



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DE LA PROVINCIA PICHINCHA CANTÓN RUMIÑAHUI DURANTE EL PERIODO 2009 – 2010”.

Tesis de grado presentada previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.

Postulante:

Acosta de la Cueva Jessy Karina

Director:

Dr. Garzón Franklin Hernán

Latacunga-Ecuador

2010

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DE LA PROVINCIA PICHINCHA CANTÓN RUMIÑAHUI DURANTE EL PERIODO 2009 – 2010”. , son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Latacunga, Noviembre del 2010

Acosta de la Cueva Jessy Karina
C.I. 171000317-7

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del trabajo de investigación, sobre el tema:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DE LA PROVINCIA PICHINCHA CANTÓN RUMIÑAHUI DURANTE EL PERIODO 2009 – 2010”. Acosta de la Cueva Jessy Karina, egresada de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, carrera de Licenciatura en Parvularia, considero que el informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Noviembre del 2010

Dr. Garzón Franklin Hernán
DIRECTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, la postulante: Acosta de la Cueva Jessy Karina, con el título de tesis: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DE LA PROVINCIA PICHINCHA CANTÓN RUMIÑAHUI DURANTE EL PERIODO 2009 – 2010”. Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 10 de Noviembre del 2010

Para constancia firman:

.....
Ing. Patricio Bedón
PRESIDENTE

.....
Ing. Edgar Gálvez
MIEMBRO

.....
Lic. Oscar Naranjo
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

El trabajo tesorero del Maestro es el más grande y dignificante del ser humano.

Es por esto que expreso mi profundo reconocimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, que me dio la oportunidad de realizar los estudios superiores dentro de tan prestigiosa institución.

De la misma manera a mi director de tesis el Dr. Franklin Garzón, quien con mucho acierto y paciencia supo guiarme en el desarrollo de la presente investigación.

Estén seguros que este cúmulo de conocimientos adquiridos sabré poner al servicio de quienes más lo necesitan, nuestros niños/as.

Karina

DEDICATORIA

La constante lucha y perseverancia en mi vida estudiantil, la dedico a quienes más quiero en la vida:

A mi esposo por su apoyo incondicional y porque siempre estuvo ahí en los momentos más difíciles acertando con un buen consejo.

A mis queridos hijos que supieron comprender mi ausencia en momentos importantes de su vida, brindándome mucho amor, dulzura y comprensión.

A mi madre querida que con su amor, comprensión, paciencia permitió que mis estudios los cumpliera a cabalidad y con responsabilidad brindándome su ayuda incondicional.

Karina



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

TEMA: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DE LA PROVINCIA PICHINCHA CANTÓN RUMIÑAHUI DURANTE EL PERIODO 2009 – 2010”.

Autora:

Acosta de la Cueva Karina

RESUMEN

El trabajo de investigación elaborado contiene aspectos muy importantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fortalecimiento de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primer Año de Educación Básica; aprovechado una de las actividades de más aceptación de los infantes como es el juego.

La investigación se realizó en el Primer Año de Educación Básica de la escuela “Juan Montalvo” de la provincia de Pichincha del Cantón Rumiñahui; Luego de detectar el problema que se presentaba en los párvulos, al trabajar en el área de las matemáticas, formulando los objetivos claros, medibles y alcanzables.

Este trabajo se fundamenta en el camino práctico y teórico y la información obtenida de bibliografía especializada que permitirá elaborar una guía metodológica para desarrollar la mayoría de las inteligencias múltiples en los niños/as.

Al afirmar que el hombre puede conocer el mundo de ocho modos diferentes explotando las inteligencias existentes una de ellas es a través de la inteligencia lógico matemática, donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas y en las forma de combinarlas para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ADMINISTRATIVE, HUMANISTIC AND HUMAN SCIENCE CARRER

Latacunga – Ecuador

TEMA: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DE LA PROVINCIA PICHINCHA CANTÓN RUMIÑAHUI DURANTE EL PERIODO 2009 – 2010”.

Autora:

Acosta de la Cueva Jessy Karina

SUMMARY

The elaborated research project contains very important aspects to improve the teaching and learning process by focusing on intelligence through logical – mathematical analysis in children of Year One of Basic Education, taking advantage in one of the most important activities that children enjoy more such as the game.

This research was carried through in the Year One of the Basic Education “Juan Montalvo” School in Rumiñahui city, after the problem was identified in the children, like the acquisition of new knowledge so clear, measurable and real objectives were formulated.

It’s supported in a theoretical and practical way through information which was got from specialized bibliography, important aspects that allow elaborating a methodological guide of games to develop multiple intelligences in children.

Human being can explore the world in eight different ways by using the already known intelligences; through logical – mathematical analysis, where all people are unlike the intensity the ways to mix them in order to achieve distinct activities to solve several problems and improve in different fields.

ÍNDICE

Contenidos	Pág.
Portada	i
Autoría	ii
Aval	iii
Aprobación de tribunal	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Resumen	vii
Summary	viii
Índice	ix
Introducción	xi

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Antecedentes Investigativos	1
1.2 Marco Teórico	2
1.2.1 Enseñanza - Aprendizaje	2
1.2.2 Inteligencia Humana	4
1.2.3 Inteligencias Múltiples	7
1.2.4 Inteligencia Lógica-Matemática	9
1.2.5 Guía Metodológica	11

CAPÍTULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA	13
2.1. Caracterización de la Escuela Juan Montalvo	13
2.2 Análisis e Interpretación de Resultados	15
2.3. Análisis e interpretación de la encuesta dirigida a las Maestras de la Institución Educativa.	17

2.4 Conclusiones	21
2.5 Recomendaciones.	22

CAPITULO III

3. PROPUESTA

3.1. Título de la Propuesta	23
3.2. Justificación de la Propuesta	24
3.3. Objetivos	25
3.4. Importancia Pedagógica	26
3.5. Descripción de la Propuesta	27
3.6. Validación De La Propuesta	28
3.7. Resultados De La Propuesta	28
3.8. Análisis de los Resultados de la Propuesta	29
3.9. Conclusiones	31
3.10. Recomendaciones	31
BIBLIOGRAFÍA	33
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La maestra parvularia es la encargada de presentar la enseñanza desde diversos ángulos, estimulando el desarrollo de la inteligencia lógico matemático existente entre los pequeños, usando ese conocimiento para la instrucción y la adquisición de logros. Todo esto implica cambios en la forma de planificar la clase diaria y un tratamiento personalizado e inclusivo y a la vez motivador, desarrollando nuevas herramientas para conocer a los estudiantes, dándoles la oportunidad de alcanzar la concepción de un nuevo conocimiento de acuerdo a sus capacidades intelectuales y situaciones sociales del niño/a.

La institución educativa investigada presentaba un problema de concepción y aceptación de conceptos lógico matemáticos, que será enfrentada con una nueva metodología dinámica como es el juego, facilitando la adquisición de nuevos conocimiento de una forma más divertida y alegre mientras que el niño/a esta haciendo lo que más le gusta que es jugar ,y así concientizar a los adultos sobre la necesidad de utilizar una guía metodológica adecuada que sea interesante y divertida para lograr lo esperado, que es la formación de niños/as autónomos, libres y con la capacidad de resolver los problemas que se plantean de manera efectiva.

