climas internos y externos adecuados para el aprendizaje. Aunque estas estrategias pueden no ser directamente responsables de conocimientos o actividades, ayudan a crear un contexto en el cual el aprendizaje efectivo puede llevarse a cabo. Ejemplos de estrategias afectivas incluyen ejercicios de relajación y auto-comunicación o auto-hablado positivo para reducir la ansiedad de ejecución; encontrar un lugar silencioso para estudiar para así reducir distracciones externas; establecer prioridades, y programar un horario de estudio. Cada uno de estos métodos está diseñado para ayudar a enfocar la capacidad (generalmente limitada) del procesamiento humano sobre la meta a aprender. Eliminando las

distracciones internas y externas se contribuye a mejorar la atención y lograr la concentración.

Las estrategias de aprendizaje se desarrollan por la necesidad de que el educando puede conocer, trabajar desarrollar el diferente procedimiento de estudio en función de sus necesidades personales y sociales.

2.7. Hipótesis

La limitada aplicación de los juegos educativos incide negativamente en el aprendizaje Lógico Matemático de los niños/as del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” del Cantón Pillaro de la Provincia de Tungurahua durante el quimestre noviembre -2009 marzo- 2010

2.8. Señalamiento de variables

Variable independiente

Juego educativo

Variable dependiente

Aprendizaje lógico matemático.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

La investigación tiene 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.

3.2. Modalidad básica de la investigación

Bibliográfica Documental.

Es bibliográfica – documental por cuanto se acudieron a fuentes escritas de investigación tales como libros, textos, periódicos e internet.

De Campo.

Es de campo porque la investigación se realizó en el lugar de los hechos esto es en el Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” del Cantón Pillaro.

De Intervención Social

Por cuanto la investigación formula una alternativa de solución al problema tratado.

3.3. Niveles o tipos de investigación

EXPLORATORIO.

Porque se indagaron las características del problema investigado para poder contextualizarlo adecuadamente.

DESCRIPTIVO

Porque la investigación detalla el problema y sus causas y consecuencias.

ASOCIACIÓN DE VARIABLES

Por cuanto en la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

3.4. Población y muestra

Población

Niños /as	90
Maestras	3
Total	93

Cuadro N.- 1 Población
Elaborado por: La Investigadora

Por confiabilidad de la investigación se trabajó con el total de la población.

Técnicas e instrumentos

Se aplica la encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a las maestras del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos”.

Se aplicó también la observación mediante una ficha de observación a los niños/as para determinar el nivel de aprendizaje Lógico Matemático.

Validez

La validez del instrumento de investigación se la obtuvo mediante el juicio de expertos.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento de investigación se logró mediante la aplicación de una prueba piloto.

3.6. Plan de Recolección de la Información

PREGUNTAS BASICA	EXPLICACION
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2. ¿De que personas?	Maestras y niños/as
3. ¿Sobre que aspectos?	Sobre los juegos educativos y el aprendizaje Lógico Matemático
4. ¿Quién?	investigadora
5. ¿Cuándo?	Enero 2010
6. ¿Dónde?	En el Jardín de Infantes “Pequeños Amigos”
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta Observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario y ficha de observación
10. ¿En que situación?	En las aulas de los primeros años

3.7. Plan para procesamiento de la información

Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de la información defectuosa, incompleta, etc.

Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir faltas de contestación.

Tabulación de la información recogida.

3.8 Análisis e Interpretación De Resultados

- Análisis de los resultados estadísticos destacando las tendencias con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados.
- Comprobación de la hipótesis.

Para cuestionarios

- Observación
- Indicadores.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis de resultados de la encuesta y observación realizada a maestros y niños respectivamente del Jardín “Pequeños Amigos”.

Pregunta N-1. ¿Usted incorpora el juego en sus actividades diarias?

Cuadro N- 4. El juego incorporado en las actividades diarias

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	2	66.67
OCASIONALMENTE	1	33.33
NUNCA	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestros
Elaborado por: La Investigadora

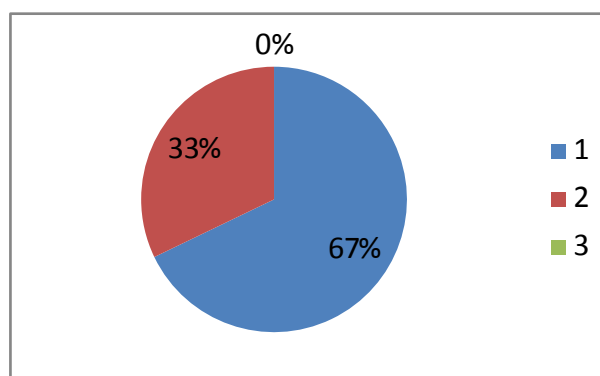


Gráfico N.- 5. El juego y las actividades diarias

Análisis e interpretación:

El 67% de las maestras encuestadas manifiestan que si incorporan el juego en sus actividades diarias en el jardín que laboran, mientras que un 33% expresa que la aplicación de estas actividades lúdicas la realizan ocasionalmente.

De las respuestas se deduce que una gran mayoría de maestras si aplican el juego en todas sus actividades diarias, por lo cual es conveniente que las maestras que no incorporan el juego empiecen a utilizarlo de una manera mas continua.

Pregunta N.- 2. ¿Usted emplea juegos que ayuden a diferenciar texturas?

Cuadro N.- 5. Juegos para diferenciar texturas

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	0	0
OCASIONALMENTE	2	66.67
NUNCA	1	33.33
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

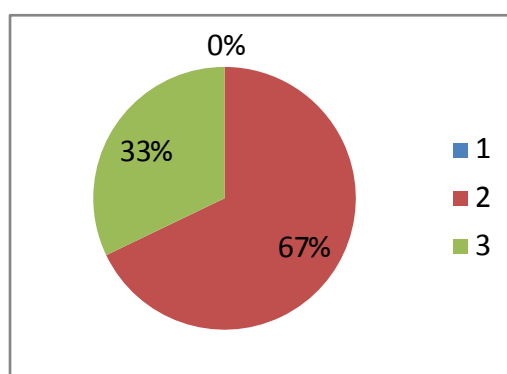


Gráfico N.- 6 Juegos para diferenciar texturas

Análisis e interpretación:

el 67% de las maestras encuestadas manifiestan que en ocasiones utiliza juegos para poder diferenciar texturas, mientras que un 33% manifiesta que nunca los ha utilizado.

De las respuestas se deduce que una gran mayoría de maestras si han utilizado juegos para diferenciar texturas, por lo cual seria conveniente que el resto de maestras que manifiestan que nunca lo han hecho deberían empezar a hacerlo para que los niños empiecen a utilizarlos y así logren diferenciar las diferentes texturas.

Pregunta N- 3. ¿Usted utiliza cuentas para reconocer cantidades?

Cuadro N- 6. Utilización de cuentas para reconocer cantidades

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	1	33.33
OCASIONALMENTE	1	33.33
NUNCA	1	33.34
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

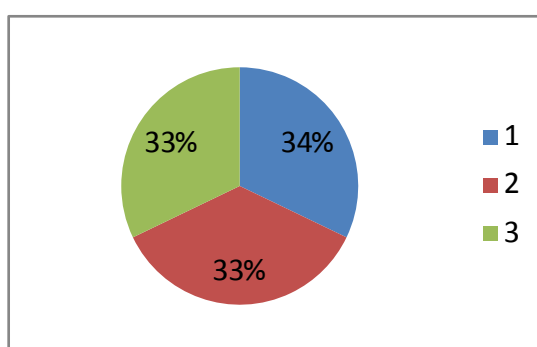


Gráfico N- 7 La utilización de cuentas para reconocer cantidades

Análisis e interpretación:

El 34% de las maestras encuestadas expresan que si han utilizado cuentas para reconocer cantidades, el 33% manifiesta que lo ha hecho en ocasiones y el 33% restante aclaran que nunca han utilizado cuentas para reconocer cantidades.

