

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”



CARRERA: PARVULARIA

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de las niñas y niños 4 a 5 años del primer año de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara, ubicada en la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 - abril 2019

Nombre del autor

Mariana Maricela Zambrano Robles

Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de

TECNÓLOGA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

TUTOR: BENALCAZAR KABIEDES MAYRENA CARLOTA MSC.

SANTO DOMINGO – ECUADOR 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema:

Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de las niñas y niños 4 a 5 años del primer año de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, ubicada en la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, de periodo noviembre 2018 abril 2019

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2019, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados en el año y que pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la institución educativa.

En la ciudad de Santo Domingo, Julio 15 del 2019

.....
Lic. Mayrena Carlota Benalcázar Kabiedes Mg.
TUTORA DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHO DE AUTOR

Yo, Mariana Maricela Zambrano Robles, con cédula de ciudadanía C.I. 091856295-0 autora del presente proyecto de titulación, libre y voluntariamente **DECLARO**, que el trabajo académico titulado:

Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de las niñas y niños 4 a 5 años del primer año de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, ubicada en la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, de periodo noviembre 2018 abril 2019.

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

.....
Mariana Maricela Zambrano Robles
C.I. 091856295-0

Correo: karinazambrano@outlook.com

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Jehová Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi hermano José Zambrano, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional en todas las dificultades que se presentaron en el trayecto de este camino. A mis hijos Sergio, Cesar, Alessia, aunque faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento es tan especial para ellos como para mí. Y a mis amigas porque sin ellas, no hubiera logrado esta meta.

Mariana Maricela Zambrano Robles

AGRADECIMIENTO

Me complace de sobre manera a través de este trabajo exteriorizar mi sincero agradecimiento al Instituto Superior Tecnológico “Japón”. Y en ella a los distinguidos docentes quienes con su profesionalismo y ética puesto de manifiesto en las aulas enrumban a cada uno de los que acudimos con sus conocimientos que nos servirán para ser útiles a la sociedad

¡Muchas gracias por todo!

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Tema: Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de las niñas y niños 4 a 5 años del primer año de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, ubicado en la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, , periodo noviembre 2018 abril 2019.

Autora: Mariana Maricela Zambrano Robles

Tutora: Lic. Mayrena Carlota Benalcázar Kabiedes Mg.

RESUMEN

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar, como inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, en niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”. Para lo cual se consideró como variable independiente los juegos didácticos, la otra variable que es el razonamiento lógico matemático. El marco teórico presenta temas y subtemas basados en las variables que constituye el objetivo del estudio; se realizó mediante la investigación de campo, documental y bibliográfica. La investigación de campo se realizó mediante la técnica de la encuesta las mismas que se aplicaron a la docente, entrevista a la directora, la lista de cotejos como instrumento de observación para los niños, cuya información fue tabulada y representada en tablas y gráficos. La información que se obtuvo en la investigación documental fue utilizada para la verificación de la hipótesis, determinando la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto favorable de los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático. Con los resultados de la investigación de campo y documental se formularon conclusiones y recomendaciones. Aportando alternativas para mejorar la calidad académica y pretendiendo dar una solución a este problema.

Palabras Clave

Juegos Didácticos

Razonamiento lógico y matemático

Calidad Académica

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

Tema: Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de las niñas y niños 4 a 5 años del primer año de educación básica de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, ubicada en la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 abril 2019.

Autora: Mariana Maicela Zambrano Robles

Tutora: Lic. Mayrena Carlota Benalcázar Kabiedes Mg.

ABSTRACT

The present work was carried out with the objective of investigating, how the didactic games affect the development of mathematical logical reasoning, in children from 4 to 5 years of the Educational Unit of the Millennium "Lic. Rafael Fiallos Guevara ". For which didactic games were considered as an independent variable, the other variable that is logical mathematical reasoning. The theoretical framework presents topics and sub-themes based on the variables that constitute the objective of the study; It was carried out through field, documentary and bibliographical research. The field research was carried out using the survey technique, which was applied to the teacher, interview with the director, the list of collations as an observation tool for the children, whose information was tabulated and represented in tables and graphs. The information obtained in the documentary research was used for the verification of the hypothesis, determining the direct relationship between the variables of the research and the favorable effect of the didactic games in the development of mathematical logical reasoning. With the results of field and documentary research, conclusions and recommendations were formulated. Providing alternatives to improve academic quality and pretending to give a solution to this problem.

KEY WORDS

Educational games

Logical and mathematical reasoning

Academic Quality

ÍNDICE GENERAL

Contenido

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DERECHO DE AUTOR.....	iii
Correo: karinazambrano@outlook.com	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
Contenido	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	13
Objetivos de la Investigación.....	15
Objetivo General	15
Objetivos específicos	15
Justificación	16
Planteamiento del Problema	17
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
HIPOTESIS.....	19
VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	19
CAPITULO I.....	20
Marco Teórico.....	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	21
¿Qué es el juego?.....	21
Tipos de juegos	23
Importancia del juego infantil en el desarrollo humano	23
Los juegos didácticos.....	24
Clasificación de los juegos didácticos	25
Importancia de los juegos didácticos.....	26
Características de los juegos didácticos.....	27
Fases de los juegos didácticos.....	27
Ventajas de los juegos didácticos.....	28
Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos	29
El juego didáctico como estrategia metodológica.....	30
Desarrollo de la creatividad	32
El juego didáctico como herramienta educativa	32

El juego en la enseñanza – aprendizaje	33
El juego y el aprendizaje.....	34
El juego como medio de aprendizaje.....	35
Razonamiento Lógico Matemático	35
Importancia de enseñar matemática	37
Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático del subnivel Primero de Básica	38
Fundamentación Legal	47
1.12 Metodología	50
1.12.1. Diseño de la Investigación.....	50
1.12.2 Tipo de Investigación	50
1.12.3. Investigación de campo	51
Investigación Bibliográfica o Documental	52
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	52
Encuesta	52
1.14.2 Lista de cotejo	53
CAPÍTULO II	55
LA PROPUESTA.....	77
Planteamiento del problema.....	78
Objetivos específicos:	78
Justificación	79
Descripción del proyecto	79
Proceso.....	81
Actividad # 2.....	83
Actividad # 3.....	84
Actividad # 4.....	86
Actividad # 5.....	88
Actividad # 6.....	90
Actividad # 7.....	91
Actividad # 8.....	93
Actividad # 9.....	95
Actividad # 10.....	96
CAPÍTULO IV	97
4.1 Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.....	97
Lista de cotejo valorada con la ficha de observación. Luego de aplicar la propuesta a los niños y niñas de 3 y 4 años.	97
CUADRO COMPARATIVO	105
CAPÍTULO V	107
5.1 Conclusiones y Recomendaciones.....	107
Glosario.....	109

Bibliografía	111
ANEXOS	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de la Investigación	54
Tabla 2 Construye series de objetos por su tamaño	55
Tabla 3 Juego en el aula.....	57
Tabla 4 Siguen instrucciones	59
Tabla 5 Participación en los juegos	61
Tabla 6 Identifica la noción de tamaño.....	63
Tabla 7 Clasificación de los objetos	65
Tabla 8 Compara patrones	67
Tabla 9 Clasificación de las figuras	69
Tabla 10 Identifica las nociones de tiempo.....	71
Tabla 11 Identifica las nociones de tiempo.....	73
Tabla 12 Construye series de objetos por su tamaño	97
Tabla 13 Juego en el aula.....	98
Tabla 14 Siguen instrucciones	98
Tabla 15 Participación en los juegos	99
Tabla 16 Identifica la noción de tamaño.....	100
Tabla 17 Clasificación de los objetos	101
Tabla 18 Compara patrones	102
Tabla 19 Clasificación de las figuras	102
Tabla 20 Identifica las nociones de tiempo.....	103
Tabla 21 Identifica las nociones de tiempo.....	104
Tabla 22Cuadro comparativo.....	105

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 11 Construye series de objetos por su tamaño.....	55
Ilustración 12 Juego en el aula	57
Ilustración 13 Siguen instrucciones.....	59
Ilustración 14 Participación en los juegos	61
Ilustración 15 Identifica la noción de tamaño	63
Ilustración 16 Clasificación de los objetos	65
Ilustración 17 Compara patrones.....	67
Ilustración 18 Clasificación de las figuras	69
Ilustración 19 Identifica las nociones de tiempo.....	71
Ilustración 19 Identifica las nociones de tiempo.....	73
Ilustración 11 Construye series de objetos por su tamaño.....	97
Ilustración 12 Juego en el aula	98
Ilustración 13 Siguen instrucciones.....	99
Ilustración 14 Participación en los juegos	100
Ilustración 15 Identifica la noción de tamaño	100
Ilustración 16 Clasificación de los objetos	101
Ilustración 17 Compara patrones.....	102
Ilustración 18 Clasificación de las figuras	103
Ilustración 19 Identifica las nociones de tiempo.....	104
Ilustración 19 Identifica las nociones de tiempo.....	104

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los juegos siguen siendo utilizados en los niveles de educación preparatoria, como una estrategia metodológica con el propósito de llegar al conocimiento del niño; es por eso que precisamente esta investigación pretende utilizar al juego didáctico como una herramienta educativa necesaria e importante para el desarrollo del razonamiento lógico matemático, hay que mencionar, además que estos juegos motivan e incentivan al niño para que se interese por aprender mucho más.

En este texto se trata de lo importante que son incorporar los juegos didácticos para desarrollar el razonamiento lógico matemático, como se ha dicho esta investigación destaca que es muy importante los juegos didácticos en la vida de los niños ya que mediante esto, la docente puede llegar a los objetivos que se plantea, ayudar a los niños a desarrollar habilidades y capacidades, pero sobre todo a enriquecer su talento intelectual y no solamente llenarles de conocimiento sino a que aprendan a ser personas críticos y reflexivos. Pues es en las edades tempranas es donde hay que sacarles provecho a las potencialidades que tiene cada niño.

De manera que la docente debe ser una parte investigadora del contexto educativo y buscar alternativas diferentes para enseñar, como tal es importante que observemos a cada uno de ellos, nos incluyamos en su ambiente para poder detectar problemas y dar soluciones a cada uno de ellos, o tratar de canalizarlos con profesionales que puedan ayudarnos en su educación.

Esta indagación está compuesta por los siguientes capítulos.

En el **Capítulo I**, se presenta el Marco Teórico con el análisis de literatura, reseña al análisis del contexto local del de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, durante el periodo octubre 2018 – abril 2019. Se desarrolla el marco teórico tomando en cuenta los antecedentes del problema y sus diferentes fundamentaciones teórica y legal que llevaran a un adecuado desarrollo de la investigación. Se desarrolla la metodología tomando en cuenta el diseño, los tipos y niveles de investigación, así como la población, la operacionalización de las variables y las técnicas e instrumentos que ayudaran en su desarrollo. lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el desarrollo del razonamiento lógico-matemático.

En el **Capítulo II**, en esta parte presenta los resultados, se presentan el análisis e interpretación de resultados de las encuestas y listas de cotejos realizadas a niños/as y docentes de nivel de Primero de básica, por medio de tablas estadísticas y diagramas de barras.

El **Capítulo III**, Se encuentra la propuesta al problema de la investigación, así también como la introducción, el objetivo general y los específicos, la fundamentación científico, el contenido de la propuesta y finalmente los anexos que constan de los instrumentos.

En el **Capítulo IV**, se presente el análisis e interpretación de los resultados emanados luego aplicar la propuesta, que se tuvo que instituir e implementar, como fue la participación de los involucrados, que se obtuvo de las encuestas aplicadas a las docentes y una lista de cotejo a los niños mediante gráficos circulares y cuadros que son descifrados cualitativa y cuantitativamente.

El **Capítulo V**, se refiere a las conclusiones y recomendaciones congruentemente derivadas del análisis de resultados, en ningún momento son vinculantes, pero se hará llegar a las autoridades y docentes y pueden servir de base para otras exploraciones u otros grados que laboren en la Institución, las conclusiones es que la aplicación de juegos didácticos en todas sus etapas y dimensiones, conducen de manera segura la transferencia de conocimientos.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar cómo inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, del cantón Pedro Vicente Maldonado, durante el periodo octubre 2018- abril 2019.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel del desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten a la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, mediante el método de la observación. (1)
- Analizar como inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en las niñas y niños mediante métodos teóricos y prácticos
- Elaborar un proyecto de aula con juegos didácticos que ayuden a desarrollar el razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

Justificación

En la actualidad el juego es una actividad que predomina la etapa de la infancia y que gracias a ello los niños desarrollan de forma adecuada sus capacidades, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconocen sus beneficios y ventajas. Por otro lado, hay que saber utilizar el juego didáctico adecuadamente ya que el niño aprende jugando, lo cual hace que el conocimiento se dé fácilmente y de esta manera desarrollar en el niño todas sus potencialidades intelectuales que tiene escondido.

Desde este punto de vista el juego didáctico es de suma importancia para el aprendizaje de habilidades intelectuales ya que este juego requiere que el niño ponga atención, sobre todo se esfuerce intelectualmente y de esta manera se le ayudaría y prepararía para el futuro.

Hay que mencionar, además que hoy en día la sociedad exige personas con alta capacidad intelectual, críticos, reflexivos, capaces de ser independientes, con esto quiero decir que los docentes no solo deben enseñar conceptos de manera mecánica y memorística, sino que, además, deberán enseñar a razonar, para ser más específicos ahora los niños necesitan aprender de manera reflexiva y es primordial enseñar en edades tempranas ya que a esa edad asimilan de mejor manera.

Para empezar, es fundamental e importante que los niños sepan explotar al máximo sus potencialidades intelectuales ya que ellos son el futuro de la patria razones por las cuales la docente que está a cargo de los niños se encuentra preocupada, porque no encuentran la manera de llegar al aprendizaje de ellos.

Debido a esta situación, se ha encaminado el estudio de como inciden los juegos didácticos en el razonamiento lógico matemático; en vista de que se quiere niños que puedan solucionar problemas que en la vida se les presenta, y si el docente no utiliza una adecuada pedagogía en cuanto a la utilización de los juegos didácticos estaría formando estudiantes solo llenos de conocimiento y esto a la larga puede ser perjudicial en el rendimiento escolar.

Todavía cabe señalar que es también con el propósito de dar una orientación especializada y proporcionar información que será útil para padres y docentes; por eso la propuesta de plantear juegos didácticos que ayude a desarrollar en el niño la capacidad de pensar, razonar para que ellos sean en el futuro personas independientes.

Con respecto a la presente investigación radica su importancia en lo mencionado anteriormente de ahí que los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños de 4 a 5 años quienes a futuro tendrán las bases emocionales y psicopedagógicas suficientes como para poder continuar con éxito la educación básica.

Planteamiento del Problema

En este apartado se analizará el problema de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara” para lo cual se planteó la siguiente cita.

Según José Valero (Valero, 1989, pág. 13) “El proceso basado en la pura memorización produce un embotamiento de la inteligencia”.

Con esto se quiere decir que en el Ecuador los administradores de la educación seguían un modelo de educación tradicional, en la cual los estudiantes se limitaban a escuchar y retener en la mente los conocimientos aprendidos. Lo dicho hasta aquí supone que perjudicaba y debilitaba la potencialidad de la inteligencia que tenía cada uno de los estudiantes, posiblemente porque los docentes no aplicaban una pedagogía adecuada. Por ello según Juan Durán y Fernando Rodríguez (Durán & Rodríguez, 2010, pág. 51) “Todo se estudiaba de memoria y mecánicamente ni siquiera se trataba de desarrollar la voluntad y el amor por el saber”.

Todo esto parece confirmar que en la Provincia de Pichincha producto de esa educación tradicional que hubo en el pasado se puede ver en las instituciones que hay estudiantes que no pueden analizar, razonar, por otro lado con los cambios curriculares se puede poner énfasis en el desarrollo del razonamiento lógico implementando juegos didácticos adecuados, impulsarles desde edades tempranas que es donde se debe aprovechar porque el cerebro de los niños son muy frágiles para aprender y captar con rapidez.

Finalmente, a partir de esa evidencia en el cantón Pedro Vicente Maldonado, en la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, varios estudiantes del sub nivel Primero de Básica paralelo “B”; tienen problemas en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, puesto que la docente no ha dado mucha importancia en aplicar los juegos didácticos como una estrategia metodológica necesaria, razones por las cuales se da la presente investigación de cómo incide los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático de los niños y niñas.

Según Carmelo Blanco entre otros (Blanco, 1993, pág. 24) dice que “hoy día se considera como necesidad fundamental que los estudiantes aprendan como pensar y no que pensar”. Es decir que se puede buscar diferentes estrategias para ayudarles a los niños a que sean críticos y reflexivos ante la presentación de un problema.

Hay que mencionar además que los niños de 4 a 5 años de edad es la etapa adecuada para enseñar a razonar, es la edad en donde tiene muchas oportunidades para adquirir esas capacidades, hay que aprovechar estos momentos importantes para realizar al niño como sujeto pensante y creador y de esta manera desarrollar a que lleguen a ser independientes y seguros de sí mismos ya que ellos son el presente de nuestro país.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, de la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, durante el periodo lectivo octubre de 2018 – abril 2019?

HIPOTESIS

Los juegos didácticos si inciden en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, de la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, durante el periodo lectivo octubre de 2018 – abril 2019.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable Independiente

Juegos Didácticos.

Variable Dependiente

Razonamiento lógico-matemático.

CAPITULO I

Marco Teórico

Como lo señala Carla Descalzi, en una cita obtenida de ROMERO (2008) dice que:

“Al juego se lo empieza a tomar en cuenta desde el siglo XVII, en donde nace el pensamiento pedagógico moderno, el cual propone que el juego sea considerado un componente que facilita el aprendizaje en los niños”. (Descalzi, 2012, págs. 9, 10)

Como se afirma arriba se puede decir que desde décadas atrás al juego se lo consideraba como un entretenimiento en la vida del niño, pero con el pasar del tiempo las investigaciones han demostrado que no solo se le puede tomar el juego como un pasatiempo pues desde ahí se le considera ahora como una etapa muy importante en campo de la educación y la enseñanza más aun en el desarrollo cognitivo de los niños. Por eso posteriormente, otra vez Carla Descalzi, en una cita obtenida de ROMERO (2008) nos dice que:

“En el siglo XVIII, es cuando el pensamiento sobre el juego y el aprendizaje entra con fuerza y llama la atención de los educadores”; con esto se quiere decir que en este siglo es cuando los docentes empiezan a darse cuenta que el juego es una manera más eficiente para desarrollar el razonamiento lógico matemático en el niño.” (Descalzi, 2012, pág. 10)

De acuerdo con el autor anterior definitivamente es verdad que el juego es importante, además un intermediario en el campo del aprendizaje en los niños, el docente tiene que estar en constate aprendizaje, para poder enseñar de una mejor manera e investigar que estrategias es la más adecuada para llegar a lo que se propone como docente.

Según Fonseca en su tesis Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, manifiesta que:

“Estudios realizados en América Latina confirman que pese a la importancia que tiene el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en edades tempranas, existen grandes porcentajes de niño/as que han alcanzado bajos niveles en esta área”.
(Fonseca, 2013, pág. 3)

En relación con la cita anterior se puede decir que, pese a que es muy importante el desarrollo de la lógica matemática, todavía se puede ver que existen niños que tienen problemas en esta área ya que principalmente no ha habido una motivación para que el niño se interese por el tema.