El propósito del presente trabajo fue diseñar una guía metodológica para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primer Año de Educación Básica de la escuela “Juan Montalvo”.

Con este trabajo se busca contribuir con el mejoramiento de la calidad de la educación, a través un proceso de enseñanza –aprendizaje claro y motivador especialmente para los más pequeños que requiere de actividades lúdicas para su desarrollo integral.

Las técnicas de investigación que nos ayudaron a recopilar datos durante la investigación de nuestra propuesta son: encuesta, entrevista y ficha de observación.

Aplicadas a una población estudiantil de 36 niños/as, la señora directora de la institución, la maestra de grado y 36 padres y madres de familia.

Los contenidos de la presente investigación constan de tres capítulos:

Capítulo I, Se describe los antecedentes investigativos, el marco teórico acerca de la inteligencia del ser humano en el proceso de enseñanza- aprendizaje , señalando aspectos científicos y sustentables de cada una de las actividades tratadas en la práctica de la elaboración de la guía metodológica de para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as.

Capítulo II, Señala el diseño de la propuesta, la caracterización de la institución, análisis e interpretación de resultados y conclusiones del presente trabajo investigativo.

Capítulo III, Descripción de la propuesta, la validación de la presente propuesta, el plan operativo, los resultados de la propuesta, análisis de los resultados de la propuesta, conclusiones, recomendaciones del presente trabajo
Finalmente se presentan referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Antecedentes Investigativos

El presente trabajo de investigación se sustenta en las siguientes fundamentaciones teóricas relacionadas con la Lógica Matemática que es ampliamente aplicada en la filosofía, matemáticas, computación y científica.

“El entendimiento lógico matemática deriva inicialmente de las acciones del niño/a sobre el mundo cuando aún en la cuna, explora sus chupetes, sus sonajeros, sus móviles y otros juegos para enseguida formarse expectativas sobre cómo se comportan en otras circunstancias”. (Piaget, Pág.26)

La lógica es pues 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, se pueden obtener nuevos inventos e innovaciones a las ya existentes o simplemente utilizados en los mismos.

Por esta razón en filosofía para determinar si un razonamiento es válido o no, se utiliza una frase que puede tener diferentes interpretaciones, sin embargo la lógica permite saber el significado correcto.

Así lo considera (GONZALES, Walfredo, 1987, pág. 123). “Se plasma la inteligencia Lógica Matemática para el desarrollo de la creatividad informática, ya que actualmente deben aprender a manejar la computadoras dando punto de partida a estos conocimientos, a partir de los cinco años de edad”.

Considerando que sí el alumno aprende lógica matemática no tendrá problemas para aprender ciencias exacta y será capaz de programar computadoras, ya que un programa de computadora no es otra cosa que una secuencia de pasos lógicos que la persona establece para resolver un problema determinado.

Esta investigación, es de carácter científico porque consta de criterios, que son comprobados y verificados por los investigadores. Esto sirve para enseñar a pensar y razonar científicamente a los alumnos.

La Institución Educativa donde se realiza el presente trabajo de investigación, en la búsqueda de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, da apertura a la elaboración de una guía metodológica para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as de 5 a 6 años.

Ya que la educación es el mejor medio para desarrollar la inteligencia, permitiendo la apropiación de la tecnología, la comprensión y el redescubrimiento de la ciencia, la valoración de la cultura, la toma de conciencia de las capacidades personales y el desarrollo de la creatividad.

1.2 Marco Teórico

1.2.1 Enseñanza - Aprendizaje

Es el Proceso mediante el cual, la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

Como así lo indica (ROSEWTHAR, Robert 1998, Pág. 45) en el DICCIONARIO DE PSICOLOGÍA “Las expectativas del profesor son determinantes para hacer predicciones sobre lo que un alumno puede llegar aprender”.

Se considera que los maestros/as una vez que empleen esta teoría de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza- aprendizaje, 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 de mejor manera el aprendizaje.

El niño, de acuerdo a las experiencias adquiridas irá construyendo sus conocimientos, por lo cual, es conveniente proporcionar al niño de material, de vivencias.

Razón para que el maestro, disponga, de materiales que llamen la atención de los niños, y despertar su curiosidad, lo cual a través de manipuleo, indagación le llevará a seleccionar, asimilar e interpretar un aprendizaje.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje hay que tener en cuenta lo que un alumno es capaz de hacer y aprender en un momento determinado, dependiendo del estadio de desarrollo operatorio en que se encuentre.

El alumno que inicia un nuevo aprendizaje escolar lo hace a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa, y los utilizará como instrumentos de lectura e interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje. Este principio ha de tenerse especialmente en cuenta en el establecimiento de secuencias de aprendizaje y también tiene implicaciones para la metodología de enseñanza y para la evaluación.

La repercusión del aprendizaje escolar sobre el crecimiento personal del alumno es más grande cuanto más significativo es, cuanto más significados permite construir. Así pues, lo realmente importante es que el aprendizaje escolar de conceptos, procesos y valores sean significativos.

Para que el aprendizaje sea significativo, han de cumplirse dos condiciones:

En primer lugar, el contenido ha de ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna lógica no deben ser arbitrarios ni confusos, como desde el punto de vista de su asimilación psicológica debe haber en la estructura psicológica del alumno, elementos pertinentes y relacionales.

En segundo lugar su actitud debe ser favorable para aprender significativamente, es decir, el alumno ha de estar motivado por relacionar lo que aprende con lo que sabe.

Cuanto más rica sea la estructura cognitiva del alumno, más grande será la posibilidad que pueda construir significados nuevos, es decir, más grande será la capacidad de aprendizaje significativo. Memorización comprensiva, funcionalidad del conocimiento y aprendizaje significativo son los tres vértices de un mismo triángulo.

Aprender a aprender, sin duda, el objetivo más ambicioso y al mismo tiempo irrenunciable de la educación escolar, equivale a ser capaz de realizar aprendizajes significativos por uno mismo en una amplia gama de situaciones y circunstancias. Este objetivo recuerda la importancia que ha de darse en el aprendizaje escolar a la adquisición de estrategias cognitivas de exploración y de descubrimiento, de elaboración y organización de la información, así como al proceso interno de planificación, regulación y evaluación de la propia actividad.

1.2.2 Inteligencia Humana

La inteligencia humana es la capacidad que tiene el ser humano para adaptarse al medio exitosamente mediante una percepción rápida de la realidad. También se define la inteligencia humana como la capacidad de entender, elaborar y utilizar información.

Según considera (LEMUS, Luis, 2001, Pág. 65) en el Libro LOOS Sigrid. Juegos y actividades para el desarrollo físico y psíquico del niño, edición Narcea, Estados

Unidos, Tercera Edición, 2007. “La inteligencia humana no tiene límites, es casi infinito nuestro potencial, diferentes textos y expositores plantean el poder que tiene la visión, los sueños, las ganas de hacer las cosas, la actitud mental positiva”.

Se cree que los seres humanos están sometidos a un constante bombardeo de estímulos que los hacen reaccionar a las diferentes experiencias que tiene dentro del contexto permitiendo buscar solución a los diferentes problemas

Para muchos maestros la inteligencia estaba relacionada con el rendimiento, por lo cual un estudiante que obtenía buenas calificaciones era considerada como una persona inteligente.