De las respuestas se deduce que la mayoría de las maestras no utilizan cuentas por lo que sería necesario que las docentes se actualicen en las utilidades de este recurso y el beneficio que este brinda para lograr el conocimiento en los niños.

Pregunta N- 4. ¿Usted maneja legos para reconocer formas y tamaños?

Cuadro N- 7. Utilización de legos de diferentes formas y tamaños.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	0	0
OCASIONALMENTE	2	66.67
NUNCA	1	33.34
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

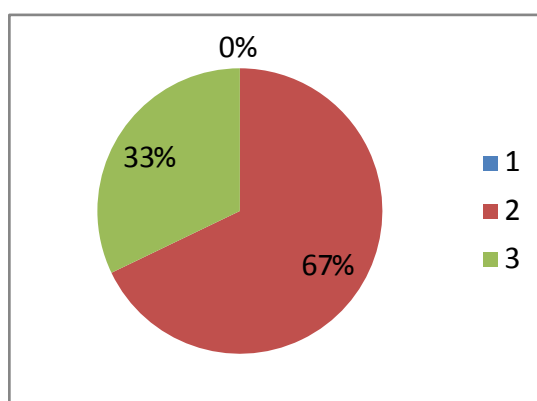


Gráfico N- 8. La utilización de legos de diferentes formas y tamaños

Análisis e interpretación:

El 67% de las maestras encuestadas expresan que la utilización de legos la realizan en ocasiones no muy frecuentes, mientras que el 33% no los utilizan por no contar con ellos.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de las maestras no utilizan estos materiales como ayuda para lograr que los niños desarrollen estas nociones por lo cual sería conveniente capacitarlas sobre el uso de estos.

Pregunta N- 5. ¿Usted utiliza juegos de encajes para diferenciar colores?

Cuadro N- 8. Utilización de juegos de encajes.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	0	0
OCASIONALMENTE	1	33.33
NUNCA	2	66.67
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

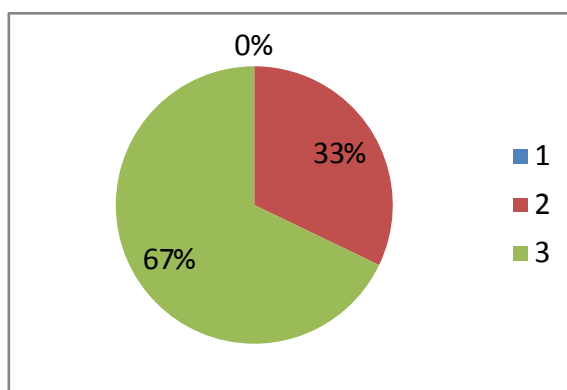


Gráfico N- 9. La utilización de juegos de encajes

Análisis e interpretación:

El 67% de las maestras encuestadas expresan que la utilización de estos juegos es nulo es decir no los utilizan, mientras que el 33% los utiliza ocasionalmente.

De las respuestas se deducen que la mayor parte de las maestras no utilizan estos materiales como ayuda para lograr que los niños desarrollen diferentes nociones.

Pregunta N- 6. ¿Usted usa rompecabezas para desarrollar el pensamiento lógico en los niños?

Cuadro N- 9. Utilización de juegos de encajes.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	2	66.67
OCASIONALMENTE	1	33.33
NUNCA	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

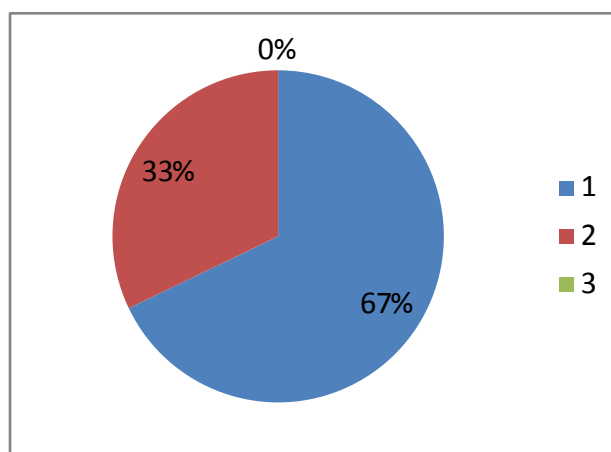


Gráfico N- 10. Utilización de rompecabezas

Análisis e interpretación:

El 67% de las maestras encuestadas expresan que siempre los han utilizado mientras que el 33% los utilizan en ciertas ocasiones.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de la maestras si utilizan los rompecabezas para desarrollar el pensamiento lógico de los niños.

Pregunta N- 7. ¿Usted utiliza bingos para reconocer figuras?

Cuadro N- 10. Utilización de bingos.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	0	0
OCASIONALMENTE	1	33.33
NUNCA	2	66.67
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

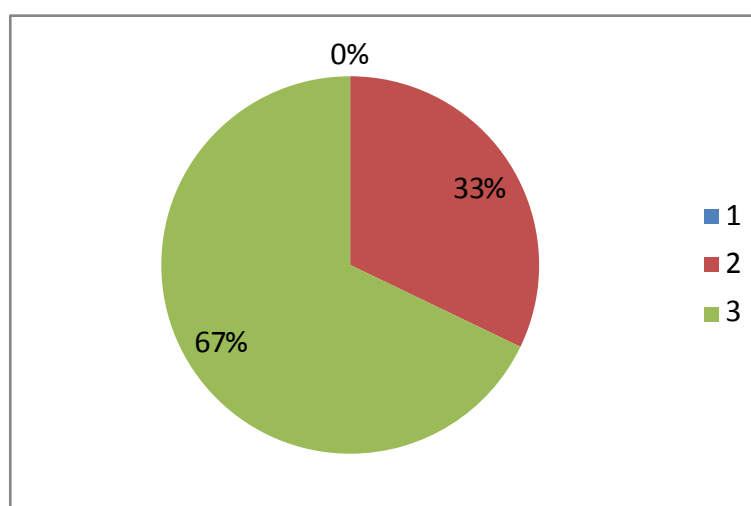


Gráfico N- 11. La utilización de bingos

Análisis e interpretación:

El 67% de maestras encuestadas expresan no utilizar los bingos en sus actividades con los niños, mientras que el 33% expresa si utilizarlos pero en ocasiones.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de las maestras no utilizan los bingos como un juego para ser aplicado con los niños.

Pregunta N- 8. ¿Usted emplea el dominó como un juego educativo para desarrollar nociones de secuencia?

Cuadro N- 11. Utilización de bingos.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	0	0
OCASIONALMENTE	1	33.33
NUNCA	2	66.67
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

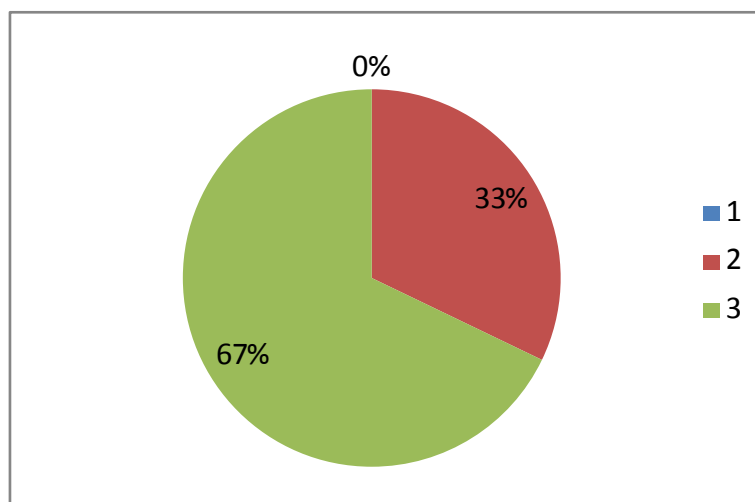


Gráfico N- 12. La utilización de dominó

Análisis e interpretación:

El 67% de las maestras encuestadas expresan no utilizan el dominó en sus actividades con los niños mientras que el 33% los utiliza en ocasiones.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de docentes no emplea el dominó en sus actividades con los niños por los que seria conveniente que se las maestras se informaran sobre la importancia de este juego y sus beneficios.