Es por eso la reflexión de introducir los juegos didácticos como una herramienta y estrategia en las clases para incentivar y motivar al niño a que sus clases sea más llamativas y de esa manera llegar a proporcionar el conocimiento, así conseguir que el niño desarrolle el razonamiento lógico matemático.

Hoy en día el docente requiere de diferentes estrategias para enseñar y que los niños aprendan de una diferente manera, es por eso que el papel del docente es muy importante ya que él es el eje principal en la educación de los estudiantes, es él quien tiene que sacar a flote todas sus capacidades y potencialidades e ir implementando los juegos didácticos en su clase como una herramienta primordial para ayudar al niño a desarrollar el razonamiento lógico matemático, ya que para un docente es un reto que sus niños salgan aprendiendo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

¿Qué es el juego?

Según Farreny y Román, manifiesta que:

“El juego es una actividad fundamental para los niños y forma parte de su vida, es una manera de descubrir el mundo que los rodea una forma de expresión y comunicación”. (Farreny & Román, 1997)

Según Bañeres, manifiesta que:

“El juego es una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales. A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales.” (Bañeres, 2008, pág. 9)

De acuerdo con estos autores el juego es, un conjunto de acciones que se manifiesta de forma libre, espontánea lo cual es una manifestación propia de la infancia, en efecto mediante el juego los niños se desarrollan integralmente porque descubren, asimilan y aprenden.

Según Vinueza en su tesis Guía didáctica de juegos tradicionales manifiesta que:

“El juego debería ser un método para el aprendizaje, un medio para socialización, una estrategia para el desarrollo del pensamiento, la afectividad, la motricidad y todos a aquello que ayuden al ser humano a sentirse feliz y pleno.” (Vinueza, 2009, pág. 17)

Acorde con el autor se puede decir que el juego es un excelente medio para lograr el desarrollo de todas las potencialidades de los niños/as indiscutiblemente mediante el juego se puede fortalecer el pensamiento analítico, crítico y además desarrollar el sentido rítmico, desarrollar la motricidad gruesa y fina, también pueden seguir desarrollando la intelectualidad de una manera especial en el ámbito participativo. Deseo subrayar que el juego es primordial en la vida de los niños ya que los niños necesitan del juego como una actividad básica para su pleno desarrollo.

En síntesis, mediante esto, el niño interioriza poco a poco el mundo que lo rodea y de esta manera ira fortaleciendo los conocimientos y adquiriendo nuevos conocimientos, hay que mencionar, además que a través del juego los docentes tienen la posibilidad de desarrollar en los estudiantes sus capacidades y habilidades.

Tipos de juegos

Los tipos de juegos aparecen gracias a que el niño empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas, pero sobre todo desde el momento en el que el niño aprende jugando es por eso que precisamente quiero destacar la teoría de Según Yadeshko y Sajín, Representantes de la Pedagogía Infantil citado en el libro de María Ribes (Ribes, 2011, pág. 26), afirma que los tipos de juegos son:

Los juegos de roles

Los juegos de construcción

Los juegos dramatizados

Los juegos didácticos

Los juegos de creación

Los juegos de roles

Importancia del juego infantil en el desarrollo humano

En cuanto a los juegos, cumplen un rol muy importante en la educación infantil ya que logra que el niño se pueda expresar de manera activa así mismo promueve el desarrollo social, emocional e intelectual es por eso que:

Según Maite Garaigordobil, citado en el libro de Domenes Bañeres (Bañeres, 2008), nos dice que:

- Es una necesidad vital y motor del desarrollo humano
- El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos
- El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad
- Favorece la comunicación y la socialización

De acuerdo con el autor se puede decir que es muy importantes el juego en la vida del niño ya que mediante este llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo, es

decir el niño va aprendiendo a hacer, explorar, entender y a tener experiencia del mundo que lo rodea, el juego potencia el desarrollo del cuerpo, descubre sensaciones nuevas, desarrolla la capacidad de percepción, jugando aprenden, crean estructuras de pensamiento, favorece el desarrollo de la creatividad y la imaginación dicho de otra manera el juego es un trabajo de construcción y de creación, y por ultimo puedo decir que ayuda a conocer y a relacionarse con las personas de su entorno.

Los juegos didácticos

Dentro de la clasificación de los tipos de juegos encontramos lo que son los juegos didácticos. La didáctica estudia la comunicación de los conocimientos y tiene a teorizar su objeto de estudio. Por lo tanto, la didáctica se encarga de transferir los conocimientos con el propósito de que el aprendizaje sea eficaz, pero su mayor prioridad es alcanzar la finalidad que se propone por eso María Ribes, afirma que:

“Los juegos didácticos constituyen la forma más característica de enseñanza para los pequeños; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.” (Ribes, 2011, pág. 26)

En consonancia con la autora, se puede decir que el juego didáctico es una actividad dirigida que hará posible que el conocimiento llegue con facilidad, pues el niño se concentrara, motivara y disfrutara y de esta manera desarrollara con facilidad todas sus capacidades intelectuales y habilidades personales; en definitiva, es una herramienta educativa ya que tiene como objetivo que el aprendizaje llegue con facilidad. Es por eso que según Ribes, nos afirma que:

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta estimulando a si la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que

además contribuye al logro de la motivación por los aprendizajes. (Ribes, 2011, pág. 39)

Como se afirma arriba se puede decir que el juego didáctico es medio con la que el docente puede enseñar para que los estudiantes puedan aprender, definitivamente son las que ayudan a enriquecer su talento tanto intelectual como de la conducta en fin es lo que contribuye al desarrollo de todo lo que tiene que ver con el aprendizaje de los niños.

Por eso según Navarro

“El juego didáctico está más cerca del concepto de tarea, pero no deja de ser un modelo capaz de motivar extraordinariamente al alumnado”. (Navarro, 2002, pág. 107)

De manera que el juego didáctico puede ser un medio de estímulo y a su vez de diversión mientras se está aprendiendo, para comprender mejor es como un ejercicio creativo sometido a ciertas reglas, además se debe agregar que es un medio educativo que nos puede ayudar a facilitar el aprendizaje en los niños. Los docentes deben buscar innumerables estrategias o técnicas para lograr buenos aprendizajes, por esta y varias razones es importante contar con juegos sobre todo porque los niños tienen buenas predisposiciones y apertura para trabajar mediante juegos.

Entonces si utilizamos el juego como una estrategia didáctica se logrará incorporar a los niños a que participen y a la vez se le estimulará su preparación académica para los posteriores años.

Clasificación de los juegos didácticos

Para empezar los juegos didácticos también tiene su clasificación pero además la elección adecuada de los juegos didácticos debe estar relacionado a los objetivos que pretende llegar el docente, o al contenido de la enseñanza que son todas las destrezas con criterio de desempeño que tiene que enseñar de acuerdo a lo que establece el currículo de primer año de educación básica, también la forma en como este organizado las actividades que el docente va a desarrollar

con los estudiantes es por eso que según Aldana Montenegro (Montenegro, 2005) se clasifican en 3 grupos básicos:

Por sus finalidades

- Destrezas físicas: se refiere a las cualidades motrices del ser humano como la fuerza, velocidad, flexibilidad, equilibrio y agilidad.
- Habilidades mentales: se refiere al desarrollo y la capacidad de crear pensamientos

Por el medio de implementación

- Manuales. - se refiere a los juegos como el ajedrez, las damas chinas
- Electrónicos. -se refiere a los juegos virtuales.

Por la cantidad y relación entre sus participantes

- Pueden ser individuales. - Se llaman así porque cada uno realiza su propio juego, pero la mayor parte se practican por parejas.
- Colectivos. - Se llaman así porque en él participan más de dos personas, aquí se practica la colaboración entre los miembros del mismo grupo.

Importancia de los juegos didácticos

El efecto que produce los juegos didácticos es muy grandioso en la experiencia del aprendizaje por que estimula y facilita al desarrollo de las potencialidades intelectuales de los niños es por eso que:

Según Alexander Ortíz (Ortíz, 2009, págs. 63, 64) expresa lo siguiente:

- El desarrollo de la capacidad para percibir la realidad
- El desarrollo cognitivo: agilidad mental, creatividad, imaginación, memoria, atención

- Desarrollo social: Aprenden a resolver los conflictos que se les presenta en la vida cotidiana, confianza en sí mismo, espontaneidad.

De acuerdo con el autor mencionado anteriormente se puede decir que el juego didáctico es muy importante ya que con ellos podemos desarrollar todas las potencialidades de los niños, pero además constituye el principal recurso para desarrollar sus capacidades y habilidades es decir que los niños y niñas irán aprendiendo mientras juegan.

Características de los juegos didácticos

Los juegos didácticos cumplen un rol importante en la vida de los niños ya que aporta con algunas características que son primordiales para el desarrollo del razonamiento lógico de los niños y niñas como lo menciona según Alexander Ortiz (Ortíz, 2009, pág. 61):

- Despierta el interés por las asignaturas
- Despierta la curiosidad por interpretar y analizar la realidad
- Crea en los estudiantes las habilidades de trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exige la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Se utiliza para fortalecer y comprobar los conocimientos

En pocas palabras el juego didáctico permitirá captar la atención, estimular las habilidades para poder realizar actividades en el aula y cumplir con las tareas asignadas. En efecto al utilizar los juegos didácticos se pretenderá que los niños pongan en práctica los conocimientos que aprendieron con anterioridad y de esta manera se podrá ver cuánto han sabido o cuánto han aprendido.

Fases de los juegos didácticos

Los juegos didácticos están esencialmente diseñados para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos y en las diferentes áreas, es por eso que como lo menciona” Ribes (Ribes, 2011) y Ortíz (Ortíz, 2009) dice que hay 3 fases fundamentales:

- Introducción. Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- Desarrollo. Durante el mismo se produce la actuación de los niños en las condiciones establecidas por las reglas del juego
- Culminación. El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta dependiendo de las reglas establecidas, o cuando logra demostrar un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

De acuerdo con el autor, ahora puedo decir que los pasos fundamentales que tiene que tener un juego didáctico es un inicio, desarrollo y fin, en el inicio se establecerá los pasos acordados para comenzar el juego, una vez iniciada el juego los niños empezaran a ser partícipes de la misma acatando las reglas que se establecerá al principio y finalmente el juego terminara cuando los niños logren alcanzar el objetivo que es propuesto por el docente.

Ventajas de los juegos didácticos

Promover el desarrollo intelectual de los niños es una tarea muy importante para los docentes, es por eso que el utilizar los juegos didácticos tiene sus ventajas en beneficio de los niños por eso.

Según Fonseca (Fonseca, 2013) y Ortiz (Ortíz, 2009, pág. 30) en su tesis afirma que:

- Garantiza en el niño la elaboración colectiva de decisiones
- Aumenta el interés de los estudiantes y la motivación por la asignatura.
- Permite comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes
- Desarrollan habilidades y capacidades en el orden práctico.
- Permite la construcción, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, realizando una combinación de la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos vivenciales
- Hacen más amenas las clases.

De acuerdo con la autora las ventajas de los juegos didácticos es que garantizará el pleno desarrollo del niño permitiéndole a ser autónomo, aumentará la estimulación por las matemáticas, también nos permite demostrar el crecimiento del conocimiento que aprehendido el niño, en efecto mediante el juego didáctico se podrá desarrollar sus capacidades de una forma dinámica y a la vez podrá socializar con sus compañeros de clase.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos

Dentro de lo que rige la estructuración y aplicación de los juegos didácticos se menciona que hay cinco puntos fundamentales a la hora de poner en práctica los juegos didácticos, ya que si no existe la intervención, el dinamismo, el entretenimiento, el desempeño de roles y la competencia no existe juego como lo menciona según Ortíz, dice que:

“La participación es el principio básico que de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador”. (Ortíz, 2009, pág. 78)

Es decir que la intervención del estudiante es fundamental ya que si el estudiante no participa de nada sirve el juego.

El dinamismo “expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo proceso tiene principio y fin, por lo que el factor tiempo tiene en este el mismo significado además el juego es movimiento, desarrollo e interacción activa en el proceso pedagógico”.

Es decir que el juego es dinamismo porque hay movimiento, alegría activa de parte del niño, en este proceso también influye lo que es el tiempo ya que un juego comienza en un cierto tiempo y también se acaba en cualquier momento.

El entretenimiento “refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejerce un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego”.

Es decir que el juego didáctico no permite que el participante se aburra más bien este principio está dedicado a que los niños aprendan de una manera más divertida y entretenida. El desempeño de roles “cada jugador desempeña un papel, asume un rol individual o cooperativo que mantiene en todo su desarrollo”.

El niño que es participe en el juego no entra solo como participante, sino que ocupara un papel importante dentro del juego ya sea individual o en grupo, y el participante lo asumirá durante el tiempo que dure el juego.

La competencia “se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales y motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico e intelectual del niño”.

En este principio es importante que exista la competencia entre los participantes, ya que se aspirara a un mismo objetivo o a la superioridad por ganar además de esta manera el juego se pondrá más interesante, divertida y los que participen ponen más empeño y dan todo para ser el ganador, pero sobre todo es aquí donde ellos se ven estimulados y sacan toda su potencialidad.

El juego didáctico como estrategia metodológica

Según Venegas y otros, expresa lo siguiente

“Cada intervención educativa presenta dificultades específicas y necesita de estrategias metodológicas. Ajustadas a sus necesidades dichas características van relacionado con el juego, ya que se presentan de forma atractiva para que se diviertan y aprendan a la vez”. (Venegas, García, & Venegas, 2010, pág. 95)

Según Chacón argumenta que:

“Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, el uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que está dirigido hacia la ejercitación de habilidades en determinada área”. (Chacón, 2008, pág. 1)

Según Montes y Castro, expresan lo siguiente:

“El juego es una estrategia metodológica óptima que facilita el trabajo con el alumno, ya que parte del interés de éste y representa en sí mismo una motivación para él. Permite además que los alumnos interactúen de manera estructurada, pero con un amplio espectro de desempeños individuales. A la vez es gratificante por el simple hecho de participar en él.” (Montes & Castro, 2005, pág. 5)

De acuerdo con los autores que se mencionó arriba se puede decir que el juego didáctico es utilizado como una de las estrategias metodológicas más importantes, ya que se muestra de forma atractiva, motivadora y divertida para que el conocimiento llegue con facilidad, tomando el juego didáctico como una estrategia en definitiva se podrá desarrollar cada una de las áreas del educando.

Indiscutiblemente esta estrategia ayudara a que los niños no tengan un aprendizaje memorístico, sino que, aprenderán a construir su propio conocimiento y además elaboraran su propio sentido; esta estrategia contribuirá a impulsar a los niños y niñas para que se interesen y sientan la necesidad de aprender y no la vean como una clase común y corriente sino la vean de una manera divertida.

En definitiva, los docentes deben utilizar el juego didáctico como estrategia metodológica para lograr buenos aprendizajes e incorporar a los niños menos preparados e introvertidos a la participación activa y a la vez estimular su superación. No basta con emplear el juego como estrategia en la enseñanza de la matemática, sino que también como lo menciona el autor

anteriormente se puede utilizar en cualquier asignatura o materia, además es importante que el docente participe en el juego que el propone en sus planificaciones para enseñar a sus niños, que lo sepa observar cuando juegan, que tenga habilidad para incorporar los juegos y sobre todo que le guste jugar, esto creara un ambiente de confianza y de aprendizaje compartido.

Desarrollo de la creatividad

Al utilizar el juego didáctico como una estrategia didáctica en las planificaciones se podrá ayudar al niño a facilitar el desarrollo de la creatividad es por eso que:

Según Ribes, afirma que:

“Cuando los niños juegan recrean simbolizan, imaginan y fantasean sobre el mundo real e imaginario; crean escenarios, personajes, diálogos y entramados que suponen una contribución inequívoca al desarrollo creador”. (Ribes, 2011, pág. 62)

De acuerdo con la autora se puede decir que al incorporar los juegos didácticos en nuestros planes de clase se fomentara el incremento mental en los niños porque este juego proporcionara oportunidades para experimentar nuevas ideas, pero sobre todo ayudara a probar nuevas formas de pensar y solucionar problemas que se les puede presentar en la vida cotidiana. Es decir que el juego didáctico desarrollara la creatividad y al tener creatividad el niño, le ayudara a la recreación de representaciones mentales.

El juego didáctico como herramienta educativa

Teniendo en cuenta la enseñanza por parte del docente y el aprendizaje que es lo que el niño tiene que interiorizar la adquisición del conocimiento se puede entender que el juego es una herramienta utilizada para la estimulación del desarrollo intelectual de los niños. Por eso según Inmaculada Delgado dice que

“El juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas”. (Delgado, 2011, pág. 25)

Al emplear los juegos didácticos como una herramienta, el docente favorece en el niño el desarrollo integral. Siendo de gran utilidad para la adquisición de múltiples aprendizajes, facilitando el pensamiento, porque desarrolla la autonomía del pensamiento.

El juego didáctico como herramienta educativa ofrecerá una mejoría en la adquisición de conocimientos, puesto que permite partir de la propia experiencia del niño ya que es una herramienta que generara motivación y placer y de esta manera facilitara el aprendizaje.

El juego en la enseñanza – aprendizaje

Antes de hablar del juego en la enseñanza – aprendizaje empezare diciendo que según Alan Haigh, dice que existen 2 niveles de enseñanza:

- “El Nivel Superficial de enseñanza se refiere más a cómo los niños reconocen y son capaces de recordar; conocer más que entienden. Esto requiere menos esfuerzo intelectual y es más fácil de evaluar”.

- “El nivel Profundo requiere un esfuerzo intelectual más alto. El alumno debe pensar y comprender. Esta enseñanza tiende a ser más interactivo y desafiante”.

(Haigh, 2010, pág. 74)

La enseñanza en los niños no solo debe ser superficial ya que en este nivel el niño no realizara ningún esfuerzo por razonar o pensar simplemente se limitará a recordar lo que el percibe, en cambio en el nivel profundo la enseñanza será más eficaz, porque el niño hace un esfuerzo por razonar y comprender lo que el docente quiere transmitir y de esta manera la enseñanza se realizara con éxito ya que el niño más adelante podrá resolver cualquier problema que se le presente en la vida.

Razón por la cual los docentes necesitaran reconocer que es necesario utilizar y aplicar estrategias como es la utilización del juego didáctico para realizar una enseñanza de nivel profundo como nuestros niños.

El juego y el aprendizaje

En cuanto al juego y el aprendizaje estos están íntimamente relacionados ya que el niño aprenderá jugando, y sobre todo es algo innato en la vida del niño es por eso que:

Según, María Ribes, afirma que

“A través de juegos estructurados (pules, juegos lógicos, etc.) Adquiere conceptos, desarrolla la lógica y se inicia en forma de expresión y representación nueva para él”. (Ribes, 2011, pág. 62)

En consonancia con la autora se puede decir que es importante y primordial incorporar el juego en el ambiente educativo ya que le ayudara al niño a desarrollar todas las capacidades intelectuales, pero además el docente tiene que hacer una elección adecuada de juegos a la hora de la enseñanza-aprendizaje con el niño como lo menciona posteriormente.

