



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

“CREAR UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICOMATEMÁTICO EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia.

Autor:

Ortega León Jessica Fernanda

Directora:

Lic. Catherine Patricia Culqui Cerón

LATACUNGA-ECUADOR

SEPTIEMBRE 2012

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación con el tema: **“CREAR UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012”**,son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Ortega León Jessica Fernanda

CI. 050347737-4

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del trabajo de investigación sobre el tema

“CREAR UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012”Ortega León Jessica Fernanda , postulante de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, Carrera de Licenciatura de Parvularia, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos – técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Anteproyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designo, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Diciembre del 2012

Lic. Catherine Patricia Culqui Cerón

TUTOR DE TESIS

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sentido y más profundo agradecimiento a quienes forman parte de la Universidad Técnica de Cotopaxi, institución que me abrió las puertas y me brindó la oportunidad de perfeccionarme y ampliar mi campo profesional con invalorable conocimientos científicos, académicos y humanos en beneficio de la niñez y la colectividad.

Agradezco a todos nuestros maestros de manera especial a la Lic. Catherine Culqui Cerón. Tutora del presente trabajo de investigación quien me guió de forma acertada y eficiente.

Jessica

DEDICATORIA

Al haber concluido una etapa muy importante en mi vida, con mucho cariño quiero dedicar este esfuerzo a Dios por darme la vida la salud y la fuerza necesaria para cumplir con este objetivo, a mis padres que son el pilar fundamental, por su apoyo incondicional quien estuvieron en todo momento motivándome e impulsando en momentos más difíciles durante todo el periodo universitario hasta culminar esta carrera.

Como mi inspiración abuelita querida quiero escribir tu Nombre en mi trabajo de grado ya que me siento orgullosa de culminar una etapa de mi vida "Rosana Vega " no estas ya con nosotros pero siempre serás un ejemplo a seguir.

Jessica



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
LATACUNGA-COTOPAXI-ECUADOR

TEMA:“CREAR UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012”

Autora: Ortega León Jessica Fernanda

RESÚMEN

La presente investigación trata de los juegos didácticos de seriación, con la finalidad de fomentar en los infantes las matemáticas siendo la comunidad educativa el pilar fundamental que incentiva comprender en ellos un fuerte deseo de aprender, ya que es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno, constituye la base indispensable para la adquisición de los conocimientos de todas las áreas académicas y es un instrumento a través del cual se asegura la interacción humana. De allí la importancia del desarrollo de competencias de pensamiento lógico esenciales para la formación integral del ser humano. El objetivo del trabajo investigativo fue elaborar un Manual de juegos didácticos de seriación para desarrollar las relaciones lógico matemático en la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Las técnicas de investigación que ayudó a recopilar datos durante la investigación de nuestra propuesta son: encuesta, entrevista, y ficha de observación. Consta de tres capítulos.

Se hace referencia a los fundamentos teóricos, los antecedentes investigativos, comprende una breve caracterización de la institución y el análisis e interpretación de resultados de las investigaciones, se basa en el diseño y la aplicación de la propuesta y por último anexos de la misma

Palabra clave: Manual, Lógica, Matemática.



TECHNICAL UNIVERSITY COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
LATACUNGA-COTOPAXI-ECUADOR

ABSTRACT

TOPIC: CREATING A LEARNING GAME MANUAL OF SERIATION, TO DEVELOP MATHEMATICAL LOGICAL RELATIONS IN THE LUDOTECA OF THE NURSERY CAREER OF TECHNICAL UNIVERSITY COTOPAXI IN THE FIELD OF CANTON ELOY ALFARO LATACUNGA- COTOPAXI PROVINCE DURING THE PERIOD 2011-2012”

Author:Ortega León Jessica Fernanda

This investigation research tells about educational games seriation, with the aim of promoting mathematics in infants, being the educational community the important aspect that encourages understand and have a strong desire to learn, because it is a process of acquiring new codes that open the gates of language and enables communication with the environment, is the indispensable basis for the acquisition of knowledge in all academic areas and is an instrument through which human interaction ensures. So there is the importance of developing logical thinking skills essential to the formation of the human being.

The aim of the research work was to develop a handbook of educational games serialize to develop logical mathematical relationships in the playroom of the Technical University of Cotopaxi. Investigative techniques that helped to collect data during the investigation of our proposal are: survey, interview and observation sheet. It consists of three chapters. Reference is made to the theoretical, research background, includes a brief description of the institution and the analysis and interpretation of research results, based on the design and implementation of the proposal and finally Annexes of itself.

Keyword: Handbook, Logic, Math.

INDICE

PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESÚMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE.....	i
INTRODUCCIÓN.....	
CAPÍTULO I.....	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	
1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	4
1.3 MARCO TEÓRICO.....	5
1.3.1. ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.....	
1.3.1.1. El Plan Decenal del Ministerio de Educación.....	6
1.3.1.2. La Reforma Curricular.....	7
1.3.1.3. El Desarrollo de la Condición Humana y la Preparación para la Comprensión.....	8
1.3.1.4. El proceso lógico dentro de la actualización curricular.....	
1.3.2. INICIACIÓN MATEMÁTICA.....	9
1.3.2.1 Matemática y sociedad.....	11
1.3.2.2 Lógica Andina.....	12
1.3.2.3. El pensamiento matemático.....	13

1.3.2.4. Matemáticas en la educación infantil	14
1.3.3. ¿Qué desarrolla la seriación?.....	15
1.3.3.1 SERIACIÓN.....	17
1.3.4 ACTIVIDAD LÚDICA.....	19
1.3.4.1 Ludicidad.....	21
1.3.5 METODOLOGÍA.....	22
1.3.6 MANUAL JUEGOS DIDÁCTICOS	25
CAPITULO II	29
CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO O SITIO DE INVESTIGACIÓN.....	
2.1 RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	
2.4. ENTREVISTA APLICADA AL ING. HERNÁN YÁNEZ RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.	35
ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.....	37
2.5. ENTREVISTA APLICADA A LA MSC. ROCÍO PERALVO DIRECTORA DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.....	39
ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS.....	41
2.6. ENTREVISTA APLICADA A LA LCDA. CATHERINE CULQUI COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.	42
ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LA COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA.....	44

2.7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.	45
2.8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE TERCERO “I” PARVULARIA.....	49
CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES	60
CAPÍTULO III.....	61
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	
3.1 Datos Informativos	
Título de la propuesta	
3.2.1. Unidad Ejecutora.....	
3.2.2 Beneficiarios.....	62
3.2.3 Ubicación.....	
3.2.4 Equipo técnico responsable	63
3.3 Objetivos de la Propuesta	
3.3.1 Objetivo General	
3.3.2 Objetivos Específicos	
3.4 Justificación.....	64
3.5 Importancia.....	65
3.6 Descripción de la Propuesta	66
Breve contenido.....	67
3.7 PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA	68
TEMA: Jugando con almohaditas	72
TEMA: Cuadro de doble entrada	74

TEMA: Cubos mágicos	76
TEMA: Juego de bloques de construcción.....	78
TEMA: Encesta la Bola.....	80
TEMA: ¿Cuál es el que falta?	82
TEMA: Juego de encaje	84
TEMA: Serie de fichas horadadas.....	86
TEMA: Dibujo mágico.....	88
TEMA: Descubre las parejas iguales	90
TEMA: Alfombra de texturas.....	92
TEMA: Twister	94
CONCLUSIONES.....	95
RECOMENDACIONES	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	97
ANEXO.....	100

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como propósito fomentar en los infantes el interés por los juegos, siendo la comunidad educativa el pilar fundamental que incentiva a crear en ellos un deseo de aprender, y los beneficios que se obtendrán al ser aplicados por medio de un manual de juegos didácticos de seriación para desarrollar lo lógico matemático, cabe destacar que servirá como una herramienta de enseñanza-aprendizaje en los párvulos.

En los últimos años, el estudio sobre el aprendizaje de la matemática que ha alcanzado el niño, ha sido uno de los tópicos más trabajados en la psicología del desarrollo cognoscitivo, ya que es construido por el infante desde su interior a partir de la interacción con el entorno, la asociación de operaciones mediante la clasificación, seriación e inclusión, posibilitan la movilidad y reversibilidad del pensamiento.

El objetivo del trabajo investigativo es elaborar un Manual de juegos didácticos de seriación para desarrollar las relaciones lógico matemático en la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Las técnicas de investigación que nos ayudaron a recopilar datos durante la investigación de nuestra propuesta son: encuesta, entrevista, y ficha de observación.

El contenido de este trabajo consta de tres capítulos. En el Capítulo I: Se hace referencia a los fundamentos teóricos sobre el objeto de estudio además se describe los antecedentes investigativos, categorías fundamentales, la fundamentación teórica, es decir, la causa y el efecto por sus respectivos conceptos, la clasificación e importancia de dicha información. En el Capítulo II: Comprende una breve

caracterización de la institución y el análisis e interpretación de resultados de las investigaciones realizadas al personal tanto administrativo y educativo de la Universidad Técnica de Cotopaxi. En el Capítulo III: Se basa en el diseño y la aplicación de la propuesta, justificación, objetivos y descripción con los resultados generales de la elaboración e implementación de la propuesta, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y por último anexos de la misma.

Este trabajo ha demandado recursos y tiempo para conformar una investigación acorde a la ludoteca de la Carrera de Parvularia, en vista de ello se invita a revisar la información que comprende un análisis de la realidad de la lógica matemática en la Educación Parvularia.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

Las matemáticas son, una actividad de utilización rutinaria de conocimiento previo y a la vez creativo que incluye siempre un proceso de modelización.

No se trata de determinar si es mejor entender las matemáticas o ya sea un conjunto de procedimientos o un proceso de modelización. O, por lo menos, no se debe plantear la discusión en términos absolutos, porque sólo llegaríamos a la conclusión de que todos tienen una parte de razón.

Según la autora **BOSCH, Marianna (1997)** “el desarrollo del pensamiento y de las relaciones lógico matemáticas es la construcción del pensamiento, no es únicamente un problema lógico porque hay que tener presente que el sujeto se acerca al conocimiento como persona que tiene una historia, por lo tanto, enfrentarse a una situación problemática solo se resuelve con procesos lógicos sino que también involucra y despierta deseos, sentimientos y relaciones con experiencias previas.”(Pág.3)

El conocimiento lógico-matemático se convierte en un elemento defundamental importancia para el desarrollo del pensamiento en los niños, con el objetivo de que tengan iniciativas sin temor a equivocarse; que sepan pensar por sí mismos y que este proceso haga su pensamiento más lógico y adecuado a la realidad.

Para esta autora es importante que el desarrollo del pensamiento en las relaciones lógico-matemáticas, posibilite adquirir conocimientos y resolver problemas para la vida cotidiana. Piaget, decía que el entendimiento lógico-matemático deriva inicialmente de las acciones del niño/a sobre el mundo, cuando aún en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, móviles y otros juegos; para enseguida formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras situaciones.

La lógica es muy importante, ya que permite resolver incluso problemas a los que nunca se ha enfrentado el ser humano, utilizando solamente su inteligencia y apoyándose de algunos conocimientos acumulados; donde se puede obtener inventos a partir de los ya existentes o simplemente utilizar creativamente los anteriores. Por esta razón en filosofía, para determinar si un razonamiento es válido o no, en la que la lógica puede tener diferentes interpretaciones, sin embargo la práctica permite saber el significado correcto

Así lo considera **GONZALES, Walfredo,(1987):**“se plasma la inteligencia lógica matemática para el desarrollo de la creatividad.” (Pág.123).

Se considera que los maestros/as una vez que empleen esta teoría de la inteligencia en el proceso de enseñar aprender dejarán atrás la educación tradicional, como son los dictados y la repetición mecánica de información; lo cual les hará emplear material didáctico, más variado y llamativo de acuerdo a la necesidad y de esta manera interiorizar mucho mejor el aprendizaje.

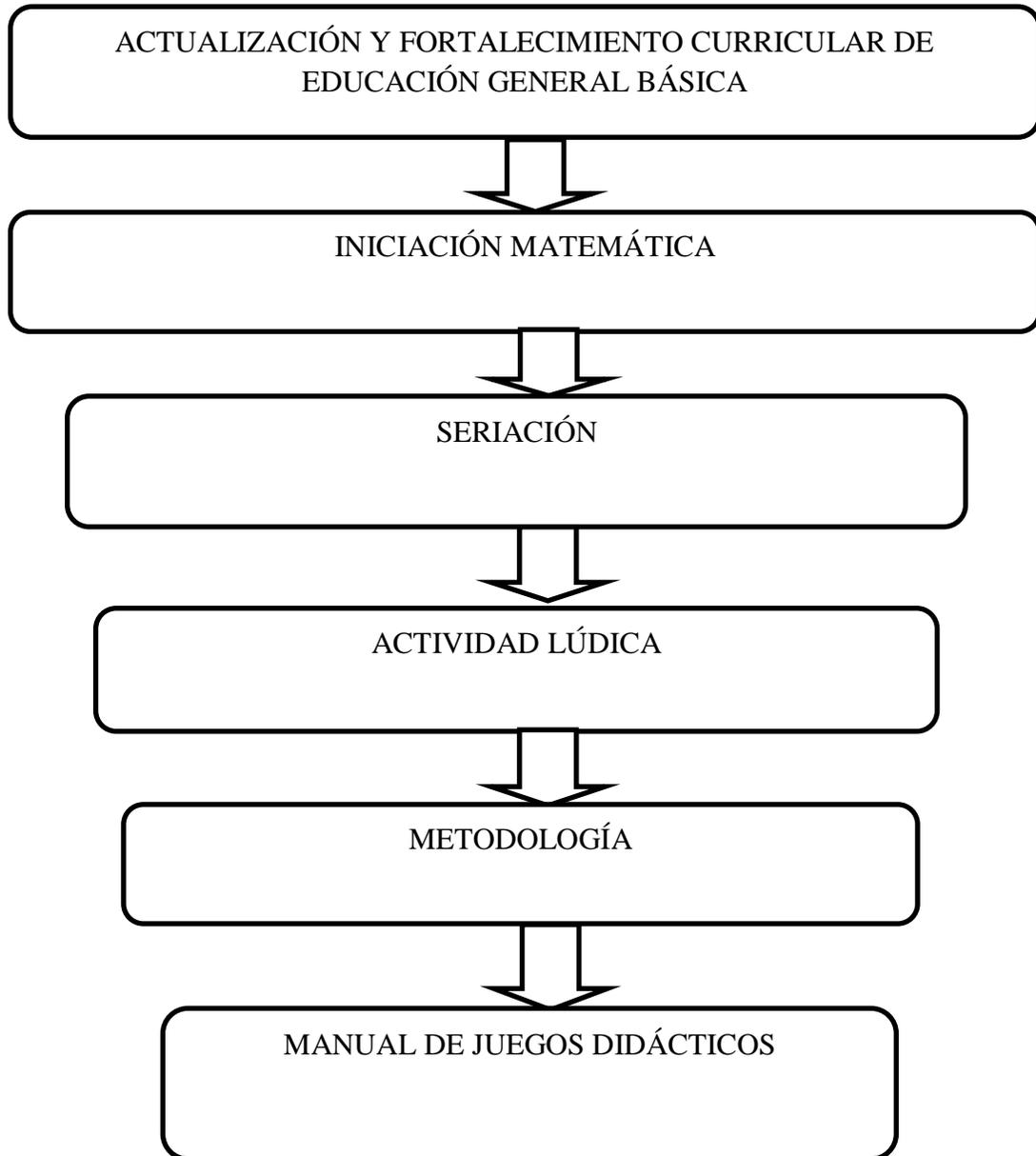
El juego aparece en la historia del ser humano, desde las más remotas épocas de la humanidad nos lleva a definirlo como una actividad esencial, como ejercicio de aprendizaje, ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. Por ello, es una

actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo dinamizador y psicológico.