Pregunta N- 9. ¿Usted utiliza bloques didácticos para desarrollar nociones de forma?

Cuadro N- 12. Utilización de bloques didácticos.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	0	0
OCASIONALMENTE	1	33.33
NUNCA	2	66.67
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

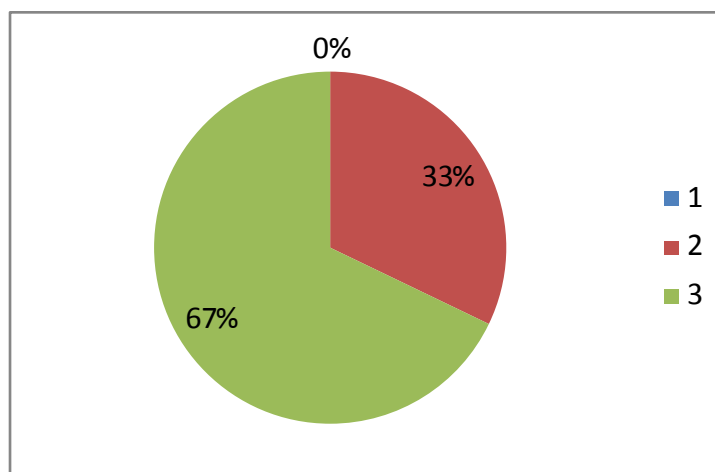


Gráfico N- 13. La utilización de bloques didácticos

Análisis e interpretación:

El 67 % de las maestras encuestadas expresan que no utilizan estos materiales en sus actividades, mientras que el 33% expresa que los utiliza en ocasiones.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de las maestras no emplean los bloques didácticos como recurso para desarrollar nociones de forma, por lo que sería conveniente que la institución realice una actualización sobre estos materiales y su uso.

Pregunta N- 10. ¿Usted mediante el juego ayuda al niño a reconocer nociones de ubicación espacial?

Cuadro N- 13. El juego y las nociones de ubicación espacial..

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	3	100
OCASIONALMENTE	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: encuesta a maestras
Elaborado por: La Investigadora

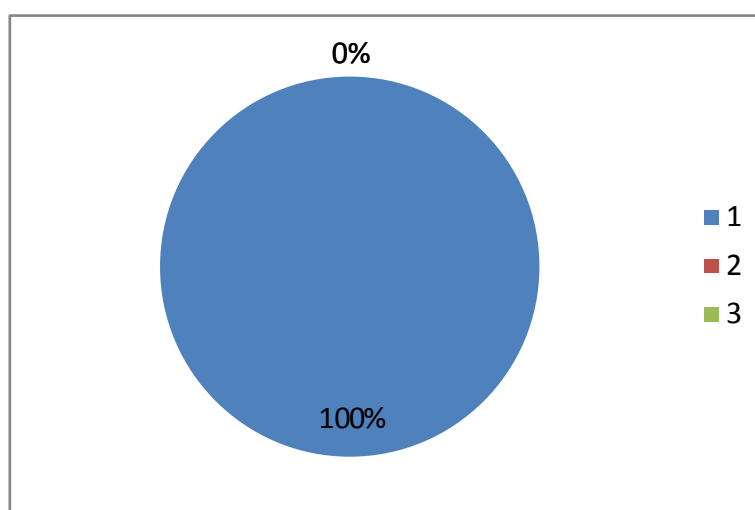


Gráfico N- 14. El juego y las nociones de ubicación espacial.

Análisis e interpretación:

El 100% de las maestras encuestadas expresan que si realizan juegos donde el niño pueda desarrollar la noción de ubicación espacial.

De las respuestas se deduce que las maestras están aplicando juegos donde se desarrolle esta noción, por lo que sería conveniente que así como realizan esta actividad en un 100% la realizarán todas las actividades antes mencionados.

Análisis de resultados de la observación realizada a los estudiantes del Jardín de infantes “Pequeños Amigos”

Indicador N- 1. ¿Los niños ordenan láminas en secuencia lógica?

Cuadro N- 14. Orden de láminas en secuencia lógica.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	29	32.22
OCASIONALMENTE	39	43.33
NUNCA	22	24.44
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

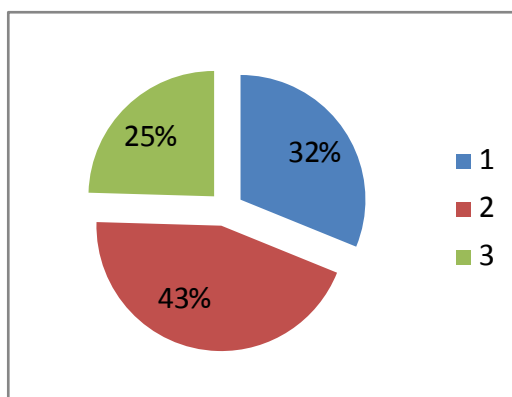


Gráfico N- 15. Orden de láminas en secuencia lógica

Análisis e interpretación:

El 43% de los niños observados muestran que logran ordenar láminas siguiendo una secuencia lógica, mientras que un 32% muestra que si logran ordenar láminas, lo que no sucede con el 25% restante nunca lograron ordenar correctamente.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de los niños no han desarrollado por completo esta destreza por lo que sería conveniente que la maestra empiece a utilizar láminas para que los niños empiecen a desarrollar esta noción.

Indicador N- 2 ¿Los niños arman y desarman rompecabezas?

Cuadro N- 15. Armado y desarmado de rompecabezas.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	35	38.89
OCASIONALMENTE	41	45.56
NUNCA	14	15.57
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

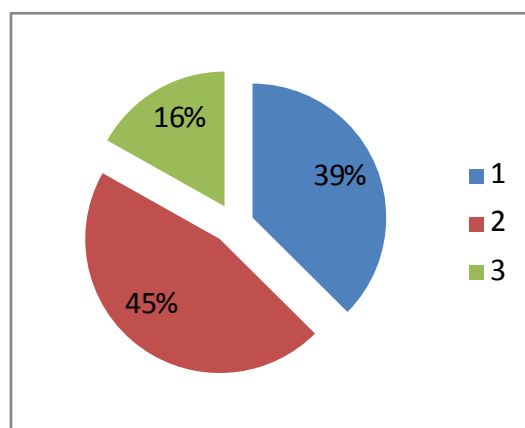


Gráfico N- 16. Armado y desarmado de rompecabezas

Análisis e interpretación:

El 46% de los niños observados muestran que de manera ocasional logran armar y desarmar los rompecabezas, mientras que un 39% muestra que lo arman con gran facilidad, y el 15% restante no puede armar un rompecabezas.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de estudiantes si han consolidado esta destreza, por lo que sería aconsejable seguirla reforzando.

Indicador N- 3. ¿Reconocen e interpretan conjuntos?

Cuadro N- 16. Interpretación de conjuntos.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	35	38.89
OCASIONALMENTE	41	45.56
NUNCA	14	15.57
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

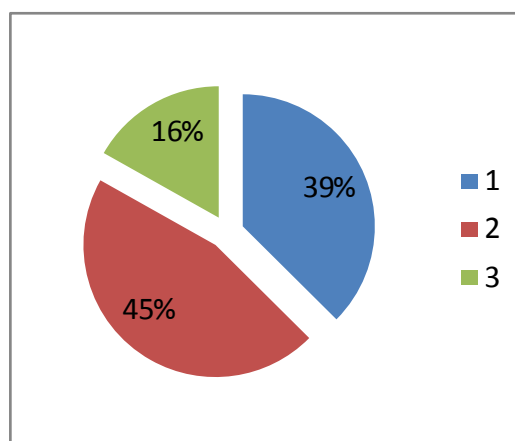


Gráfico N- 17. Interpretación de conjuntos

Análisis e interpretación:

El 46% de los niños observados no logran interpretar conjuntos con claridad, mientras que el 35% ya lo hacen y el 15% de niños no lo han logrado.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de los niños no han consolidado esta destreza, por lo que sería conveniente que las maestras impartan conocimientos acerca de conjuntos.