Según Ribes y Bagua José (Bagua, 2012, págs. 63, 64):

“Es importante seleccionar e introducir juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje que, a la vez que motiva al niño, tenga un valor educativo por su carácter significativo y funcional. En el proceso de enseñanza- aprendizaje se puede entender al juego desde dos ópticas diferentes: el juego como instrumento (para conseguir otros fines educativos) y el juego como valor educativo en sí mismo.”
(Ribes, 2011)

De acuerdo con la cita anterior se puede decir que el docente es quien elige que juego didáctico es la más apropiada que se ajuste a los intereses u objetivos que él quiere llegar con los niños, utilizar esta estrategia le ayudara a que tenga un desarrollo integral siendo un recurso indispensable para la adquisición de un sin número de aprendizajes.

El juego como medio de aprendizaje

El juego es un medio de aprendizaje ya que con cualquier juego que se incorpore es las planificaciones estimulara al desarrollo de sus capacidades, porque el juego aumentara su actitud de atención y esmero por aprender. Es por eso que:

Según Ribes, dice que:

“El juego entrena al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y superiores y fija hábitos anteriores”. (Ribes, 2011, pág. 70)

Como se ha dicho el juego puede ser utilizado con intencionalidad didáctica, al introducir el juego en las planificaciones se podrá conseguir un aprendizaje u objetivo ya que será de gran ayuda porque a través de eso el niño conseguirá multitud de capacidades.

Razonamiento Lógico Matemático

Según Albuja entre otros, mencionan que:

“El termino razonamiento es un pensamiento que consta de juicios ordenado, se definen de diferente manera según el contexto, normalmente se refiere a un conjunto de actividades consistentes en conectar unas ideas con otras de acuerdo a ciertas reglas o también puede referir al estudio de esos procesos. En sentido amplio se entiende por razonamiento la facultad humana que permite resolver problemas. (Albuja, Calapaqui, & Tocagón, 2012, pág. 22)

De acuerdo con el autor señalado en la cita anterior se puede decir que el razonamiento es un conjunto de ideas que nos permite resolver problemas que se presentan en nuestro diario vivir, sacar conclusiones y aprender de manera reflexiva. También se puede decir que el razonamiento nos permitirá aumentar nuestros conocimientos, expresar lo que sabemos. Es necesario recalcar que el razonamiento es el resultado de la mente al razonar, en otras palabras, al razonar, nos hace analizar, reflexionar y desarrollar un criterio propio.

Lógica

Según Haigh, menciona que:

“Es un proceso deductivo en el que una afirmación o un numero de hechos depende de pasos previos para sus resultados. Estamos obligados a sacar conclusiones, gusten o no. Hay lugar para un juicio, sino que todo se deduce que lo dicen los hechos”.

(Haigh, 2010, pág. 98)

De acuerdo con el autor esto quiere decir que la lógica es un modo de pensar y seguir una serie de pasos para sacar una conclusión, cabe recalcar que se encarga de las formas de conocimiento para luego alcanzar la verdad de evidencia inmediata y además está relacionado con la matemática.

Matemática

Según Gomes:

“Es una ciencia formal que estudia las propiedades y relaciones entre abstractos”.

(Gomes, 2000, pág. 175)

Esto quiere decir que estudia los números, las relaciones geométricas, los símbolos. Las matemáticas buscan encontrar la verdad mediante rigurosas deducciones. El razonamiento lógico se relaciona con el entendimiento, el que nos permite fortalecer el conocimiento ya adquirido para lograr la comprensión de las cosas.

Con lo mencionado anteriormente se puede decir que el razonamiento lógico matemático es la capacidad de razonar, entender, analizar, reflexionar y obtener algo nuevo a partir de algo ya conocido y de esta manera permitirá reforzar el conocimiento ya adquirido.

En esta investigación se pretende utilizar con los niños el razonamiento lógico matemático para que los niños relacionen las experiencias obtenidas, mediante el juego didáctico así por ejemplo que aprendan comparara un objeto con otro, a encontrar similitudes y diferencias, a analizar los objetos estudiados, a distinguir características entre objetos ya sean de la naturaleza, de la sociedad o del propio pensamiento.

Importancia de enseñar matemática

Según Rencoret expresa lo siguiente:

“Se debe enseñar matemática no para obtener aprendizajes mecánicos, sino para llevar a una persona a pensar como un matemático, a enjuiciar y a tomar parte en el proceso creativo de acrecentar el conocimiento”. (Rencoret, 1994, pág. 17)

En consonancia con la autora quiere decir que enseñar la lógica matemática en el primer año de Educación Básica es primordial y muy importante ya que ayudara al niño a desarrollar su pensamiento, a razonar y a que sean seres critico capaces de ser independientes, que aprendan a resolver y solucionar problemas que se le puede presentar en la vida cotidiana, pero sobre todo le ayudará ampliar su conocimiento.

La matemática como las otras ciencias contribuye al razonamiento, a la intuición, a la seguridad y a la comprensión en el proceso a seguir en la solución de problemas tal como lo afirma el autor.

Conocimiento lógico -Matemático

Según Rencoret expresa lo siguiente:

“El conocimiento lógico matemático consiste en la coordinación de las relaciones. En él, el origen del conocimiento es el propio sujeto que conoce y no existe nada arbitrario en este campo. Sin embargo, su naturaleza es universal; surge en la

persona al establecer relaciones de comparación entre los elementos y observar sus diferencias y similitudes. Estas relaciones son construcciones mentales creadas en la mente del sujeto que pone en relación los objetos.” (Rencoret, 1994, pág. 25)

De acuerdo con la autora se puede decir que el niño es la persona quien construye sus propios pensamientos, compara y relaciona los objetos internamente en su cerebro, esa construcción se va dando cuando el niño va familiarizándose una con el medio que le rodea y con la enseñanza de la matemática básica, ya que las diferencias y semejanzas no están en los elementos pues es el niño quien establecerá la relación entre los objetos, para poder encontrar las diferencias de ahí que, la relación que se establece entre los objetos dependerá de quien las establezca, pues esto es una verdadera construcción mental que el niño realizará.

Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático del subnivel Primero de Básica

Sobre el currículo del sub nivel Primero de Básica, se puede decir que está integrada por el componente de relaciones lógico – matemático y su respectiva destreza con criterio de desempeño, para que el docente pueda realizar sus planificaciones y trabajar en todo el año escolar y así pueda ayudar al niño a salir con el perfil adecuado para los posteriores años de estudio. Es por ello que, en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, dice que:

“El componente de relaciones lógico- matemático debe permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada. Las principales actividades de este componente se refieren a la correspondencia, a la clasificación, tema en el cual se crearán y enraizaran los conceptos de comparación; a la seriación, en donde establecerán un orden de acuerdo a un atributo; y a la noción de conservación de cantidad muy necesario para que posteriormente puedan entender el concepto de número y cantidad. Toda la destreza anterior se debe trabajar a lo largo de todo el año; incrementando el nivel de dificultad y su afianzamiento es muy importante ya que se refleja

en los siguientes años de educación general básica, facilitara el concepto de abstractos, especialmente cuando se llegue al álgebra. (Ministerio de Educación, 2010, pág. 481)

De acuerdo con el autor se puede decir que el currículo está diseñado especialmente para que los niños aprendan y desarrollen las nociones y destrezas en la cual el docente debe trabajar en todo el año educativo siendo un mediador e interactuando con el niño, con el currículo realizara las actividades de una forma más adecuada así de esta manera ira aumentando el nivel de dificultad ya que esto le facilitará y le ayudará a irse familiarizándose más y más con las matemáticas para que en sus próximos años sea más fácil y no se le dificulte el aprendizaje de las mismas.

Con esto quiero decir que es muy importante que el docente trabaje adecuadamente este componente ya que la base fundamental, está en los primeros años con el propósito de que en sus próximos años de estudio se vaya preparado y no tenga ningún problema de aprendizaje en cuanto a las matemáticas.

Relaciones Lógica Matemática

Los docentes deberán poner a disposición todo lo que se encuentra en nuestro alrededor y lo que está a su alcance ya que por naturaleza los niños tienen el deseo de saber y averiguar cualquier cosa. Es por eso que en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la educación General Básica, dice que:

“Los escolares por naturaleza son muy curiosos y quieren aprender todo sobre el mundo que los rodea, los docentes pueden utilizar estas oportunidades para trabajar un nuevo conocimiento, y aprovechar la motivación intrínseca de sus estudiantes, ofreciéndoles muchas alternativas para explorar conceptos de matemática en su medio circundante. Es esencial trabajar en este año acerca de las propiedades o atributos de los objetos, es decir, sus características físicas con el propósito de que los estudiantes vayan descubriendo a través de la observación y la manipulación. Una de las destrezas más importantes a desarrollar es la de clasificar objetos y explicar el atributo usado para realizar la clasificación, otra destreza que se desarrolla es la formación de patrones, los estudiantes

tienen que identificar, distinguir, extender y crear patrones usando objetos o situaciones concretas. Esta es una actividad muy útil al momento de repasar nociones tales como colores, formas, tamaño entre otros ya que a través de la repetición se llegará a su afianzamiento. Dentro de los patrones es posible trabajar nociones de los demás aspectos de la matemática como los de Geometría, es necesario que el docente evalúe y aproveché las situaciones de juego donde el estudiante se desempeña libremente.” (Ministerio de Educación, 2010, págs. 48,49)

De acuerdo con el autor, se puede decir que el niño por naturaleza tiene el deseo de averiguar y explorar el mundo e ir aprendiendo todo lo que ven y está en su alrededor, es aquí donde el docente debe aprovechar y explotar al máximo las potencialidades que tiene cada niño. Como se dice arriba aprovechar para trabajar dos destrezas de ahí ira formando las otras nociones así por ejemplo al enseñar patrones estamos llevando al niño no solo a que aprenda a distinguir y crear patrones sino que también mediante esto se podrá trabajar las nociones básicas como tamaño, forma, etc. que el niño debe saber y aplicar para sus posteriores años de estudio por otra parte para lograrlo el docente podrá utilizar diversos materiales u objetos ya que en esta edad el niño aprende mediante la manipulación de objetos concretos, el docente deberá incentivar y trabajar hasta lograr que el niño aprenda a realizar su propio patrón es necesario recalcar que el enseñar a diseñar un patrón es un proceso la cual primero se debe empezar con un solo atributo o cualidad, característica de un objeto para luego aumentar la complejidad es por eso que:

Según Decroly y Monchamp, dicen que:

“Hay que presentar a todos los niños las primeras nociones matemáticas como manipulaciones que les permiten abordar concretamente el establecimiento de relaciones, de cantidades, de operaciones”. (Decroly & Monchamp, 1920, pág. 96)

En consonancia con los autores se puede decir que el niño tiene que aprender a través de la manipulación de objetos en efecto el niño tiene que palpar con sus maños los objetos o todo lo que está a su alcance observar, percibir y discriminar, todo esto le ayudará para comparar las distintas experiencias y a partir de aquí ira comparando los conceptos de las diferentes nociones

básicas que tiene que aprender. Es decir que el niño tiene que saber discriminar entre los elementos que se le presente.

La formación de conceptos

La programación de contenidos matemáticos en el primer año de educación básica está pensada para que cada niño pueda construir los fundamentos sobre los que se fijara el edificio matemático, así pues, una parte importante de los contenidos matemáticos en el primer año de educación básica está formada por los conceptos básicos o nociones básicas es por eso que:

Según Mira, dice que:

“Hay determinados conceptos básicos que impregnan, y en gran medida controlan, toda la estructura de nuestro pensamiento adulto ordinario. Los principales, entre estos conceptos, son las nociones de espacio y tiempo, de número, orden y medida de forma y tamaño y las ideas de las nociones lógicas fundamentales: el todo y las partes, las clases. Estos conceptos son las que nos proporcionan el marco de referencia coherente de nuestro mundo normal del pensamiento mediante el que ordenamos e interpretamos toda la sucesión de impresiones y experiencias que se presenta frente a nosotros.” (Mira, 1989, pág. 19)

Con respecto al tema en el currículo de primer año de educación básica están todas estas nociones que el niño debe aprender, a medida que el docente va presentando estas nociones el niño aprenderá poco a poco con precisión, comprensión y profundidad, el niño empezará con ideas luego discriminará, abstraerá para después sacar una deducción a partir de la información que tiene de la realidad. De allí empezara él mismo a formar los conceptos primarios o nociones básicas matemáticas, pero es muy importante que el docente enseñe estas nociones adecuadamente para la construcción de conceptos posteriores y que el niño no tenga ningún problema.

De acuerdo con la misma autora las funciones básicas que el niño debe aprender en este sub nivel son las siguientes:

- El esquema corporal
- Comparación
- Espacio-tiempo
- Conjuntos
- Cantidad. Cuantificadores
- Nociones de orden
- Noción de orden lógico matemático
- Correspondencia
- Clasificación
- Seriación
- Cantidad. Noción de su conservación
- Noción de orden subjetivo
- Patrón

Como se ha dicho las funciones básicas se refiere a los niveles de desarrollo motriz, cognitivo, social y lingüístico; destrezas y habilidades pre académicas, que permiten a los estudiantes estimular dichas funciones mediante actividades programadas y sistemáticas.

Según Rencoret:

“Son las que ayudarán a nuestros niños y niñas a desarrollar conceptos como el espacio, tiempo, el concepto de número y todo lo que esto conlleva”. (Rencoret, 1994)

Definitivamente las nociones básicas son todas aquellas que el niño tiene que aprender en los primeros años de vida, el infante por naturaleza aprende lo que son las nociones básicas sin darse cuenta en los primeros años de vida a través de las personas que lo rodea y de las cosas que están en su entorno; para comenzar el cuerpo es el primer elemento fundamental para desarrollar la noción espacial ya que por medio del cuerpo el infante aprenderá lo que es espacio y tiempo

como por ejemplo derecha, izquierda, arriba, abajo, mañana, tarde, etc. Y en segundo lugar se puede enseñar a través de los juegos que el docente realiza con intencionalidad como por ejemplo armar un rompecabezas, jugar con cubos, legos y más adelante cuando el niño va madurando aprenderá de forma abstracta es decir el infante va familiarizándose con los números, realizará pequeñas operaciones.

Según Albuja entre otros en su tesis menciona que:

“El tamaño es una propiedad sin existencia concreta, pero viven rodeados de cosas grandes y pequeñas. Los objetos constituyen un material básico de toda la experiencia y actividad en la educación infantil.” (Albuja, Calapaqui, & Tocagón, 2012, pág. 28)

El niño está rodeado de las cosas del su entorno y el docente tiene que enseñar relacionado con todas las cosas que nos rodea, la noción de tamaño se podría decir que es una característica o cualidad que tiene cada objeto ya sean grande o pequeño patrón.

Según Rencoret:

“El término inglés es pattern, y su traducción es modelo o estructura”. (Rencoret, 1994, pág. 110)

De acuerdo con el autor un patrón es un muestrario de objetos o elementos ordenados que tiene relación entre sí. De esta manera se puede decir que para seguir un patrón el niño debe observar detenidamente los elementos que constituyen; debe comparar atributos es decir las diferentes características o cualidades de un objeto como puede ser la forma, tamaño, descubrir cómo está formado y seguir esa secuencia.

Figuras Geométricas

Como ya lo mencioné anteriormente los niños aprenden a través de la manipulación de objetos en este caso el docente debe presentar objetos tridimensionales tales como por ejemplo una pelota, un cubo, etc. Y de ahí los niños irán dándose cuenta mediante la observación, manipulación.

En último lugar para llegar a lo que son figuras geométricas el niño deberá primero manipular los objetos, debido a que los objetos son desarrollados mediante los cinco sentidos ya que al manipularlos le ayudara a identificar las similitudes y diferencias y comparara con las cosas que encuentra a su alrededor, como cuerpos geométricos que tenga forma de circulo, triangulo, cuadrado. Como posteriormente lo menciona, según Cratty:

“La mayor de programas de entretenimiento ideados para enseñar a los niños la diferencia entre circulo, cuadrado, triangulo, y figuras similares utilizan la discriminación visual y táctil, así como preguntas para que nombren las diversas figuras”. (Cratty, 1974, pág. 42)

Esto quiere decir que los estudiantes deben primero conocer lo cuerpos geométricos, para luego identificar mediante sus sentidos, para luego ir descubriendo las figuras geométricas que no son más que un conjunto de elementos básicos que está formado por puntos.

Noción de tiempo

Según Rencoret, define el tiempo como:

“Intervalo entre dos acontecimientos” y “duración de las cosas sujetas a mudanza”.
(Rencoret, 1994, pág. 80)

En consonancia con la autora el tiempo es la distancia entre dos periodos (día, noche), sucesos que pueden suceder en un transcurso de tiempo. De acuerdo con el mismo autor “los

niños no pueden coordinar tiempo para él es muy difícil hacer una síntesis temporal”. Como se ha dicho la noción de tiempo se tiene que trabajar poco a poco en vista de que para el niño es difícil interiorizar.

La noción de tiempo, tarde, noche es un proceso que se trabaja en todo el año ya que el ritmo evolutivo depende del cerebro de cada niño, esta percepción se la consigue a través de la interiorización de las experiencias que vive el niño para que puedan asimilar y entender de mejor manera y además puedan asociar cierto tiempo con ciertos sucesos como por ejemplo indícales que en la mañana se desayuna, en la noche se duerme. Una vez que los niños tengan claro la noción y por supuesto también tiene que ver con la maduración poco a poco empezaran a organizarse con sus cosas y a ser independientes y así aprender a resolver actividades que se le presente en su diario vivir.

Percepción del tiempo

Es sentir como poco a poco va pasando las horas, los días, los meses, etc. acordarse lo que sucedió en el pasado tal como lo señala. Boring, Psicólogo Norteamericano mencionado en el libro de Rencoret (Rencoret, 1994, pág. 85) señala que:

La percepción temporal se apoya en cinco puntos:

- Se adquiere ciertas percepciones de las sucesivas de estímulos.
- Se adquiere ciertas percepciones de la continuidad.
- Se desarrolla la idea de lapso temporal.
- Se aprende a responder a la presencia de señales reales inmediatos.
- Se adquiere la capacidad de percibir patrones complejos de estímulos sucesivos. ``

La percepción del tiempo tiene 5 puntos de apoyo el niño adquiere los diferentes ritmos de tiempo, percibe como por ejemplo como gira las manecillas de un reloj con lentitud, desarrolla lo que es un lapso temporal como por ejemplo cuánto dura una canción con otra, aprende lo que es a qué momento tiene que servirse una cierta comida es decir pasa el tiempo y el niño reacciona a lo

que su cuerpo le pide. Por último toda esta percepción le lleva entender el pasado, presente y futuro.

Noción de cantidad

Es importante desarrollar en el niño la noción de cantidad mediante la utilización de cuantificadores ya que de esto depende para que el niño aprenda más adelante el concepto de número es por eso que en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, dicen que:

“El estudiante a través de la interacción con el medio que lo rodea al llegar al primer año de Educación Básica ya han desarrollado la noción de cantidad, a un antes de haber conocido el sistema numérico. Estas nociones son muy necesarias para desarrollar el concepto de número, los maestros deben reforzar el proceso de la construcción del concepto de número, usando cuantificadores como (mucho, poco, nada, todo, uno, alguno, más, menos, tantos como) a través de varias actividades de comparación.” (Ministerio de Educación, 2010, pág. 50)

De acuerdo con el autor se puede decir que el niño ya es capaz de contar a un sin conocer el numeral, el docente debe ayudar a construir ese abstracto mediante la utilización de las nociones o los cuantificadores de cantidad como mucho, poco, etc. Lo dicho hasta aquí supone que poco a poco el docente ayudara al niño a la construcción del sistema numérico. Quiere decir que estos cuantificadores como mucho, poco pueden aumentar o disminuir o quitar es decir que es todo lo que es capaz de aumentar más que o disminuir menos que y esto por consiguiente puede numerarse o medirse. En los primeros años el infante todavía no tiene claro lo que es la noción de cantidad, esto debe irse desarrollando a través ejercicios que conlleve a que el infante aprenda hacer comparaciones cuantitativas usando los cuantificadores.