El currículo de Educación Infantil introduce el desarrollo de las capacidades lógico matemáticas en el área de Comunicación y representación, relacionándola directamente, tanto en su desarrollo de conceptos como de procedimientos y actitudes, con el área del Medio físico y social.

Los expertos en curriculum de diferentes épocas han demostrado su preocupación en incluir estrategias pedagógicas, que atiendan el desarrollo intelectual del educando. En la actualidad Coll (citado por Chadwick, 1998) por ejemplo, sugiere que el curriculum debe tomar en cuenta la relación entre el estado de desarrollo operatorio y los conocimientos ya que dentro de ello existe la planificación se entiende que es un proceso de previsión de necesidades y racionalización del empleo de medios materiales y recursos humanos disponibles a fin de alcanzar objetivos concretos.

1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1. ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

El **MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010)** “Tiene entre sus objetivos centrales el incremento progresivo de la calidad en todo el sistema educativo; para ello emprende diversas acciones estratégicas derivadas de las directrices de la Constitución de la República y del Plan Decenal de la Educación” **(Pág. 8)**.

El proceso de actualización y fortalecimiento curricular se ha realizado a partir de la evaluación y experiencias logradas con el currículo vigente, el estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, recogiendo los criterios de especialistas y de docentes del primer año y de las cuatro áreas fundamentales del conocimiento en la Educación Básica

La actualización curricular se refiere a la calidad de la educación de un sistema educativo la misma que contribuirá al perfeccionamiento del maestro cuya finalidad es el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas y el fortalecimiento de los currículos de la Educación Básica y Media.

El proceso de actualización y fortalecimiento curricular se ha realizado a partir de la evaluación y experiencias logradas con el currículo vigente, el estudio de modelos

curriculares de otros países y, sobre todo, recogiendo los criterios de especialistas y de docentes del primer año y de las cuatro áreas fundamentales del conocimiento en la Educación Básica

En la actual Constitución de la República aprobada por consulta popular en el 2008, en el artículo No. 343 de la sección primera de educación, se expresa: El sistema Nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. En el artículo No. 347, numeral 1, de la misma sección, se establece lo siguiente: “Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas”

1.3.1.1. El Plan Decenal del Ministerio de Educación

El Ministerio de Educación, en noviembre de 2006, mediante Consulta Popular, aprobó el Plan Decenal de Educación 2006-2015, definiendo, entre una de sus políticas, el mejoramiento de la calidad de la educación. En este plan se precisa, entre otras directrices:

- Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo.
- Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sector

- Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, desarrollo profesional, condiciones de trabajo y calidad de vida.

A partir de este documento, se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa; una de las estrategias se refiere a la actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación Básica y Media y a la construcción del currículo de Educación Inicial, así como a la elaboración de textos escolares y guías para docentes que permitan una correcta implementación del currículo.

1.3.1.2. La Reforma Curricular

El currículo se define como todo aquello que el medio escolar ofrece al estudiante como medio para aprender y no como el concepto equivocado de pensar que currículo es planificación.

DAVINI, Cristina (1999)“Oficializó la aplicación de un nuevo diseño curricular llamado “Reforma Curricular de la Educación Básica”, fundamentada en el desarrollo de destrezas y el tratamiento de ejes transversales. Durante los trece años transcurridos hasta la fecha, diferentes programas y proyectos educativos fueron implementados con el objetivo de mejorar la educación y optimizar la capacidad instalada en el sistema educativo” **(Pág105)**.

Para el investigador el grado de aplicación de la Reforma y su impacto, la Dirección Nacional de Currículo realizó un estudio a nivel nacional, que permitió comprender el proceso de aplicación de la Reforma de la Educación Básica y su grado de presencia

en las aulas, las escuelas y los niveles de supervisión, determinando los logros y dificultades, tanto técnicas como didácticas.

Es un eslabón entre la cultura y la sociedad exterior a la escuela y la educación entre el conocimiento y el aprendizaje de los alumnos es decir es una expresión y creación de un plan cultural que una institución escolar hace realidad dentro de unas determinadas condiciones que matizan al conocimiento.

1.3.1.3. El Desarrollo de la Condición Humana y la Preparación para la Comprensión

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica se ha proyectado sobre la base de promover ante todo la condición humana y la preparación para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos y ciudadanas, con un sistema de valores que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del “Buen Vivir”.

1.3.1.4. El proceso lógico dentro de la actualización curricular

Son procesos de construcción del conocimiento que se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la concreción de los objetivos educativos con su sistema de destrezas y conocimientos, a través del enfrentamiento a situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje, para conducir al estudiantado a alcanzar los logros de

desempeño para de esa manera comprender que el diseño curricular ayuda a desarrollar conocimientos en los infantes para desenvolverse en la vida cotidiana del diario vivir.

Se considera que la destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes caracteriza el dominio de la acción, y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción puesto que existen parámetros para llegar a un aprendizaje entendible y explicativo obteniendo capacidades espaciales, temporales. En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje, dentro de la estructura curricular desarrollada, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condicionantes para el empleo de las TIC, pero las docentes y los docentes las aplicarán en los momentos que consideren necesario y siempre y cuando dispongan de lo indispensable para hacerlo.

1.3.2. INICIACIÓN MATEMÁTICA

Las matemáticas en preescolar es solamente saber definiciones y teorías para reconocer la ocasión de utilizarlos y de aplicarlos, es ocuparse de problemas en un sentido amplio que incluye encontrar buenas preguntas tanto como encontrar soluciones.

FISCHBEIN, Edward (1990) manifiesta “que los descubrimientos sobre el desarrollo de los conceptos matemáticos en la edad de preescolar como son: número, espacio, colecciones, azar, no pueden ser trasladados directamente al currículo, ni en términos de currículo, es una secuencia invariante de progreso de menor a mayor” los

diferentes desfases que se producen dentro y fuera de las etapas de desarrollo intelectual, tanto si son estructuras generales como si son aspectos o nociones básicas como el número, el peso, el volumen, o la percepción, el tiempo, el afecto, la moral” **(Pág. 34).**

La iniciación en las matemáticas en los niños/as se realiza mediante el juego como actividad principal. Contribuir al conocimiento, no es únicamente un problema lógico sino que el sujeto se acerca al conocimiento como un individuo que tiene una historia. Un enfrentamiento a una situación problematizada no solo despierta procesos lógico, también despierta deseos y afectos.

Las teorías psicológicas que se ha aplicado fundamentan la educación y la práctica educativa en matemáticas en el nivel de preescolar de 3 a 6 años, parten de los enfoques de los autores constructivistas, a saber: Piaget, Vigotski, Bruner, Ausubel entre otros. La base conceptual, para organizar la educación y la instrucción de las matemáticas en preescolar, es la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, y a partir de las capacidades cognitivas en desarrollo se proponen y se programan competencias o contenidos.

La adquisición o enseñanza de conocimientos matemáticos en educación infantil está contemplada por ley dentro del área de Comunicación y Representación, que denomina Desarrollo del conocimiento lógico-matemático.

La propuesta de desarrollar el conocimiento lógico matemático piagetiana aparece alrededor de los 7 años, incide en la necesidad de favorecer experiencias que guíen la construcción de representaciones y elaboración de estructuras cognitivas que

permitan asimilar el conocimiento matemático en estas edades de la infancia. Porque el proceso de conformación de la persona según Piaget nos habla que a los 5 años los infantes todavía está en construcción sus capacidades lógico-cognitivas.

1.3.2.1 Matemática y sociedad

La matemática es un área muy extensa donde se construye un conocimiento lógico de la realidad. Porque permite a la persona desenvolverse en su vida cotidiana.

Para, **RAMOS,Ruesga (2004)** “La matemática en su rol formativo e informativo, la escuela ha transmitido conocimientos matemáticos con la finalidad de desarrollar el pensamiento de los niños. Sin embargo en la escuela de hoy existe una nueva dimensión en el proceso enseñanza aprendizaje desde esta perspectiva es obvio, entonces que la enseñanza de la matemática supera la actualidad para construirse en un conocimiento necesario a fin de comprender y de enriquecer otros campos del saber humano.” (Pág. 20).

En sistemas de educación es imprescindible puntualizar la necesidad de los alumnos, alcanzando esquemas de conocimientos que les permitan ampliar sus experiencias dentro de lo cotidiano y acceder a estadios de mayor grado de integración, a través de procesos de pensamiento específico dirigidos a la resolución de problemas en los diferentes sectores de la realidad ya que acogerá normas y valores frente a un interés de los mismos que tienen que construir los párvulos. Recalcando que la sociedad tiene sus problemas y discusiones dentro de un espacio ya sea nacional o local, donde las sinergias de un grupo sobre otros devienen en los conflictos sociales por estos sistemas de lógica, muchas veces impuestos sobre otro sistema lógico.

1.3.2.2 Lógica Andina

Como se anotado la lógica está basada en las relaciones con la experiencia que vive el individuo. Pero aquí hay que anotar, también que ese mismo proceso de adquisición de la experiencia está determinado por agentes tales como la pedagogía del ambiente y la cultura por la que pertenece cualquier persona, conformándose una racionalidad de lógica y cultura.

Determinamos lógica andina a los procesos de construcción del sentido que la lógica en la región interandina o sur américa.

Para, **BENAVIDES, Jorge (1982)**“Equilibrio cósmico que, por otra parte, no puede ser alterado por la voluntad aislada, individual, de una persona en suma para los américo-andinos, la verdad no es necesaria mente abstracto-racional; es también abstracto- vivencial y cuando se hace empírica, con frecuencia no se la somete ala confrontación con la razón sino que se la relaciona muchas veces con el mito en tanto medida humana de ese equilibrio cósmico constatada en su cíclicocomportamiento”(Pág. 56).

El mundo andino tiene otras connotaciones sociales para la matemática. De ahí que la relación es la abstracción de la cantidad sea distinta así mismo la construcción de las lógicas varias; planteando de otras formas estructurales del sentido distintas de occidente y oriente.

1.3.2.3. El pensamiento matemático

En este punto es conveniente que el docente se pregunte ¿cuándo los niños comienzan aplicar el pensamiento matemático. Algunos sostienen que esto se da en el momento que el estudiante hace su ingreso en la escuela primaria?Otros en cambio dicen que los aprendizajes de iniciación al conocimiento matemático que los niños/as realizan en el Nivel Inicial y otros contextos de aprendizaje, son producto de muchos de los conocimientos que los pequeños aprenden sin escuela gracias a los juegos y acciones que realizan sobre objetos próximos, el intercambio personal con adultos significativos y la interacción con medios audiovisuales y gráficos, o por el contacto directo que lo circundan.

El aprendizaje debe ser placentero para los infantes al explorar el mundo matemático, puesto que se mantendrá viva y se potencializara la curiosidad natural el gusto, el interés ya que llevara a crear la disciplina y la tenacidad que en el futuro será necesario para reflexionar de forma sistemática sobre el mundo para progresar en las elaboraciones matemáticas para superar dificultades en las situaciones que le demanden.

Todo concepto es el resultado de múltiples experiencias en diferentes campos, es por eso que no logra pretender que surjan de las experiencias del niño sobre un mismo contenido ya que no se trata de evaluar para calificar, sino las potencialidades para desarrollar su pensamiento lógico en encontrar soluciones a problemas de la vida diaria.

1.3.2.4. Matemáticas en la educación infantil

Las actividades matemáticas en los infantes hay que plantearlas como un aprendizaje que lleve a un conocimiento de la realidad y que logre una adecuada aplicación de lo aprendido teniendo en cuenta que el niño de ésta etapa incide en su medio y lo conoce gracias a la actividad y la manipulación, cualquier situación de aprendizaje debe plantearse a partir de experiencias concretas, a las que pueda atribuir sentido, que respondan a un interés y que permitan el conocimiento de los objetos del entorno.

Para **SENALT, Rosa (1978)** la iniciación matemática es: “La ayuda del educador, en el niño realiza la exploración del entorno y puede percibir su propia situación en el espacio y llegar a comprender que los objetos también se encuentran en él.” **(Pág. 16)**

Basándose en lo anterior se puede afirmar que las actividades de percibir se proponen a que los pequeños deben fomentar su actuación y manipulación directa, han de responder a un interés y a un objetivo fácilmente identificable. Deben permitir a los niños la planificación de su propia actuación y se prestarán a la constatación de los resultados de la misma, puesto que dichas tareas bien hechas y de perseverancia en la consecución de los propósitos pueden ser adecuadamente valoradas. Por lo tanto, la tarea del educador es la planificación de secuencias que respeten estas premisas y en intervención directa con los Infantes para lograr que cada uno pueda realizar aprendizajes tan atractivos y significativos como sea posible, sin lugar a dudas, la clave para asegurar lo que se pretende en ésta etapa educativa.

1.3.3. ¿Qué desarrolla la seriación?

Operación que a partir de una referencia, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias ya sea en forma creciente o decreciente

Según **PIAGET-BARBEL, (1976)**“La seriación es una capacidad que opera estableciendo relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y los ordena según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente, posee las siguientes propiedades **(Pág. 136)**

Para la postulante esta aplicación de talleres, los infantes tendrán una primera aproximación a estas operaciones matemáticas, el hecho de que los niños usen estos materiales didácticos empezara bien con las matemáticas, les ayudará a que cuando entren en su mundo por completo, les sea mucho más fácil plantear tanto las operaciones como los problemas que se les planteen y, así, podrán resolverlos mejor.

Transitividad: Al establecer una relación entre elementos, el sujeto aprende el proceso y puede después establecer por deducción las relaciones que existen entre otros objetos en circunstancias o situaciones diferentes. Su habilidad le ayuda a transitar de un problema a otro, aplicando soluciones conocidas

Reversibilidad: Con esta propiedad el sujeto es capaz de comprender simultáneamente dos relaciones que son inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores. Conserva la propiedad de los objetos y puede compararlos en un sentido u otro.

Para PALACIOS, (1984) “en las seriaciones se pueden distinguir tres etapas de desarrollo” (pag.210).

La tarea del docente es detectar los conocimientos que los niños traen al precolar, seleccionar en función de ellos los contenidos a enseñar y presentar situaciones problemáticas que desafíen dichos saberes. Situaciones que no puedan resolver directamente con los conocimientos que poseen, pero frente a las cuales puedan probar ideas, soluciones, procedimientos diversos en el camino de la apropiación de los contenidos.

a) Los niños son capaces de hacer grupos de dos o tres varillas ordenadas entre sí, pero no llegan a construir la serie completa.

b) Se produce la llamada "seriación empírica", en la que el sujeto consigue construir toda la serie por tanteo, es decir por el método empírico de ensayo y error, pero aún están ausentes la reversibilidad y transitividad, pues el niño será incapaz de intercalar nuevos elementos en la serie ya formada.

c) Se llega a la comprensión de la seriación, logrando realizar las intercalaciones exactas. Además de esta seriación, se pueden distinguir las llamadas “correspondencias seriales”, como por ejemplo hacer que correspondan muñecas de distintos tamaños con bastones y mochilas igualmente distintos, y las “seriaciones de dos dimensiones”, como disponer en una tabla de doble entrada cuadrados que difieren, a la vez, por su tamaño y por su color más o menos intenso. Pues bien, todos estos tipos de seriaciones se adquieren de forma simultánea alrededor de los 7 años.

1.3.3.1 SERIACIÓN

La seriación es una noción matemática básica, o pre lógica, conformando un cimiento principal para el posterior concepto de número, sobre todo en el caso de los ordinales y coordinales.