Indicador N- 4. ¿Identifican y relacionan cantidades?

Cuadro N-17. Identificación de cantidades.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	31	34.44
OCASIONALMENTE	45	50
NUNCA	14	15.56
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

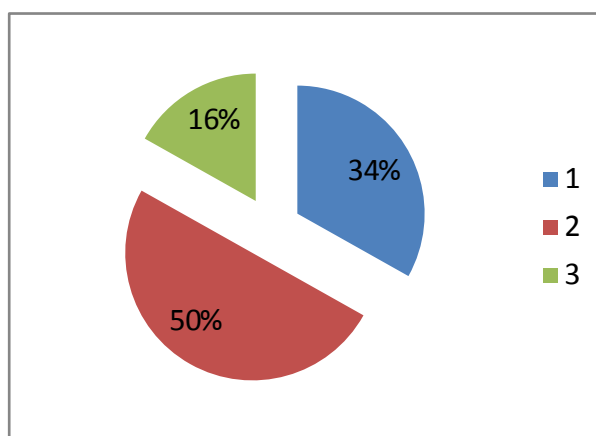


Gráfico N- 18. Identificación de cantidades.

Análisis e interpretación:

El 50% de los niños observados no logran identificar cantidades, mientras que el 34% ya lo hace con mucha facilidad, y el 16% de niños no lo logran.

De las respuestas obtenidas se deduce que la mayor parte de niños no han logrado identificar cantidades, por lo que sería conveniente que las maestras refuercen esta destreza y la lleguen a consolidar mediante el uso de diferentes materiales.

Indicador N- 5. ¿Discriminan objetos por su color?

Cuadro N-18. Discriminación de objetos por características diferentes.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	31	34.44
OCASIONALMENTE	49	54.44
NUNCA	10	11.11
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

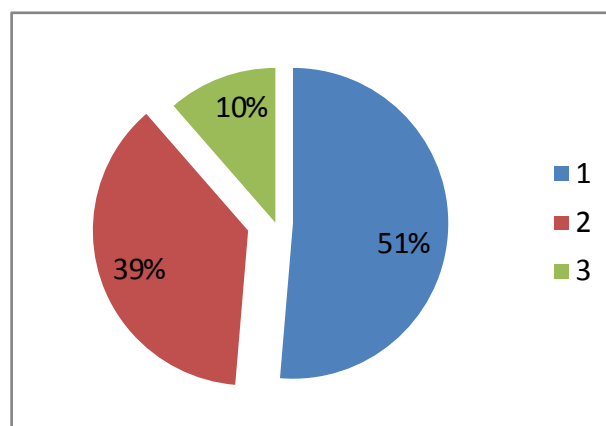


Gráfico N- 19. Discriminación de objetos.

Análisis e interpretación:

El 54% de los niños observados en ciertas ocasiones reconocen objetos por su color, el 35% ya lo hacen con facilidad, mientras que el 11% no lo lograr.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de los niños no logran discriminar objetos por diferentes características solicitadas, por lo que sería conveniente que la maestra dedica su tiempo a realizar diferentes actividades para consolidar esta destreza.

Indicador N- 6. ¿Discriminar objetos por su forma?

Cuadro N-19. Discriminación de objetos por su forma.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	46	51.11
OCASIONALMENTE	35	38.89
NUNCA	9	10
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

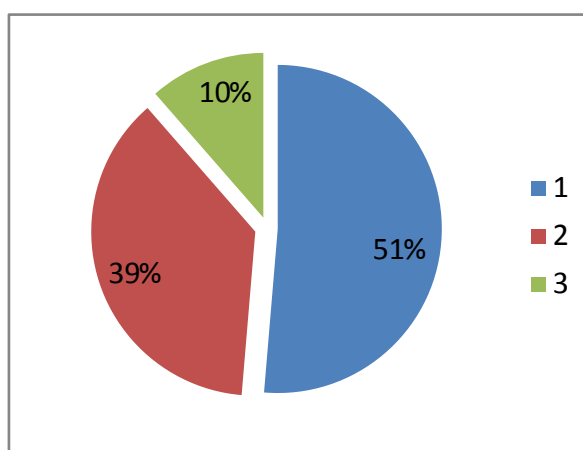


Gráfico N- 20. Discriminar objetos por su forma.

Análisis e interpretación:

El 51% de los niños observados si reconocen objetos por la forma . el 39% lo hacen en ocasiones, mientras que el 10% no lo logran.

De las respuestas obtenidas en la observación se deduce que la mayor parte de niños si han consolidado esta destreza.

Indicador N-7. ¿Discriminar objetos por su tamaño?

Cuadro N-20. Discriminación de objetos por su tamaño.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	64	71.11
OCASIONALMENTE	19	21.11
NUNCA	7	7.78
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

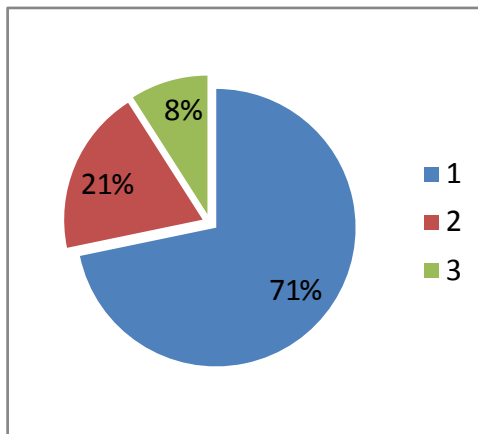


Gráfico N- 21. Discriminación de objetos por el tamaño.

Análisis e interpretación:

El 71% de los niños observados si reconocen objetos por el tamaño. El 21% lo hacen pero en ocasiones y el 8% no lo hacen nunca.

De las respuestas se deducen que la mayor parte de niños observados si han consolidado esta destreza y solo seria conveniente seguirla reforzando.

Indicador N-8. ¿Identificar opción cerca-lejos?

Cuadro N-21. Identificar noción cerca-lejos.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	44	48.89
OCASIONALMENTE	38	42.22
NUNCA	8	8.89
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

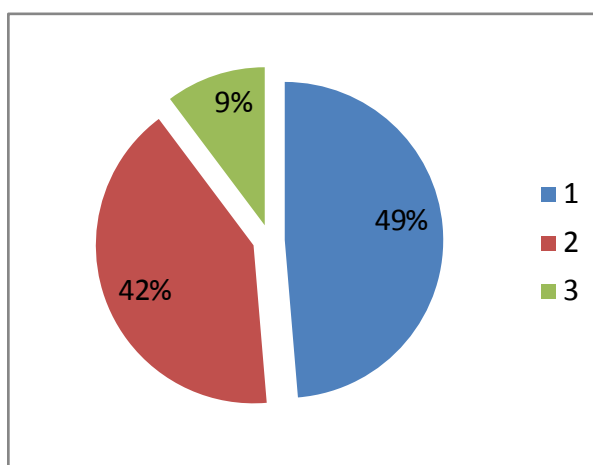


Gráfico N- 22. Identificar noción cerca- lejos.

Análisis e interpretación:

El 49% de los niños observables si reconocen la noción de cerca-lejos, el 42% lo hace en ocasiones y el 9% no lo ha logrado.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de niños si ha consolidado esta destreza.

Indicador N-9 ¿Identificar noción encima debajo?