Cantidad noción de conservación

En lo que respecta a la noción de cantidad, una vez que el niño tenga claro lo que es cantidad como lo afirma Rencoret:

“Luego de tener la noción de cantidad debe adquirir la noción de conservación”.
(Rencoret, 1994, pág. 106)

De acuerdo con la autora se puede decir que una vez que tenga claro lo que es un cuantificador más adelante el niño tiene que aprender a percibir que la cantidad de esos elementos u objetos que forman los conjuntos en referencia permanece invariable a pesar de los cambios que puedan tener ya sea la forma o estructura que se le haga.

Fundamentación Legal

Los fundamentos legales son importantes ya que el docente tiene que conocer la ley que les ampara tanto al niño como a él mismo.

Constitución de la República del Ecuador, título VII, Capítulo Primero, Sección Primera Educación:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

La constitución de la Republica garantiza el derecho a que los niños desarrollen todas sus capacidades y potencialidades ya que se destaca la centralidad del estudiante en el proceso de

enseñanza aprendizaje que es un principio pedagógico de enorme importancia para la consecución de seres humanos desarrollados holísticamente, y a la visión intercultural que estará integrada en el sistema nacional de educación, caracterizada por el respeto a la diversidad de nuestro país.

Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI), Título II, de los Derechos y Obligaciones, Capítulo Primero del Derecho a la Educación:

Art. 4.- Derecho a la educación. - la educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y los habitantes del Ecuador. El sistema nacional de educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías Constitucionales.

El niño tiene derecho a la educación ya que es fundamental para poder ejercer en la vida cotidiana, la LOEI pone de manifiesto una educación de calidad, gratuita y permanente a lo largo de toda su vida sin distinción de raza, religión, para que el pueblo ecuatoriano pueda acceder.

Capítulo Tercero de los Derechos y Obligaciones de los Estudiantes

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos: b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), decreto N° 1241, Capítulo III del Currículo Nacional

Art. 9.- Obligatoriedad. - Los currículos Nacionales expedido por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independiente mente de sus sostenimiento y modalidad. Además, son el referente obligatorio por la elaboración o selección de textos educativos, materiales didácticos y evaluaciones.

Art. 10.- Adaptaciones Curriculares. - Los currículos Nacionales pueden complementarse de acuerdo a las especificadas culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan.

Art. 11.- Contenido. - El Currículo Nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad.

El reglamento es un documento legal que ayuda a operatividad la ley y a su vez defender el derecho a la educación de acuerdo a las edades sugeridas y personas con necesidades educativas especiales o personas que no hayan terminado sus estudios en las edades correspondientes ofreciendo una educación de calidad dando así una formación adecuada, adaptando los contenidos curriculares de acuerdo a las necesidades y objetivos que el docente quiere llegar con sus estudiantes ya que es obligación del docente transmitir lo que el currículo de Nivel Preparatorio, exige.

Código de la niñez y adolescencia.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo. El estado y el código de la niñez ampara a los niños ya que los objetivos es asegurar una educación que garantice los

conocimientos mediante un entorno lúdico ya que el juego es parte de los niños y así ir fomentando el desarrollo de todas las capacidades y potencialidades en cada año escolar.

1.12 Metodología

1.12.1. Diseño de la Investigación

Se investigará tomando en cuenta el enfoque cualitativo, ya que se enunciará cada una de las circunstancias o caracteres, naturales o adquiridos, que distinguen a las personas o cosas; calidad, manera de ser.

Tomando en cuenta el lugar y la modalidad, se trata de una investigación de campo porque se realiza en contacto con la población a fin de conocer los hechos y fenómenos. Por la fuente de información existen dos tipos de investigación: de campo y documental. Este estudio dio prioridad a la de campo, pero apoyada siempre en la investigación bibliográfica o documental con fuentes hemerográficas, net gráficas y de internet.

De acuerdo con los objetivos y el nivel de profundidad que se espera alcanzar en los resultados, la investigación será descriptiva, en razón de que se necesita analizar los conocimientos y opiniones sobre la práctica de valores en los niños.

Es una investigación descriptiva porque permite conocer las situaciones a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, personas o del fenómeno que puede ser cuantificado.

1.12.2 Tipo de Investigación

Aprovechando las teorías existentes acordes a la situación problemática identificada, es de tipo aplicada. Se buscó su utilización en un contexto social específico, por esta razón, en otras palabras, se buscó la utilización de conocimientos adquiridos, se adquirieron otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en Investigación. Este proyecto educativo social

bajo un enfoque científico, crítico y con el propósito que contribuirá a mejorar la realidad de las niñas y niños de la etapa preescolar.

Esta investigación utilizó un diseño experimental, y específicamente diseño pre-experimental, por ello se puede agregar que, en ambos grupos las mediciones se realizaron por medio de la lista de cotejo con los estudiantes luego de observar un día de labores con la docente y después del tratamiento, es decir haber aplicado una de las actividades contenidas en la propuesta además como se explicó anteriormente las unidades de prueba no se asignan al azar.

El enfoque de la investigación es un proceso sistemático, disciplinado y controlado y está directamente relacionada a los métodos de investigación que son dos: método inductivo generalmente asociados con la investigación cualitativa y el método deductivo que está asociado frecuentemente con la investigación cuantitativa.

1.12.3. Investigación de campo

La investigación de campo es la que se realiza con la presencia de la investigadora en el lugar mismo de concurrencia del fenómeno, proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevas ilustraciones en el campo de la realidad social, o bien estudiar una situación para lograr diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos, útiles y sin egoísmos.

La investigación de campo, se trata de la investigación aplicada para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado, se trabaja en el ambiente natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas. Es de campo porque los datos se obtuvieron en el lugar donde se encuentra el problema que se analiza, es decir, en la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara “, en el periodo octubre 2018-abril 2019, se ha observado tanto el comportamiento de los párvulos y de las docentes, sin interrumpir sus actividades cotidianas al contrario se volvió una tarea amena con la participación activa de todos los involucrados.

Investigación Bibliográfica o Documental

La investigación bibliográfica, puede decirse que, constituye una excelente introducción a todos los otros tipos de investigación, se transformas en una necesaria primera etapa de todas ellas, puesto que ésta suministra el conocimiento de las exploraciones ya existentes: teorías, hipótesis, experimentos, resultados de investigaciones previas.

La investigación bibliográfica-documental constituye uno de los principales pilares en los que se sustenta la investigación educativa, puesto que, la elaboración del marco teórico a partir de ella resulta imprescindible, permite delimitar con mayor precisión el objeto de estudio y constatar el estado de la cuestión.

Esta investigación fue basada en el diseño de información bibliográfica documental, por ello se afirma que, tiene un soporte bibliográfico, de libros, textos, módulos, revistas, internet, en este sentido, la investigación fue un alto porcentaje de carácter bibliográfico porque se ha utilizado material impreso y digital como libros, diccionarios, informes y revistas para obtener información que fundamente el problema.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación mediante una lista de cotejo para los niños, para los padres de familia se aplicó una encuesta con un cuestionario previamente elaborado con la que se analiza las capacidades de sus hijos/as y su participación en la formación integral de los mismos, de tal forma que se pudieran evaluar en orden de importancia considerando que un alto porcentaje de su respuestas fueron negativas por lo tanto justifica la elaboración de esta exploración.

Encuesta

La encuesta, técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado que, además, es una herramienta, que cuando es elaborada, diseñada, aplicada científica y rigurosamente permite obtener información relevante sobre qué está pasando a través del cual se puede conocer la opinión del sujeto selecto en una muestra sobre

una problemática. Para obtener la información requerida respecto a la utilidad práctica de los juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, se realizaron encuestas a las docentes

1.14.2 Lista de cotejo

Luego de aplicar la encuesta a las docentes, la investigadora consideró apropiado realizar con las niñas y niños una técnica de observación mediante la lista de cotejo, donde se valora las destrezas que desarrollan todas y cada una de ellos.

La lista de cotejo, es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas, en si contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

Este es un instrumento y técnicas usados para valorar acerca del tema que se está analizando es decir la motricidad gruesas con la aplicación de juegos tradicionales, la investigadora se propone investigar o resolver a corto, mediano o largo plazo, buscando siempre soluciones que vayan en beneficio de los niños recurriendo a una amplia información que se cuenta hoy en día con el apoyo de la tecnología en el Internet y otras fuentes, evaluando los resultados y luego estos emplazándoles en tablas y gráficos.

Población y muestra de la investigación

Población

Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado, cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio.

Esta investigación estuvo dirigida a una población de 23 párvulos que pertenecen al Primero de Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, que es una población finita, en donde los estudiantes en un alto porcentaje presentan características similares tanto a nivel educativo, sociocultural y económico

Muestra

Representa una parte o fracción de la población objeto de estudio, pero en este caso es loable analizar que, es importante asegurarse que los elementos de la muestra sean lo adecuadamente representativos de la población que permita hacer algunas generalizaciones, cabe recalcar que, la muestra descansa en el principio de que las partes representan al todo y, por tal, refleja las características que definen la población de la que fue extraída.

Al considerar que la población, es finita, el acceso a las niñas y niños permite su fácil identificación, y contabilización, además no supera los 100 individuos, por ello no amerita ninguna fórmula estadística y existe un adecuado manejo de los procesos investigativos, por lo que es factible considerar a toda la población como muestra a una población con un número manejable de individuos o población finita, puede ser utilizada como muestra, que utiliza todos los elementos de la población, como ocurre en esta investigación es considerada como muestra censal”.

Tabla 1. Población de la Investigación

No.	Población	Cantidad	Observación
1	Rector	1	
2	Docentes	1	
3	Padres de Familia	23	
4	Niñas y niños	23	
	TOTAL	48	

Fuente: Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

Autora: Mariana Maricela Zambrano Robles

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

LISTA DE COTEJO

1.- Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).

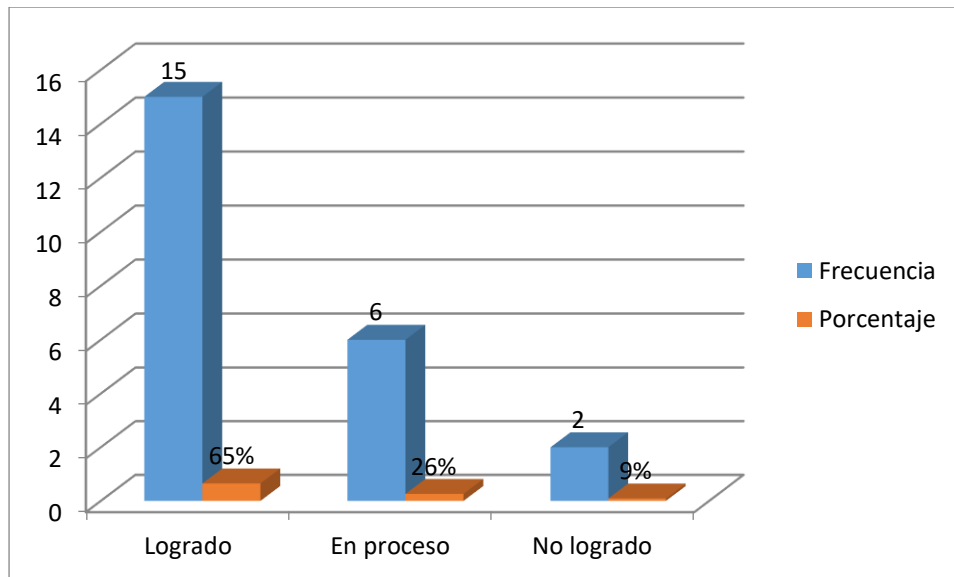
Tabla 2 Construye series de objetos por su tamaño

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	15	65%
En proceso	6	26%
No logrado	2	9%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 1 Construye series de objetos por su tamaño



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 65% los niños logran alcanzar la destreza y el 26% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 9% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 1		
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI		x	
3	MAILY	x		
4	FABIAN		x	
5	LEITON	x		
6	DIEGO		x	
7	JONATAN	x		
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL	x		
10	FRANCISCO	x		
11	KERLY	x		
12	ASHLY		x	
13	DILAN			x
14	ITZEL	x		
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA	x		

2.- Observar, describir y graficar las características de los elementos naturales y construidos del paisaje local.

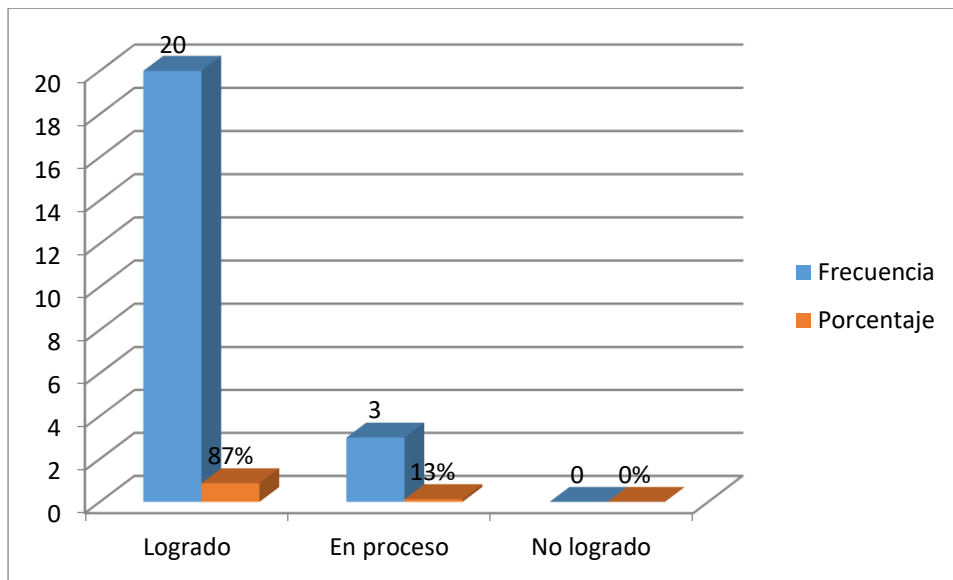
Tabla 3 Juego en el aula

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	20	87%
En proceso	3	13%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 2 Juego en el aula



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 87% los niños logran alcanzar la destreza y el 13% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:			Día : 2	
Ámbito De Desarrollo: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Observar, describir y graficar las características de los elementos naturales y construidos del paisaje local.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN		x	
5	LEITON	x		
6	DIEGO		x	
7	JONATAN	x		
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL	x		
10	FRANCISCO	x		
11	KERLY	x		
12	ASHLY		x	
13	DILAN	x		
14	ITZEL	x		
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA	x		
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO			
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA	x		

3.- Explorar e identificar los materiales de los objetos, clasificarlos por su origen y describir su utilidad.

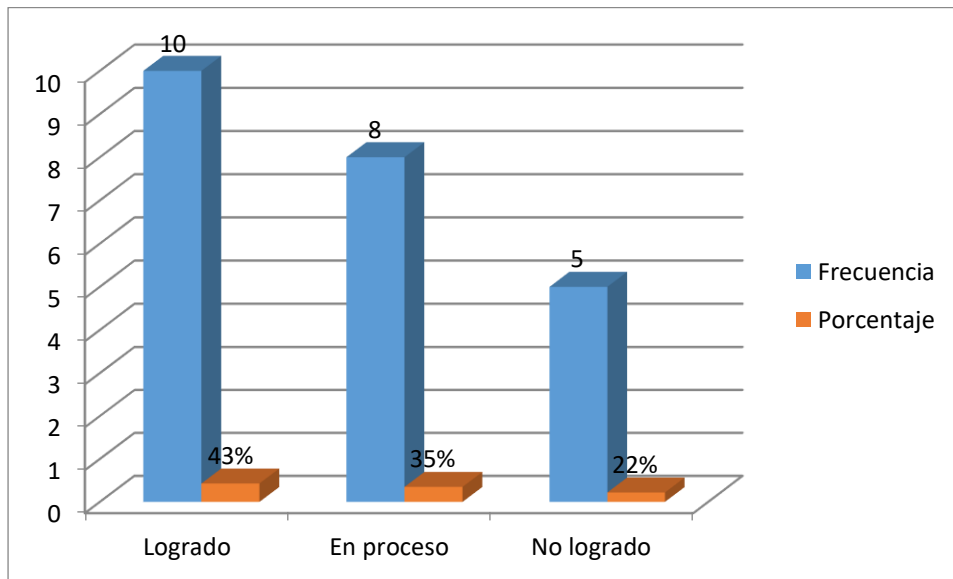
Tabla 4 Siguen instrucciones

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	10	43%
En proceso	8	35%
No logrado	5	22%
Total	23	0%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 3 Siguen instrucciones



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 43% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 22% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

Lista de Cotejo				
Mes:			Día : 3	
Ámbito De Desarrollo: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Explorar e identificar los materiales de los objetos, clasificarlos por su origen y describir su utilidad.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN		x	
5	LEITON	x		
6	DIEGO	x		
7	JONATAN		x	
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL	x		
10	FRANCISCO	x		
11	KERLY	x		
12	ASHLY		x	
13	DILAN	x		
14	ITZEL		x	
15	AXEL		x	
16	JORDAN		x	
17	SAYDE		x	
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA			X
20	FERNANDO			x
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA			x

4.- Agrupar colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).

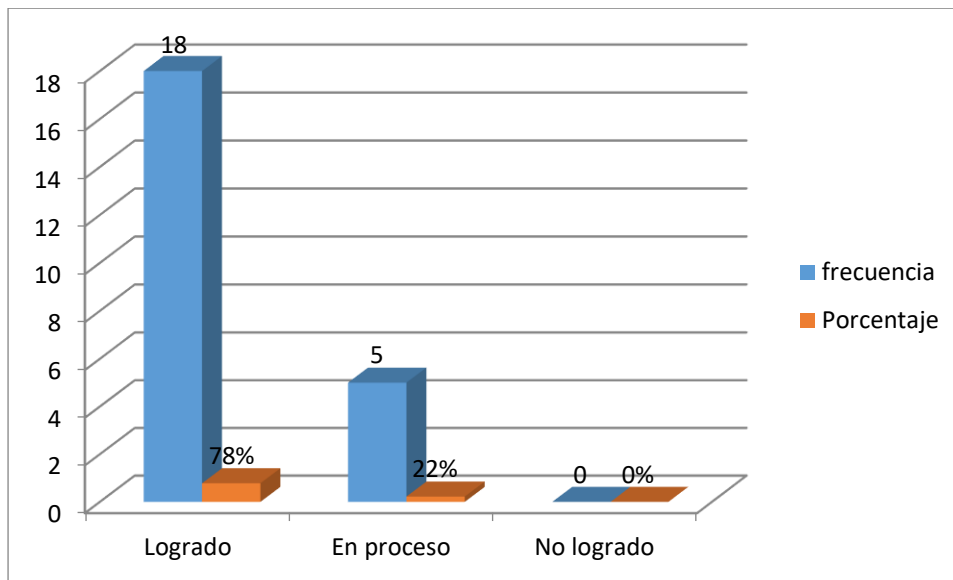
Tabla 5 Participación en los juegos

Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	18	78%
En proceso	5	22%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 4 Participación en los juegos



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 78% los niños logran alcanzar la destreza y el 22% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:			Día : 4	
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Agrupar colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN	x		
5	LEITON		x	
6	DIEGO		x	
7	JONATAN		x	
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL	x		
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY	x		
12	ASHLY	x		
13	DILAN	x		
14	ITZEL		x	
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA	x		
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO	x		
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA	x		

5.- Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.