En la actualidad se considera que todos los seres humanos somos inteligentes, respetando nuestras propias habilidades, es decir, un niño no será bueno para las matemáticas, pero si para la música o bueno para la matemática y malo para lenguaje, para ello el maestro debe estar preparado para motivar a sus alumnos y ayudarles a desarrollar su inteligencia.

(GARDNER, Howard), en el Libro LOOS Sigrid. Juegos y actividades para el desarrollo físico y psíquico del niño, edición Narcea, Estados Unidos, Tercera Edición, 2007. da las siguientes definiciones de lo que es inteligencia: (Gloria Hilda) en su Libro Actividades terapéuticas para niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad. Autora Gloria Hilda pág. 23-24, da las siguientes definiciones:

“Una inteligencia es una potencialidad biopsicológica que nos corresponde en virtud de nuestra pertenencia a la especie humana. Esta potencialidad se puede desarrollar, en mayor o menor medida como consecuencia de las experiencias, los factores culturales y las motivaciones de cada persona”

Es conveniente estimular a los niños desde su nacimiento, para de esta manera ir desarrollando su inteligencia de acuerdo al medio que le rodee.

A la inteligencia no se la puede ver ni tocar, pero se hace presente, cuando estamos frente a un problema, frente una nueva vivencia, la inteligencia es la capacidad que nos ayudará a proceder bien ante esa circunstancia.

El niño/a, cada día de su existencia, mientras crece, va desarrollando sus capacidades de acuerdo a sus posibilidades; un niño del campo no es igual que un niño de la ciudad.

El núcleo de la teoría que presentó Piaget en el debate es el siguiente: la inteligencia es una adaptación (Piaget, 1959/1972). Es decir, considera a la inteligencia como una capacidad que le permite al ser humano construir estructuras mentales que posibilitan una efectiva adaptación y una interacción única con el ambiente.

Este proceso de construcción del conocimiento obedece a funciones específicas. Por ejemplo, si las leyes físicas y lógico-matemáticas se encuentran objetivamente en el mundo, el mecanismo denominado “abstracción reflectora” asegurará que estas leyes pasen al plano mental del individuo, en forma de conocimiento construido; y el mecanismo de “generalización constructiva” completará progresivamente las lagunas del conocimiento presente.

Un modelo lógico-matemático, para mantener la coherencia y el rigor de cualquier modelo científico (Piaget, 1975; en Piattelli-Palmarini, 1983). No se ha detallado rigurosamente cada periodo debido a que no es necesario para efectos de este trabajo. Sin embargo, habría que retomar lo propuesto por Piaget en relación al lenguaje.

La articulación de las manifestaciones de la función semiótica dependiente de las funciones y estructuraciones de la inteligencia permiten el desarrollo del pensamiento, en el cual el lenguaje tiene un rol característico de germinador primordial, y potenciados ya que cuando el niño es capaz de desplegar esta

competencia, la lengua o idioma ya se encuentra estructurada a base de normas y leyes dados por la cultura.

1.2.3 Inteligencias Múltiples

Las Inteligencias Múltiples es la capacidad humana de adquirir los conocimientos nuevos de múltiples maneras.

Según (GARDNER, Howard, 1983, pág.276) “Las inteligencias múltiples no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes”. Libro *Inteligencias Múltiples y estimulación temprana*.

En la actualidad todavía hay exceso de trabajo de las hojas de ejercicios y clases verbales que les otorgan a los estudiantes muy pocas oportunidades de construir, dibujar, actuar o participar en otros métodos de aprendizaje activo. En otras palabras, a los niños no se les concede la oportunidad de ejercitar su inteligencia que está destinada al aprendizaje.

Ya que no todos tenemos las mismas inteligencias desarrolladas de la misma manera, debería buscarse la forma para evaluar a los niños desde que ingresan a la educación inicial y así, aprovechar sus habilidades y debilidades para escoger el método apropiado, para fomentar las habilidades adormecidas y fortalecer las habilidades despiertas.

Se conoce la existencia de las siguientes inteligencias:

Inteligencia Lingüística: la que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

Inteligencia Lógica-Matemática: Utilizada para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el

modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que la cultura occidental ha considerado siempre como la única inteligencia.

Inteligencia Espacial: consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones; es la inteligencia que tienen los marineros, pilotos, ingenieros, cirujanos, escultores, arquitectos o decoradores.

Inteligencia Musical: permite desenvolverse adecuadamente a cantantes, compositores y músicos.

Inteligencia Corporal-Cenestésica: Es la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, artesanos, cirujanos y bailarines.

Inteligencia Intrapersonal: Permite entenderse a sí mismo y a los demás; se la suele encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

Inteligencia Interpersonal: Es la inteligencia que tiene que ver con la capacidad de entender a otras personas y trabajar con ellas; se la suele encontrar en políticos, profesores, psicólogos y administradores.

Inteligencia Naturalista: Utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

Las recompensas de trabajar con varias inteligencias y llegar a un gran número de estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, son gratificantes: crece el entusiasmo del alumno y su compromiso de incrementar y fortalecer sus habilidades.

Mientras más aumenta su capacidad intelectual, más fortalece su autoestima y su seguridad como persona que logra desempeños, flexibles, creativos e innovadores.

Aplicar la teoría de las inteligencias múltiples permite que el rol del maestro cambie al de facilitador, guía y proveedor de recursos.

1.2.4 Inteligencia Lógica-Matemática

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente, es un tipo de inteligencia formal, esta implica la capacidad para emplear los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente a través del pensamiento lógico.

En el Libro *Inteligencias Múltiples y estimulación temprana* de GONZALES, Walfredo, 1987, Pág. 123; “Se plasma la inteligencia lógica matemática para el desarrollo de la creatividad informática ya que actualmente todos deben aprender a manejar las computadoras, dando punto de partida a estos conocimientos, a partir de los 5 años de edad”.

Se cree que el desarrollo de esta capacidad, permite a los niños emplear los números y el manejo de tecnologías actualizadas como la computadora que hoy en día son fundamentales en la adquisición de nuevos conocimientos.

La inteligencia lógico matemática permite a los individuos utilizar y apreciar las relaciones abstractas; es el modo de trabajar de un científico o un lógico y de los matemáticos, quienes al manipular números, cantidades y operaciones, expresan la capacidad para discernir patrones lógicos o números.

Según (Gardner) “En el tipo de inteligencia más compleja en cuanto a la estructura, se expresa a través de cuatro competencias y habilidades:

- **Habilidad:** Para tomar una cadena de razonamientos en la forma de supuestos, proposiciones y conclusiones.

- Capacidad: Para darse cuenta de que las relaciones entre los elementos de una cadena de razonamientos de este tipo determinan el valor de éstas.
- Poder de abstracción: En lógica consiste en una operación de elaboración conceptual y en matemática comienza con el concepto numérico.
- Actitud crítica: Consiste en que un hecho puede ser aceptado cuando ha sido posible su verificación empírica.

Este tipo de inteligencia está asociado al pensamiento científico y matemático.

Profesionales típicos: científicos, filósofos, matemáticos, analistas de sistemas y estadísticos, existen también muchas personas que sin tener, ninguna formación académica, poseen una gran capacidad de razonamiento lógico y se destacan en la resolución de problemas.