Cuadro N-22. Identificar noción encima debajo.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	24	26.67
OCASIONALMENTE	54	60
NUNCA	12	13.33
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

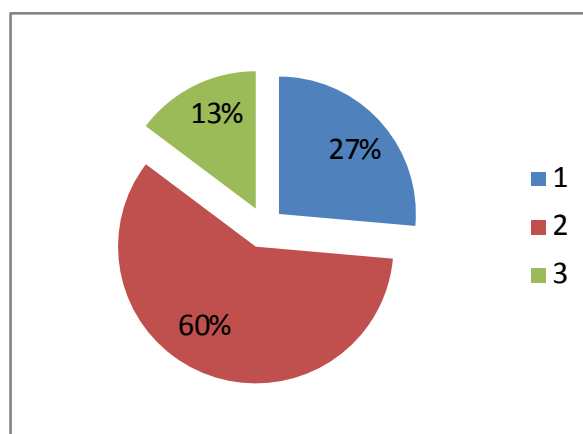


Gráfico N- 23. Identificar noción encima debajo.

Análisis e interpretación:

El 60% de los niños observados reconocen de manera acertada la noción encima debajo en ocasiones, mientras que el 27% si lo hace siempre, y el 9% no logra identificar.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de niños no ha consolidado esta destreza en su totalidad por lo que sería conveniente que las maestras realicen actividades para desarrollar esta destreza.

Indicador N-10 ¿Identificar noción arriba abajo?

Cuadro N-23. Identificar noción arriba abajo.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	68	75.56
OCASIONALMENTE	8	8.89
NUNCA	14	15.56
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

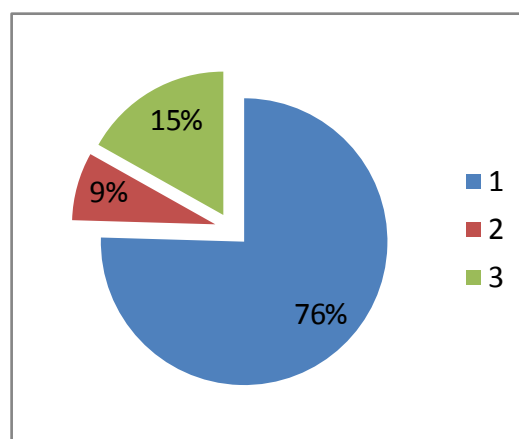


Gráfico N- 24. Identificar noción arriba abajo

Análisis e interpretación:

El 76% de los niños observados si reconocen de manera frecuente la noción arriba abajo., mientras que el 15% nunca lo hace y el 9% lo realice ocasionalmente.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de los niños si tiene esta destreza consolidada.

Indicador N-11 ¿Identificar noción delante atrás?

Cuadro N-24. Identificar noción delante atrás.

alternativas	frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	54	60
OCASIONALMENTE	24	26.67
NUNCA	12	13.33
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

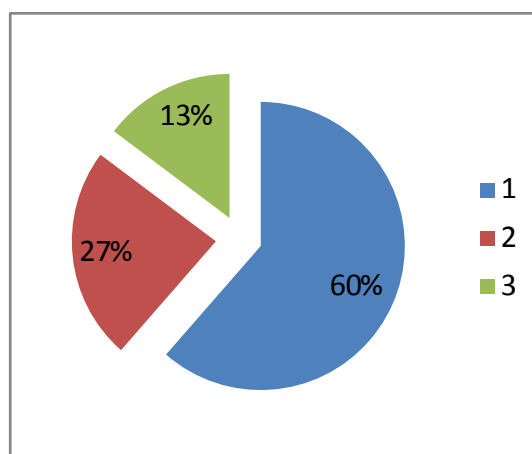


Gráfico N- 25. Identificar noción delante atrás

Análisis e interpretación:

El 60% de los niños si reconocen objetos cuando están arriba y cuando están abajo, mientras que el 27% lo hace en ocasiones y el 9% no hace nunca,

De las respuestas se deduce que la mayor parte de niños si han logrado consolidar esta destreza.

Indicador N-12 ¿Identificar noción de tiempo mañana tarde y noche?

Cuadro N-24. Identificar noción de tiempo.

alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	21	23.33
OCASIONALMENTE	42	46.67
NUNCA	27	30
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

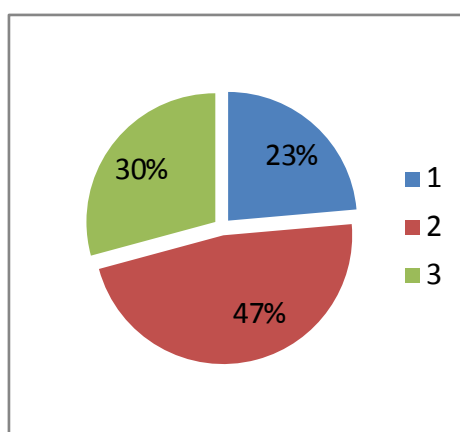


Gráfico N- 26. Identificar nociones de tiempo.

Análisis e interpretación:

El 47% de los niños observados si identifica esta noción pero en ocasiones mientras que el 30% no lo hace nunca, y el 23% lo hace siempre.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de los niños no reconoce nociones de tiempo por lo que seria conveniente empezar a reforzar esta noción, involucrando al niño en diferentes actividades.

Indicador N-13 ¿Diferencia antes y después?

Cuadro N-24. Diferenciar antes y después.

alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	54	60
OCASIONALMENTE	22	24.44
NUNCA	14	15.56
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

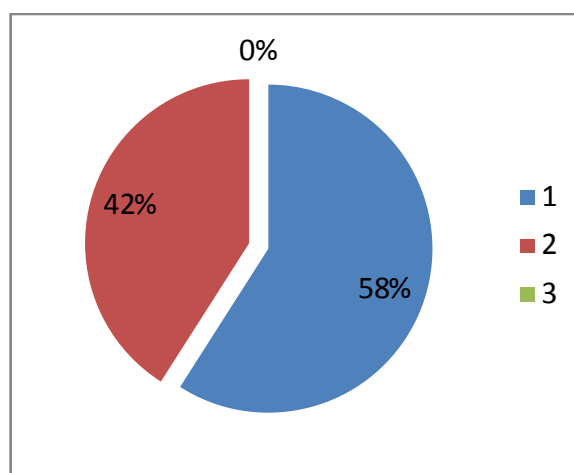


Gráfico N- 27. Diferenciar antes y después.

Análisis e interpretación:

El 60% de los niños observados muestran que siempre si diferencian entre antes y después, el 24% identifica en ocasiones y el 16% no lo hace nunca.

De las respuestas se deduce que la mayoría de niños y reconoce esta noción y la ha consolidado.

Indicador N.-14 ¿Reconoce causa- efecto en acciones cotidianas?

Cuadro N.-25. Reconoce causa-efecto en acciones cotidianas.

alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	52	57.78
OCASIONALMENTE	38	42.22
NUNCA	0	0
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

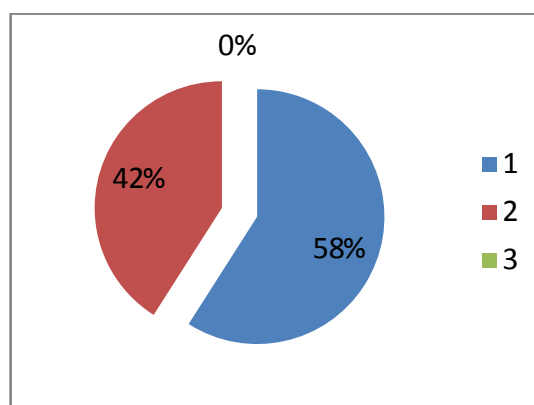


Gráfico N.- 28. Reconocer causa y efecto

Análisis e interpretación:

El 58% de los niños observados muestran que siempre reconocen la causa y efecto ante situaciones cotidianas, mientras que el 42% reconoce en ocasiones.

De las respuestas se deduce que la mayoría de niños si reconoce la causa y efecto frente a una situación diaria.

Indicador N.-15¿Discrimina entre derecha e izquierda?