Por lo tanto seriar significa establecer un orden por jerarquías, muchas veces por tamaño (del más chico al más grande), ya que es la característica más fácil de identificar para este tipo de ejercicios, sobre todo con niños pequeños.

Para **BUSTILLOS, Iris (1986)**: manifiesta “La seriación son operaciones mentales indispensables para que el niño adquiera la noción de número y pueda aprender matemáticas. Es una capacidad que opera estableciendo relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y los ordena según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente, es decir a través de una ordenación que se refiere a más que o menos qué.” (Pág. 46)

Se coincide con la opinión del autor, la seriación es una operación lógica que permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias ya sean de diferentes tamaños, peso, grosor con la seriación no sólo se separan las cosas por su semejanza o diferencia, sino que, efectuando un proceso más complejo en otras palabras, se jerarquizan en niveles y grados. Para lo cual esto sirve de concepto base de este estudio.

Por ello es difícil que un niño que no ha desarrollado esta posibilidad pueda entender qué es una cantidad, es decir comprender dónde hay más y dónde hay menos ya que tampoco puede tener la noción de número, lo que implica saber que éstos son series ordenadas de símbolos que representan cantidades diferentes así un cuatro es más que un tres pero menos que un siete.

A partir de la interacción con los objetos o materiales adecuados que el niño/as puede desarrollar nociones lógico-matemáticas, esta interacción le permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos. La seriación es una noción matemática básica, o pre lógica para el posterior concepto de número es decir seriar significa en este caso establecer un orden por jerarquías, muchas veces por tamaño del más chico al más grande, ya que es la característica más fácil de identificar para este tipo de ejercicios, sobre todo con niños pequeños.

Un niño/a que no domina el concepto de seriación, difícilmente podrá consolidar completamente el concepto de número; generalmente, estos impúberes suelen realizar conteos de manera mecánica, pero sin identificar la cantidad de elementos que integran un conjunto, por lo que siempre se apoyan una y otra vez en el conteo oral para llegar a un resultado todas la operaciones se dan en el pensamiento lógico de forma simultánea y sin necesidad de realizar ningún razonamiento sino que esta información la tiene el infante el significado de numero en un momento dado ya que remite a imágenes muy ligado a situaciones concretas.

Cuando se establece deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparados efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente, el niño necesita comparar cada elemento que incorpora

con todos los que ha seriado anteriormente, es muestra de que aún no ha conseguido la noción, que posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que las anteriores.

La actividad de clasificar, es decir agrupar objetos de acuerdo a similitudes o diferencias los niños/as a través de su propia experimentación logran descubrir las propiedades de los objetos, observan que algunos tienen cualidades comunes y dejando de lado las diferencias puede agruparlos en clases siendo utilizados los términos uno, ninguno, todos, algunos, ya que está reflejado el juego de relaciones que hace entre el todo y las partes.

El niño forma parejas de elementos, colocando uno pequeño y uno grande, porque considera los elementos como una clase total subdividida en dos subclases grandes y pequeño, centrándose en los extremos, no comparando cada elementos con los demás puede respetar o no la línea base, mostrando de esta manera que el niño no establecen aún las relaciones "más pequeño que" o "más grande que".

1.3.4 ACTIVIDAD LÚDICA

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Según **JIMENEZ, Carlos(2003)** describe: "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano, psíquico, social, cultural y biológica".(Pág. 176)

Para la postulante las actividades lúdicas son de mucha importancia en las personas ya que a través de ellas se logra conseguir habilidades, destrezas, la interrelación con los demás, los valores que poco a poco se van olvidando y sobre todo ocupar el tiempo libre sanamente, relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia puesto que ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales.

Es por ello que dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y que exprese en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en el material didáctico e inclusive en las terapias. Lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, gozo y placer.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta y ser constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos mantengan en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos hasta el último día de la existencia en si la lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos para de esta manera genere satisfacción y disfrute.

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del Aprendizaje Experiencial cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante.

1.3.4.1 Ludicidad

Base del desarrollo infantil y de la práctica pedagógica en vista a la educación de la motricidad infantil y la educación de los niños y niñas por medio de la motricidad, la ludicidad es la capacidad de gozar en el aquí y él ahora la experiencia de jugar, relacionada con la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar e interactuar placenteramente y divertirse.

El ser humano se manifiesta lúdicamente durante todo su proceso de desarrollo; con especial significado en la etapa de la infancia y la niñez, en donde la actividad lúdica

es más que un pasatiempo, ya que significa tanto la manifestación de su ser más íntimo, como la oportunidad para desarrollar en plenitud sus potencialidades.

Jugar significa permitirnos sentir, vibrar y amar; vivir sin esperar resultados ulteriores; sin otra intención que su realización; desde esta perspectiva es una de las fuentes energéticas como la respiración, natural, espontánea que se manifiesta en un diálogo corporal, experiencia de coexistencia e íntima comunicación con nuestros seres queridos.

Desde esta perspectiva, jugar es la acción vivida con placer, con nuestros seres queridos y pares, que realizamos libremente con el solo fin de entretenernos. Cuando jugamos estamos inmersos en el proceso lúdico. Desde esta realidad infantil, el juego se extiende a los demás mundos de interacción.

1.3.5 METODOLOGÍA

Una metodología es aquella guía que se sigue a fin de realizar las acciones propias de la educación; en términos más sencillos se trata de la guía que va indicando qué hacer y cómo actuar cuando se enseña. Es posible definir una metodología como aquel enfoque que permite observar un problema de una forma total, sistemática, disciplinada y con cierta disciplina.

Según **SÁNCHEZ, Martínez (1997)** “Método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos” (**Pág35**).

El método es el que da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje y como principal a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma los métodos y técnicas de enseñanza constituyen recursos necesarios para la realización ordenada ya que tendrán por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridos las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus alumnos.

Para **EYSSAUTIER, Maurice (2006)** “Las diversas clases de métodos de investigación son dos grandes clases de métodos de investigación: los métodos lógicos y los empíricos. Los primeros son todos aquellos que se basan en la utilización del pensamiento en sus funciones de deducción, análisis y síntesis, mientras que los métodos empíricos, se aproximan al conocimiento del objeto mediante sus conocimiento directo y el uso de la experiencia, entre ellos la observación y la experimentación.”(Pág. 6)

La metodología trasciende las limitaciones de un área específica, según acercamiento a la conducción de un proyecto de investigación la práctica de la investigación pone al descubierto las nociones epistemológicas que determina la temática que se investiga, su descripción y el modo de formular hipótesis científicas para desarrollarlas dentro del rigor del campo investigativo, además los diseños de indagación tiene significación en el campo investigativo puesto que ayuda al buen manejo o desarrollo de un tema determinado

Es el procedimiento que establecerá ejecutar y controlar lo que sea necesario para que se obtenga el respectivo conocimiento en el más alto nivel de comprensión ya que razonamiento se eleva a conocimientos generales estos métodos ayudara a la

formación para una factible investigación diferenciando semejanza de algunas características entre los objetos siendo que la probabilidad de que las características restantes sean también semejantes.

Los elementos de un fenómeno se proceden a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. La física, la química y la biología utilizan este método; a partir de la experimentación y el análisis de gran número de casos se establecen leyes universales. Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas.

Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis definidos de esa manera por cuanto su fundamento radica en la percepción directa del objeto de investigación y del problema.

Es la integración y la armonía de un método o modo de pensar para planificar el estudio, y de las técnicas o formas de actuar para que se logre el conocimiento que se ha planificado.

1.3.6 MANUAL JUEGOS DIDÁCTICOS

El diseñar un manual de juegos didácticos para la enseñanza y el aprendizaje en la primera etapa de Educación Básica; con él se pretende que los niños adquieran un aprendizaje significativo de este proceso tan importante.

Este manual es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el auto aprendizaje.

Según **BENAVIDES, Avendaño (1998)** “hace referencia a un conjunto organizado, coherente e integrado de actividades, servicios o procesos expresados en un conjunto de proyectos relacionados o coordinados entre si y que son de similar naturaleza”. Las estrategias son los medios por los cuales se conseguirán la ejecución de los objetivos y vialización de sus políticas, con esta propuesta se quiere lograr la revalorización de nuestra cultura por medio de la aplicación de una guía didáctica que implante características esenciales a través de un trabajo en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices. **(Pág. 32)**.

Considerando que el manual es el documento que orienta el estudio, acercándose a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma permitirán desarrollar las habilidades de la motricidad fina, la creatividad ya que les permiten a los niños crear su imaginación y así iniciar con su nuevo aprendizaje y al mismo tiempo a desarrollar la inteligencia.

El juego es la fuente del desarrollo cognitivo en los niños/as y no su consecuencia, por ello no es trivial la elección del juguete que se regalara en algunas ocasiones patinetas, robots que caminan y lanzan misiles, un arsenal de los más variados y sofisticados juguetes van emergiendo la creatividad en su pensamiento, es decir ayudar a los infantes a construir un espacio imaginario en el cual ensaya destrezas y capacidades que no están dentro de su posibilidades pero que lo utilizara a futuro.

A su vez en el ámbito de la educación, el afán actual por equiparse con material didáctico gira en torno al permiso social y curricular que revaloriza el juego no como opuesto al proceso de enseñanza- aprendizaje, sino que como parte enriquecedora y auxiliadora de este. “No juega solo en los recreos, paso a ser una suerte de lema en los congresos pedagógicos en cuanto a lo pedagógico, como los juegos se legalizan en el campo de la prevención, no empieza a jugar recién cuando se llega derivado por un problema de aprendizaje”.

La importancia del juego ha sido reconocida desde diversos campos desde la psicología genética, la psicología profunda y desde una perspectiva pedagógica entre otros, mediante el juego ha desarrollado su capacidad de percibir la realidad, jugando va resolviendo los conflictos que le preocupan.

Forma una parte importante de la vida tanto de los niños/as como de los padres por tanto es una actividad activa y no pasiva, implica a la persona y no la deja aparte y refleja un compromiso emocional físico e intelectual con el mundo ya que se considera que el juego es como una aventura abierta a las emociones de los pequeños, el lenguaje del juego es el de los sentimientos de igual forma de aprendizaje de los papeles y relaciones sociales.

El juego ofrece tanto a los formados como a los párvulos una forma de estar juntos, no solo de hallarse físicamente presentes en la misma instancia, sino de establecer un intercambio activo por otro lado el juego es lo que puede hacer los cuando los adultos no pueden o no quieren estar con ellos , ya sea porque necesitan estar algún tiempo a solas, cuando los padres ofrezcan a sus hijos números recursos de juego no solo cosas , sino también ideas para jugar y experiencias de emplearla , los pequeños serán más capaces de participar en juego divertido y significativo.

Es una actividad espontánea y placentera por medio del cual el niño/as logran un control sobre las acciones sin someterse a presiones externas; mantiene una interrelación con el medio, sea propia activamente de la realidad no se somete a ella entiende y define roles para llegar finalmente a constituir reglas de relación con los demás ya que es algo más que ocupar su tiempo durante su crecimiento, ellos necesitan disponer de una amplia variedad de juegos didácticos para lograr un sano desarrollo físico, mental y emocional desarrollando sus cuerpos por medio del juego expresando alegrías ,tristezas, iras ,temor, placer recreando experiencias de la vida real.

Por otro lado el manual cumple diversas funciones, que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al alumno en su estudio en soledad. Cuatro son los ámbitos en los que se podría agrupar las diferentes funciones:

a. Función motivadora:

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.
- Motiva y acompaña al estudiante través de una “conversación didáctica guiada”.

b. Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.

- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura
- Completa y profundiza la información del texto básico.
- Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios...).
- Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderar lo estudiado.
- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Incita a elaborar de un modo personal cuánto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje
- Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones a distancia.

c. Función de orientación y diálogo:

- Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes.
- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de auto comprobación del aprendizaje

Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.

La postulante concuerda con la opinión del autor ya que el manual es el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma.

CAPITULO II

CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO O SITIO DE INVESTIGACIÓN

2.1 RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

La creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi como filial de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra se da en septiembre de 1991, cuando el 11 de noviembre de 1991, el Dr. Rodrigo Borja, Presidente Constitucional de la República, en sección conmemorativa de la Independencia de Latacunga, entrega a la Sra. Dumy Naranjo de Lanas, Gobernadora de la provincia de Cotopaxi la resolución N°. 1619 fijando Partida en el Presupuesto del Estado, mediante la cual asigna ciento veinte millones de sucres, para la Extensión Universitaria. Luego el ex consejo Nacional de universidades y Escuelas Politécnicas (en adelante CONUEP) se reunió en la ciudad de Manta. A ella acudió una delegación de cotopaxenses para insistir en el pedio de la creación de la Extensión y es así que el consejo de aprueba la creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi de la Universidad Técnica del Norte el 19 de septiembre de 1991. Concretándose así en Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior que lo alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del Colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarse en instalaciones propias, para ello

antes se hace adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social. En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus San Felipe y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Campus Salache.

En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

En estos 15 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

MISIÓN

Somos una Universidad pública, laica y gratuita, con plena autonomía, desarrolla una educación liberadora, para la transformación social, que satisface las demandas de formación y superación profesional, en el avance científico-tecnológico de la sociedad, en el desarrollo cultural, universal y ancestral de la población ecuatoriana. Generadora de ciencia, investigación y tecnología con sentido: humanista, de equidad, de conservación ambiental, de compromiso social y de reconocimiento de la interculturalidad; para ello, desarrolla la actividad académica de calidad, potencia la investigación científica, se vincula fuertemente con la colectividad y lidera una gestión participativa y transparente, con niveles de eficiencia, eficacia y efectividad, para lograr una sociedad justa y equitativa.

VISIÓN

Universidad líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales, con una planta docente de excelencia a tiempo completo, que genere proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, que aporten al desarrollo local, regional en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales. Difunda el arte, la cultura y el deporte, dotada de una infraestructura adecuada que permita el cumplimiento de actividades académicas, científicas, tecnológicas, recreativas y culturales, fundamentadas en la práctica axiológica y de compromiso social, con la participación activa del personal administrativo profesional y capacitado.

Unidades Académicas que tiene la universidad Ciencias de la Ingeniería y Aplicada, esta unidad presta las siguientes carreras de Ingenierías: Sistemas, Diseño Gráfico, Eléctrica, Electromecánica, Industrial. Ciencias Administrativas y Humanísticas dispone de las siguientes carreras: Ingenierías: Contabilidad y Comercial.

CONSIDERACIONES LEGALES DE LA CREACIÓN DE LA UNIVERSIDAD

En el periodo de sesione ordinarias siendo el señor Samuel Bellettini Cedeño presidente del Honorable Congreso Nacional en una sesión ordinaria efectuada el día jueves 24 de febrero de 1994, se crea el Proyecto de Ley de Creación de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

“El Congreso Nacional Considera: que en la provincia de Cotopaxi viene funcionando una Extensión Universitaria que, debido al crecimiento de la población estudiantil en condiciones de acceder a la Educación Superior, se ha vuelto insuficiente para responder esta demanda educativa en ramas de interés provincial y

nacional tales como: Ingeniería Agrícola, Medicina Veterinaria, Minería, Ecología y Protección Ambiental, e Informática, entre otras.

En ejercicio de sus facultades constitucionales, expide el siguiente Artículo:

Art. 1.- Créase la Universidad Técnica de Cotopaxi, U.T., con sede en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, que contara con las siguientes especialidades académicas: Ingeniería Agrícola, Medicina Veterinaria, Minería, Ecología y Protección Ambiental, e Informática, pudiendo de acuerdo con la Ley de las disponibilidades económicas establecer otras facultades, escuelas e institutos que respondan a los requerimientos de esta región del país.”