La inteligencia lógico matemáticas es posible estimular a través de ciertas estrategias que pueden aplicarse en todas las asignaturas:

- Cálculos y cuantificaciones. No solo para ser utilizados en las clases de matemáticas, sino también en todas las asignaturas, de modo que los alumnos puedan “aprender que las matemáticas no pertenecen solo a las clases de matemáticas, sino a la vida.
- Clasificaciones y categorizaciones como forma de poner orden en el material acumulado, agrupando objetos y discriminándolos en subconjuntos. La categorización es uno de los elementos de clasificación.
- Interrogación socrática, conforme lo explica Platón: “Si se interroga a los hombres haciendo bien las preguntas, éstos descubrirán por sí mismos la verdad de las cosas”. La mayéutica socrática no consiste tanto en hablarles a los alumnos, sino en dialogar con ellos.

- Heurística como arte de inventar o descubrir hechos y de encontrar analogías para un problema que se quiere resolver, haciendo la descomposición dimensional de un problema y encontrar las soluciones.

Los pequeños que son fuertes en este tipo de inteligencia piensan de forma numérica o en términos de patrones y secuencias lógicas, y utilizan otras formas de razonamiento lógico. Antes de la adolescencia estos niños exploran patrones, categorías y relaciones manipulando activamente el medio y experimentando de una manera controlada y organizada.

En sus años de años de pubertad, evidencia una gran capacidad de pensar de forma altamente abstracta y lógica. Los niños muy dotados en este tipo de inteligencia siempre están preguntando acerca de fenómenos naturales. Les encantan los computadores y los equipos de química y tratan de descubrir las respuestas a los problemas difíciles. Disfrutan los acertijos, los rompecabezas lógicos y los juegos que, como el ajedrez, requieren de razonamiento. Estos niños quizás manifiesten que quieren ser científicos, ingenieros, programadores de computador, contadores o tal vez incluso filósofos.

1.2.5 Guía Metodológica

La atención del niño en la primera etapa de educación básica está en manos del docente, lo cual significa que para realizar una función que logre atender integralmente al niño en esta etapa, se hace indispensable conocer y dominar estrategias orientadas en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Como es la Guía Metodológica para desarrollar la inteligencia lógico matemática a través de actividades motivadoras que permitan fortificar esta importante inteligencia.

Es un folleto o documento guía donde se concentra en forma sistemática la información, la cual es fácil de manejar, sirve de referencia para la persona que

lo usa, es muy útil porque en el contiene una serie de términos técnicos, conocimientos básicos que van enfocados en una sola asignatura, en este caso juegos para desarrollar las inteligencias múltiples, que permitirá mejorar el proceso enseñanza -aprendizaje.

Todas las personas educadoras o capacitadoras, pueden hacer uso de su contenido, según sus necesidades. La guía tiene un carácter abierto y puede ser complementada con nuevos conceptos, sugerencias metodológicas o instrumentos que vayan surgiendo durante el desarrollo de las actividades dentro del aula.

La estructura de la guía debe sostener y dar movilidad al proceso de capacitación, proporcionar los elementos básicos que garanticen la coherencia e identidad del proceso de acuerdo al plan general de capacitación y permitir la flexibilidad del diseño y la realización de las actividades.

Como se explica en (<http://www.efdeportes.com/efd133/guia-metodologica-de-juegos-motrices>.) “Estas guías didácticas no son camisas de fuerza, son una estructura de punto de partida para este interesante proceso, por lo que recomendamos su utilización con una perspectiva flexible”.

Se cree que es muy importante valorar las condiciones propias del contexto específico donde se llevará a cabo el proceso formativo con este material.

Objetivos de una Guía Metodológica:

Por lo general permiten cumplir con los siguientes objetivos:

- a. Instruir a la persona, acerca de aspectos tales como: objetivos, funciones, procedimientos, normas, para seguir un juego.
- b. Precisar las funciones y relaciones entre los temas.
- c. Coadyuvar a la ejecución correcta de los juegos asignados y propiciar el respeto a los demás.

- d. Servir como medio de integración y orientación facilitando la comprensión de la información.
- e. Proporcionar información básica que sirva como guía en la ejecución de las actividades.

CAPÍTULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1. Caracterización de la Escuela Juan Montalvo

La escuela Juan Montalvo se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha, Cantón Rumiñahui, Parroquia Sangolquí.

Fue una de las primeras Instituciones Educativas que se asentó en este sector tan importante. Iniciando su labor educativa en el año de 1965 con un total de 10 niños/as.

Su educación estaba dedicada a una población infantil de segundo a séptimo de básica, debido a la necesidad de atender a los niños/as más pequeños se crea el jardín de Infantes o lo que hoy es Primer Año de Básica, en el año de 1998.

Inicia esta ardua tarea de educar con una maestra, una auxiliar y 20 alumnos, en la actualidad existen 144 alumnos distribuidos en 4 paralelos, con su respectiva maestra y auxiliar de clases.

Es por ello que la institución educativa se ha visto en la necesidad de mostrar mejoras tanto en infraestructura como en la calidad de profesionales que laboran dentro de sus aulas, alcanzando un nivel muy alto en su nivel académico.

El personal que labora en la institución tiene como objetivo fundamental formar en sus alumnos un pensamiento crítico con un nivel académico elevado, logrando tener profesionales productivos para la sociedad y sobre todo seres humanos capaces de enfrentar las adversidades siempre buscando el bien común de toda una sociedad.

Datos informativos:

- Nombre: Escuela Juan Montalvo
- Parroquia: Sangolquí
- Cantón: Rumiñahui
- Provincia: Pichincha
- Calle: Av. Abdón Calderón y Bolívar
- Régimen: Sierra
- Tipo: Común
- Sostenimiento: Fiscal
- Sexo: Mixta
- Clase: Hispana
- Directora: 1
- Número de Docentes: 20
- Número de Estudiantes: 795

2.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo abarca la investigación de campo realizada en La escuela “Juan Montalvo” que se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha, Cantón Rumiñahui, Parroquia Sangolquí.

Para llegar a esta conclusión se realizó la entrevista a la señora directora de la Institución Educativa.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LA DIRECTORA

Luego de un diálogo ameno con la señora directora, se estableció que como autoridad de la Institución, siempre se interesa por la calidad de educación que reciben sus estudiantes, buscando un desarrollo integral de sus habilidades y competencias, todo lo hacen fundamentados en la utilización de diversas estrategias metodológicas.

Conocedora que el juego es una de las actividades más importantes y un medio por el cual el niño/a aprende a conocer su entorno, considera necesario que su institución cuente con una guía metodológica y que esté enfocada al desarrollo de la inteligencia Lógica Matemática, siendo de gran ayuda para desarrollar de mejor manera la labor educativa de la maestra y que el aprendizaje en los niños/as tenga un significado profundo en su vida.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA PLANTEADA A LA MAESTRA DE PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA (VER ANEXO II)

Conclusiones llegadas luego de la encuesta planteada a las maestras del Primer Año de Educación Básica de la Institución.

La encuesta realizada a las maestras, permite apreciar el amplio conocimiento que tienen acerca de la importancia de las actividades lúdicas para mejorar su trabajo dentro del aula, y se lamentan de la falta de un instrumento metodológico adecuado que permita que el proceso de enseñanza aprendizaje sea significativo.