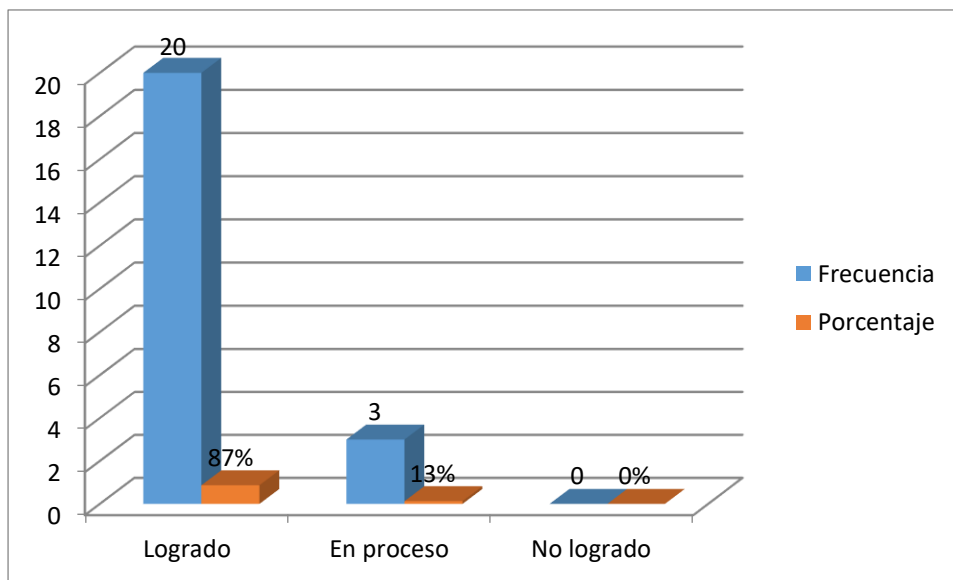
Tabla 6 Identifica la noción de tamaño

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	20	87%
En proceso	3	13%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 5 Identifica la noción de tamaño



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 87% los niños logran alcanzar la destreza y el 13% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 5		
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN	x		
5	LEITON	x		
6	DIEGO	x		
7	JONATAN	x		
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL	x		
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY	x		
12	ASHLY	x		
13	DILAN	x		
14	ITZEL		x	
15	AXEL	x		
16	JORDAN		x	
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA	x		
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO	x		
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA	x		

6.- Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

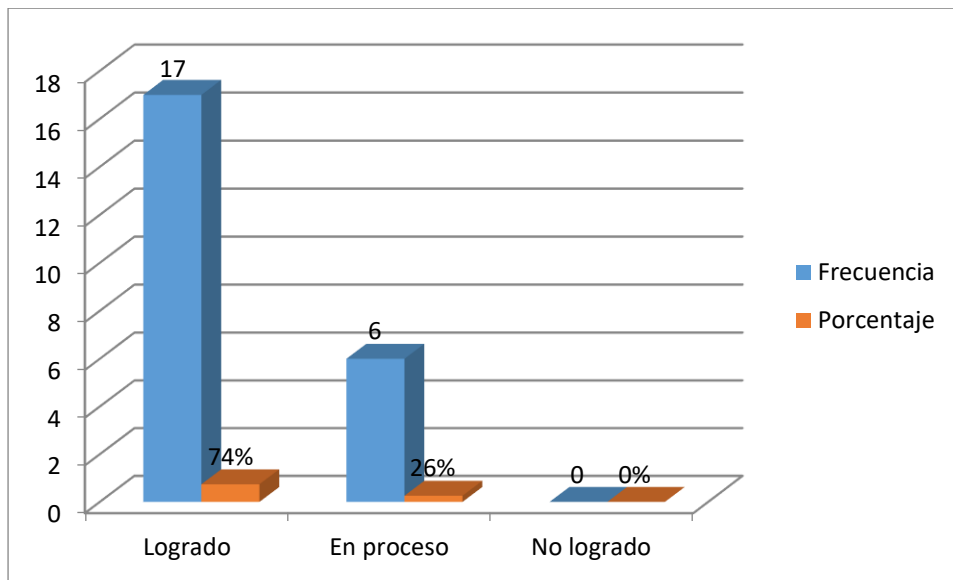
Tabla 7 Clasificación de los objetos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	17	74%
En proceso	6	26%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 6 Clasificación de los objetos



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 74% los niños logran alcanzar la destreza y el 26% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 6		
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN	x		
5	LEITON	x		
6	DIEGO	x		
7	JONATAN	x		
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL	x		
10	FRANCISCO	x		
11	KERLY	x		
12	ASHLY		x	
13	DILAN		x	
14	ITZEL		x	
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA	x		
19	BIANCA		x	
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO		x	
22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA	x		

7.- Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.

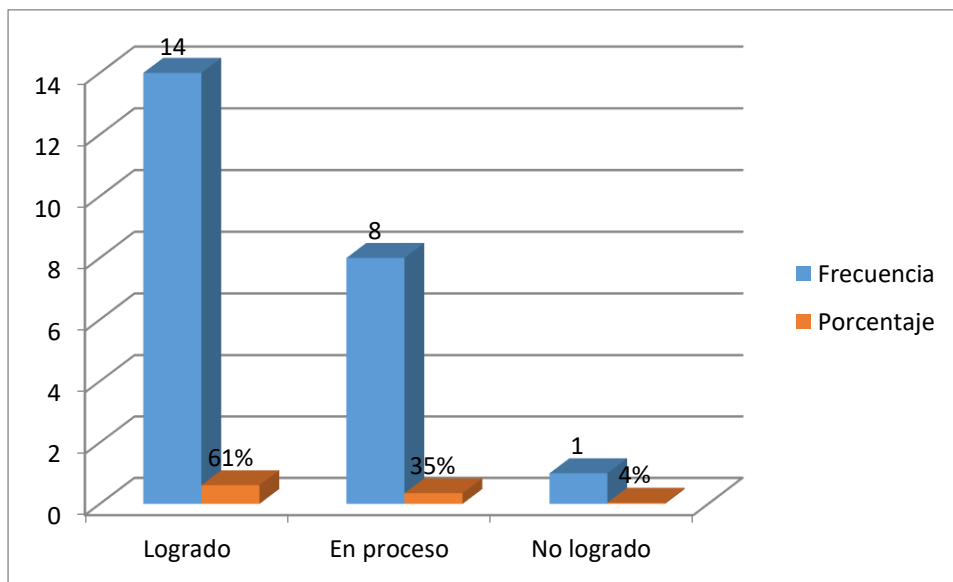
Tabla 8 Compara patrones

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	14	61%
En proceso	8	35%
No logrado	1	4%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 7 Compara patrones



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 61% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 4% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 7		
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN	x		
5	LEITON			x
6	DIEGO	x		
7	JONATAN	x		
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL		x	
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY		x	
12	ASHLY		x	
13	DILAN	x		
14	ITZEL	x		
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS		x	
23	NOELIA		x	

8.- Describir y comparar objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño.

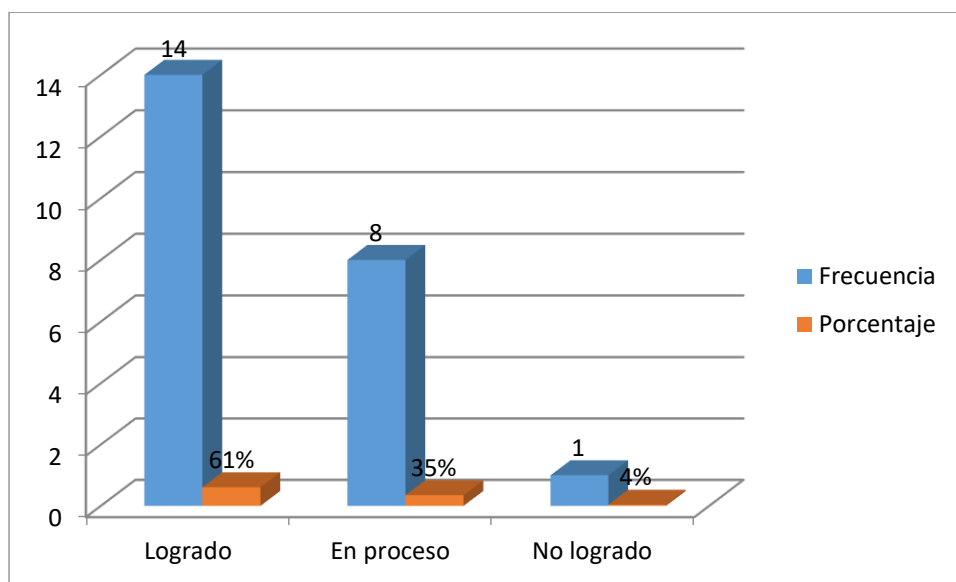
Tabla 9 Clasificación de las figuras

Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	14	61%
En proceso	8	35%
No logrado	1	4%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 8 Clasificación de las figuras



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 61% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 4% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 8		
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Describir y comparar objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN	x		
5	LEITON	x		
6	DIEGO	x		
7	JONATAN	x		
8	BRENAN	x		
9	ANIBAL		x	
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY		x	
12	ASHLY		x	
13	DILAN			x
14	ITZEL	x		
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS		x	
23	NOELIA		x	

9.- Comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después y días de la semana en situaciones cotidianas.

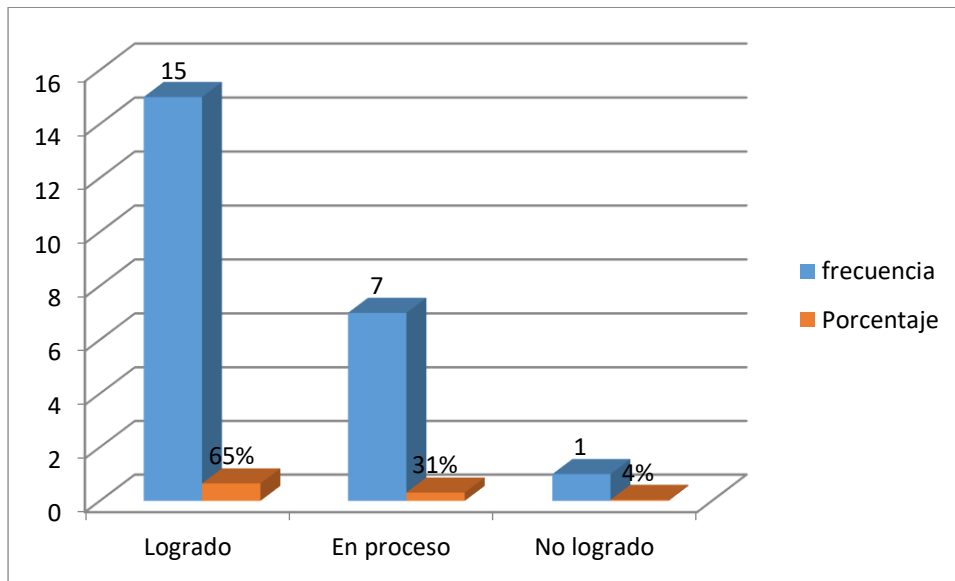
Tabla 10 Identifica las nociones de tiempo

Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	15	65%
En proceso	7	31%
No logrado	1	4%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 9 Identifica las nociones de tiempo



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 65% los niños logran alcanzar la destreza y el 31% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 4% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 9		
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después y días de la semana en situaciones cotidianas.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN			x
5	LEITON		X	
6	DIEGO		x	
7	JONATAN		x	
8	BRENAN		x	
9	ANIBAL		x	
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY	x		
12	ASHLY	x		
13	DILAN	x		
14	ITZEL	x		
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO	x		
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA	x		

10.- Recolectar y representar información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.

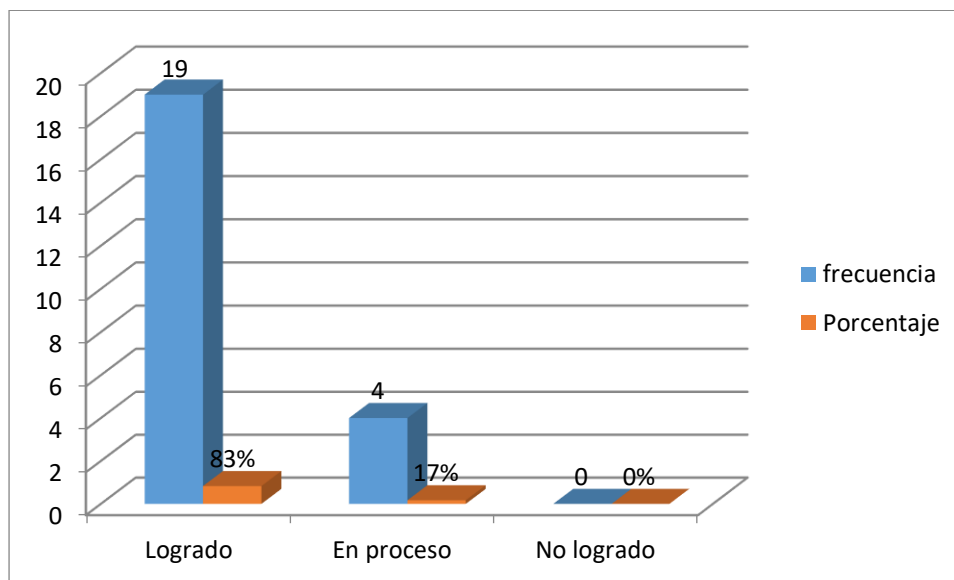
Tabla 11 Identifica las nociones de tiempo

Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	19	83%
En proceso	4	17%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 10 Identifica las nociones de tiempo



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 83% los niños logran alcanzar la destreza y el 17% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 10		
Ámbito De Desarrollo: Relaciones lógico matemáticas				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Recolectar y representar información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.		
		LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	MAYLYN	x		
2	ANALI	x		
3	MAILY	x		
4	FABIAN	x		
5	LEITON	x		
6	DIEGO	x		
7	JONATAN		x	
8	BRENAN		x	
9	ANIBAL		x	
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY	x		
12	ASHLY	x		
13	DILAN	x		
14	ITZEL	x		
15	AXEL	x		
16	JORDAN	x		
17	SAYDE	x		
18	SAMANTHA	x		
19	BIANCA	x		
20	FERNANDO	x		
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x		
22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA	x		

LISTA DE COTEJO

MES

DIA

ÁMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE: Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).			Observar, describir y graficar las características de los elementos naturales y construidos del paisaje local.			Explorar e identificar los materiales de los objetos, clasificarlos por su origen y describir su utilidad.			Agrupar colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).			Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.			Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.			Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.			Describir y comparar objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño.			Comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después y días de la semana en situaciones cotidianas.			Recolectar y representar información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.				
		LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG	LOG	EN PRO	NO LOG		
1	MAYLYN	x			x			x			x			x			x			x			x			x			x				
2	ANALI		x		x			x			x			x			x			x			x			x			x				
3	MAILY	x			x			x			x			x			x			x			x			x			x				
4	FABIAN		x			x			x			x			x			x			x				x			x					
5	LEITON	x			x			x			x			x				x			x				X			x					
6	DIEGO		x			x			x			x			x			x			x				x			x					
7	JONATAN	x			x			x			x			x			x			x				x			x			x			
8	BRENAN	x			x			x			x			x			x			x				x			x			x			
9	ANIBAL	x			x			x			x			x				x			x				x			x			x		
10	FRANCISCO	x			x			x			x			x			x			x				x			x			x			
11	KERLY	x			x			x			x			x				x			x				x			x			x		
12	ASHLY		X			x			x			x			x			x			x				x			x			x		
13	DILAN			x	x			x			x			x			x				x				x								
14	ITZEL	x			x			x			x			x			x			x				x			x			x			
15	AXEL	x			x			x			x			x			x			x				x			x			x			
16	JORDAN	x			x			x			x			x			x			x				x			x			x			
17	SAYDE	x			x			x			x			x			x			x				x			x			x			

18	SAMANTHA		X		x				x		x			x				x			x			x				
19	BIANCA	x			x					X	x			x			x			x			x			x		
20	FERNANDO									x	x			x			x			x			x			x		
21	JHOSTIN ALEJANDRO	x			x					x	x			x			x			x			x			x		
22	JOSTIN JEREMIAS			x	x					x	x			x			x			x			x			x		
23	NOELIA	x			x					x	x			x			x			x			x			x		



CAPITULO III

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO

“JAPON”

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO EN NIÑAS
Y NIÑOS DE 4 y 5 AÑOS

AUTORA:

ZAMBRANO ROBLES MARIANA MARICELA

LA PROPUESTA

Tema: Guía de actividades Lúdicas para desarrollar el razonamiento lógico en niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, en el periodo de Octubre 2018 a Abril 2019.

Beneficiarios:

Niñas y niños de la UEM. “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

Docentes de la UEM. “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

Ubicación:

Pichincha

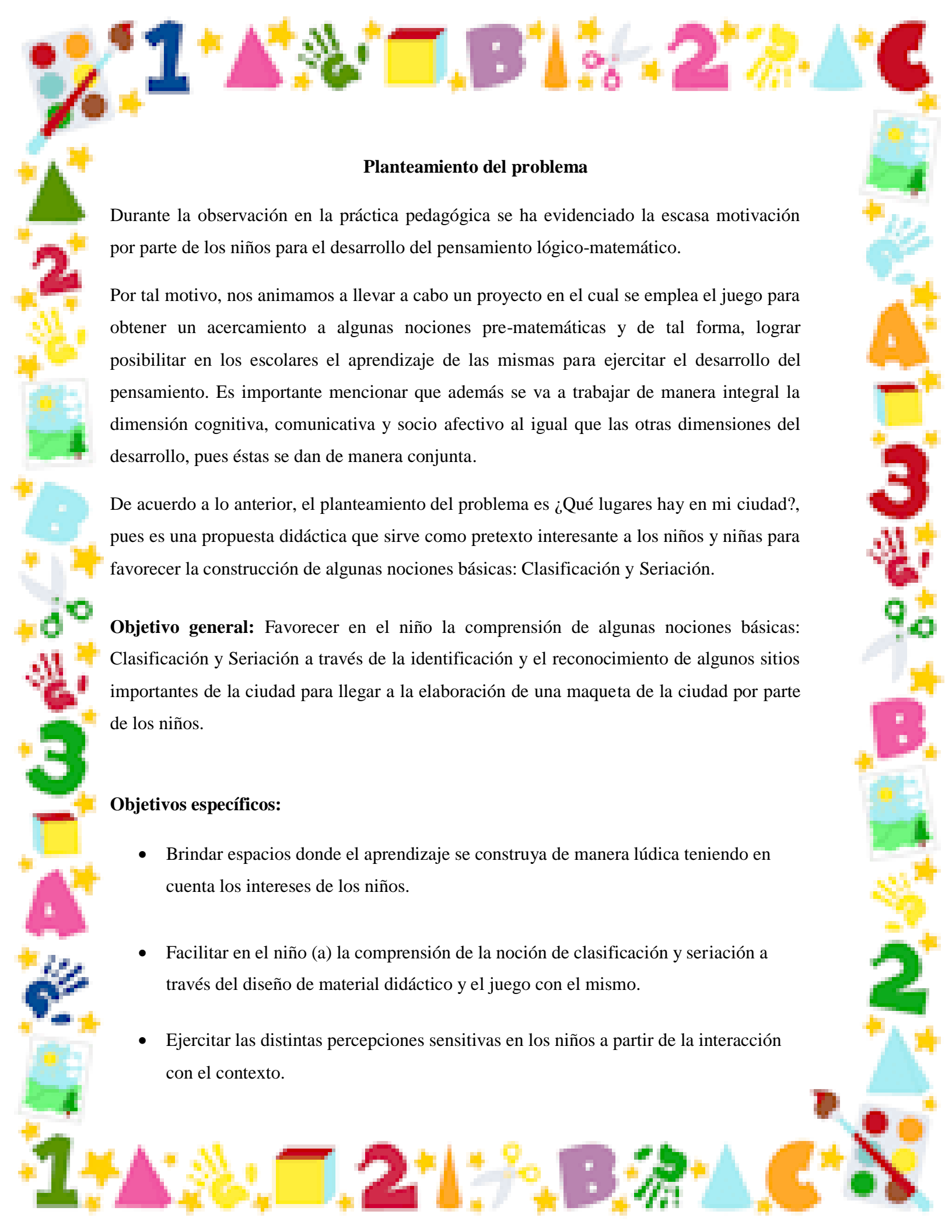
Cantón:

Pedro Vicente Maldonado

Equipo técnico responsable:

La investigadora y educadora





Planteamiento del problema

Durante la observación en la práctica pedagógica se ha evidenciado la escasa motivación por parte de los niños para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Por tal motivo, nos animamos a llevar a cabo un proyecto en el cual se emplea el juego para obtener un acercamiento a algunas nociones pre-matemáticas y de tal forma, lograr posibilitar en los escolares el aprendizaje de las mismas para ejercitar el desarrollo del pensamiento. Es importante mencionar que además se va a trabajar de manera integral la dimensión cognitiva, comunicativa y socio afectivo al igual que las otras dimensiones del desarrollo, pues éstas se dan de manera conjunta.