DECRETO DEL CONGRESO NACIONAL

Así, el Congreso Nacional se allana al veto parcial del ejecutivo, y de esta manera se aprueba en segunda y definitiva instancia el proyecto de creación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, y se dispone que se publique en el registro oficial. El mismo que se cumple en el R.O. NO. 618 del 24 de enero de 1995. Luego de un gran proceso de lucha iniciado por el año de 1989 con la constitución del Comité Pro-Extensión Universitaria para Cotopaxi, mismo que nace como respuesta a las aspiraciones de decenas de jóvenes que aspiraban contar con un centro de educación superior que haga posible el sueño de formar profesionales y aporten al desarrollo del pueblo Cotopaxense.

Han transcurrido ya 17 años de su creación la Universidad Técnica de Cotopaxi, es la “Universidad del Pueblo”, es el orgullo de la Provincia, ya que ha contribuido de manera significativa al desarrollo local y nacional, es fuente del saber, del conocimiento científico y ancestral; la investigación, ciencia y tecnología ha aportado a soluciones de las capas populares; la universidad se ha vinculado profundamente

con su pueblo mediante la extensión universitaria; es cuna de la cultura, de las artes y el deporte.

La Universidad Técnica de Cotopaxi, es la universidad del joven hijo del obrero, indígena, campesino, maestro, comerciante, cholo, mestizo, es ejemplo de democracia, respetuosa del libre ingreso, abierta a las diferentes corrientes del pensamiento, crítica y propositiva frente a los problemas que aquejan a una sociedad afectada por la grave crisis social del mundo capitalista.

Se define con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; como una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Se declara antimperialistas porque rechaza frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

La misión de la unidad académica es contribuir y satisfacer las necesidades sociales de formación profesional en las áreas administrativa y humanística, a través de una oferta académica con pensamiento crítico, democrático, solidario y una adecuada articulación de la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, que

responden a las necesidades sociales, económicas y productivas de la provincia y del país.

CURSOS Y NÚMERO DE ESTUDIANTES:

Básico común paralelo “A” con 70 estudiantes, Segundo ciclo paralelo “I” con 42 estudiantes, Segundo ciclo paralelo “J” con 43 estudiantes, Tercer ciclo paralelo “B” con 49 estudiantes, Cuarto ciclo paralelo “G” con 42 estudiantes, Quinto ciclo paralelo “K” con 43 estudiantes, Sexto ciclo paralelo “A” con 52 estudiantes, Séptimo ciclo paralelo “A” con 36 estudiantes, con modular suma un total de estudiantes de la carrera de Parvularia.

El perfil del Educador Parvulario es un profesional con alto nivel de formación científica, humanística y técnica, poseedor de conocimientos, capacidades y valores, que le permiten potencializar procesos de enseñanza-aprendizaje en las áreas de desarrollo: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva y del lenguaje desde los 45 días de nacido del niño/a hasta los seis años de edad, con pertinencia, calidez, eficacia y eficiencia. El Educador Parvulario se desempeñará como: Docente Educación Inicial y Primer año de EE.BB, Director/a de centros infantiles, Asesor/a pedagógico, Administrador/a de centros Infantiles.

La educación Parvularia es concebida como, un proceso social permanente y transformador, tiene como finalidad la realización plena del niño/a en la primera infancia por medio del desarrollo de la inteligencia, la creatividad, el interés científico, tecnológico , el desarrollo físico-emocional y la práctica del trabajo productivo en el aula, ofrece en un momento único y determinante del ser humano; las evidencias entregadas por la investigación desde el campo de la Psicología, la Nutrición y las Neurociencias, indican que los primeros años de vida son determinantes en la formación de la inteligencia, personalidad y conductas sociales.

2.4. ENTREVISTA APLICADA AL ING. HERNÁN YÁNEZ RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca y cuál es la función que esta ejerce?

Una Ludoteca se constituye en un espacio de laboratorio donde los niños tengan la oportunidad de desarrollar su conocimiento, inteligencia y de hecho también obtener habilidades, destrezas, para que en esta etapa fortalezca el área cognoscitiva, pues permita que aprovechen de mejor manera los recursos valiéndose de estas iniciativas que nos pueden dar a través de este espacio y de esa manera podamos formar al niño con un conocimiento y con un desarrollo de la inteligencia, para en lo futuro tener habilidades y destrezas en las ciencias como tal.

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Actualmente el desarrollo tecnológico inspira a que el proceso de enseñanza-aprendizaje definitivamente se realice de acuerdo al adelanto científico- técnico, es por eso necesario el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación actualizada, para que de esa manera podamos formar al niño, al joven, y al profesional, entonces en este sentido es muy importante, que se pueda obtener y despertar en los niños ese interés, brindando la posibilidad de desarrollar su conocimiento e inteligencia.

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

Las innovaciones que se vienen dando en cuanto al proceso de aprendizaje, hoy en día es muy necesario disponer de este tipo de laboratorio, implementados completamente con tecnología de punta, de manera que el docente y el estudiante que se está formando

pueda familiarizarse con este tipo de tecnologías y también el niño necesita irse ambientando a esta situación, actualmente un niño de primer año, pasando su etapa inicial ya sabe manejar muy bien la computadora, teléfonos celulares, entonces necesitamos más que nunca la creación de la Ludoteca en nuestra institución, para mejorar la formación de las futuras Parvularias/os e incluso de otras profesiones, de manera especial en las prácticas de los jóvenes que se relacionan con los niños.

4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

Indudablemente la posibilidad de tener experiencia a través de las prácticas fortalecerá la metodología de las estudiantes antes de ser profesionales, además permitirá de una u otra manera fortalecer las destrezas y habilidades obtenidas en la institución, hoy necesitamos explorar nuevas iniciativas de enseñanza- aprendizaje, quedando atrás el borrador, la tiza, los marcadores, se puede explotar mejor el desarrollo del conocimiento del niño/a, porque efectivamente es una posibilidad abierta que tenemos con ellos, ya que esta edad es la más importante del ser humano y se debe procurar impartir conocimientos reales que no confundan su perspectiva de las cosas.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

El señor rector desconoce en cierto modo el tema de la ludoteca, pero coincide al manifestar que es un espacio donde el niño puede desarrollar sus potencialidades al máximo, fortaleciendo su área cognoscitiva que en lo posterior favorecerá en la evolución de su inteligencia, mediante el uso de los recursos existentes en la ludoteca, para tener un proceso de enseñanza aprendizaje significativo, siendo su principal motivación la recreación, razón por la cual la implementación de la ludoteca es vital para educar al personal docente y estudiantes de la universidad, despertando el interés por innovar sus técnicas de enseñanza.

El uso de la tecnología mejora el proceso educativo, actualizando de esta manera la formación del individuo, disminuyendo toda educación tradicional que ha formado estudiantes memoristas y conformistas sin visión de futuro, evitando la superación en la educación, a través de este proyecto se pretende llevar en conjunto la teoría con la práctica, ya que este perfeccionará el dominio de los conocimientos para poder impartirlos, formando seres críticos y analíticos capaces de dar solución a problemas que se presenten en su vida.

En base a lo expuesto es prioritario contar con una ludoteca ya que es una base para cimentar las temáticas aprendidas en clase, puesto que contará con los recursos y la tecnología apropiada para aprovechar todas las iniciativas de los docentes, mejorando de esta manera las actividades académicas, y por ende su práctica en el hacer educativo, para direccionar adecuadamente el grupo que está bajo su responsabilidad, para ello el docente debe auto-educarse para estar acorde con los requerimientos del escolar, debido a que sus curiosidades surgen por la influencia de los tics.

Cabe mencionar que la práctica ayuda a descubrir las necesidades educativas del infante induciendo a que la maestra parvularia busque otras formas de enseñanza, basadas en la creatividad y en los avances tecnológicos, incentivando que el párvulo despierte el interés por aprender, dejando atrás los recursos obsoletos que han obstaculizado la evolución de la capacidad cognitiva, con la disponibilidad de la ludoteca se consolidará los métodos y técnicas de la comunidad educativa actual, puesto que tendrán la facilidad de experimentar con casos reales y material concreto que lo enriquezcan en su vida personal y profesional.

2.5. ENTREVISTA APLICADA A LA MSC. ROCÍO PERALVO DIRECTORA DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Si, la ludoteca es un espacio en el cual los niños van a jugar y que a la vez a través del juego adquieren un conocimiento lo cual es importante en su vida para su desarrollo. Manifiesta que a nivel provincial ni a nivel nacional ha tenido la oportunidad de entrar a una ludoteca, solo sabe que en algunas instituciones tienen ludoteca pero esto es en las grandes provincias.

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Es importante que tengamos una ludoteca ya que posee varios ambientes donde los niños desarrollan sus destrezas psicomotoras espaciales ya que esto les va a permitir a las futuras profesionales practicar en sus conocimientos en ambientes reales.

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

Si, la implementación de la Ludoteca va a ayudar a la carrera de parvularia ya que el aprendizaje es de doble vía: aprende las estudiantes y aprende el docente, ya que el proceso de aprendizaje es cambiante es dialéctico y no siempre se va a tener una experiencia igual sino que cada día es un aprendizaje nuevo para las estudiantes con un aprendizaje propio.

4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

Por supuesto que si ya que la teoría debe ser puesta en práctica y mientras más se la pone en actividad eso va ir permitiendo que las estudiantes vayan perfeccionando su experiencia en los diferentes espacios que tenga la ludoteca y se lo pueda practicar con los niños y niñas.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

En la entrevista realizada a la Directora Académica se pudo constatar que la Master no ha tenido la oportunidad de conocer una Ludoteca ni a nivel provincial, ni nacional ella menciona que las ludotecas existen en las grandes provincias. Para lo cual ella manifiesta que en la creación de la ludoteca es muy importante ya que posee varios ambientes los cuales permiten que los niños se desarrollen en cada una de las áreas y que aprendan de la mejor manera sacando a flote sus destrezas psicomotoras.

Ya que como estudiantes y profesionales la mejor forma de aprender es con la práctica, en lo cual es fundamental la teoría como la practica porque de la teoría surge la practica para poder ir perfeccionado su aprendizaje en los diferente espacios, ya que el aprendizaje constituye una forma divertida de aprender el uno del otro donde el proceso de enseñanza aprendizaje expresa varias experiencias individualmente adaptándose a los diferentes contextos sociales y características propias de cada persona.

Como sugerencia de la Master cree ella necesario que se debería implementar si es posible todos los ambientes físicos que conforman una ludoteca en caso contrario si no es posible eso se debería imprimir los más prioritarios y necesarios para un mejor desarrollo integral del niño, permitiendo de esta manera un vínculo con la sociedad a través del niño.

Como desventaja ella manifiesto que la creación de la ludoteca era en el piso alto pero que al pasar el tiempo se pueda terminar la construcción y pueda reubicarse en la parte baja en lo cual ese seria un espacio apropiado para la ludoteca.

2.6. ENTREVISTA APLICADA A LA LCDA. CATHERINE CULQUICOORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Es un espacio donde los niños pueden ir a jugar, aprender, y a adquirir conocimientos nuevos a la vez tiene una estrecha relación con la biblioteca con la única diferencia que en la biblioteca encontramos libros y en la ludoteca encontramos variedad de rincones para que los párvulos vayan a recrearse, desarrollar sus capacidades y habilidades en las cuatro aéreas del aprendizaje.

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Es muy importante ya que es un aporte para la carrera de parvularia debido a que las estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos ya que estos deben ser aplicados con una constante practica con la ayuda de maestros se irá adquiriendo nuevos conocimientos no solo a base de la teoría, sino tomando en cuenta la experiencia que se adquiere día a día aplicando diversas actividades para desarrollar las capacidades de los párvulos.

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

La implementación de una ludoteca ayudaría mucho ya que mejoraría el conocimiento de las estudiantes no solo en lo científico ni en lo teórico sino también

en lo práctico para que las estudiantes puedan palpar más de cerca cada uno de los implementos que contenga una ludoteca, basándose en las estrategias metodológicas que ayuden a mejorar el rendimiento escolar de cada párvulo. En la parte teórica se encuentran solo las bases científicas que se adquieren de los docentes y sin embargo con la práctica se adquiere una mejor experiencia y conocimientos.

4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

La ludoteca no solo sería un lugar abierto para estudiantes y docentes sino que es una apertura para los niños de diferentes lugares ya que la universidad esta vinculada con el pueblo para ayudar a los infantes de escasos recursos a este lugar para experimentar y que ellos puedan acceder a manipular todo el material que tiene una ludoteca, siendo que esta se daría a conocer a nivel cantonal como también a nivel provincia favoreciendo a las estudiantes para que adquieran experiencia y a la vez puedan trabajar con los niños.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LA COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA

En dicha entrevista se pudo constatar que la Coordinadora de la Carrera de Parvularia conoce del tema ya que su aporte fue de suma importancia para concientizar las necesidades que tiene cada niño/a por lo cual ve de importancia crear una ludoteca para desarrollar y afianzar las capacidades, habilidades y el aprendizaje de los párvulos a lo largo de su infancia, la ludoteca no solo es un espacio donde el infante va a jugar sino que es un amplio espacio donde el niño puede generar varios conocimientos que le serán productivos a lo largo de su desarrollo infantil.

Por lo cual la ludoteca es un lugar de base fundamental para el desarrollo del integro del párvulo en las distintas áreas, se sabe bien que la teoría ayuda de mucho ya que sin ella no se puede poner en práctica los conocimientos adquiridos, por lo cual cada día se va adquiriendo nuevas experiencias es por ello que cada una de las experiencias es formadora de nuevas estrategias metodológicas con las que se va a llegar al infante. A la vez es necesario destacar que tanto las docentes como las estudiantes pueden beneficiarse ya que asumen un rol importante para el desarrollo intelectual y el mejor cuidado del infante, es así que se irá desatacando la experticia de las docentes y estudiantes por ello se obtendrá el beneficio de la confianza de la comunidad hacia la ludoteca esto afianzara un buen desempeño laboral.

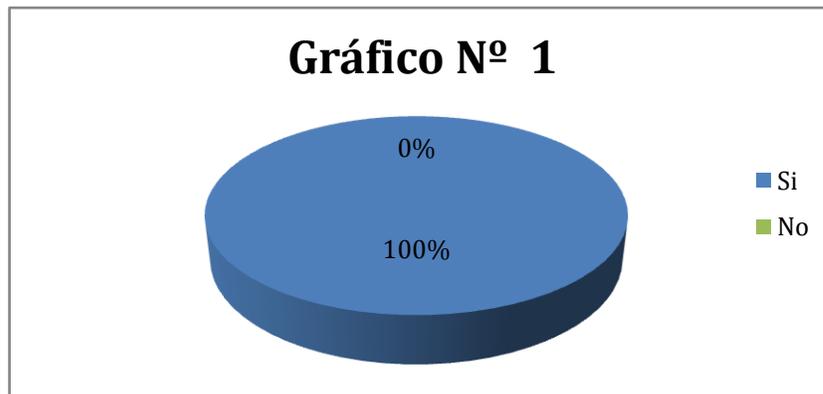
La ludoteca no solo es un espacio donde el infante juega; sino que puede desempeñarse y fomentar sus habilidades y capacidades a través de la actividad del juego trabajo es, por ello que cada una de las estudiantes de la carrera debe seguir preparándose y así afianzara el conocimiento de cada infante, gracias a la práctica se obtendrán diversas metodologías las cuales servirán de mucho para fomentar el desarrollo integral del infante

2.7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

PREGUNTA N°1

¿Conoce usted lo que es una ludoteca?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0
Total	16	100%



FUENTE: Docentes de la carrera de parvularia

RESPONSABLES: Jessica Ortega

ANÁLISIS:

Los encuestados contestaron con un sí un 100%, que la creación e implementación de la ludoteca mejorara el aprendizaje en los niños

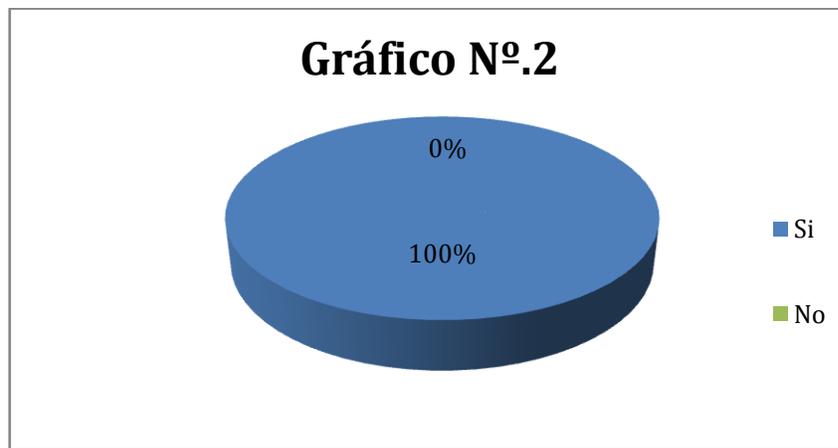
INTERPRETACIÓN:

Se constató que los docentes tienen conocimiento sobre lo que es una ludoteca afirmando un respaldo para el proyecto que se realiza en la Universidad Técnica de Cotopaxi atestiguando que ellos conocen lo que es una ludoteca y los beneficios que la misma brinda a los párvulos, estudiantes y docentes de la carrera de Parvularia fomentando así una experticia para la vida profesional.