Ponen énfasis en el juego y su variedad existente, a través del cual se podrá desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as, permitiendo que el objetivo planteado este en el camino correcto satisfaciendo las necesidades de las maestras y sus alumnos. A través de elaboración de una guía metodológica para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los párvulos.

1. ¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primer Año de Básica?

Un 75% de las maestras encuestadas considera que el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primer Año de Básica no es primordial, y cree que este se inicia en la etapa escolar; por lo contrario solo una de las docentes considera que la inteligencia lógico matemática está presente en los niños/as desde su nacimiento y es de importancia desarrollar en la etapa de preescolar.

2. ¿Utiliza actividades para despertar el interés de los niños/as por las matemáticas?

Los resultados obtenidos demuestran que un 75% de las maestra de Primer Año de Básica dan poca importancia al desarrollo adecuado y correcto de sus alumnos, por lo que no utilizan actividades novedosas en la hora clase, tal vez el desconocimiento sobre el desarrollo adecuado de la inteligencia lógico matemática hace que no se haga un esfuerzo por cambiar esta situación

El 25% de las maestras encuestadas si busca la metodología adecuada para lograr un desarrollo correcto y completo en los infantes.

3. ¿El texto otorgado por el estado es el adecuado para trabajar con los niños/as en el desarrollo de su inteligencia lógico matemáticas?

Los datos confirman que todas las maestras coinciden en que los textos que el estado ha elaborado para los niños/as de Primer Año de Básica no es el adecuado, porque no contiene las estrategias necesarias para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños de 5 años.

Corroborando la necesidad de que el estado primero realice un estudio de las necesidades del párvulo para plasmarlo en el texto escolar correcto.

4. ¿Considera Ud. que todos los niños/as de 5 a 6 años son poseedores de una gran imaginación?

Los resultados obtenidos confirman que el 50% de las maestras no conocen las habilidades y capacidades de sus alumnos, afirmando que no todos los niños/as son poseedores de esta habilidad maravilloso como es la imaginación; mientras tanto el otro 50% cree que todos los niños/as tienen las mismas capacidades y su trabajo es fortificarlos correctamente a través de actividades lúdicas afianzando su inteligencia lógico matemática.

5. ¿La inteligencia lógico matemática es predominante en todos sus alumnos?

Los datos arrojan como resultados que un 25% de las maestras cree que los niños/as tienen desarrollada la inteligencia lógico matemática, mientras el otro 25% afirma que todavía no la han desarrollado, en tanto el 50% cree que hace falta fortalecer algunas nociones lógico matemáticas.

Confirmando la necesidad de elaborar un material didáctico adecuado que cubra las necesidades de cada uno de los infantes y lograr un óptimo desarrollo de la inteligencia lógico matemática.

6. ¿Qué asignatura considera que es de menor agrado para los niños/as de Primer Año de Educación Básica?

Los resultados corroboran que el 25% de los estudiantes tiene un bajo rendimiento en Ciencias Naturales; y un 25% de los alumnos tiene dificultades en Lengua y Literatura.

Las maestras encuestadas concuerdan que la mayoría de los estudiantes que es el 50% tienen dificultad en el aprendizaje de las Matemática, debido a que no existe las estrategias correctas para despertar el gusto por los números en los estudiantes, siendo el resultado de un bajo rendimiento en esta asignatura y acarreando deficiencias en su vida profesional.

7. ¿Varia las actividades en la hora clase para hacer más divertido y ameno el aprender las matemáticas?

Los resultados evidencian que el 75% de las maestras encuestadas mayoritariamente señalan que rara vez utiliza estrategias o actividades que sean novedosas y despierten el interés de los niños/as por adquirir un nuevo conocimiento, específicamente en el área de matemáticas.

Al contrario el 25% de las maestras afirman que si buscan el método adecuado de llegar con nuevas enseñanzas útiles y perdurables para la vida del infante.

8. ¿Cree necesario que las maestras cuenten con una guía de actividades para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática?

100% La totalidad de las encuestadas afirman la necesidad imperiosa de contar una guía adecuada para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática, material que creen facilitará la actividad educativa con su niños/as.

Alcanzando un alto nivel de todos los conocimientos adquiridos y que perduren en la vida del infante, pues lo que se aprende con gusto no se olvida.

9. ¿Los contenidos de una guía metodológica deben ser didácticos lúdicos?

100% Los datos corroboran que las actividades estratégicas que debe contener una guía didáctica deberían ser de apreciación lúdica ya que se debe aprovechar de lo que más les gusta a los niños/as que es jugar, y así mientras la maestra plantea un nuevo conocimiento complejo a través del juego el niño/a se divierte, entiende y razona siendo el aprendizaje perdurable.

10. ¿Dispone de una guía metodológica par utilizar en la enseñanza de los niños/as?

Los resultados son negativos y arrojan como resultado que ninguna de las maestras cuentan con un material adecuado que les guíe en su actividad educativa específicamente en el área de las matemáticas, acarreando como consecuencias la falencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y un rechazo de los infantes por esta materia.

Por esta razón es de prioridad la elaboración de una guía metodológica para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as de 5 a 6 años.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA (VER ANEXO III)

De la observación realizada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica de la escuela “Juan Montalvo”.

Uno de los requisitos primordiales para evaluar la inteligencia Lógica Matemática en los niños/as es la observación, actividad que permite detectar en

cada uno de los alumnos las inclinaciones hacia alguna actividad preferencial y detectar las habilidades que poseen; situación que es determinante en la búsqueda de fortalecer estas capacidades en cada niño/a en especial la inteligencia lógico matemática.

Se ha observado a los párvulos realizando diferentes actividades con la guía de la maestra dentro del aula, esto permite detectar claramente el rechazo de los infantes así las matemáticas y los cálculos numéricos, también fue notorio las habilidades en cada uno de ellos, situación que da una pauta de cómo debe ser el trabajo a desarrollarse para el fortalecimiento de sus capacidades individuales, mejorar su autoestima, respetar ritmos y estilos de aprendizaje, para personalizar una educación de calidad.

2.3. Conclusiones

- Un maestro que quiere desarrollar destrezas de pensamiento lógico matemático no puede ser un maestro tradicional. No es un transmisor de conocimientos sino un estimulador y un guía para ayudar a los niños, el educador debe comprender como piensan los niños, para lograrlo debe poseer una base teórica y práctica, y ser muy creativo.
- Determinamos que la función de la escuela en la actualidad a cambiado mucho, por todos los avances tecnológicos y sociales que han ido sucediendo con el paso del tiempo, hoy su mayor objetivo es la formación de los niños que asisten a la institución, en un mayor desarrollo de sus capacidades para afrontar, decidir, los distintos aspectos y situaciones que se presenten.
- Importante es poder facilitar con el presente trabajo de investigación, la posibilidad de desarrollo y estimular esta capacidad como es la lógico matemática que muchas veces se creía privilegio de pocos; permitiendo que el asistir a clases sea un momento placentero y lleno de beneficios para todos los infante.