De acuerdo a lo anterior, el planteamiento del problema es ¿Qué lugares hay en mi ciudad?, pues es una propuesta didáctica que sirve como pretexto interesante a los niños y niñas para favorecer la construcción de algunas nociones básicas: Clasificación y Seriación.

Objetivo general: Favorecer en el niño la comprensión de algunas nociones básicas: Clasificación y Seriación a través de la identificación y el reconocimiento de algunos sitios importantes de la ciudad para llegar a la elaboración de una maqueta de la ciudad por parte de los niños.

Objetivos específicos:

- Brindar espacios donde el aprendizaje se construya de manera lúdica teniendo en cuenta los intereses de los niños.
- Facilitar en el niño (a) la comprensión de la noción de clasificación y seriación a través del diseño de material didáctico y el juego con el mismo.
- Ejercitar las distintas percepciones sensitivas en los niños a partir de la interacción con el contexto.



Justificación

Éste proyecto es una propuesta didáctica dirigida a los niños de educación preescolar que se encuentran en la edad de 4 a 5 años. Tiene como fin que los educandos comprendan algunas nociones básicas como clasificación y seriación a través de la ejercitación de las mismas, enmarcadas dentro del contexto artístico en la elaboración de la maqueta “jugando en mi ciudad”.


Por tal motivo, en este proyecto de Aula se emplea el juego para obtener un acercamiento a las nociones pre-matemáticas de clasificación y seriación y así, posibilitar en los niños y niñas el aprendizaje de las mismas.

Por último, se considera necesario llevar al niño y a la niña a la interacción con su entorno y las experiencias con la manipulación de diversos objetos tanto de materiales concretos como materiales figurativos. (Siluetas, tarjetas o tablillas con representaciones de imágenes de personas y animales) con el fin que el aprendizaje sea de manera más significativa y enriquecedora.

Descripción del proyecto

Este proyecto de Aula “Jugando en mi Ciudad” mantiene como objetivo el desarrollo del pensamiento lógico matemático con un tiempo de duración de tres semanas, tiempo en el cual se llevarán a cabo 10 actividades que tienen como eje transversal inducir en los niños y niñas la adquisición de procesos que involucren el pensamiento lógico matemático y específicamente la comprensión de las nociones: clasificación y seriación, al igual que el concepto de identificación de atributos.

En lo que respecta a la Evaluación de los niños, consideramos que será de manera permanente, ya que tiene un carácter integral. Esto significa que como docentes al evaluar debemos comprender las diversas características personales de los niños y los logros en los aprendizajes relacionados con lo afectivo, lo motriz, lo cognitivo y lo expresivo en cada una de las diferentes áreas del conocimiento; para ello, se tendrán en cuenta criterios establecidos como la participación constante de los niños y la permanente observación y



participación también, de la docente. Es importante saber que la Evaluación de los Aprendizajes consta de la Autoevaluación, entendida esta, como las consideraciones realizadas por los mismos estudiantes según su comportamiento. Esta Autoevaluación se realizará siempre al culminar la actividad y/o jornada. La heteroevaluación, son las distintas evaluaciones que serán tenidas en cuenta por parte de la docente. Ésta, en todos los momentos de la ejecución de la Actividad de cada jornada se tendrá en cuenta. Y la coevaluación, reúne todas las evaluaciones realizadas por cada niño o niña acerca de los demás compañeros (as). Ésta al igual que la Autoevaluación se hará al culminar la actividad.

Proceso

Actividad # 1

Carlitos conociendo su ciudad

Logro: Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).

Indicador de logro: Compara y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas

Recursos: cuento, imágenes de carros, edificios elaborados por tamaños y silueta de un niño.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La actividad inicia con la narración de un cuento “Carlitos conociendo la Ciudad”; esta historia habla sobre un niño que no conoce la ciudad y que aun así decide dar un paseo y conocer los sitios más importantes, las personas que trabajan en ella, las normas de convivencia entre otros aspectos relevantes para conocer y vivir en una ciudad.</p> <p>Luego la docente procede a realizar un pequeño conversatorio acerca de la historia, para lo cual, formula las siguientes preguntas:</p> <p>Literales</p> <p>¿A qué lugar había ido Carlitos muy temprano?</p> <p>¿Dónde vivían los tíos de Carlitos?</p> <p>¿En qué medio de transporte Carlitos fue a conocer la ciudad?</p> <p>Inferenciales</p> <p>¿Por qué estaba cansado Carlitos?</p> <p>¿Por qué le parecía extraña la ciudad a Carlitos?</p>	<p>La docente recuerda a los niños que en el edificio donde vivía Carlitos, se podía observar toda la ciudad, pero sucedió algo inesperado, a Carlitos le dio un fuerte dolor de cabeza porque vio muchos edificios (torres) de diferentes tamaños y por tanto, vio la ciudad desordenada, así que le comento su dolor al primo Gustavo, quien le dijo que por favor le dijera a los niños que le ayudaran a reunir los edificios de acuerdo al tamaño, del más pequeño al más grande y de tal forma, Carlitos poder ver más</p>

Critico- textuales

¿Qué harías si en tu ciudad hubiese demasiado ruido?

¿Te molesta el ruido de los carros? Por ¿qué?

Posteriormente, la docente comenta a los niños que Carlitos está muy confundido porque necesita tomar una bicicleta de acuerdo a su tamaño, pero Carlitos tiene frente a él, muchas de estas de distintos tamaños y no sabe cuál le corresponde, entonces pide ayuda a los niños primero, a ordenar las bicicletas de la más grande a la más pequeña y luego, ubicar a Carlitos frente a la bicicleta que le corresponde de acuerdo a su tamaño y así, salir a conocer su ciudad. Para esto, la docente ha agrupado los escolares de a 3 integrantes entregando a cada uno su respectivo material

ordenada su ciudad.

Luego, la docente pregunta a los niños utilizando como recurso globos, en los cuales se encontrarán las siguientes preguntas: ¿qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo organizaste las bicicletas? ¿De qué forma organizaste los edificios?




Actividad # 2

Recorriendo mi ciudad

Logro: Observar, describir y graficar las características de los elementos naturales y construidos del paisaje local.

Indicador de Logro: Explica las características de los elementos naturales (animales, plantas, cuerpos de agua) construidos como parte del paisaje local.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La docente inicia la actividad preguntando a los niños ¿En qué Barrio vivimos? ¿Cómo se llama nuestra ciudad? ¿Qué sitios encontramos en nuestra ciudad?, luego de escuchar las respuestas de los escolares, explica que ellos viven en la ciudad de Pedro Vicente Maldonado y en ésta, encontramos clínicas, centros comerciales, plazas de mercado, colegios, universidades, parques, iglesias, entre otras cosas más.</p> <p>Enseguida, la docente comenta a los niños que en este día se llevara a cabo una salida pedagógica con el fin de conocer algunos lugares importantes de la ciudad (alcaldía, plaza, centros comerciales, parques, hospitales, universidades). Se hará un recorrido durante el cual, los niños observaran y conocerán los diferentes sitios.</p>	<p>Al culminar el paseo por la Ciudad, regresamos de nuevo a la Institución y allí, se abre un espacio para que los niños comenten entorno a la experiencia vivida, como se sintieron, qué lugares observaron y cuáles de estos lugares son nuevos para ellos y ellas. (as) De esta manera, la docente procede a entregar a cada escolar una hoja blanca tamaño carta para que en ésta, plasmen lo observado por medio de un dibujo.</p> 

Actividad # 3

Colocando cada cosa en su lugar

Logro: Explorar e identificar los materiales de los objetos, clasificarlos por su origen y describir su utilidad.

Indicador de Logro: Distingue en objetos de uso cotidiano las propiedades físicas de la materia (forma, textura, color, tamaño, peso, flexibilidad, dureza, tendencia a flotar o hundirse, permeabilidad, transparencia, luminosidad y magnetismo)

Recursos: Imágenes de Escuela, plaza, parque, iglesia, hospital, alcaldía, policía, colegio, objetos como curitas, estetoscopio, imágenes religiosas, útiles escolares...

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>Luego de realizar el recorrido por la ciudad, la docente presenta a los niños imágenes de los sitios observados, se escogerá entre todos algunos de los sitios más importantes de la ciudad. (Escuela, plaza, parque, iglesia, hospital, alcaldía, policía).</p> <p>De tal forma, la docente cuestiona a los niños acerca de las personas u objetos que podemos encontrar en cada uno de estos sitios. (Por ejemplo, frutas y comida en la plaza, juegos en el parque, útiles escolares y profesoras en el colegio, médicos, enfermeras, estetoscopio y curitas en el hospital, un sacerdote e imágenes religiosas en una iglesia, entre otras...).</p> <p>Consecutivamente, la docente con ayuda de diferentes objetos e imágenes (juegos divertidos, parque) alusivas a cada personaje, de un lugar mencionado anteriormente, invita a los niños a clasificarlos de acuerdo a un criterio, en este caso los niños agruparan dichos objetos de acuerdo al lugar.</p>	<p>La docente entrega a cada escolar media hoja blanca e invita a cada niño a escoger un sitio que les haya llamado la atención, de esta manera, les solicita que plasmen allí, dentro de una gran circunferencia (conjunto) los elementos u objetos que hacen parte del sitio seleccionado.</p> <p>La docente brinda el momento de reflexión, preguntando a los niños ¿Qué hicimos? Posteriormente ¿Qué aprendimos? ¿Qué conjunto hiciste? ¿Por qué? ¿Qué elementos lo conforman?</p>

1 2 3

Mi Escuela

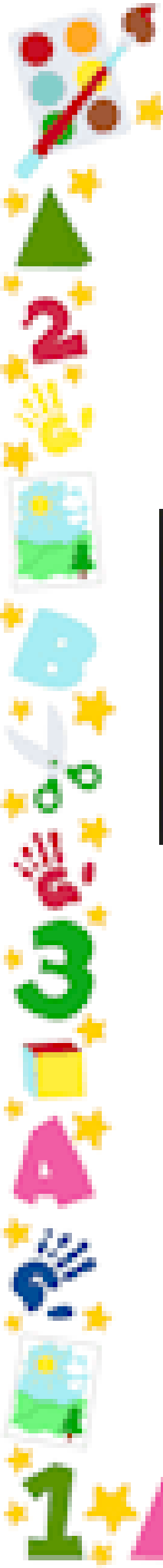


Twinkl.com



depositphotos

Image ID: 18972504 www.depositphotos.com



Actividad # 4

Describiendo mí colegio

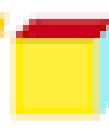
Logro: Agrupar colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).

Indicador de Logro: Agrupa objetos según criterios de tamaño, forma, color y al grupo que pertenecen los mismos. Ordena objetos teniendo en cuenta su tamaño.

Recursos: Objetos y cartulina.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La docente invita a los niños hacer un pequeño recorrido por su colegio, después de realizarlo se les pide que hagan una breve descripción de la misma, orientando desde preguntas como:</p> <p>¿Qué hay dentro del colegio? (cafetería, portería, salones, canchas, papelería, baños, profesores, etc.)</p> <p>¿En qué barrio se encuentra ubicada?</p> <p>¿Qué actividades se realizan allí y qué es lo que más les gusta de estas?</p> <p>A continuación y con ayuda de algunos objetos que se encuentran en el aula de clase, como juguetes, la cocina, útiles escolares, etc. se realizaran ejercicios de Clasificación agrupando determinados objetos y teniendo en cuenta criterios como: tamaño, forma, color, peso, longitud y el grupo al que pertenecen.</p>	<p>La docente junto a los escolares escogerá un objeto en particular de las cosas que hay en el jardín, en este caso los carritos que pertenecen al grupo de los objetos de juguetes. Luego, la docente agrupa de a 2 o 3 integrantes y de esta manera, se pide a los niños que los agrupen por tamaño del más pequeño al más grande pasando sobre un camino dibujado en una cartulina.</p> <p>Para finalizar, entre todos los niños con ayuda de la docente, se decorará una caja mediana utilizando diferentes materiales, de tal forma que ésta sea el colegio.</p> <p>Posteriormente la docente brinda un espacio de reflexión, en el cual, los escolares deberán responder a preguntas como: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Te gusto la actividad? ¿Por qué? ¿Qué hiciste con los objetos? ¿De qué forma organizaste los carritos? ¿Para qué?</p>

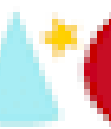
1



B



2



C



1



2



B



Actividad # 5

Preparando voy degustando un pincho de frutas

Logro: Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.

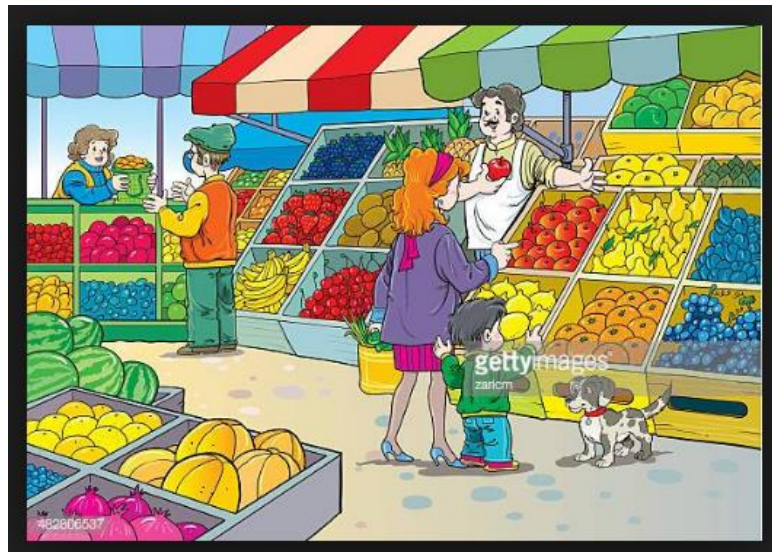
Indicador de Logro: Compara y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas

Recursos: Uva, Mandarina, fresa, Manzana, banano, palo de pincho y cajita.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La docente inicia la actividad comentando a los niños de uno de los sitios de la Ciudad como lo es la plaza de mercado y procede a preguntarles: ¿Quién conoce el mercado? ¿Qué hay en un mercado? ¿Qué alimentos se encuentran allí?, con el fin de saber sus conocimientos previos al respecto.</p> <p>Luego, la docente previamente ha llevado algunas frutas para preparar en compañía de los niños un delicioso pincho de frutas. Pero antes de preparar los pinchos, la docente juega con algunas adivinanzas alusivas a las frutas.</p> <p>Posteriormente, la docente pide a los niños agrupar las frutas en un plato desechable de acuerdo al criterio (subclase) color (banano, mandarina, manzana, fresa y uva) y luego, separarlas de acuerdo a su tipo de fruta (banano en un plato, manzana en otro, etc.)</p>	<p>La docente pregunta a los niños ¿Qué tiene en común esta comida?, ¿qué las diferencia unas de otras?, aclarando que las mismas pertenecen a la clase: alimentos y a su vez frutas; para luego solicitarles que las agrupen por las subclases de las mismos, es decir, frutas por color de la siguiente manera: banano (amarillo), manzana (rojo), mandarina (naranja), fresa (rojo) y uva (morado).</p> <p>Consecutivamente, la docente presenta a los niños un ejemplo del pincho de frutas, en el cual se encuentra una serie determinada de las mismas.</p> <p>La docente explica a los escolares que prepararán sus pinchos atendiendo a la secuencia presentada y para esto, reparte a cada niño un palo de pincho de los cuales, previamente les ha quitado la punta y así ellos ensartar las frutas en el palo de pincho.</p> <p>Terminada la preparación de los pinchos, la</p>

Además, junto con la ayuda de los educandos, decoran una cajita con trozos de papel e imágenes de alimentos, siendo ésta la plaza.

docente invita a los escolares a comer su delicioso producto y procede a abrir un espacio de reflexión, preguntando a los niños y niñas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué les gusto de la actividad y qué no? ¿Por qué? ¿De qué forma agrupaste las frutas? ¿A qué clase pertenecen las frutas?



Fresa



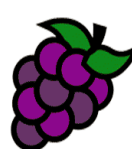
melocotón



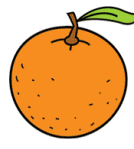
piña



manzana



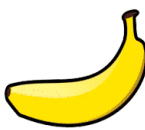
uva



naranja



pera



plátano



sandía

Actividad # 6

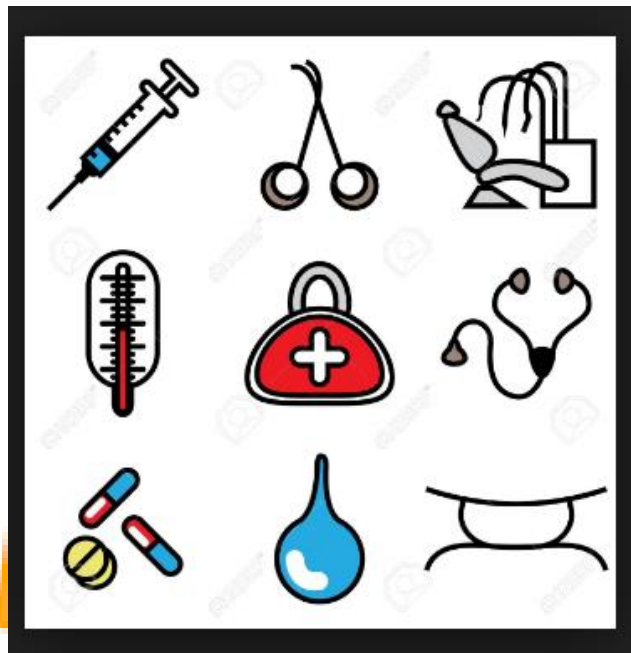
A la clínica llegarás

Logro: Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

Indicador de Logro: Compara y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas

Contenido: Clasificación y seriación.