PREGUNTA N°2

¿Cree usted que es importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de parvularia?

TABLA N° 2		
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%



FUENTE: Docentes de la carrera de parvularia

RESPONSABLES: Jessica Ortega

ANÁLISIS:

Es importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de parvularialos encuestados contestaron con un sí un 100%, no un 0% completando así con un total de 100%. Que la ludoteca es un centro de recreación infantil.

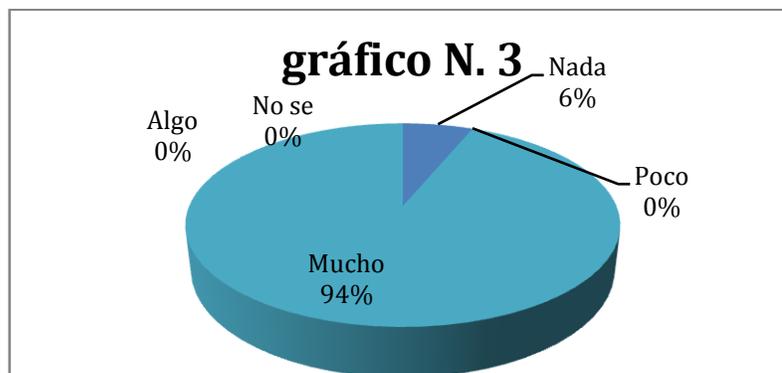
INTERPRETACIÓN:

Se afirmó que los encuestados están de acuerdo con la creación e implementación de la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi la misma que brinda un aprendizaje significativo desarrollando el aspecto intelectual y práctico lo cual beneficiara a las estudiantes de la carrera de parvularia tanto en lo personal como en la vida profesional.

PREGUNTA N°3

¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de los estudiantes?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	6%
Poco	0	0%
No se	0	0%
Algo	0	0%
Mucho	15	94%
Total	16	100%



FUENTE: Docentes de la carrera de parvularia
RESPONSABLES: Jessica Ortega

ANÁLISIS:

En la pregunta ¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudara a mejorar las actividades académicas de los estudiantes? los encuestados contestaron con un 6% respondió nada y un 15% contestaron mucho completando así con un total de 100%.

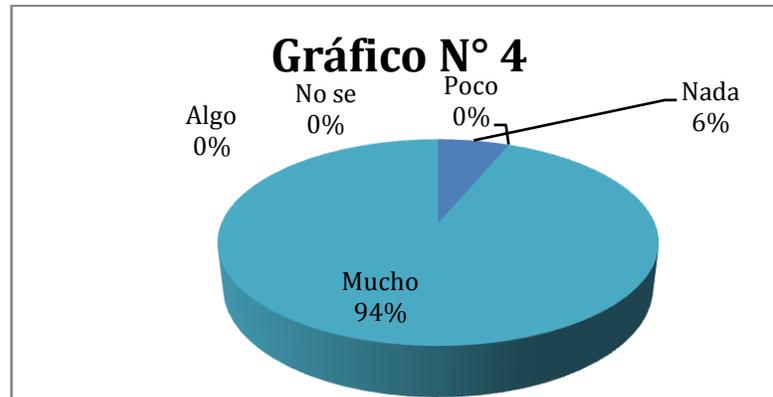
INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los docentes encuestados respondieron que la implementación de la ludoteca si ayuda al desarrollo académico de las estudiantes, favoreciendo a un mejor conocimiento basado en la experiencia propia adaptándole como nueva información y adaptándose con la teoría y la práctica mejorando así su aprendizaje y obteniendo una visión positiva a futuro.

PREGUNTA N°4

¿Cree usted que la ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes de la carrera de parvularia en el cuidado de los niños/as?

TABLA N. 4		
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	6%
Poco	0	0%
No se	0	0%
Algo	0	0%
Mucho	15	94%
Total	16	100%



FUENTE: Docentes de la carrera de parvularia
RESPONSABLES: Jessica Ortega

ANÁLISIS:

Los docentes encuestados contestaron nada en un 6% y mucho en el 34% completando así con un total de 100%.

INTERPRETACIÓN:

La mayor parte de los encuestados definen que la creación e implementación de la ludoteca es de gran importancia en la carrera de parvularia ayuda al mejoramiento tanto de los niños y estudiantes van relacionando la teoría con la práctica formando una meta cognición desarrollando una mejor experiencia y conocimiento en las estudiantes de la carrera de parvularia.

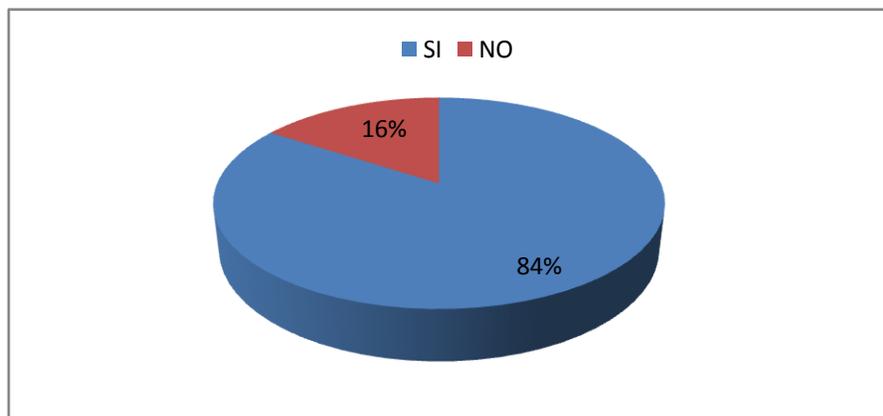
2.8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE TERCERO “I” PARVULARIA

1.- ¿Cree usted que el niño desarrolla el pensamiento lógico-matemático en los primeros años?

TABLA N°1.

ITEM	VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	32	84,22%
	NO	6	15,78%
TOTAL		38	100%

GRAFICO N° 1.



FUENTE: Estudiantes del 3 “I” Parvularia

ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

De los 38 estudiantes encuestados que representan el 100%, 84,22% (32) consideran que el pensamiento lógico matemático se desarrolla en los primeros años, 6 (15,78%) que no.

Interpretación

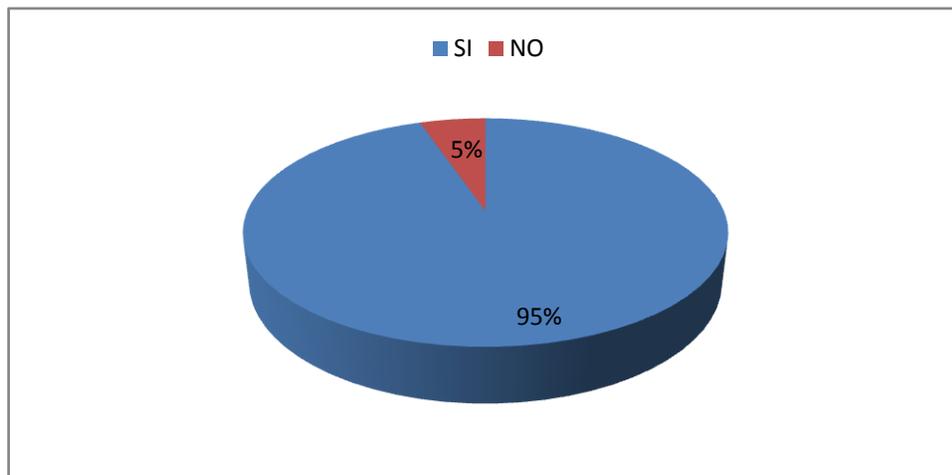
Lo que demuestra la importancia que tiene desarrollar lo lógico matemático el maestro/a en los primeros años de su Educación Parvularia.

2.- ¿Una metodología es aplicada con el fin de mejorar el conocimiento en los niños/as?

TABLA N°. 2

ITEM	VARIABLE	F	%
2	SI	36	94.73%
	NO	2	5.27 %
TOTAL		38	100%

GRAFICO N°. 2



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia

ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

De los 38 estudiantes encuestados que representan el 100%, 36 (94.73%) considera que una metodología adecuada mejora el conocimiento en los niños/as, 2(5.27%) que no.

Interpretación

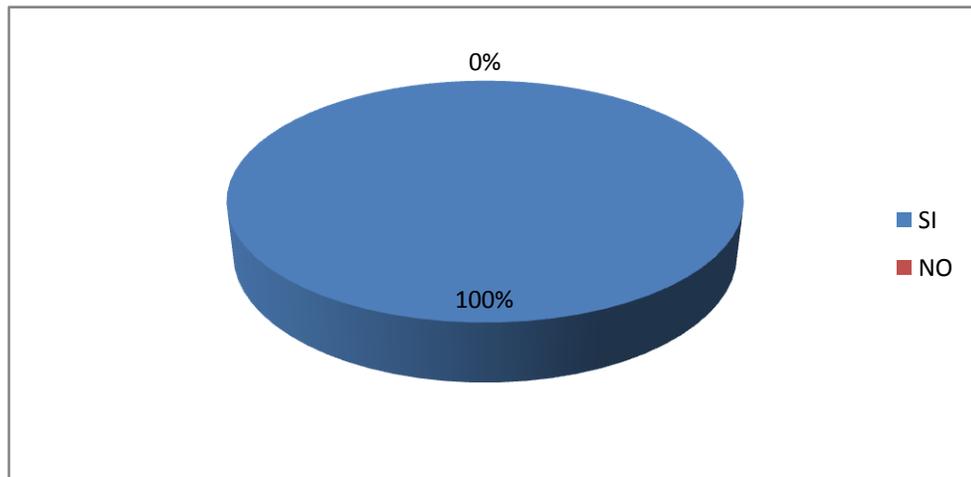
De los estudiantes se observa que están de acuerdo con aplicar metodologías para mejorar los procesos de enseñanza –aprendizaje en los educandos.

3.- ¿El juego didáctico es indispensable para incentivar el interés por las matemáticas?

TABLA N°. 3

ITEM	VARIABLE	F	%
3	SI	38	100%
	NO	0	
TOTAL		38	100%

GRAFICO N°. 3



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia

ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

De los 38 estudiantes encuestados que representan el 100%, considera que los juegos didácticos facilita el aprendizaje en las matemáticas.

Interpretación

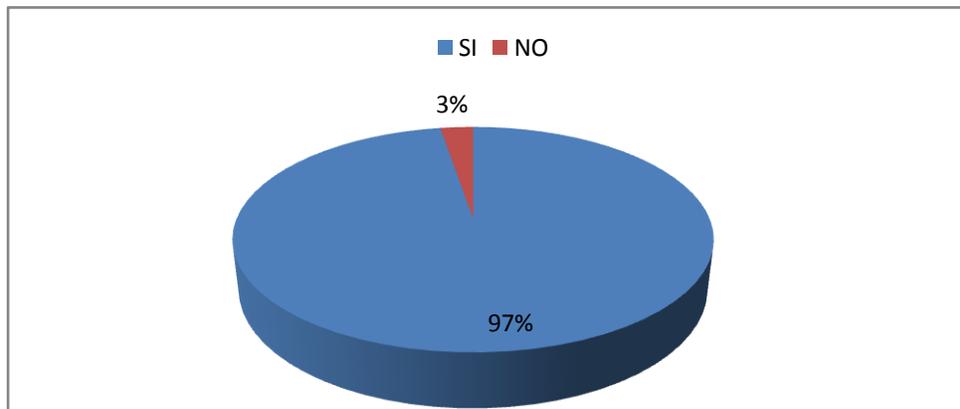
Por lo tanto la importancia de aplicar este tipo de estrategias que incentiven el aprendizaje de las matemáticas.

4.- ¿Cree que la ludoteca ayude al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

TABLA N°. 4

ITEM	VARIABLE	F	%
4	SI	37	97.36 %
	NO	1	2.64 %
TOTAL		38	100%

GRAFICO N°. 4



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia
 ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

De los 38 estudiantes encuestados que representan el 100%, 37 (97.36%) de la población, expresa que la ludoteca ayuda al desarrollo del pensamiento lógico matemático y lo cual mejora el aprendizaje en clase. 1 (2.64%) que no.

Interpretación

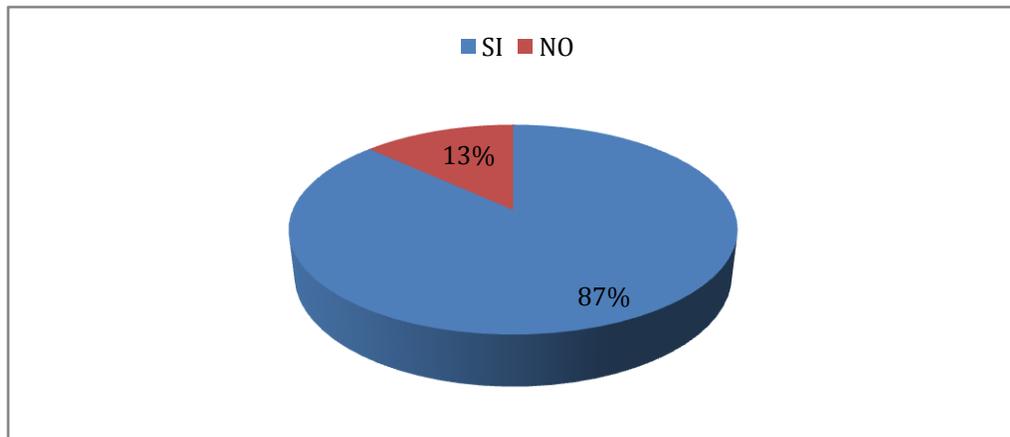
De los estudiantes se observa que están de acuerdo en incrementar este tipo de escenarios para mejorar su aprendizaje.

5.- ¿Piensa usted que los niños/as tienen inconvenientes en el desarrollo de problemas lógicos en forma verbal?

TABLA N°. 5

ITEM	VARIABLE	F	%
5	SI	33	86.84 %
	NO	5	13.16%
TOTAL		38	100%

GRAFICO N°. 5



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia
 ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

De los 38 estudiantes encuestados que representan el 100%, 33 (86.84%) manifiesta que un alto porcentaje de niños tienen problemas en el desarrollo de problemas lógicos en forma verbal, 5 (13.16%) que no están de acuerdo.