Cuadro N.-26. Discrimina su derecha e izquierda.

alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	52	57.78
OCASIONALMENTE	38	42.22
NUNCA	0	0
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

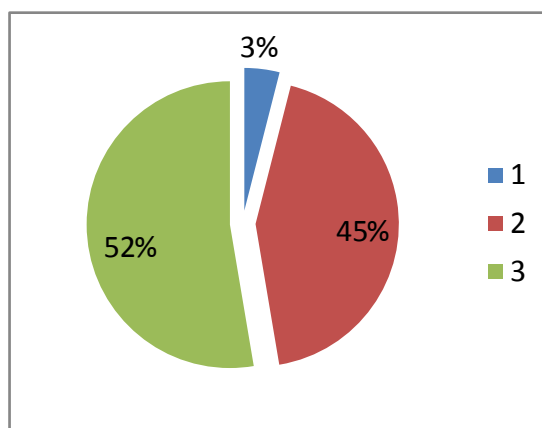


Gráfico N.- 29. Discrimina entre derecha e izquierda

Análisis e interpretación:

El 52% de los niños observados no identifica entre su derecha y izquierda, mientras que el 45% lo hace en ocasiones, y el 3% siempre.

De las respuestas se deduce que la mayor parte de niños no ha consolidado esta destreza, así que sería conveniente que las maestras realizaran juegos y actividades donde se desarrolle su lateralidad.

Indicador N-16¿Diferencia nociones de cuantificación mucho poco?

Cuadro N-27. Diferencia noción de cuantificación..

alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	54	60
OCASIONALMENTE	24	26.67
NUNCA	12	13.33
TOTAL	90	100

Fuente: Observación a los niños
Elaborado por: La Investigadora

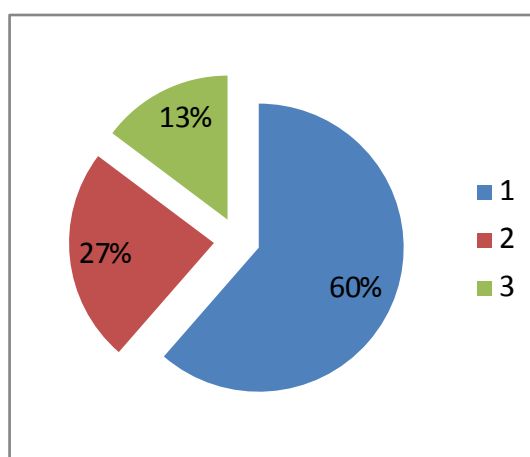


Gráfico N- 30. Identificar noción de cuantificadores.

Análisis e interpretación:

El 60% de los niños si reconocen la noción de mucho y poco y, mientras que el 27% lo hace en ocasiones y el 9% no hace nunca, De las respuestas se deduce que la mayor parte de niños si han logrado consolidar esta destreza.

1.1. Verificación de la hipótesis

Modelo Lógico

H_0 : La limitada aplicación de los juegos educativos no inciden negativamente en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” de la ciudad Santiago de Pillaro, de la Provincia de Tungurahua

H_a : La limitada aplicación de los juegos educativos si inciden negativamente en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” de la ciudad Santiago de Pillaro, de la Provincia de Tungurahua

Modelo Matemático:

$H_0: O = E$

$H_a: O \neq E$

Modelo Estadístico:

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

Prueba de Hipótesis:

Nivel de Significación

$$\alpha = 0.05$$

95% de Confiabilidad

Zona de Rechazo de la Hipótesis Nula

Grado de libertad (gl)

$$gl = (c-1)(f-1) \quad gl = (3-1)(2-1)$$

$$gl = 2 \times 1$$

$$gl = 2$$

$$X^2_t = 5,99$$

Regla de decisión:

R(H₀) si $X^2_c > X^2_t$ es decir $X^2_c > 5,99$

Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado

Frecuencias Observadas

VARIABLES	Siempre	Ocasional.	Nunca	TOTAL
Juegos educativos	6	13	11	30
Aprendizaje	645	559	236	1440
TOTAL	651	572	247	1470

Elaborado por: Investigadora

Frecuencias Esperadas

VARIABLES	Siempre	Ocasional.	Nunca	TOTAL
Juegos educativos	325	286	123.5	735
Aprendizaje	325	256	123.5	735
TOTAL	651	572	247	1470

Elaborado por: Investigadora

Cálculo de χ^2_c

O	E	(O - E) ² /E
6	325.5	313.61
645	325.5	313.61
13	286	260.59
559	286	260.59
11	123.5	102.48
236	123.5	102.48
TOTAL	χ^2_c	1353.36

Elaborado por: Investigadora

Decisión Estadística

Con 2 grados de libertad y 95% de confiabilidad la χ^2_c es de 1353,36 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a χ^2_t que es de 5,99; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice:

“La limitada aplicación de los juegos educativos si inciden negativamente en el aprendizaje lógico matemático de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” de la ciudad Santiago de Pillaro, de la Provincia de Tungurahua”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. 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.

5.2. RECOMENDACIONES

Que la institución educativa promueva la utilización de los juegos educativos en las jornadas diarias con los niños.

Que los maestros incentiven el desarrollo de destrezas lógico matemáticas en los niños.

Capacitar a los maestros en juegos educativos adecuados para desarrollar el nivel de aprendizaje lógico matemático en los niños.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

6.1. TEMA:

Capacitación sobre los juegos educativos orientada a las maestras para fortalecer el desarrollo de las destrezas lógico-matemáticas de los niños/as del Jardín de Infantes “Pequeños Amigos” de la ciudad de Pillaro Provincia de Tungurahua.

6.2. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION: JARDIN DE INFANTES PEQUEÑOS AMIGOS

DIRECCIÓN:

CANTON: PILLARO

PROVINCIA: TUNGURAHUA

TIPO: FISCAL

MAESTRAS: 3

ESTUDIANTES: 90

GRADOS: 1

6.3. ANTECEDENTES:

La investigación ha revelado que los maestros no utilizan los juegos educativos como un método como una estrategia metodológica para

impartir conocimientos esto conlleva a que los niños no desarrollan las destrezas lógico matemáticas que a su edad deberían estar consolidadas. Advirtiéndose además que los maestros no están informados sobre los beneficios que los juegos educativos sus utilidades y aplicaciones

6.4. JUSTIFICACIÓN

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que los maestros se actualicen en los juegos educativos porque los niños necesitan consolidar las destrezas lógico matemáticas que vayan acorde a su edad mediante la utilización de técnicas y materiales didácticos por lo tanto se demanda la aplicación de una capacitación para elevar el nivel de las maestras en la aplicación de los juegos educativos.

6.5. Objetivos

General.-

Realizar una capacitación sobre los juegos educativos orientados a las maestras.

Específicos

- Diseñar la capacitación en Juegos Educativos
- Ejecutar la capacitación a los maestros en Juegos Educativos
- Evaluar la capacitación impartida a las maestras en Juegos Educativos.

6.6. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.

Político.-

La propuesta es factible políticamente por cuanto la institución educativa tiene con eje central la capacitación permanente del personal docente para que esté en mejores condiciones el proceso de enseñanza aprendizaje para el beneficio de los niños.

Por lo tanto la propuesta es factible de implementarse ya que cuenta con el respaldo de las autoridades de la respectiva institución.

Socio Cultural

La factibilidad socio cultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores mas capacitados por cuanto eso tiene una influencia directo en la educación de los niños y niñas.

Organizacional

La institución educativa con un esquema organizacional adecuado para implementar la capacitación facilitando tanto las instalaciones físicas logística necesaria, y la concurrencia de los maestras a este evento.

Equidad de género

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la capacitación beneficiara tanto a maestros como a maestras y a niños y niñas.

Económica financiera

La propuesta tiene finalidad económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

6.7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Juegos Educativos

Juego N.-1 Rompecabezas

Objetivo

Es un juego que sirve para desarrollar la capacidad de análisis y síntesis, además de la coordinación motora y el razonamiento lógico.

Contenido

Consta de piezas elaboradas de diferentes materiales ya sea cartón, papel, y madera.