Recursos: Juguetes, Objetos típicos de un médico y formato, imágenes por tamaños de doctores y batas médicas.



Actividad # 7

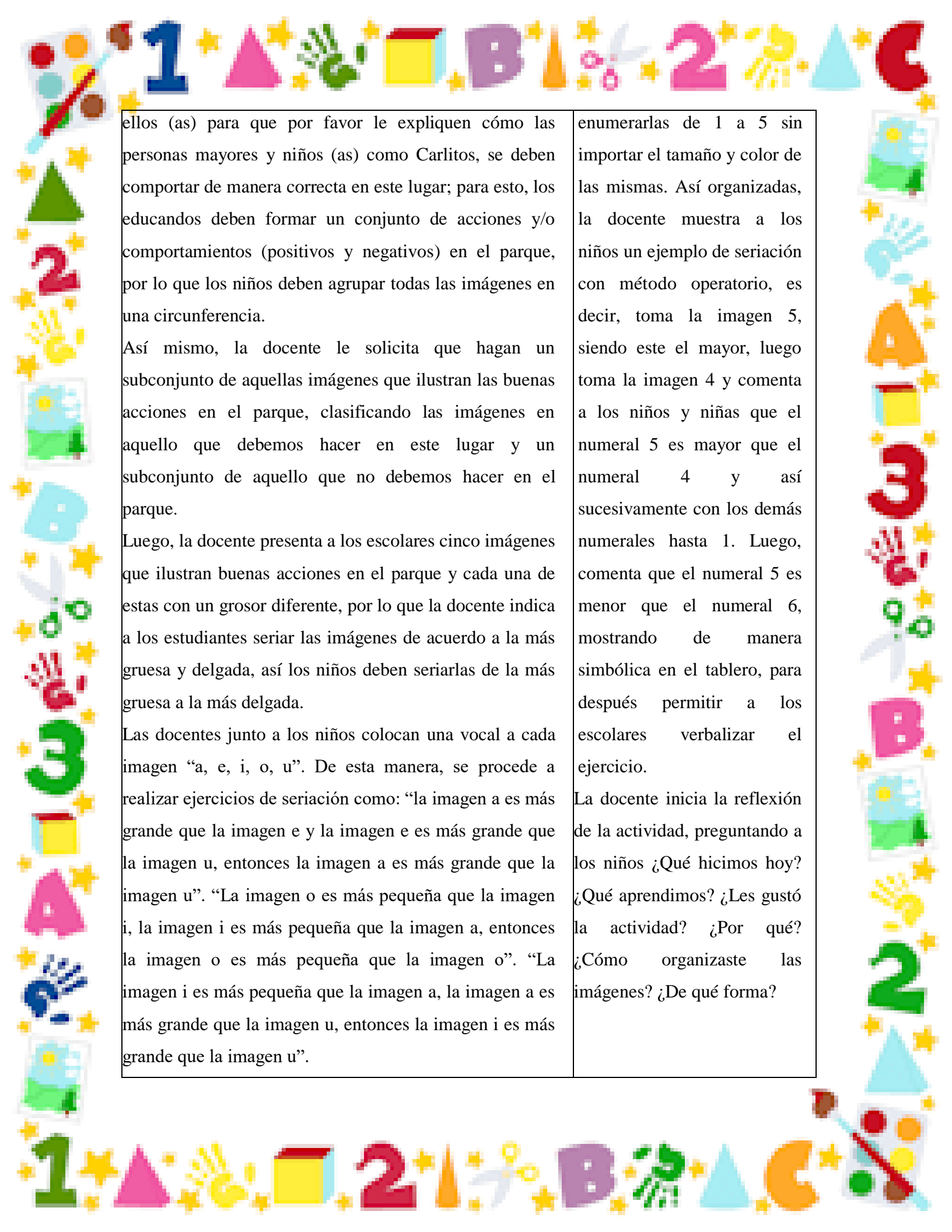
El parque

Logro: Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.

Indicador de Logro: Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos, figuras y cuerpos geométricos y agrupaciones de elementos

Recursos: Poema, imágenes.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La docente inicia la actividad declamando a los niños un poema alusivo al parque infantil llamado “El parque”, el cual tiene como contenido el cuidado de los parques y de lo que en éste se encuentra.</p> <p>Después, la docente cuestiona a los niños acerca de sus experiencias en los parques, de sus visitas a estos lugares, con quienes van a estos, las actividades que realizan allí, lo que más les gusta de este lugar, como se deben comportar y por último, los cuidados que deben tener allí.</p> <p>Posteriormente, la docente con ayuda de algunas imágenes presenta a los escolares algunas posibles situaciones que podrían ocurrir en este lugar. (normas de convivencia, comportamiento a d e c u a d o , entre otros)</p> <p>Entonces las imágenes ilustran niños que botan basura al piso, niños arrancando las plantas, caminando sobre el prado, algunos niños dañando los juegos, niños compartiendo con sus amigos, botando la basura a la cesta, jugando, niños (as) haciendo buen uso de los juegos que un parque se puede encontrar.</p> <p>Luego la docente comenta a los niños que Carlitos (el niño del cuento) no conoce un parque y él pide ayuda a</p>	<p>Finalmente, la docente invita a los niños agruparse de a tres integrantes. Luego, reparte a cada grupo cinco imágenes que ilustran buenas acciones en el parque y cada una con una diferente degradación de color; de negro a tonalidad grisácea claro.</p> <p>Así, la docente invita a los niños a organizar las ilustraciones primero en orden ascendente de acuerdo a criterio tamaño y sucesivamente deben organizarlas por el criterio de color, del más oscuro, al más claro o viceversa.</p> <p>Con las mismas imágenes y organizados por grupos, la docente indica a los escolares</p>



ellos (as) para que por favor le expliquen cómo las personas mayores y niños (as) como Carlitos, se deben comportar de manera correcta en este lugar; para esto, los educandos deben formar un conjunto de acciones y/o comportamientos (positivos y negativos) en el parque, por lo que los niños deben agrupar todas las imágenes en una circunferencia.

Así mismo, la docente le solicita que hagan un subconjunto de aquellas imágenes que ilustran las buenas acciones en el parque, clasificando las imágenes en aquello que debemos hacer en este lugar y un subconjunto de aquello que no debemos hacer en el parque.

Luego, la docente presenta a los escolares cinco imágenes que ilustran buenas acciones en el parque y cada una de estas con un grosor diferente, por lo que la docente indica a los estudiantes seriar las imágenes de acuerdo a la más gruesa y delgada, así los niños deben seriarlas de la más gruesa a la más delgada.

Las docentes junto a los niños colocan una vocal a cada imagen “a, e, i, o, u”. De esta manera, se procede a realizar ejercicios de seriación como: “la imagen a es más grande que la imagen e y la imagen e es más grande que la imagen u, entonces la imagen a es más grande que la imagen u”. “La imagen o es más pequeña que la imagen i, la imagen i es más pequeña que la imagen a, entonces la imagen o es más pequeña que la imagen o”. “La imagen i es más pequeña que la imagen a, la imagen a es más grande que la imagen u, entonces la imagen i es más grande que la imagen u”.

enumerarlas de 1 a 5 sin importar el tamaño y color de las mismas. Así organizadas, la docente muestra a los niños un ejemplo de seriación con método operatorio, es decir, toma la imagen 5, siendo este el mayor, luego toma la imagen 4 y comenta a los niños y niñas que el numeral 5 es mayor que el numeral 4 y así sucesivamente con los demás numerales hasta 1. Luego, comenta que el numeral 5 es menor que el numeral 6, mostrando de manera simbólica en el tablero, para después permitir a los escolares verbalizar el ejercicio.

La docente inicia la reflexión de la actividad, preguntando a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Por qué? ¿Cómo organizaste las imágenes? ¿De qué forma?

Actividad # 8

En qué medio de transporte viajo

Logro: Describir y comparar objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño.

Indicador de Logro: Clasifica objetos del entorno y los agrupa considerando su tamaño, longitud, capacidad, peso o temperatura y expresa verbalmente los criterios de la agrupación.

Recursos: Imágenes (aeropuerto, estación de tren, terminal, barco, tren, avión, bus, carro, moto), formato.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La docente inicia la actividad mediante un pequeño dialogo con los niños acerca de la forma cómo nos desplazamos por la ciudad y en otros lugares. (Medios de transporte) y para esto, emplea como ayuda diferentes imágenes de medios de transporte y algunos lugares a los cuales éstos pertenecen (estación de tren, aeropuerto, terminal, etc.)</p> <p>De la misma manera, la docente pregunta a los niños acerca de los diferentes lugares donde podemos encontrar estos medios de transporte y sobre aquellos que vemos a diario en nuestra Ciudad.</p> <p>Posteriormente, la docente comenta a los niños que van a jugar a identificar los sonidos de algunos medios de transporte como tren, carro, etc.</p> <p>Luego que los niños hayan identificado a</p>	<p>La docente hace entrega de un formato a los niños en el cual, se encuentra cierta cantidad de imágenes alusivas al medio de transporte en una serie específica que cuenta con espacios, en los cuales los niños deben completar teniendo en cuenta la serie. Para esto, la docente ha entregado previamente a cada escolar una hoja, en la que se encuentra de manera revuelta, las imágenes que hacen falta en cada serie, así, el niño (a) debe recortarlas y pegarlas en cada hilera.</p> <p>A continuación, los niños en su mismo formato, deben unir con una línea el avión al niño Carlitos según corresponda su tamaño y su contextura. Además, colorearlos según correspondan, es decir, el avión grande y gordo con el niño grande y gordo, etc. Así, la docente</p>

qué lugar pertenece cada medio de transporte, la docente procede a indicar a los escolares realizar una clasificación grupal de los medios de transporte y el medio en el que se transportan, separando unos de los otros, por ejemplo: el barco se transporta a través del agua, aclarando que en algunos pueblos las personas se transportan por medio del barco para trabajar, etc., el tren se transporta a través de la carrilera, el avión se transporta en el aire, el bus se transporta en la carretera.

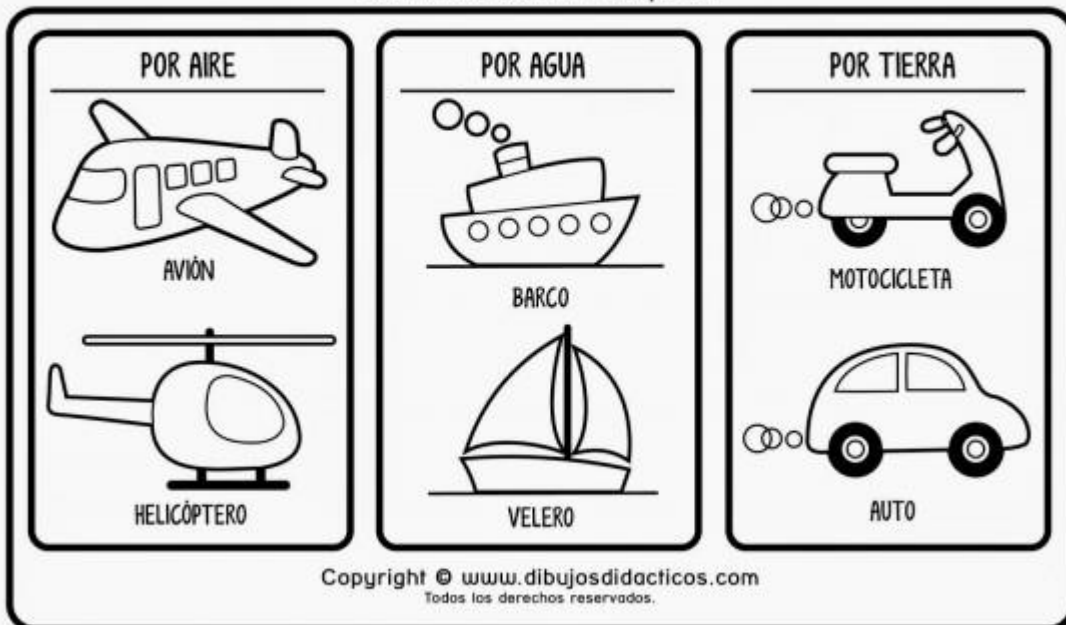
pregunta a los niños ¿cómo quedaron organizados los aviones? (se espera que manifiesten del más grande al más pequeño).

Luego, la docente abre un espacio de reflexión, orientado desde preguntas como ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos hoy?

¿Por qué organizaste los aviones? ¿De qué forma lo hiciste? ¿Por qué lo hiciste?

MEDIOS DE TRANSPORTE

Colorea los medios de transporte.



Síguenos en Twitter: @dibujosdidacticos

Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Dibujos-Didácticos>


Actividad # 9

Jugando con las señales de tránsito

Logro: Comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después y días de la semana en situaciones cotidianas.

Indicador de Logro: Emplea unidades de tiempo para ordenar secuencias temporales que describan actividades significativas y sus actividades cotidianas.

Recursos: Señales de tránsito.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La docente inicia la actividad presentando a los niños algunas señales de tránsito (restaurante, servicio telefónico, pare, prohibido girar a la derecha, a la izquierda, policía, etc.) comentando el mensaje que emite cada una de las mismas y además, se preguntará a los escolares en qué lugares de la ciudad las han visto.</p> <p>Consecutivamente, la docente ubica todas las señales de tránsito en el centro del salón e invita a los niños clasificarlas de la siguiente manera: agrupar dentro de un cuadrado (previamente dibujado) aquellas señales prohibidas y en un triángulo, aquellas señales que no son prohibidas.</p> <p>Luego, la docente invita a los escolares a realizar un corto juego de la ciudad recordando y cumpliendo las funciones de las señales de tránsito.</p>	<p>La docente presenta a los niños las señales de tránsito con las cuales anteriormente ha trabajado y les solicita agruparlas de acuerdo al criterio forma, sin importar el mensaje que cada una de estas emite.</p> <p>Posteriormente, la docente inicia un espacio de reflexión, en el cual interviene con preguntas como ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos hoy? La primera vez, ¿Cómo agrupaste las señales de tránsito? ¿Por qué lo hiciste?</p> <div data-bbox="885 1428 1258 1795"></div>

Actividad # 10

¡Construyendo la maqueta!

Logro: Recolectar y representar información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.

Indicador de Logro: Soluciona problemas mediante la organización y representación de datos estadísticos provenientes de situaciones cotidianas y de la identificación en eventos probables y no probables del entorno.

Recursos: maqueta, imágenes.

Actividad de enseñanza	Actividad de Evaluación
<p>La docente inicia un diálogo con los niños, en el cual se recordará todo lo aprendido durante el transcurso de las actividades desarrolladas. Este diálogo está orientado desde preguntas como: ¿Cómo se llama la ciudad donde vivimos? ¿En qué barrio nos encontramos? ¿Cómo es nuestra ciudad? ¿Qué lugares y/o sitios hay en ella? ¿Qué podemos encontrar en cada uno de ellos? ¿Qué otras cosas podemos observar y encontrar en la ciudad?</p> <p>Luego, se ultiman detalles de algunos de los lugares más importantes de la ciudad y otras cosas que hacen parte de ella con ayuda de algunas imágenes de personas y objetos, los niños deberán organizar una maqueta de la ciudad, clasificando aquellas personas u objetos con el sitio o lugar correspondiente.</p> <p>Las imágenes las pegaran alrededor de cada uno de los lugares a los que pertenecen.</p>	<p>Los niños por grupos deben seriar las torres de la más pequeña a la más grande. Así también, deben ordenar una familia (papá, mamá e hijo) del más grande al más pequeño. Al igual que también debe seriar las casas y/ o lugares de acuerdo al criterio tamaño, de manera ascendente o descendente, como por el número de ventanas también.</p> <p>Una vez el ejercicio anterior esté realizado de manera correcta, la docente junto con los educandos proceden a armar la maqueta.</p> <p>Posteriormente, la docente inicia la reflexión, preguntando a los niños ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo organizaste la familia, los edificios? ¿Por qué?</p>

CAPÍTULO IV

4.1 Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.

Lista de cotejo valorada con la ficha de observación. Luego de aplicar la propuesta a los niños y niñas de 3 y 4 años.

1.- Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).

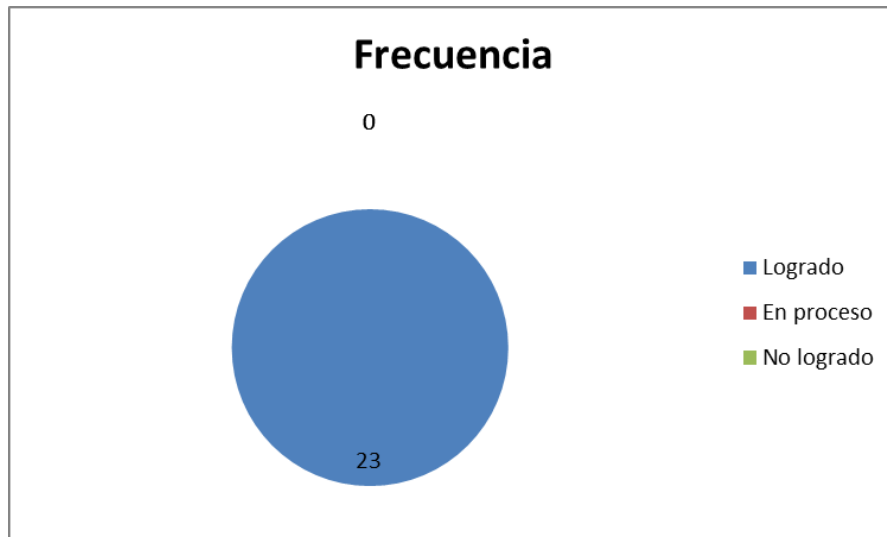
Tabla 12 Construye series de objetos por su tamaño

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	23	100%
En proceso	0	0%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 11 Construye series de objetos por su tamaño



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 100% de niñas y niños, reconocen las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas

2.- Observar, describir y graficar las características de los elementos naturales y construidos del paisaje local.

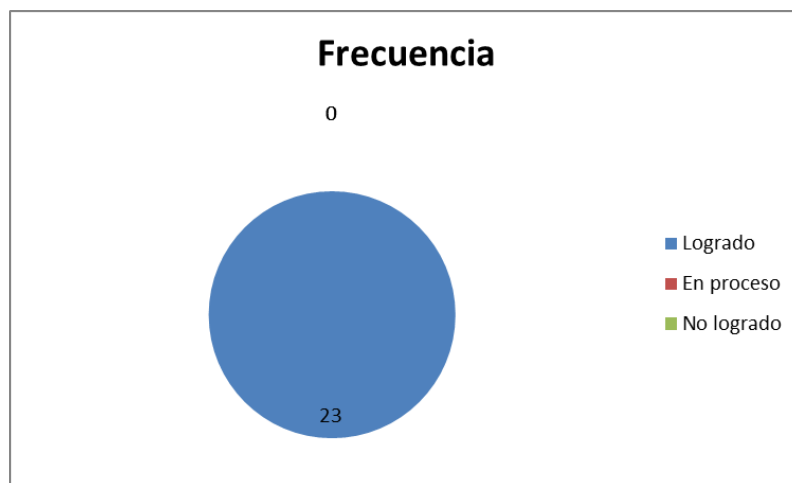
Tabla 13 Juego en el aula

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	23	100%
En proceso	0	0%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 12 Juego en el aula



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 100% de niñas y niños, observan, describen y grafican las características de los elementos naturales y construidos del paisaje local.