Interpretación

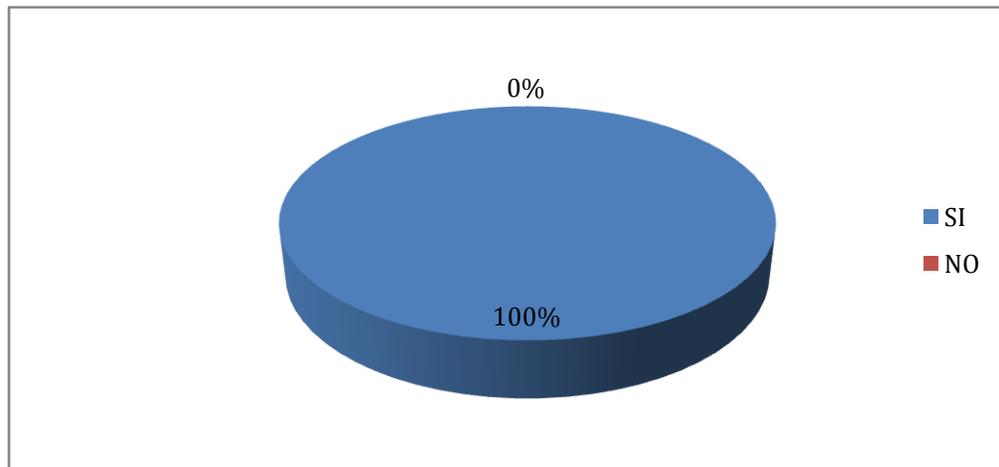
De los estudiantes se observa que están de acuerdo con aplicar métodos que mejoren su proceso de enseñanza – aprendizaje.

6.- ¿Las matemáticas deben ser aprendidas con un material didáctico coherente y apropiado en los primeros años?

TABLA N°. 6

ITEM	VARIABLE	F	%
6	SI	38	100%
	NO	0	0%
TOTAL		38	100%

GRAFICO N°. 6



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia

ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

De los 38 estudiantes encuestados que representan el 100%, expresa que las matemáticas deben ser aprendidas con un material didáctico coherente y apropiado en los primeros años.

Interpretación

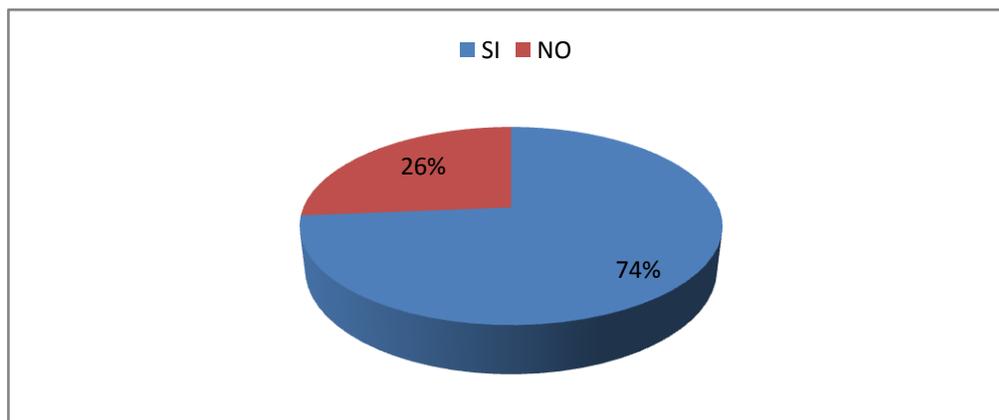
De los estudiantes se visualiza la necesidad de implementar sitios que mejoren sus capacidades cognitivas esenciales.

7.- ¿Conoce usted que es una ludoteca?

TABLA N° 7

ITEM	VARIABLE	F	%
1	SI	28	73.68 %
	NO	10	26.32%
TOTAL		38	100%

GRAFICO N° 7



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia

ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

De los 38 estudiantes encuestados que representan el 100%, el 10 (26.32%) por ciento de ellos expresan el desconocimiento total de la estructura de una ludoteca. 28 (73.68%), mientras que el porcentaje restante menciona que si tienen un conocimiento ligero sobre el mismo.

Interpretación

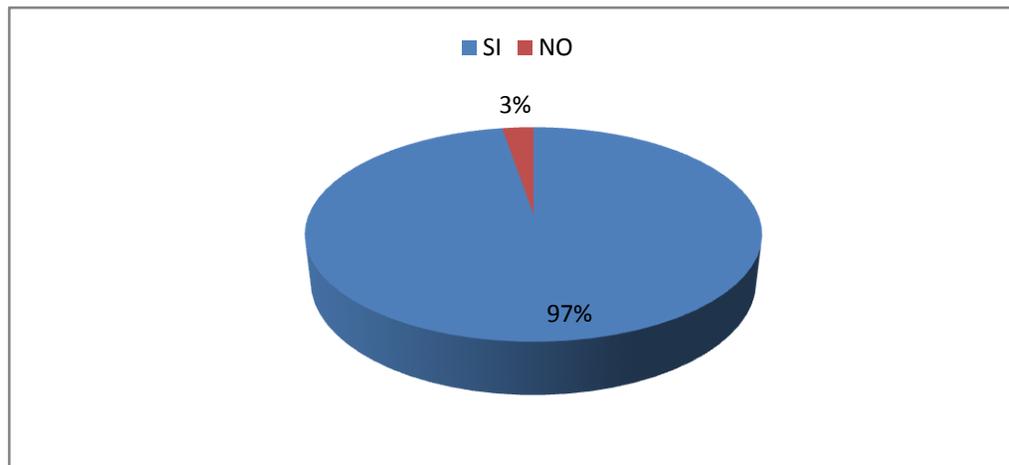
Existe una buena predisposición para garantizar una su implementación ya que esta será efectiva para las estudiantes de la carrera de parvularia

8.- ¿Cree usted importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras/os de la carrera de Parvularia?

TABLA N° 8

ITEM	VARIABLE	F	%
8	SI	37	97.36%
	NO	1	2.64 %
TOTAL		38	100%

GRAFICO N° 8



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia
 ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

Del total de los encuestados se puede observar que un 37 estudiantes (97,36%) de ellos creen importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras/os de la carrera de Parvularia, 1 (2.64%) observándose un mínimo porcentaje que desconocen su importancia.

Interpretación

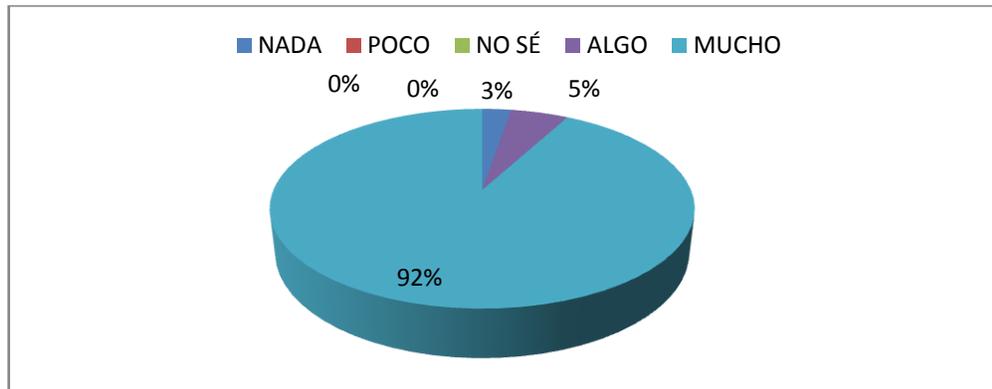
La ludoteca será factible ya que beneficiara a los estudiantes, a la comunidad para mejorar el proceso aprendizaje en la práctica

9.- ¿La implementación de una ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

TABLA N°. 9

ITEM	VARIABLE	F	%
9	NADA	1	2.64 %
	POCO	0	0%
	NO SÉ	0	0%
	ALGO	2	5.26%
	MUCHO	35	92.10 %
TOTAL		38	100%

GRAFICO N°. 9



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia

ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

La población encuestada considera muy trascendental y necesario el incrementar la ludoteca para mejorar las actividades académicas de las estudiantes, un porcentaje minoritario considera su baja importancia en el aprendizaje.

Interpretación

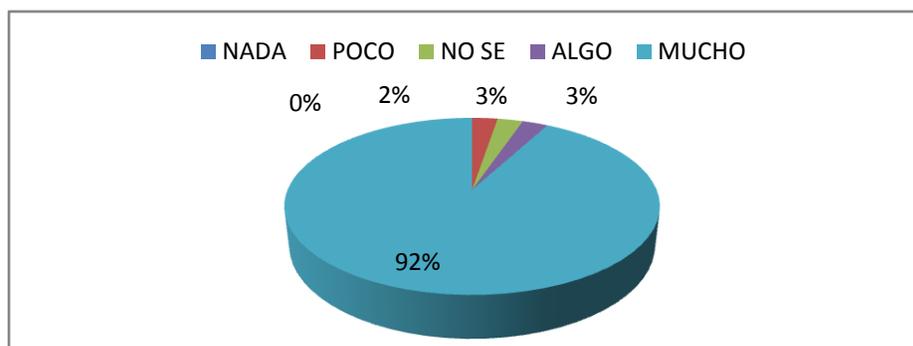
Se considera que la adecuación de las salas para la ludoteca se hace en función de la edad de los niños y de sus necesidades hacia los estudiantes.

10.- ¿Cree usted que la ludoteca mejora la experiencia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

TABLA N°. 10

ITEM	VARIABLE	F	%
10	NADA	0	
	POCO	1	2.64 %
	NO SE	1	2.64 %
	ALGO	1	2.64%
	MUCHO	35	92.10%
TOTAL		38	100%

GRAFICO N°. 10



FUENTE: Estudiantes del 3 "I" Parvularia
ELABORACIÓN: Jessica Ortega

Análisis

El 92,10% de los encuestados afirman que la ludoteca mejora la experiencia de las estudiantes de la carrera de parvularia en el cuidado de las niñas/os, así mismo un porcentaje minoritario varía en su criterio al momento del aprendizaje.

Interpretación

En la ludoteca es imprescindible que todas las zonas a las que tengan acceso y en las que pasan un tiempo considerable estén acondicionadas a sus necesidades para los niños y los estudiantes de la carrera.

CONCLUSIONES

- ✚ Las compañeras estudiantes de la carrera de Parvularia están de acuerdo en la elaboración de juegos didácticos de seriación teniendo en cuenta los beneficios que brindan para la formación intelectual del infante, fortaleciendo su autonomía, seguridad e independencia.
- ✚ Al aplicar metodologías adecuadas para el desarrollo de las relaciones lógico matemático se garantiza el logro de los aprendizajes matemáticos básicos que capaciten a los niños y niñas a resolver problemas cotidianos.
- ✚ El alto porcentaje de las estudiantes considera que los juegos didácticos de seriación son indispensables para incentivar el interés por las matemáticas en los párvulos demostrado que el niño es quien elabora por sí mismo el concepto de las operaciones lógico matemáticas, construyendo su conocimiento a través de la manipulación de los objetos y de su interacción con los niños y adultos que le rodean.
- ✚ Se pudo confirmar a través de la investigación realizada, que las operaciones del desarrollo lógico matemático están presentes en el aula de preescolar a través de actividades verbales, concretas y abstractas, y que además el docente promueve la participación activa del niño.
- ✚ Al momento de efectuar las encuestas a las estudiantes se pudo notar el interés que tiene por la creación de la implementación de la ludoteca dentro de la Universidad Técnica de Cotopaxi, la misma que servirá para el desarrollo evolutivo de los docentes de todas las generaciones futuras.

RECOMENDACIONES

- ✚ Las autoridades de la Universidad Técnica de Cotopaxi deben incluir conocimientos innovadores, a las compañeras estudiantes acerca de la importancia que genera los juegos didácticos para el desarrollo lógico matemático siendo necesario para que los niños/as puedan desenvolverse ante la sociedad de manera independiente y seguros de si mismos.
- ✚ Al momento de utilizar la ludoteca las maestras y compañeras estudiantes deben cuidar y dar un uso adecuado a los materiales, puesto que es de vital importancia proporcionar conocimientos nuevos a los infantes, atrayendo su atención.
- ✚ El educador debe conocer y tener en mente las características de cada niño, en relación a su actividad social, su ambiente, estado emocional, entregando los contenidos de acuerdo a su ritmo de aprendizaje, el clima que debe existir en las instalaciones de la ludoteca será de afectó y simpatía, demostrando a la sociedad que es de interés y beneficio para la comunidad educativa.
- ✚ En los párvulos se debe proporcionar actividades dirigidas y sistemáticas para preparar al niño al descubrimiento de la seriación en las matemáticas ya que esto será posible si se incluyen actividades que se relacionen obteniendo un excelente material didáctico que sea atractivo.
- ✚ Los maestros deben guiar a los estudiantes a la participación constante en las diferentes actividades pertinentes que se aplicarán en la ludoteca.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1 Datos Informativos

Título de la propuesta

“CREAR UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012”

3.2.1. Unidad Ejecutora

Universidad Técnica de Cotopaxi a través del macro-proyecto e Implementación de la ludoteca de la carrera de educación Parvularia en el año 2011-2012.

3.2.2 Beneficiarios

La presente investigación está dirigida a los beneficiarios que son: los docentes, niños/as y estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, facilitando el aprendizaje significativo que conlleva a una formación integral de su personalidad desde su corta edad, fortaleciendo así su autonomía, seguridad e independencia, al mismo tiempo se desarrollara cada una de las macro-destrezas, formando personas críticas y reflexivas.

3.2.3 Ubicación

El Macro Proyecto se desarrolló con el tema de investigación: “CREAR UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS DE SERIACIÓN PARA DESARROLLAR LAS RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICO EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL SECTOR ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIÓDO 2011-2012”

En la Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Eloy Alfaro, Barrio El Ejido.

Tiempo estimado para la ejecución

Para la ejecución y aplicación de esta tesis fue considerada desde:

Inicio: Abril del 2012

Finalización: Septiembre del 2012

3.2.4 Equipo técnico responsable

El equipo responsable de la investigación esta representada, realizada y ejecutada por la señorita: Ortega León Jessica Fernanda, así como laDirectora MscRoció Peralvo Lic Catherine Patricia Culqui Cerón Docente y coordinadora de la Carrera de Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi respectivamente.

3.3 Objetivos de la Propuesta

3.3.1 Objetivo General

- Elaborar un Manual de Juegos Didácticos de Seriación que permita emplear la actividad lúdica como estrategia metodológica para desarrollar lo lógico matemático en la ludoteca de la Carrera de Parvularia en la Universidad Técnica de Cotopaxi de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2011-2012.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Analizar los contenidos científicos y teóricos que posibilitaran el diseño del manual de juegos didácticos de seriación para desarrollar lo lógico matemático.
- Diagnosticar los factores que inciden en los procesos de enseñanza aprendizaje en el desarrollo lógico matemático.
- Conformar la elaboración de un manual de juegos didácticos de seriación que permita emplear la actividad lúdica como estrategia metodológica para desarrollar las relaciones lógico matemático.

3.4 Justificación

El aprendizaje lógico matemático, no comienza en un momento determinado, se inicia de forma espontánea a partir de las experiencias de cada infante desde su nacimiento. Sin embargo es una tarea de la escuela, proporcionar al niño experiencias sensoriales que les permita ser mentes críticas y analíticas capaces de desenvolverse en la vida cotidiana.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático es básico para la asimilación del aprendizaje así como también proporcionará a los niños seguridad, confianza brindando oportunidades de disfrutar una de las formas expresivas más importantes que posee el ser humano: una actividad mental, ágil, crítica y lucida; dado a conocer de forma lúdica y espontánea a través de este manual.