Actividades

Para empezar se debe tomar en cuenta que se inicia con rompecabezas sencillos para después llegar a los mas complejos, iniciaremos armando muñecos articulados o cucas después utilizaremos rompecabezas de corte horizontal (2 piezas), a continuación 2 cortes horizontales o verticales (3 piezas), rompecabezas con 4 piezas (un corte vertical y un horizontal), rompecabezas de 4 piezas (2 cortes oblicuos por la mitad de la silueta).

Para utilizarlo se invita a los niños a que se miren en el espejo, que empiecen a mover sus extremidades, comenta a los niños sobre los movimientos de las partes del cuerpo aquí es donde ellos ya pueden armar muñecos articulados y después continuar con los demás tipos de rompecabezas.

Recursos

Los recursos que utilizamos en este juego son las piezas y la base del rompecabezas, o laminas impresas.

Responsable

Maestra y investigadora

Tiempo

Marzo

Evaluación

Observación

Juego N- 2 Loterías

Objetivo

El objetivo de este juego es desarrollar:

- Imaginación
- Observación
- Capacidad de identificar objetos, nociones espaciales, colores, formas
- Noción causa – efecto

- Memoria visual
- Concentración.

Contenidos

Las loterías son laminas de cartón madera, papel, dividido hasta con 12 piezas en las que están figuras impresas como figuras geométricas, animales, etc.

Actividades.

1. Para iniciar esta actividad debemos invitar a los niños a mirar objetos que se encuentran ordenados de una manera establecida.
2. repartir a los niños las loterías con sus respectivas tarjetas.
3. gana el niño que llene la lotería.

Primero las loterías se puede llenar por asociación de iguales, respondiendo a una sola característica: forma, color, posición tamaño.

Luego loterías que correspondan a una característica común y después loterías por correspondencia.

Recursos

Piezas impresas con diferentes gráficos.

Responsable

Maestra y investigadora

Tiempo

Marzo

Evaluación

Observación

Juego N- 3 Bingo

Objetivo

Desarrolla la atención, la concentración, de acuerdo al tipo de bingos nos sirve para identificar colores, formas sonidos cantidades, números y numerales.

Contenidos

Juego de azar que consiste en cubrir con fichas los números de una tabla que tiene cinco filas.

Actividades

Como se juega:

1. preparar tablas diferentes para cada niño.
2. preparar las fichas de acuerdo al objetivo del bingo.
3. nombrar una persona que vaya sacando y cantando las fichas.

Conforme se va sacando las fichas, los niños irán llenando sus tablas con semillas.

Cuando llene la tabla el niño ganador deberá gritar bingo.

Recursos

Fichas, tablas.

Responsable

Maestra y investigadora

Tiempo

Marzo

Evaluación

Observación

Juegos N- 4 Mullos y Cuentas

Objetivo

Sirven para desarrollar la motricidad fina y la pinza digital a la vez que representan una oportunidad para ejercitar la memoria visual y auditiva en los niños

Contenidos

Son pequeños objetos normalmente redondos y perforados que sirven para ensartar se lo encuentra en diferentes colores, formas tamaños, con orificios de mayor y menor diámetro.

Actividades.

Se sugieren las siguientes actividades:

Observar describir, manipular cuentas de diferentes tamaño, color, forma.

Clasificarlas por sus características.

Ensartar cuentas libremente.

Identificar igual: color, forma, tamaño.

Del mismo color y tamaño.

Formar series sencillas de 1 a 1; de 2 a 1; de 2 a 2 tomando en cuenta color forma tamaño.

Recursos

Mullos y cuentas, lanas hilos.

Responsable

Maestra y investigadora

Tiempo

Marzo

Evaluación

Observación

Juegos N- 5 Laberintos

Objetivos.

Sirven para desarrollar el pensamiento, el razonamiento, la creatividad, la capacidad crítica, ayuda a buscar diferentes opciones, para la solución de diferentes problemas.

Contenidos

Lugar formado de intrincados caminos de difícil salida.

Actividades

1. invite a los niños a conocer y a ubicarse en el espacio de su entorno.
2. tomando como punto de partida su aula.
3. proponga escoger el camino más corto
4. indicar a los niños a dibujar los caminos que siguieron señalando el punto de partida y el de llegada.
5. buscar otras alternativas para llegar al mismo punto.

Recursos.

Los recursos utilizados para este juego son: laminas con laberintos impresos para ser solucionados.

Responsable

Maestra y investigadora

Tiempo

Marzo

Evaluación

Observación

Juego N- 6 Domino

Objetivo

Sirve para desarrollar la atención, nociones espaciales y la capacidad de asociar.

Fortalecer la capacidad de identificar objetos, por su forma, tamaño y color de establecer diferencias y semejanzas.

Contenido

Es un juego de 28 pizas rectangulares divididas en 2 cuadrados en cada una tiene una forma.

Actividades

Se sugiere las siguientes actividades:

1. Proponer a los niños que observen el domino.
2. Compartir experiencias sobre el material.
3. juegue con ellos y demuestre la forma de utilizar este recurso.

Primero respetar el siguiente orden:

El dominó de idénticos: pez con pez

El domino de integración: la mitad de un carro con la otra mitad.

El domino de relación: zapato con pie.

Recursos

Fichas rectangulares con figuras.

Responsable

Maestra y investigadora

Tiempo

Marzo

Evaluación

Observación

Juego N- 7 Tarjetas de secuencia

Objetivos

Sirven para desarrollar la noción de orden, para identificar que va primero y que va después o que va en medio.

Desarrolla nociones temporales, nociones de causa – efecto.

Contenidos

Son tarjetas de tamaños de naipes en las que van toda clase de secuencia.

Actividades

Actividades sugeridas:

1. Trabajar en secuencia de movimientos como: un aplauso, un golpe con el pie, y dos aplausos. Repita la secuencia.

1. trabaje secuencia con objetos concretos

3. hacer un recuento de las actividades del día.

Conversar sobre las acciones d lo que se antes y después de.

4. finalmente presentar las tarjetas a para que los niños las ordenen.

Recursos

Tarjetas de papel con gráficos de secuencia.

Responsable

Maestra y investigadora

Tiempo

Marzo

Evaluación

Observación

MODELO OPERATIVO

Cuadro N.- 30

Tema	Objetivos	Contenidos	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo	Evaluación
Rompecabezas	Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis, coordinación motora, y razonamiento lógico.	Son juegos de piezas elaboradas en cartón papel madera o plástico	1. Se observan las piezas a armar. 2. se busca el lugar a calzar la pieza.	Piezas del rompecabezas, laminas.	Maestra investigadora	Marzo 2010	Observación
Loterías	Desarrollar imaginación observación capacidad de identificar objetos nociones espaciales, colores, formas, tamaños, causa – efecto. Además la memoria visual y la concentración.	Son laminas de cartón, madera, papel divididas hasta en 12 piezas en las que van figuras.	1. repartir a los niños las loterías. 2. primero las loterías se asocian por características.	Piezas impresas con diferentes gráficos.			
Bingos	Desarrolla memoria visual y concentración	Es un juego de azar que consiste en cubrir con fichas los	1. Preparar tablas y fichas 2. Ir sacando las fichas una a una.	Fichas, tablas			

Tarjetas de secuencia	Desarrollar noción de orden antes después, causa- efecto.	números o gráficos de una tabla. Tarjetas de tamaño de naipes con gráficos.	Llenar la tabla. 1. presentar las tarjetas a los niños 2. conversar sobre las jornadas diarias y su secuencia.	Tarjetas de papel con gráficos de secuencias.			
Mullos Cuentas	Desarrollar nociones de forma, color, tamaño.	Pequeños objetos redondos y perforados que sirvan para ensartar.	1. observarlos y manipularlos. 2. formar series por características.	Lana, cuentas, mullos.	Maestra investigadora	Marzo	Observación
Dominó	Desarrollar nociones espaciales diferenciar objetos, establecer semejanzas y diferencias.	28 fichas rectangulares.	1. entregar las fichas. 2. identificar gráficos. 3. asociarlos según características.	Fichas rectangulares con figuras.			
Laberintos	Desarrollar el razonamiento lógico y	Lugar formados de	1. ubicarse en el espacio.	Laminas con laberintos			

	el pensamiento.	intrincados caminos de difícil salida	2. proponer escoger el camino mas corto. 3. señalar el punto de partida y de llegada	impresos.			
--	-----------------	---------------------------------------	---	-----------	--	--	--