2.4. Recomendaciones.

- Para lograr un correcto desarrollo de la inteligencia lógico matemática se debe implementar en el aula recurso y metodologías como puede ser la guía metodología para fortalecer estas destrezas en el alumno y sentar así las bases para aprendizajes futuros, sin descuidar el fortalecimiento de todas sus capacidades.
- 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 el aula será de afecto y simpatía demostrando al niño que él le interesa como persona.
- La escuela de párvulos debe proporcionar actividades dirigidas y sistemáticas para preparar al niño al descubrimiento de los números y de las operaciones numéricas esto es posible si se incluyen actividades que se relacionen con: expresión de juicios lógicos, noción de conservación, noción de seriación, noción de clase, esto será valioso para desarrollar la función simbólica.

CAPÍTULO III

3.1. Título de la Propuesta

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DE LA PROVINCIA PICHINCHA CANTÓN RUMIÑAHUI DURANTE EL PERIODO 2009 – 2010”.

Institución Ejecutora

Universidad Técnica de Cotopaxi a través de la tesista.

Beneficiarios

Niños/as de Primer Año de Básica de la escuela “Juan Montalvo”

Ubicación

Cantón Rumiñahui

Tiempo Estimado para la Ejecución

Siete meses: Desde del 10 de Diciembre de 2009, hasta el 12 de julio del 2010.

Equipo Técnico Responsable

Tesista

Acosta de la Cueva Jessy Karina

3.2. Justificación de la Propuesta

El aprendizaje lógico-matemático, no comienza en un momento determinado, se inicia de forma espontánea a partir de las experiencias que cada niño enfrenta desde su nacimiento. Sin embargo es una tarea de la escuela, proporcionar al niño experiencias sensoriales que le permitan desarrollar ese aprendizaje.

Las destrezas de pensamiento son básicas para la asimilación de aprendizajes, existe una relación estrecha entre pensamiento y lenguaje; la metodología de enseñanza que se utilice debe orientarse en estimular el pensamiento y el lenguaje de forma integral.

La maestra parvularia está de acuerdo que el desarrollo de destrezas de pensamiento lógico matemático el Primero Año de Educación Básica es bajo, por eso necesario implementar una guía metodológica que ayude al efectivo desarrollo de destrezas de pensamiento y así mejorar el aprendizaje lógico-matemático poniendo las bases para futuros aprendizajes óptimos en el nivel de primaria.

El aprendizaje es una evolución constante en las personas en cuanto a sentir, actuar y pensar, el alumno no debe ser un ente espectador, debe estar activo experimentar, equivocarse y aprender de sus compañeros. Las actividades de enseñanza que los docentes realicen deben ir ligadas a los procesos de aprendizaje de los alumnos, y sus objetivos deben ir encaminados a lograr aprendizajes efectivos y de fácil aplicación para el alumno así el docente logrará que el alumno quiera aprender e interactúe con los recursos educativos que se le presenten.

Se pretende alcanzar con esta propuesta que las maestras conozcan y apliquen, actividades para el uso y desarrollo de destrezas de pensamiento para el aprendizaje lógico matemático en los niños/as de 5 a 6 años ejercitando diariamente con sus alumnos. De esta forma se espera que los infantes mejoren la calidad de los cálculos matemáticos y que las actividades que realice en el aula favorezcan la comprensión de los conceptos y razonamiento lógicos.

3.3 Objetivos

Objetivo General

Mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje mediante la elaboración de una Guía Metodológica para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primer Año de Educación Básica de la escuela “Juan Montalvo” del Cantón Rumiñahui en el año lectivo 2009-2010.

Objetivos Específicos

- Estimular el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de 5 a 6 años a través de actividades lúdicas.
- Ofrecer a las maestras de Primer Año de Educación Básica una Guía Metodológica adecuada para mejorar el razonamiento lógico de los infantes.
- Coadyuvar a la ejecución correcta de los juegos asignados para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática. Propiciando el respeto a la individualidad de cada niño/a, que contribuyan a su formación integral.

3.4. Importancia Pedagógica

La presente Guía Metodológicos para desarrollar la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primer Año de Educación Básica, está 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, los cálculos numéricos y desarrollo de procesos de aprestamiento y otros interrelacionados e integrados.

Brinda a las maestras de Educación Parvularia información complementaria y herramientas metodológicas, para su aplicación en el desarrollo de las habilidades,

destrezas, cambios de actitudes y valores, logrando que dichos conocimientos sean duraderos y significativos en la vida del niño/a.

Al percibir el gusto que tiene los infantes por el juego ,se cree oportuno plantear variadas actividades lúdicas ya que ofrecen la posibilidad de fortalecer las habilidades de pensamiento adecuados para resolver problemas bajo un esquema de pensamiento lógico, aspectos que han sido tomados en cuenta para ver a la ludicidad como instrumento pedagógico educativo, por ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes.

Siendo cada niño/a protagonista principales de una acción heroica creada a medida de su maravillosa imaginación. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

Alcanzando nuestro fin primordial que es el desarrollo adecuado de la inteligencia lógico matemático, que hasta la actualidad es más complejo su fortalecimiento debido al rechazo existente en los infantes en la hora clase, pero al ser planteada como juego es más interesante y llamativa, permitiendo que el trabajo de la maestra sea más fácil, y el proceso de enseñanza –aprendizaje más efectivo.

3.5. Descripción de la Propuesta

La guía metodológica que se ha elaborado contiene 40 juegos. Seleccionados y creados para despertar y fortalecer, la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primero de Educación Básica.

Esta guía será la encargada de satisfacer las necesidades pedagógicas de la maestra parvularia como de los niños/as, haciendo más divertida y agradable las actividades de enseñanza-aprendizaje, esta versatilidad es posible porque, para jugar, lo más importante son las ganas de participar y pasarlo bien.

Esta guía es también una invitación 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 pueden encontrar en la calle o en casa, de manera que el entretenimiento sea doble: construir su propio juguete y jugar.

En cada una de las actividades se detalla el número de participantes, los materiales que se necesita, y el desarrollo intelectual y físico por alcanzar de tal manera que faciliten a la docente su selección; cada actividad lúdica tiene una descripción de como se plantea el juego, están redactados con un lenguaje sencillo y claro facilitando su comprensión y práctica continua.

Cada actividad lúdica, tiene una duración máxima de diez minutos, considerando que los niños/as se cansan rápidamente, los juegos son grupales favoreciendo las relaciones interpersonales de los infantes

Esperamos que esta guía metodológica cumpla con las expectativas planteadas en la investigación que son lograr un amplio desarrollo y fortalecimiento de la inteligencia lógico matemática de los niños/as y sea el complemento de la maestra facilitando su labor educativa.

3.6. Validación De La Propuesta

Para validar la propuesta presentada se realizo diversas actividades las cuales permitieron determinar el problema de los niños/as en la adquisición de nuevos conocimientos y afirmar la necesidad de la elaboración de esta novedosa guía metodológica y su uso permanente dentro de las actividades educativas para el mejoramiento de las capacidades intelectuales, afectivas y motrices de los infantes. Dichas actividades se resumen en el anexo 5

3.7. Resultados De La Propuesta

Todo el trabajo investigado está enfocado en hacer del proceso educativo, un instante de placer y de experiencias ricas y significativas para la vida diaria de los alumnos, alcanzando un objetivo común que es formar seres más críticos y creativos, que en la vida adulta serán personas íntegras y responsables.