3.- Explorar e identificar los materiales de los objetos, clasificarlos por su origen y describir su utilidad.

Tabla 14 Siguen instrucciones

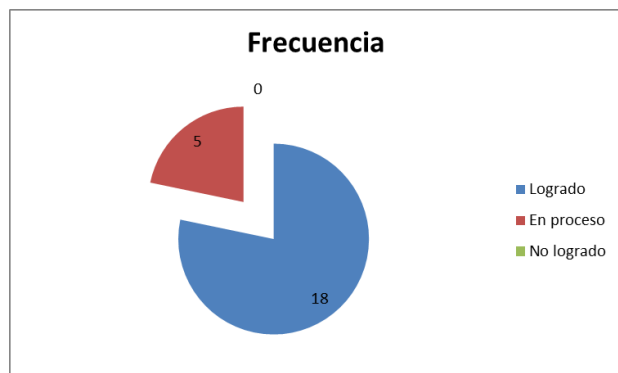
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	18	78%

En proceso	5	22%
No logrado	0	0%
Total	23	0%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 13 Siguen instrucciones



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 78% de niñas y niños, exploran e identifican los materiales de los objetos, los clasifican por su origen y describen su utilidad. El 22 % restante está en proceso de alcanzar dicha destreza.

4.- Agrupar colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).

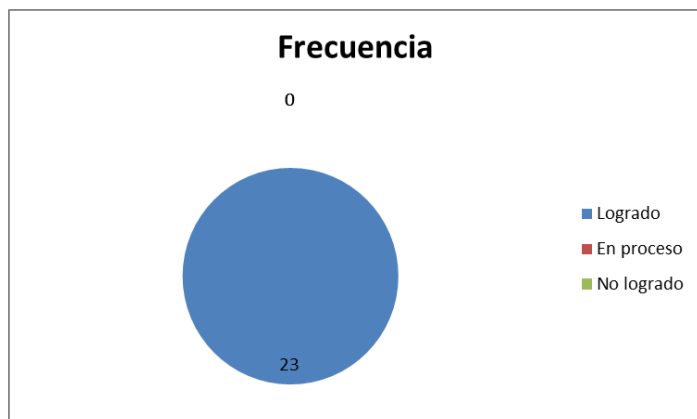
Tabla 15 Participación en los juegos

Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	23	100%
En proceso	0	0%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 14 Participación en los juegos



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 100% de niñas y niños, agrupan colecciones de objetos del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).

5.- Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.

Tabla 16 Identifica la noción de tamaño

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	23	100%
En proceso	0	0%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 15 Identifica la noción de tamaño



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

6.- Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

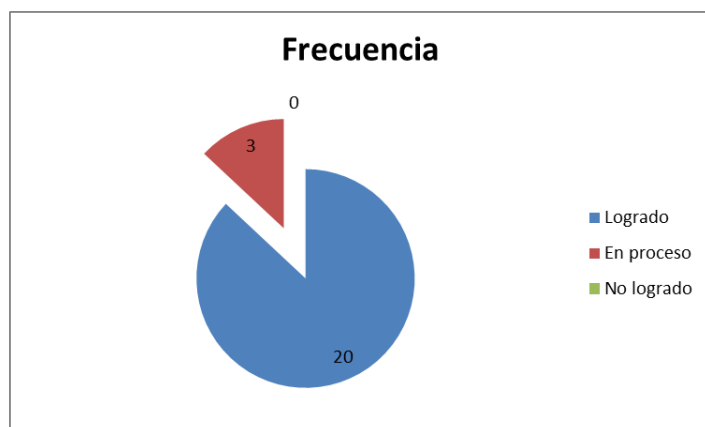
Tabla 17 Clasificación de los objetos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	20	87%
En proceso	3	13%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 16 Clasificación de los objetos



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 100% de niñas y niños, reconocen los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

7.- Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.

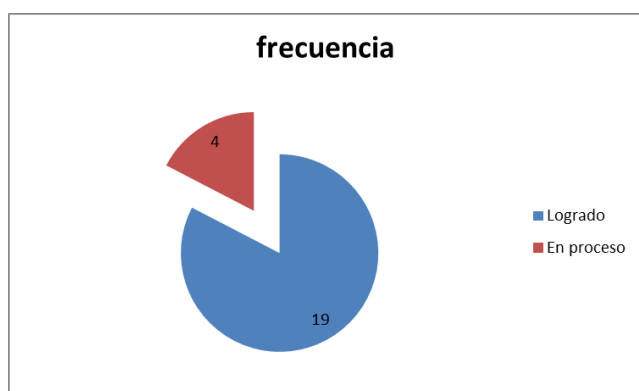
Tabla 18 Compara patrones

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Logrado	19	83%
En proceso	4	17%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 17 Compara patrones



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 100% de niñas y niños, reconocen los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.

8.- Describir y comparar objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño.

Tabla 19 Clasificación de las figuras

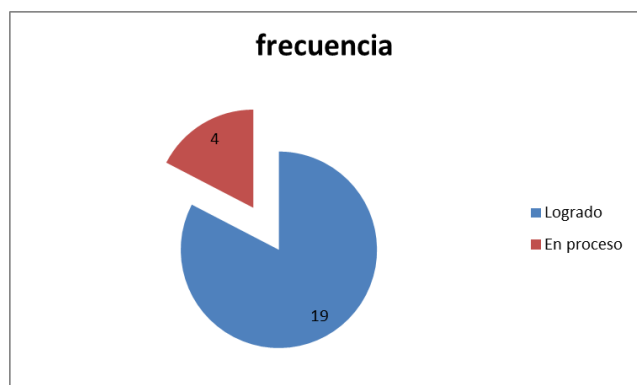
Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	19	83%
En proceso	4	17%

No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 18 Clasificación de las figuras



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 83% de niñas y niños, describen y comparan objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño. El 17% restante está en proceso de alcanzar esta destreza

9.- Comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después y días de la semana en situaciones cotidianas.

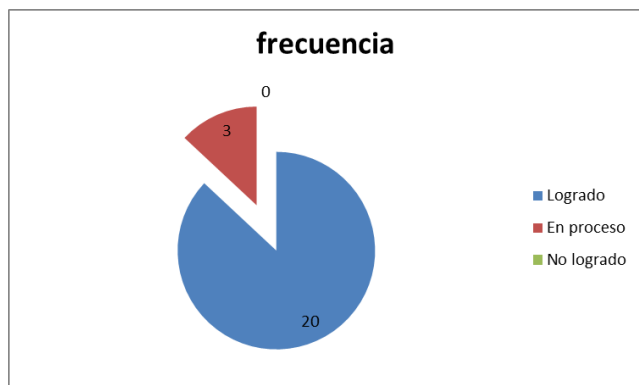
Tabla 20 Identifica las nociones de tiempo

Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	20	87%
En proceso	3	13%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 19 Identifica las nociones de tiempo



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 83% de niñas y niños, describen y comparan objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño. El 17% restante está en proceso de alcanzar esta destreza

10.- Recolectar y representar información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.

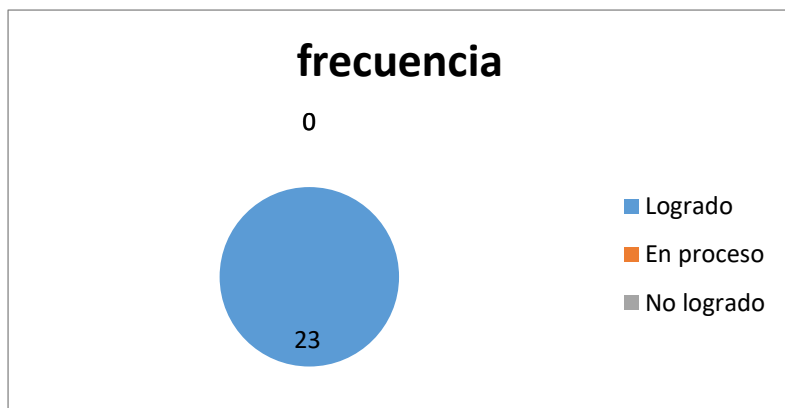
Tabla 21 Identifica las nociones de tiempo

Opciones	frecuencia	Porcentaje
Logrado	23	100%
En proceso	0	0%
No logrado	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Ilustración 20 Identifica las nociones de tiempo



Elaborado por: Zambrano Robles Mariana Maricela

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas el 83% de niñas y niños, recolectan y representan información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.

CUADRO COMPARATIVO

Tabla 22 Cuadro comparativo

PREGUNTAS TABULADAS	ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.	DESPÚES DE APLICAR LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.
1. Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño y longitud).	El 65% los niños logran alcanzar la destreza y el 26% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 9% no lograron alcanzar la destreza.	El 100% de los niños y niñas logran reconocer las diferencias entre objetos
2. Observar, describir y graficar las características de los elementos naturales y construidos del paisaje local.	El 87% los niños logran alcanzar la destreza y el 13% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla	El 100% de los niños y niñas logran describir elementos del lugar
3. Explorar e identificar los materiales de los objetos, clasificarlos por su origen y describir su utilidad.	El 43% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 22% no lograron alcanzar la destreza.	El 78 % de los niños y niñas logran clasificar los objetos y 22 % están en proceso.
4. Agrupar colecciones de objetos	El 78% los niños logran	El 100% de los niños y

del entorno según sus características físicas: color, tamaño (grande/pequeño), longitud (alto/bajo y largo/corto).	alcanzar la destreza y el 22% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.	niñas reconocen los objetos según sus características físicas
5. Discriminar texturas entre objetos del entorno: liso, áspero, suave, duro, rugoso, delicado.	El 87% los niños logran alcanzar la destreza y el 13% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla	El 100% de los niños y niñas discriminan texturas
6. Reconocer los colores primarios: rojo, amarillo y azul; los colores blanco y negro y los colores secundarios, en objetos del entorno.	El 74% los niños logran alcanzar la destreza y el 26% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla,	El 87% de los niños y niñas reconocen los colores primarios y secundarios, el 13% esta en proceso.
7. Describir y reproducir patrones con objetos del entorno por color, forma, tamaño, longitud o con siluetas de figuras geométricas, sonidos y movimientos.	El 61% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 4% no lograron alcanzar la destreza.	El 83% de los niños y niñas describe y reproduce patrones según atributos, el 17% está en proceso.
8. Describir y comparar objetos del entorno, según nociones de volumen y superficie: tamaño grande, pequeño.	El 61% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 4% no lograron alcanzar la destreza.	El 83% de los niños y niñas describe y comparan objetos del entorno, el 17% está en proceso.
9.- Comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo: ayer, hoy, mañana, tarde, noche, antes, ahora, después y días de la semana en situaciones cotidianas.	El 65% los niños logran alcanzar la destreza y el 31% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 4% no lograron alcanzar la destreza.	El 87% de los niños y niñas compara y relaciona nociones de tiempo, el 13% está en proceso.
10. Recolectar y representar información del entorno en pictogramas, solucionando problemas sencillos.	El 83% los niños logran alcanzar la destreza y el 17% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.	El 100% de los niños y niñas recolectan y representan información.

Autora: Zambrano Robles Mariana Maricela

CAPÍTULO V

5.1 Conclusiones y Recomendaciones

Después de aplicar, analizar e interpretar cuidadosamente los instrumentos de investigación se llegó a la conclusión de que en la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”:

- Los juegos didácticos inciden directamente en el desarrollo del Razonamiento lógico matemático por que despierta el interés, la creatividad la capacidad de concentración y al concentrarse los niños realizan un esfuerzo y agilidad mental para luego intercambiar los conocimientos.
- Concluyó que los juegos didácticos se constituyen como una estrategia metodológica para la construcción de los conocimientos en el estudiante ya que se requiere de atención y aplicación de los conocimientos ya adquiridos.
- En si el juego es propio en el ser humano es por ello que son muy importantes en la vida del párvulo ya que mediante los juegos didácticos ayudará a la elaboración de secuencias lógicas, identificar figuras, tamaño, colores, clasificar objetos, etc.
- Incorporar juegos didácticos en las planificaciones contribuiría con el desarrollo del razonamiento lógico matemático, ya que este juego despierta el interés y la motivación por los aprendizajes.

las recomendaciones son las siguientes:

- Las docentes del Primer Año de Educación Básica de la institución deben aplicar los juegos didácticos como una estrategia y herramienta educativa para incentivar y llamar la atención de los estudiantes y de esta manera ayudarles a desarrollar su capacidad de razonamiento hacia la resolución de actividades del diario vivir.
- Concientizar y sensibilizar a las docentes sobre lo importante y valioso que son los juegos didácticos en la vida del niño para que incorporen en sus planificaciones y de esta manera ayudarles a desarrollar la lógica matemática y así la construcción de sus

conocimientos.

- Realizar talleres para padres de familia en la cual se les manifieste sobre la gran importancia que tiene los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños para que ellos sean partícipes y ayuden en casa.
- Motivar a los niños a través de juegos didácticos para que ellos disfruten al momento de desarrollar sus destrezas logrando así una clase motivadora y con excelentes resultados.

Glosario

Abstractos: Dice de las acciones o cualidades con independencia del sujeto que las realiza o posee.

Atributo: Es una propiedad de un objeto algo que se puede decir que los objetos tienen, como tamaño, color, longitud, etc.

Aprendizaje: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio.

Capacidad: Aptitud y habilidad; poder para realizar un acto físico o mental; innato o alcanzable por el aprendizaje.

Deductivo: Proviene de la deducción, el método lógico que lleva desde lo universal hasta lo particular.

Enseñanza: Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.

Estrategia: Es un plan para dirigir un asunto, comprende una serie de tácticas que son medidas más concretas para conseguir uno o varios objetivos.

Habilidad: Disposición que muestra el individuo para realizar tareas en determinada área.

Inductivo: Se aplica al razonamiento que a partir de una serie de hechos particulares establece una ley general.

Intuitivo: Modo de conocimiento en que el objeto es captado por el entendimiento sin necesidad de razonamiento.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Lógica: Es una ciencia formal que estudia los principios de la demostración e inferencia válida.

Metodología: Es el conjunto de métodos que siguen en una disciplina científica, un estudio o exposición doctrinal.

Noción: Idea que se tiene de una cosa; conocimiento elemental

Nociones básicas: Son las que ayudarán a nuestros niños y niñas a desarrollar conceptos como el espacio, tiempo, el concepto de número y todo lo que esto conlleva, etc.

Percepción: En Psicología, forma en que la persona organiza e interpreta la información que le llega a través de los diversos sentidos.

Pedagógico: Es la ciencia que tiene como objeto de estudio la educación (en pocas palabras, enseñar a los que enseñan).

Pensamiento: Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras.

Razonamiento: Facultad que permite resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos.

Seriación: Es una noción matemática básica que permite establecer relaciones comparativas entre los elementos, de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias ya sea en forma creciente o decreciente.

Bibliografía

- Albuja, C., Calapaqui, M., & Tocagón, D. (2012). *Material didáctico para fortalecer el razonamiento lógico matemático*. Quito: Universidad Salesiana.
- Bagua, J. (2012). *El juego lúdico como mediador didáctico del proceso del interaprendizaje de matemáticas*. Cuenca: Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Cuenca.
- Bañeres, D. (2008). *El juego como Estrategia Didáctica*. Caracas - Venezuela.
- Blanco, C. (1993). *Colección estudios*. Castilla: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula Abierta*, 1, 8.
- Cratty, B. (1974). *Juegos Didácticos Activos*. México: Editorial Max.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Bruselas: Morata.
- Delgado, I. (2011). *El juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo, S.A.
- Descalzi, C. (2012). *Como influye el juego en el aprendizaje*. Quito: Universidad de San Francisco de Quito.
- Durán, J., & Rodríguez, F. (2010). *Filosofía de la Educación*. Carrera Parvularia.
- Farreny, T., & Román, G. (1997). *El descubrimiento de sí mismo: actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil*. Barcelona: Editorial GRAO.
- Fonseca, E. (2013). *Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico Matemático (tesis doctoral inédita)*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Gomes, I. (2000). *Matemática Emocional: los efectos en el aprendizaje matemático*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones. .
- Haigh, A. (2010). *Enseñar bien es un Arte*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones.
- Ministerio de Educación. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito.
- Mira, M. (1989). *Matemática "viva" en el párvulo*. Barcelona: Ediciones ceac, S.A.
- Montenegro, A. (2005). *Aprendizajes y Desarrollo de Competencias*. Bogotá: 2005.
- Montes, M., & Castro, M. (2005). *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*. México: Editorial Max.

- Navarro, V. (2002). *El afán de Jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona - España.
- Ortíz, A. (2009). *Educación Infantil, afectividad, amor y felicidad currículo lúdica*. Lima: Edición editorial .
- Rencoret, M. (1994). *Iniciación Matemática: un modo de jerarquía de enseñanza*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Ribes, M. (2011). *EL Juego infantil y su Metodología*. . Bogotá: Ediciones de la U.
- Valero, J. (1989). *La escuela que yo quiero*. Editorial Progreso.
- Venegas, F., García, M., & Venegas, A. (2010). *El juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Edición INNOVA.
- Vinueza, M. (2009). *Guía didáctica de juegos tradicionales*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.

ANEXOS

Entrevista aplicada al Vicerrector, de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, Lcdo. Edwin Genaro Quiroz Erazo

¿Conoce usted, con qué frecuencia, se aplican actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase? En el nivel de preparatoria la enseñanza se basa en utilizar modelos lúdicos, por lo que, con este propósito, contamos con distintos rincones de juego de diversas temáticas y muchos elementos lúdicos, como rompecabezas, bolas, vinchas, etc., que hacen que los niños se sientan cómodos, motivados y felices.

¿Considera usted que las actividades lúdicas es una estrategia eficaz para que los estudiantes desarrollen el pensamiento lógico matemático?

Por supuesto que sí, son muy importantes, sino, el mejor camino, para lograr ese objetivo. Obviamente se deben escoger cuales nos ayudan o potencian el conseguir ese objetivo, pues, así como existen muchas clases de juegos, se deben clasificar, en este caso, a aquellos que nos permitan desarrollar el razonamiento lógico matemático.

¿Se incluyen los juegos didácticos en las planificaciones didácticas?

Dado que la mayoría de la planificación se dirige a organizar las actividades que se desarrollaran en los rincones de aprendizaje, puedo decirle que si se incluyen a los juegos como estrategias de aprendizaje en todos los ámbitos.

¿Qué resultados cree usted que se podrían obtener al aplicar correctamente los juegos didácticos como estrategia metodológica en este nivel?

Estoy seguro de que el juego, como herramienta de aprendizaje, nos ayuda a alcanzar muchos logros, empezando por mantener el interés y la motivación por aprender de los niños y niñas a lo largo de cada día de asistencia. Luego, potenciando las habilidades y destrezas que cada uno en su individualidad, poseen. No debemos olvidar que cada niño es diferente, y el juego nos permite superar esas diferencias y formar a todos nuestros educandos integralmente. Además, la imaginación y la creatividad se desarrollan muchísimo utilizando estos instrumentos.

Entrevista al Lic. Edwin Quiroz Erazo, Vicerrector de la UEMRFG.



Trabajando con los niños y niñas