Elaborado Por: La Investigadora

6.9. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Jardín de Infantes “Pequeños Amigos”	Directora Maestras Investigadora	Organizativa Participativa Operativa	\$100	Autofinanciado por la investigadora

6.10. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Preguntas básica	Explicación
1. ¿Qué evaluar?	1. los Juegos Educativos
2. ¿Por qué evaluar?	2. determinar la eficacia de la propuesta
3. ¿Para que evaluar?	3. Verificar el logro de los objetivos
4. ¿Con que criterios?	4. Pertinencia, Coherencia, efectividad
5. indicadores	5. Cuantitativos y cualitativos
6. ¿Quién evalúa?	6. Investigadora
7. ¿Cuándo evaluar?	7. concluida la aplicación de la propuesta
8. ¿Cómo evaluar?	Observación
9. fuentes de Información	Maestras
10. ¿Con que evaluar?	Ficha de observación.

BIBLIOGRAFIA

BRAN, el juego centralizado (1987)

CONDEMARÍN M., CHADWICK M, Y MILICIC N. (1995) en el libro Madurez Escolar

ELKONIN DANIEL B, Psicología del juego

GRUPO OCEANO, juego y desarrollo infantil

GUITART ACED ROSA, jugar y divertirse sin excluir (1999)

JEAN PIAGET, el juego; construcción del pensamiento (1948)

KARL GROSS, el juego ejercicio preparatorio para la vida.

LAHORA CRISTINA, La lógica matemática en el diseño curricular base (1999)

MORRISON GEORGE, educación infantil (2005)

NISBET, J. y SHUCKSMITH, J. Estrategias de aprendizaje. Santillana.

ORTIZ ELENA MARIA, Desarrollo de las inteligencias múltiples

PESETTI LUIS, la verdadera naturaleza del juego.

PONCE SUSANA, didáctica de matemática (2003)

PONCE SUSANA componente curricular preescolar (2004)

Siglo XXI Madrid, 1987.

REAL, Y GUTIERREZ, estrategias para el aprendizaje del educando (2004)

SANDOVAL RODRIGO, teorías del aprendizaje (2000)

SCHUNK, teorías del aprendizaje (1997)

SPENCER STELLA Juegos para escolares (1984)

ZORRILLO PALLAVICINO ALEX, juego y aprendizaje (1995)

BIBLIOGRAFÍA ELECTRONICA

<http://www.leonismoargentino.com.ar/INST229.htm>

http://www.meciba.cl/sitio/down_pg/ciclo.htm

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa15.htm>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>

<http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/los-juegos-de-construccion-y-sus-beneficios>

<http://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/el-juego-simbolico>

http://www.google.com.ec/search?hl=es&q=el+aprendizaje+y+los+factores+&btnG=Buscar&meta=lr%3Dlang_es&aq=o&oq=

<http://www.monografias.com/trabajos55/estrategias-desarrollo-valores/estrategias-desarrollo-valores3.shtml>

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d081.pdf>

www.educacion.gov.ec

<http://periodistasencamino.blogspot.com/2008/06/bloques-dienes-qu-son-y-para-qu-sirven.html>

http://www.educacion.gov.ec/_upload/1er_anio_basica.pdf

<http://www.monografias.com/Matematicas/index.shtml>

ANEXOS

Anexo N-1

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

Encuesta dirigida a los maestros del jardín de Infantes “Pequeños Amigos”

Objetivo:

Determinar la aplicación de los juegos educativos.

Instructivo

Por favor sírvase contestar eligiendo una sola alternativa

preguntas	siempre	ocasionalmente	nunca
1. ¿Usted incorpora el juego en sus actividades diarias?			
2. ¿Usted emplea juegos que ayuden a diferenciar texturas?			
3. ¿Usted utiliza cuentas para conocer cantidades?			
4. ¿Usted maneja legos para reconocer formas y tamaños?			
5. ¿Usted juegos de encaje para desarrollar nociones de colores?			
6. ¿Usted usa rompecabezas para desarrollar el pensamiento lógico de los niños?			
7. ¿Usted utiliza bingos para reconocer figuras?			
8. ¿Usted emplea al domino como juego educativo para desarrollar nociones de secuencia?			
9. ¿Usted utiliza bloques didácticos para desarrollar nociones de forma?			
10. ¿Usted mediante el juego ayuda al niño a reconocer nociones de ubicación espacial?			

Anexo N- 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Observación realizada a los niños/as de primer año de educación del jardín de Infantes “Pequeños Amigos”

Objetivo: Determinar el nivel de aprendizaje lógico matemático.

INDICADORES	Siempre	ocasionalmente	nunca
1. ¿Los niños ordenan láminas en secuencia lógica?			
2. ¿Arman y desarman rompecabezas?			
3. ¿Reconocen e interpretan conjuntos?			
4. ¿Identifican y relacionan cantidades 1, 2,3?			
5. ¿Discrimina objetos por su color?			
6. ¿Discrimina objetos por su forma?			
7. ¿Discrimina objetos por su tamaño?			
8. ¿Identifica la noción cerca- lejos?			
9. ¿Identifica la noción encima - debajo?			
10. ¿Identifica la noción arriba-abajo?			
11. ¿Identifica la noción delante-detrás?			
12. ¿Diferencian nociones de tiempo mañana tarde noche?			
13. ¿Diferencia antes-después?			
14. ¿Reconoce causa efecto en acciones cotidianas?			
15. ¿Discrimina entre derecha e izquierda?			
16. ¿diferencian nociones de cuantificación mucho-Poco?			

Anexo N-3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Ficha de observación aplicación a las maestras del Jardín “Pequeños Amigos”.

Objetivo:

Valorar el nivel de atención prestada por las maestras en la capacitación aplicada sobre los juegos educativos

INDICADORES	mucho	poco	nada
Mostraron interés sobre el tema a tratar			
Participaron activamente de las actividades realizadas			
Entendieron claramente la metodología a aplicar el juego del rompecabezas.			
Aplicaron los pasos para llegar a armar un rompecabezas			
Conocían de que se trata la lotería			
Realizaron cada actividad de la lotería			
Conocían el objetivo a desarrollar del bingo			
Estaban al tanto de los contenidos del bingo			
Tenían conocimientos acerca del domino			
Lo habían utilizado antes			
Utilizaron laberintos			
Trabajaron con laberintos			
Conocen los objetivos del laberinto			
Trabajaron con cuentas			
Conocían que destrezas desarrollan estos juegos			
Han utilizado tarjetas de secuencia			
Conocen los objetivos de ellas			

Realizaron actividades con estas tarjetas.			
Resultaron satisfechas con la capacitación realizada			
Existieron dudas sobre el tema			

Anexo N-4

LA PROPUESTA FUE APLICADA A LAS MAESTRAS EN EL JARDIN
"PEQUEÑOS AMIGOS" A LAS 14H00 DEL DIA MIERCOLES 24 DE
FEBRERO DEL 2010 ESTUMERON PRESENTES LAS MAESTRAS:

LCDA ANA MOYA

LCDA. SILVIA SORIA

LCDA. ELENA CAJAS.

DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN

ROCAFUERTE Y ATI PILLAHUAZO PARROQUIA CANTON PILLARO
PARROQUIA LA MATRIZ

TELEFONO

2873897

NOMBRE DEL DIRECTOR/A

DRA. MERCEDES HARO DE ORTIZ

JUEGO DE LOTERÍA



JUEGO
DEL
DOMINO

2003.10.10



2003.10.10

JUEGO DEL BINGO



ROMP
ECABE
ZAS



JUEGOS DE ENSARTAR