Para esto se inicio con la sensibilización de la maestra del aula, que permitió ampliar sus conocimientos psicopedagógicos, dando la oportunidad de plantear este novedosa metodología creativa que va a fortalecer y despertar cada una de las inteligencias que poseen todos los niños/as; a través de numerosas actividades que facilitan la comprensión de contenidos pedagógicos planificados por la maestra parvularia.

Para determinar el conocimiento que tenían los padres y madres de familia acerca de lo primordial que era el juego en el proceso educativo del niño/a se realizó una encuesta, que tuvo una respuesta positiva, permitiendo conocer datos muy importantes que permitieron orientar el trabajo de la propuesta en busca de una mejor educación.

Otra de las técnicas aplicadas es la ficha de observación que permitió percibir el nivel de desarrollo que tenían los alumnos y como se debía reforzar y estimular en cada uno de los niños/as. Datos muy importantes que ayudaron para orientar nuestro trabajo investigativo, en la búsqueda de solidificar a partir del juego las áreas más sensibles de los párvulos.

La aplicación de la guía metodológica se realizó en las instalaciones de la institución educativa, con la utilización de los diferentes juegos planteados y recopilados por la investigadora, obteniendo una participación positiva de la maestra y cada uno de los niños/as.

Los resultados obtenidos son muy alentadores ya que el material elaborado es llamativo y creativo y de fácil utilización permitiendo que los niños/as participen en cada una de las actividades de manera ordenada. Se puede destacar que lograron trabajar en equipo y de forma individual resolviendo de forma correcta cada uno de los problemas que encontraron a su paso.

3.8 Análisis de los Resultados de la Propuesta

El planteamiento de las diferentes actividades recopiladas en la Guía Metodológica para desarrollar la inteligencia lógico matemática se realizó en las instalaciones de la escuela “Juan Montalvo” específicamente con los niños/as de Primer Año de Educación Básica, con el apoyo positivo de la maestra y la creatividad de los niños/as.

A continuación se detalla cada una de las actividades realizadas y sus posteriores resultados obtenidos.

El primer día se da inicio a la aplicación de la guía metodológica con el juego: TE REGALO MI HOJA; actividad que fue de agrado de los infantes permitiendo desarrollar en el niño/as, su capacidad para diferenciar formas, tamaños, a través de la observación a las diferentes hojas recolectadas.

Siguiendo con la aplicación se Juega: PESCANDO PELOTAS; agrupado a los niños en numero de 7 a 8, esta actividad esta direccionada a fortificar la inteligencia Lógico Matemática, logrando que los párvulos trabajen con los números en seriación y clasificación, impulsando su gusto por las matemáticas.

Al día siguiente en el patio del jardín se juega: TIENDO LA ROPA, los niños/as lograron trabajar en grupo sin ninguna dificultad, colaborando cada uno de ellos para lograr ser los ganadores a través de esta actividad se puede mejorar la orientación en el espacio y establecer diferencias entre despacio y rápido.

El mismo día dentro del aula con los niños/as elaboramos el juego: TODO AL REVÉS, presento un poco de dificultad pero se logro superar gracias a la capacidad de razonamiento lógico de cada uno de los niños/as.

La siguiente semana se realizó el juego: LAS FAMILIAS, esta actividad permite plantear a los niños/as diferentes temas como los animales, las plantas, a través de las tarjetas el niño/as logra agrupar objetos de la misma clase o función.

Continuando con la aplicación de este valioso material, seguimos con el juego: EL ARCA DE NOE, encaminada a mejorar las relaciones interpersonales de los niños/as, compartiendo y cooperando con los demás, adquiriendo un sentido de causa y efecto.

La maestra debe esta predispuesta para plantear en el aula cada una de estas actividades lúdicas, y ser consciente no lograremos nuestros objetivos planteados a aplicarlos solo una vez; los logros obtenidos permitirán mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que los conocimientos adquiridos sean duraderos y significativos en la vida del párvulo.

3.9. Conclusiones

- Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los párvulos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula.
- La utilización de algunos materiales de desecho, objetos de la naturaleza demuestra que cada cosa que nos rodea permite desarrollar algo de las capacidades del ser humano a través de la elaboración de juguetes caseros al alcance de todo bolsillo, permitiendo desarrollar la habilidad y creatividad de los infantes.
- Afirmamos que el juego y aprendizaje tienen una íntima relación, ya que a través de variadas actividades lúdicas el niño/a pone a funcionar toda su capacidad para llegar a la resolución del problema expuesto ya sea individualmente o en grupo.

3.10. Recomendaciones

- La ambientación adecuada del aula o del espacio físico a utilizar para jugar, contribuye a que los niños/as realicen esta actividad con agrado y alegría, permitiendo un desarrollo adecuado de la inteligencia lógico matemática a través de la exploración de objetos y su entorno inmediato.
- Tener muy en cuenta que el juego es un instrumento de dinamización social en cuyo marco deben estar inmersos los padres y madres de familia, la maestra y todos sus compañeros, encaminados siempre al desarrollo adecuado de sus capacidades y potencialidades del pensamiento lógico, en la búsqueda de mejorar su calidad de vida.
- La maestra debe optimizar su tiempo de aprendizaje, trabajando de acuerdo a los ritmos individuales y situaciones personales o culturales de cada uno de los niños/as, evitando enmarcar a todos en un mismo sistema de aprendizaje.

4. BIBLIOGRAFÍA

4.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA

GARDNER. Howard. *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica Comprender y Transformar la Enseñanza*. Undécima Edición. Editorial Morata. 1999.

GONZALES. Walfredo. *Inteligencias Múltiples y estimulación temprana*. 3ª Edición. Ediciones Morata. 1987.

LEMUS, Luis, “Juegos y actividades para el desarrollo físico y psíquico del niño”, edición Narcea, Estados Unidos, Tercera Edición, 2007.

LOOS. Sigrid. *Juegos y actividades para el desarrollo físico y psíquico del niño*. Edición Narcea. Tercera Edición. Estados Unidos. 2007.

ROSEWTHAR. Robert. *Diccionario de Psicología*. Editorial Paidós. Estados Unidos 1998.

4.2 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

ANTUNES. Celso. *Estimular las Inteligencias Múltiples*. Edits Narcea. 2º Edic. 2001.

DECROLY. Ovide. *El Juego Educativo*. Edit. Morata. 2º edición. Madrid. España. 2002.

FRANCO .Teresa. *Educación para la Primera Infancia*. Edición Neturity. España 2003.

HERNÁNDEZ. Roberto. Collado. Carlos. Lucio Pilar. *Metodología de la Investigación*. Edit. Mc Graw Hill. 2º Edición. México. D.F. 1995.

KUETHE. James. *Procesos de Enseñar y Aprender*. Edit. Paidós. 1° Edición. Buenos Aires. Argentina. 1991.

MONTES. Mónica. *Juegos Didácticos*. Editorial Pax. 1° Edición .México. 2005.