Con la aplicación de estas actividades se contribuirá a la formación del pensamiento, teniendo en cuenta que en el Primer Año de Educación Básica se imparte conocimientos básicos y primarios; por eso es necesario implementar un manual de juegos didácticos de seriación que ayude al desarrollo lógico matemático incluyendo nuevas metodologías y así mejorar el aprendizaje en el nivel de primaria poniendo las bases para futuros individuos.

La enseñanza está en evolución constante, el estudiante no debe ser un ente espectador, debe experimentar, equivocarse y aprender con sus compañeros. Las actividades de enseñanza que los docentes realizan deben ir ligadas a los procesos dinámicos de aprendizaje de los párvulos y sus objetivos deben ir encaminados a lograr aprendizajes afectivos y de fácil aplicación para el infante, así las docentes

lograran que éste quiera aprender e interactuar con los recursos educativos que se le presenta.

Se pretende alcanzar con esta propuesta, que las maestras conozcan y apliquen actividades para el uso y desarrollo de destrezas del pensamiento para el aprendizaje lógico matemático en los niños/as de 5 a 6 años, ejercitando diariamente la actividad mental. De esta forma se espera que mejore el “desarrollo del pensamiento” y que las actividades que se realice en el aula favorezcan la comprensión de los conceptos y razonamiento lógicos.

3.5 Importancia

Este trabajo investigativo pondrá de manifiesto la importancia que tienen las actividades didácticos de seriación dentro del diseño curricular. Esta diseñada en base a las necesidades de cada uno de los infantes y será la herramienta que permitirá a las maestras hacer uso de cada una de las actividades fortaleciendo en los infantes el gusto por las matemáticas y la seriación desarrollando proceso de aprestamiento y otros interrelacionados e integrados.

Al percibir el gusto que tienen los infantes por el juego, se cree oportuno plantear variadas actividades lúdicas, ya que ofrecen la posibilidad de fortalecer las habilidades de pensamiento adecuado para resolver problemas bajo un esquema de pensamiento lógico. Aspectos que han sido tomados en cuenta para ver la ludicidad como instrumento pedagógico educativo, por ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente, en forma escalonada y poco a poco, de fácil a difícil y cada vez más interesantes.

Siendo cada niño/a protagonista principal de una acción heroica creada a medida de su maravillosa imaginación, su desbordante fantasía, que hará que amplíe lo jugado a sutiles por nosotros insospechados. Alcanzando nuestro fin primordial que es el desarrollo adecuado de las relaciones lógico matemático, que en la actualidad se han tornado complejas debido a la aceleración informática.

Para ello es necesaria una estrategia lúdica debido al rechazo existente en los infantes en la hora clase, permitiendo que el trabajo de la maestra sea más fácil, y el proceso de enseñanza-aprendizaje más afectivo y significativo.

3.6 Descripción de la Propuesta

La propuesta está planteada en base a la necesidad que existe en la ludoteca que se va a implementar en la Carrera de Parvularia, para mejorar el desarrollo lógico matemático incentivando a los niños a la participación activa. Este manual será el encargado de satisfacer las necesidades pedagógicas de la maestra párvularia así como de los infantes, practicando un aprender-enseñar más divertido y agradable.

Partiendo de la propuesta que se plantea son 12 actividades motivadores en el cual contara de contenidos generales, actividades activos que efectivizara con actividades simultaneas, empleando recursos creativos, prácticos y de mucha utilidad, los mismos serán apoyados por técnicas, métodos y estrategias metodológicas enmarcados en el nuevo Diseño Curricular.

De esta manera el manual viene a ser el recurso óptimo para lograr este objetivo será precisamente a través de juegos didácticos de seriación que ayuden a desarrollar la inteligencia en los niños/as en el proceso enseñanza aprendizaje. El manual

incentivara a la creatividad y a la concientización de que no es necesario gastar dinero para conseguir un juego divertido. Todos los juegos que se presentan requieren materiales sencillos que se puedan encontrar en la calle o en la casa, de manera que el entretenimiento sea doble, construir su propio juguete y jugar.

Solo con una educación motivadora, divertida e impartida desde temprana edad, despierta el interés, así como el desarrollo afectivo de los infantes, la interacción con los compañeros alcanzará un desarrollo integral en su vida.

Breve contenido

Taller 1: Jugando con almohaditas

Taller 2: Cuadro de doble entrada

Taller 3: Armar cubos

Taller 4: Juego de bloque de construcción

Taller 5: Encesta la bola

Taller 6: ¿Cuál es el que falta?

Taller 7: Juego de encaje

Taller 8: Serie de fichas horadadas

Taller 9: Dibujo mágico

Taller 10: Descubre las parejas iguales

Taller 11: Alfombra de texturas

Taller 12:twister

3.7 PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA

TALLER	TEMA	OBJETIVOS	MATERIALES	EVALUACIÓN
Taller # 1	Jugando con almohaditas	Desarrollar la inteligencia en los párvulos con materiales de juegos de seriación para que identifiquen objetos y sus características preceptuales como color, tamaño y forma	*Abaco *Formas con tela *Tabla	Observación
Taller # 2	Cuadro de doble entrada	Desarrollar en el niño/a habilidades de discriminación visual y separar elementos de combinación de los diferentes factores.	*2 tableros de *Cartón *Pictogramas *Pinturas, tijeras, gomas entre otras.	Lista de cotejo
Taller # 3	Armar cubos	Estimular el desarrollo motor fino y el pensamiento lógico mediante la representación simbólica, la capacidad de análisis y síntesis	*Cubos	Observación
Taller # 4	Juego de bloque de construcción	Desarrollar la organización y relación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición como dentro-fuera, cerca-lejos, arriba-abajo, encima- debajo.	*Está conformado por 28 piezas de madera de diferentes medidas, barnizadas, con bordes bien lijados y en color natural	Observación
Taller # 5	Encesta la bola	Aprender a compartir, mientras juegan sus emociones es más intenso, desarrollan la creatividad, les permite desarrollar habilidades, actitudes y valores que perdurarán toda la vida.	*Caja decartón *Bolas de papel	Observación
Taller # 6	¿Cuál es el que falta?	Observar el cartón con las distintas figuras, pueden discriminar y seleccionar la tarjeta correspondiente a la figura de falta	*Cartón, cartulina, pegamento, tijeras, marcadores, revistas libros en desuso, tarjetas con *Diferentes ilustraciones, cinta o papel de plastificar.	Juego trabajo
Taller # 7	Juego de encaje	Buscar la pieza que necesite para poder encajar en el tablero; cuando logre encajarlas todas.	*Cartón piedra	Registro anecdótico

Taller # 8	Serie de fichas horadadas	Promover el desarrollo de los procesos de percepción, imaginación, simbolización, razonamiento, entre otros	*Plástico de formas, cordones.	Observación
Taller # 9	Dibujo mágico	Permitir que los niños exploren los objetos, apilen, realicen juegos grupales donde se aproveche el conocimiento de los colores y actividades relacionadas con la percepción de las características de los objetos haciendo uso de los sentidos	* Pictogramas, cartulinas, gomas, tijeras, pinturas, temperas entre otros	Observación
Taller # 10	Descubre las parejas iguales	Estimular y rehabilitar la discriminación visual, la percepción de diferencias, el análisis visual y la orientación espacial.	* Pictogramas, cartón, gomas, tijeras, pinturas, entre otros	Juego trabajo
Taller # 11	Alfombra de texturas	Conocer imágenes figuras geométricas para que de esta manera tener estudiantes con un pensamiento lógico crítico.	*Texturas, triples, pinturas, algodón, lija, azúcar y tela de fieltro, hilo entre otros.	Observación
Taller # 12	Twister	Identificar figuras geométricas y colores. Desarrollar agilidades y destrezas.	Tabla triples, pinturas, piedra pómez	Juego Trabajo

No se puede mostrar la imagen. Puede que su equipo no tenga suficiente memoria para abrir la imagen o que ésta esté dañada. Reinicie el equipo y, a continuación, abra el archivo de nuevo. Si sigue apareciendo la x roja, puede que tenga que borrar la imagen e insertarla de nuevo.

Manual de Juegos Didácticos

PARA DESARROLLAR LO LÓGICO MATEMÁTICO
EN LA LUDOTECA DE LA CARRERA DE PARVULARIA

Sophie

TALLER # 1

Jugando con almohaditas piezas para clasificar y seriar



TEMA: Jugando con almohaditas

OBJETIVO: Desarrollar la inteligencia en los párvulos con materiales de juegos de seriación para que identifiquen objetos y sus características preceptuales como color, tamaño y forma.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Permite relacionar objetos por semejanzas y diferencias teniendo en cuenta dos o más atributos: muchos, pocos, uno, ninguno, varios, más que, menos que; y permite crear series de objetos de acuerdo con uno o más criterios y los argumentan.

EDAD: 3 a 4 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- + Agrupación de 3 personas por grupo
- + Dar a conocer el objetivo del juego
- + Entregar los materiales a los grupos
- + Clasificar las almohaditas por su forma, tamaño y color
- + Seleccionar al equipo ganador

MATERIALES:

- + Abaco
- + Formas con tela
- + Tabla

EVALUACIÓN

- + Observación

TALLER N. # 2



Cuadro de doble entrada



TEMA: Cuadro de doble entrada

OBJETIVO: Desarrollar en el niño/a habilidades de discriminación visual y a combinar elementos de combinación de los diferentes factores.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar los colores, formas según los objetos del entorno.

EDAD: 5 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- + Grupos de trabajo
- + Entregar las fichas a cada participante
- + Indicar las reglas del juego
- + Cada niño tendrá que insertar la figura según su tamaño, color y forma
- + Formar el cuadro de doble entrada para luego relacionarlas conceptualmente

RECURSOS:

- + 2 tableros de cartón
- + Pictogramas
- + Pinturas, tijeras, gomas entre otras.

EVALUACIÓN:

PREGUNTAS	SI	NO
¿Discrimina los colores y su forma?		
¿Discrimina los pictogramas?		



TALLER N. 3

Armar Cubos



TEMA: Cubos mágicos

OBJETIVO: Estimular el desarrollo motor fino y el pensamiento lógico mediante la representación simbólica, la capacidad de análisis y síntesis

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Establecer relaciones de clasificación, seriación, composición y reproducción de estructuras; estimaciones de longitud superficie, área y volumen.

EDAD: 5 A 6 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- + Elegir un niño que de una orden
- + Los demás niños contestan y que orden
- + Armar una torre de 5 cubos.
- + Variar la cantidad de cubos para armar las torres
- + El grupo de niños que más rápido lo hagan, serán los ganadores. Gana y pasa a ser el capitán

RECURSOS:

- + Cubos

EVALUACIÓN:

- + Observación

TALLER N. # 4



Juego de bloques de construcción



TEMA: Juego de bloques de construcción

OBJETIVO: desarrollar la organización y relación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición como dentro-fuera, cerca-lejos, arriba-abajo, encima-debajo.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Descubrir la coordinación motora fina; el reconocer las características perceptuales de los objetos como forma, tamaño, grosor, altura y textura.

EDAD: 4 A 5 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- + Organizar grupos de 4 personas
- + Distribuir los materiales de bloques de construcción
- + Mirar los materiales.
- + Ordenar a los grupos que construya caminos, puentes, casas, torres
- + El grupo más creativo será el ganador
- + Explorar a través del juego simbólico la imaginación

RECURSOS:

- + Está conformado por 28 piezas de madera de diferentes medidas, barnizadas, con bordes bien lijados y en color natural.

EVALUACIÓN:

- + Observación

TALLER N. #5



Encesta la bola



TEMA: Encesta la Bola

OBJETIVO: Aprender a compartir, mientras juegan sus emociones son más intensos, desarrollan la creatividad, les permite desarrollar habilidades, actitudes y valores que perdurarán toda la vida.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Describe la posición y ubicación de los objetos para la reflexión y el razonamiento lógico para

EDAD:5 A 6 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- ✚ Se coloca una caja sin tapa en el suelo, a diez pasos de la caja se sitúan los jugadores con diez bolas de papel cada uno en la mano.
- ✚ Por turnos van tirando las bolas de papel intentando encertarlas en el interior de la caja.
- ✚ Cuando falle uno de los participantes le toca el turno al siguiente infante.
- ✚ Gana el que mayor número de bolas haya encestado

RECURSOS:

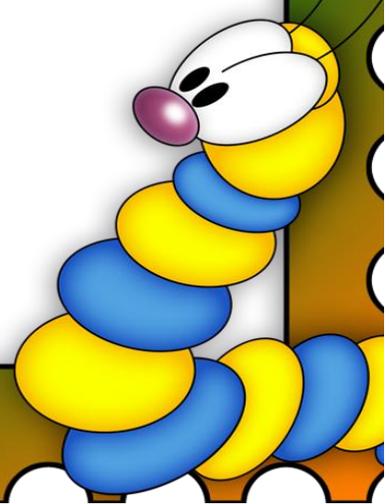
- ✚ Caja de cartón
- ✚ Bolas de papel

EVALUACIÓN:

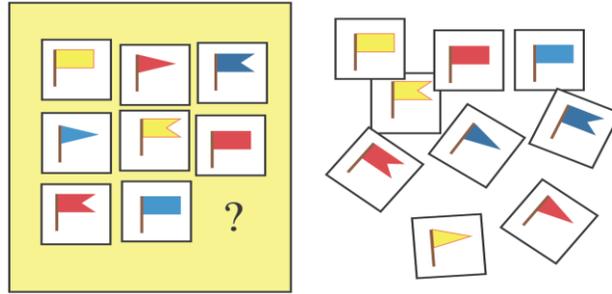
- ✚ Observación



TALLER N. #6



¿Cuál es el que falta?



TEMA: ¿Cuál es el que falta?

OBJETIVO: Observar el cartón con las distintas figuras, pueden discriminar y seleccionar la tarjeta correspondiente a la figura de falta.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer la serie numérica y discriminar colores según su entorno

EDAD: 6 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

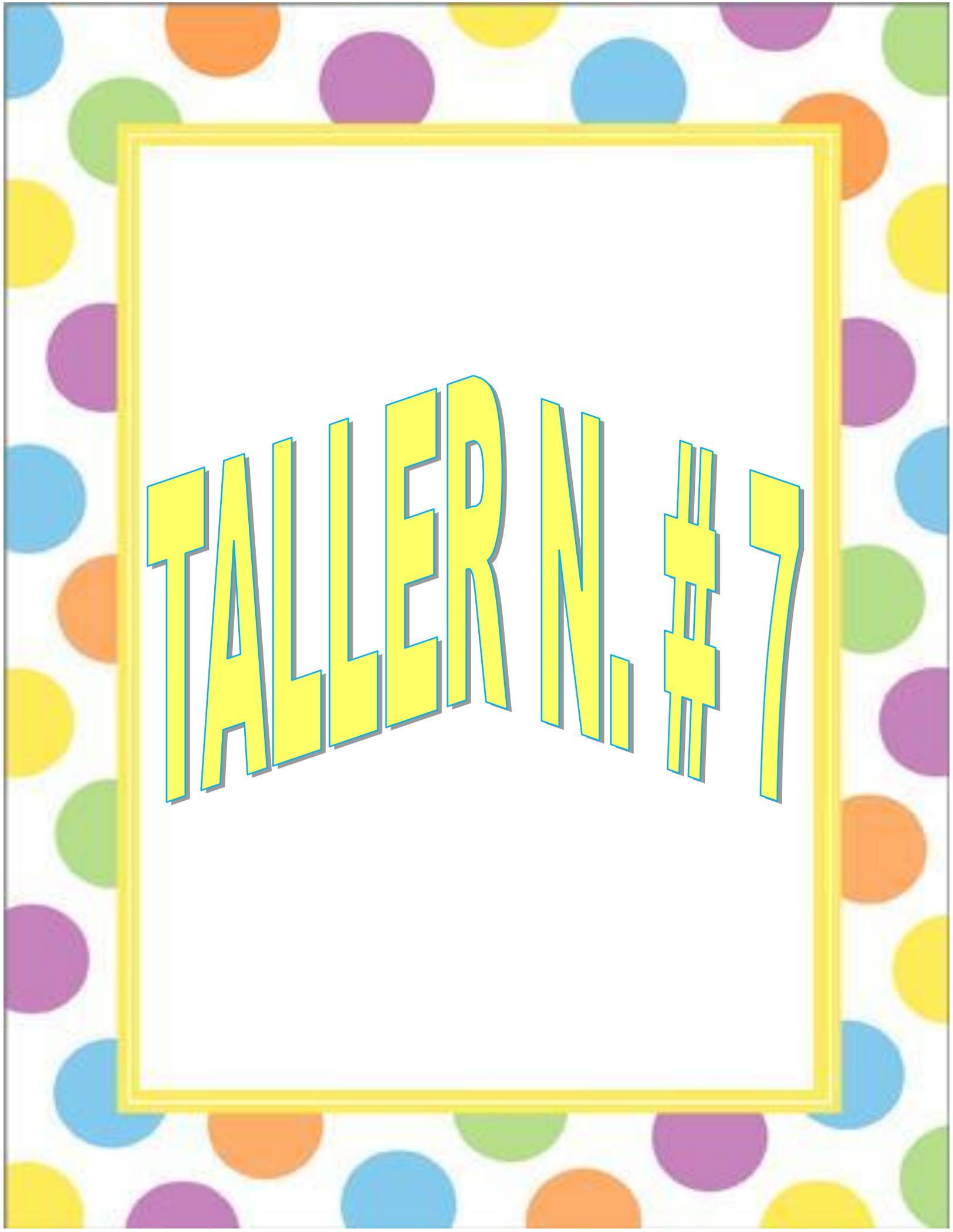
- ✚ El material consta de dos partes: un cartón base y tarjetas individuales, que pueden ser elaborados en cartón, cartulina, placas de rayos x transparentes, de tamaño mediano.
- ✚ Cada cartón base puede contener 6, 9 o más figuras, pegadas y/o dibujadas, de distintos motivos, formas y colores.
- ✚ En el cartón base habrá una interrogante, que corresponderá a la figura que falta en el juego. Además, se hacen tarjetas individuales con los mismos motivos de las del cartón.
- ✚ El que lo encontró más rápido será el ganador.

RECURSOS:

- ✚ Cartón, cartulina, pegamento, tijeras, marcadores, revistas, libros en desuso, tarjetas con diferentes ilustraciones, cinta o papel de plastificar.

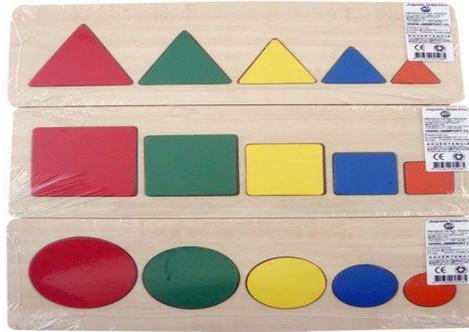
EVALUACIÓN:

- ✚ Juego trabajo



TALLER N. # 7

Juego de Encaje



TEMA: Juego de encaje

OBJETIVO: Buscar la pieza que necesite para poder encajar en el tablero; cuando logre encajarlas todas.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Agrupar colecciones de objetos según sus características

EDAD: 5 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- ✚ Se elaboran 8 tableros medianos de diferentes colores, con perforaciones cada uno y se confeccionan piezas individuales, que sirven para encajar.
- ✚ Las piezas de la ilustración tienen forma circular, pero se pueden hacer de diferentes formas (cuadrados, triángulos, rectángulos).
- ✚ Los tableros se pueden juntar y separar.
- ✚ Además, con este recurso podemos hacer juegos de ensarte.
- ✚ Cuando logre encajarlas todas, el juego finaliza.

RECURSOS:

- ✚ Cartón piedra.

EVALUACIÓN:

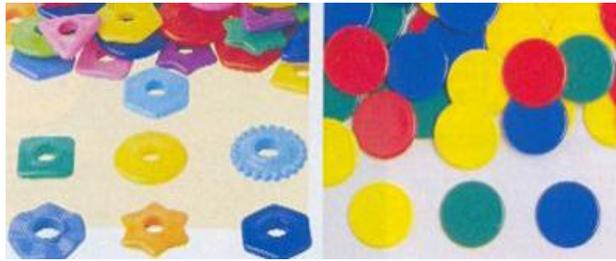
- ✚ Registro anecdótico



TALLER N. # 8



Serie de fichas horadadas



TEMA: Serie de fichas horadadas

OBJETIVO: Promover el desarrollo de los procesos de percepción, imaginación, simbolización, razonamiento, entre otros

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Establecen relaciones de correspondencia, clasificación, ordenamiento, identificación de idénticos, pertenencia, asociación

EDAD: 5 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- Series de fichas horadadas de varios tamaños 5 o 6, todas de pequeñas dimensiones aunque apreciándose las diferencias de tamaño entre las de la misma clase, de distintas formas geométricas o formas en general 5 o 6 formas distintas y de diferentes colores.
- Con ello se formarían familias de piezas para clasificar, seriar, ordenar, hacer correspondencias, etc.
- Cada ficha llevaría un agujero pequeño en el centro para que pueda ser insertada en una varilla o pasada por un cordón o una cuerda.
- Con esto podríamos, además, formar collares, cadenas o tiras colgadas de piezas siguiendo diversos criterios.

RECURSOS:

- Material plástico de formas, cordones.

EVALUACIÓN:

- Observación

TALLER N. #9



Encontrando el dibujo magico



TEMA: Dibujo mágico

OBJETIVO: Permitir que los niños exploren los objetos, apilen, realicen juegos grupales donde se aproveche el conocimiento de los colores y actividades relacionadas con la percepción de las características de los objetos haciendo uso de los sentidos.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Estimulan las funciones de planificación, monitorización y control.

EDAD: 5 A 6 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- ✚ La actividad consiste en señalar los dibujos que son iguales a uno que se presenta como modelo.
- ✚ Las variables de dificultad que se han introducido son el número de estímulos que hay que discriminar y su similitud.
- ✚ La tarea se centra principalmente en la atención serial y la discriminación visual.
- ✚ Es individual el niño que lo haga mas rápido contara hasta 5 para que todos terminen

RECURSOS:

- ✚ Pictogramas, cartulinas, gomas, tijeras, pinturas, temperas entre otros.

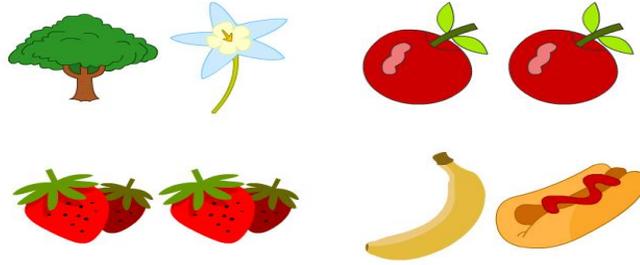
EVALUACIÓN:

- ✚ Observación



TALLER N. # 10

Descubre las parejas iguales



TEMA: Descubre las parejas iguales

OBJETIVO: Estimular y rehabilitar la discriminación visual, la percepción de diferencias, el análisis visual y la orientación espacial.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar las parejas en las que los dos dibujos son exactamente iguales

EDAD: 5 años

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- ✚ Formar grupos de trabajo de 4 personas.
- ✚ Entregar los diferentes gráficos a cada grupo.
- ✚ Identificar rápidamente los gráficos plasmados.
- ✚ Dar la orden para que comiencen a jugar
- ✚ La dificultad se ha introducido, en función de la similitud entre las parejas distractoras.
- ✚ El grupo que identifique más rápido será el ganador

RECURSOS:

- ✚ Pictogramas, cartón, gomas, tijeras, pinturas, entre otros.

EVALUACIÓN:

- ✚ Juego trabajo

An illustration of a clipboard with a silver clip at the top. A red apple is attached to the top left corner. A yellow pencil and a wooden ruler are positioned diagonally across the bottom right of the clipboard. The text "TALLER N. # 11" is written in a large, bold, red font across the center of the clipboard.

TALLER N. # 11

Alfombra de texturas



TEMA: Alfombra de texturas

OBJETIVO: Conocer imágenes figuras geométricas para que de esta manera tener estudiantes con un pensamiento lógico crítico.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer texturas, colores y cantidades

EDAD: 4 años en adelante

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- + Este juego dura de 15 a 20 minutos jugaran máximo niños de 4 años
- + Explicar las reglas del juego.
- + Los niños se ubicaran sobre la alfombra de textura.
- + Manipular las fichas
- + Ubicar las fichas según corresponda de acuerdo a las figuras y texturas
- + Estar con ellos para ayudarle en lo que necesite.

RECURSOS:

- + Texturas, triples, pinturas, algodón, lija, azúcar y tela de fieltro, hilo entre otros.

EVALUACIÓN:

- + Observación



TALLER N. # 12

TALLER N. # 12

Twister



TEMA: Twister

OBJETIVO: Identificar figuras geométricas y colores, compren entretenimiento, diversión y sabiduría porque aprenderán matemáticas
Desarrollar agilidades y destrezas.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar la derecha y la izquierda en la ubicación de los objetos, siluetas,

EDAD:6 años en adelante

ACTIVIDADES Y DESARROLLO:

- + Explicar las reglas del juego
- + Repartir la piedra pómez.
- + Pedir al niño a que ubique la piedra pómez en la figura geométrica o en el color indicado.
- + Dar la orden para que se ubique en el círculo de color rojo
- + Los participantes se colocaran según el color que indique
- + El que primero busca el color del circulo ganara

RECURSOS:

- + Tabla triples, pinturas, piedra pómez

EVALUACIÓN:

- + Juego trabajo

CONCLUSIONES

- ✚ Las actividades en las matemáticas son imprescindibles para contribuir al desarrollo integral en los niños para producir ideas y conocimientos nuevos, entender situaciones e informaciones y acomodarse a contextos cambiantes.
- ✚ Es fundamental que los infantes se impregnen de matemática para que se interioricen con sus aspectos formales y abstractos
- ✚ La aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje incide en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños/as
- ✚ Los docentes han destacado que las actividades serán placenteras y efectivas para el la formación de los niños y por ende ayuda a las estudiantes de la carrera de parvularia
- ✚ Las matemáticas siempre han tenido un destacado lugar como disciplina escolar, debido a su papel de herramienta universal y a su potencia en la formación intelectual

RECOMENDACIONES

- ✚ Se recomienda elaborar talleres de juegos didácticos de seriación acorde a la preferencia e interés del infante para atraer su atención.
- ✚ Es importante que los niños/as conozcan la diferencia y los beneficios que brindan los juegos de seriación
- ✚ Es prioritario formar en el párvulo su propio pensamiento y auto reconocimiento, que permita relacionarse con el mundo mágico de las relaciones lógico matemático.
- ✚ Los docentes deben ser innovadores para la elaboración los juegos de seriación, algo que los educandos no hayan experimentado.
- ✚ Permitir a los estudiantes que compartan sus emociones, sentimientos e intereses para valorar y respetar su persona y la de los demás

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CONSULTADA

- **BUSTILLOS ALVAREZ, Iris** Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático. Universidad Experimental Simón Rodríguez. Caracas, 1986.
- **FILLOY, Eugenio** "Investigación en matemática educativa en México. Un reporte", Recherches en Didactique des Mathématiques 2, vol. 2, 1981
- **GUÍA DE ACTIVIDADES** Prácticas para Niños Preescolares. Tomo I y II. Ministerio de Educación Grupo Didáctico 2001, C.A.
- **PALACIOS, Marchesi** "Psicología evolutiva" vol. 2: Desarrollo cognitivo y social del niño. Madrid: Alianza, 1984.
- **BENAVIDES, Jorge** "La memoria agredida al pensamiento andino" Editorial, ABYA-YALA Quito- Ecuador, 2003

CITADA

- **BUSTILLOS ALVAREZ, Iris**: Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático. Universidad Experimental Simón Rodríguez. Caracas, 1.986.
- **BENAVIDES Avendaño**, Material Didáctico "Los métodos de enseñanza. Material mimeografiado. Las Tunas, 1998. pp32
- **DAVINI, Cristina** Curriculum, UNQ, Bernal, El diseño de un proyecto curricular, pp105 (1999)
- **EYSSAUTIER DE LA MORA, Maurice**, Metodología de la investigación desarrollo de la inteligencia. Edición, 5a. ed. 2006.

- **FISCHBEIN, Edward (1990)** "Mathematics and Cognition", en NESHER y KILPATRICK (1990), pp. 3
- **JIMENEZ V, Carlos Alberto**, lúdica y neuroaprendizaje 2003 pág. 176
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR**. Actualización y Fortalecimiento del Currículo de EGB. Marzo de 2010.
- **SÁNCHEZ, Martínez E.** Educación, aprendizaje y formación ocupacional. Curso sistemático de metodología para formadores. Edita Facep, Federación Andaluza de Centros de Estudios Privados.1997.
- **PIAGET, Jean y BARBELInhelder**, Génesis de las estructuras lógicas elementales, Buenos Aires, Editorial Guadalupe, 1976, pp. 136.
- **RAMOS, Ruesga**, "Las matemáticas a través del juego Ramos. Impresión de Arte color Impresores, Burgos. Edición de M^a. P, 2004 pág.20

VIRTUAL

- <http://www.educacion.gov.ec/13:30> 10/12/2011
- <http://www.ludicacolombia.com/20:00> 10/26/201
- <http://www.expression-ludicocreative.org/9:00> 11/16/2011
- <http://www.fortunecity.com/victorian/daddio22:00> 11/25/2011
- <http://www ldc.com.br/flalu/> 15:00 12/12/2011
- <http://www.abayalapensamiento.org/13.00> 12/14/2011
- <http://www.waece.org/cdlogicomatematicas/8.00> 03/11/2012
- <http://www.archivespiaget.ch/sp/> 10.00 03/14/2012

ANEXOS

4.- ¿Cree que la ludoteca ayude al desarrollo del pensamiento lógico matemático?

d) SI

b) NO

5.- ¿Piensa usted que los niños/as tiene inconvenientes en el desarrollo de problemas lógicos en forma verbal?

e) SI

b) NO

6.- ¿Las matemáticas deben ser aprendidas con un material didáctico coherente y apropiado en los primeros años?

f) SI

b) NO

7.- ¿Conoce usted qué es una ludoteca?

g) SI

b) NO

8.- ¿Cree usted importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y practico de las estudiantes, maestras/os de la carrera de parvularia?

h) SI

b) NO

Marque con una x tomando en cuenta esta escala de valor.

-2) Nada

1) Lo suficiente

-1) Muy poco

2) Por completo

0) No se

9.- ¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

10.- ¿Cree usted que una ludoteca mejora las experiencias de las estudiantes de la carrera de parvularia en el cuidado de los niños/as?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA

ENTREVISTA PARA LAS AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE COTOPAXI

- 1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca y cuál es la función que esta ejerce?

- 2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

- 3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

- 4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**LA INVESTIGADORA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
COTOPAXI**



LA LUDOTECA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



IMPLEMENTOS DE LA LUDOTECA