ZAPATA. Oscar. *Juego y Aprendizaje Escolar*. Edit. Pax. 6ª edición. México.1989

4.3. BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- Artículos sobre inteligencias múltiples, inteligencia emocional y estilos de aprendizaje:
<http://www.galeon.com/aprenderaaprender/general/indice.html#multiples> 15-04-2010, 15h00
- Artículo que discute la historia de la inteligencia emocional, las habilidades técnicas cognoscitivas y emocionales, y otros:
<http://www.monografias.com/trabajos10/inem/inem.shtml> 18-05-2010.-16h00
- Memoria e inteligencia (descripción de la inteligencia general): La teoría de las inteligencias múltiples y la educación
<http://www.molwick.com/memint.es/am1-305-inteligienciageneral.html> 26-05-2010.- 17h00
- Metodología de la Investigación [en línea] México (DF) Lic. Ramos Chagoya 2008 disponible en Internet: <http://www.gestiopolis.com/economia/metodos-y-tecnicas-de-investigacion.htm>. 12-06-2010, 17h00
- Juegos y actividades para el desarrollo físico
http://www.universia.es/contenidos/servicios/articulos/Inteligencia_emocional/Inteligencia 16-06-2010, 15h16.

ANEXOS

ANEXO 1



GUÍA METODOLÓGICA

PARA DESARROLLAR

LA INTELIGENCIA

LÓGICO MATEMÁTICA

A continuación en la presente guía metodológica se ha recopilado varias actividades lúdicas, en busca del mejoramiento intelectual, social y afectivo de los niños/as de primer año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo”.

El juego es una de las actividades más divertidas y que con mayor comodidad realizan los infantes ya sea en el jardín o en sus hogares, muchos de los juegos planteados no necesitan de materiales para efectuarlos pero si de las ganas y entusiasmo de la maestra del aula.

Y el desarrollo de cada una de las actividades no solo favorece el fortalecimiento de la inteligencia lógico matemática de los infantes sino también el trabajo educativo de la docente.

La presente guía nos orienta el juego adecuado a efectuar, el espacio físico que necesitamos y los logros a obtener a través de la constante aplicación de esta interesante propuesta.

Espero que los contenidos metodológicos sean de gran utilidad para las docentes parvularias y logren alcanzar el objetivo primordial que es el desarrollo integral de los niños/as de esta importante institución educativa.

EL JUEGO

Iniciaremos estableciendo un concepto de lo que es el juego.

Constituye una herramienta de gran utilidad para el trabajo interno y para la dinamización de ámbitos y de actividades.

La actitud lúdica destensa, proporciona los hechos externos e internos, moviliza las imágenes, da soltura a las relaciones, favorece la comunicación directa, flexibiliza el sistema de roles y abre el futuro.

Trabajo Interno: Todos los temas se pueden trabajar a través de juegos: distensión, psicológica, autoconocimiento, atención, comunicación directa, vencimiento de resistencias.

Dinamización de ámbitos y actividades: Los juegos ayudan a la formación y fortalecimiento del espíritu de cuerpo. Ya que facilitan las relaciones. Ayudan a transformar el tono del grupo y a dinamizar el conjunto por la ruptura de hábitos fijos en la distribución de los participantes dentro del ámbito.

LAS GANAS DE JUGAR.

El motor fundamental de los juegos es “las ganas de jugar”. Para el jugador las ganas son la motivación y para el coordinador son el indicador de la marcha del juego.

La duración de un juego está determinada por las ganas de jugar.

Conviene terminar el juego o cambiarlo antes de que el entusiasmo decaiga.

La proporción, o sea cuántos juegos se van a jugar y de qué tipo son dependerá de los objetivos que se quieran lograr y de la percepción que el coordinador tenga del conjunto, en ese momento.

ROL DE LA MAESTRA

El rol de la maestra es despertar las ganas de jugar y atender a que se mantengan durante los juegos.

El emplazamiento del docente depende del tipo de juego. Hay juegos en los que su rol es explícito; hay otros que no requieren de coordinación, después que han sido explicados. Pero en ambos casos su función es dinamizar y estar atento al desarrollo del juego, atendiendo especialmente a las ganas de jugar.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA.

Tradicionalmente considerada como “la” inteligencia y es medida por el IQ. Consiste en la habilidad para representar mentalmente los sentidos, formular hipótesis, llegar a conclusiones desconocidas a partir de ciertos datos experimentales.

Es la inteligencia del matemático, del programador, del científico en general.

LOGROS

- Conservación, asociación, clasificación, seriación, orden, y causalidad.
- Determinación de relaciones, comparaciones, semejanzas, diferencias.
- Composición y descomposición.
- Formulación de hipótesis.
- Resolución de problemas.
- Investigación y exploración.
- Selección, codificación, procesamiento, recuerdo y probabilidad.
- Interpretación de conclusiones.
- Desarrollo de la imaginación.
- Anticipación de consecuencias.

ARMAR CUBOS

Tipo de juego: Juego de comunicación

Destreza: Comunicación directa no-verbal.

Desarrollo de la expresión

Seriación numérica

Participantes: Más de 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Cubos

Objetivo: Agrupar objetos de diferente forma y tamaño a través de la discriminación visual permitiendo al niño/a establecer diferencia entre uno y otro objeto.

¡A jugar!

Entre los jugadores se elige un niño/a que haga de capitán.

El jugador elegido entra y dice **¡me llegó una orden!** y todos los niños/as contestan y **¿qué orden?**, que armen una torre de 5 cubos.

Así va a variar la cantidad de cubos para armar las torres.

El grupo de niños/as que más rápido lo hagan, serán los ganadores. Gana y pasa a ser el capitán.



LA TIENDITA

- Tipo de juego:** Juego de comunicación
- Destreza** Relación suelta entre los participantes.
Desarrollo de la expresión
- Participantes:** Más de 2
- Lugar:** Aire libre o sala
- Materiales:** Ninguno
- Objetivo:** Determinar la relación entre número y cantidad a través de la manipulación de monedas que permitirá el desarrollo de su gran imaginación.

¡A jugar!

Todos los niños/as se ponen el nombre de una fruta o de alguna verdura que existe en el mercado.

Entre los jugadores se elige a un comprador y un vendedor. Podemos disfrazar a los jugadores para hacer más llamativo el juego.

La maestra va relatando todo lo que debe comprar y negociar el niño en el mercado, cuando la maestra termina el relato debe acercarse a entregar todo lo adquirido.



“LAS 10 RAYAS”

Tipo de juego: Juego de comunicación

Destreza: Desarrollo de la expresión
Interpretación de conclusiones

Participantes: 4 niños/as

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Dados
Tapas de cola

Objetivo: Establecer relaciones entre causa-efecto a través de una acción el niño/a puede adelantarse a los resultados permitiendo establecer nuevos conceptos.

¡A jugar!

Los jugadores tiran a la vez sus dados, El que saque mayor puntaje se le entregará una tapa de cola. Cuando uno de los jugadores logra 10 tapas de cola avisa a los demás porque a partir de ese momento empieza a entregar una tapa de cola cada vez que saque la menor puntuación.



Gana el niño/a que logre recoger todas las tapas de cola.

“ENCESTA LA BOLA”

Tipo de juego: Juego de comunicación

Destreza: Relación suelta entre los participantes.

Desarrollo de la expresión

Participantes: Más de 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Caja de cartón

Bolas de papel

Objetivos: Descubrir formas y figuras a través de sus sentidos que le permiten al niño/a guardarlo dentro de su cerebro.

¡A jugar!

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 encestarlas el interior de la caja. Cada vez que se acierta, se tiene derecho a otro turno. Cuando se falla le toca el turno al siguiente jugador.

Gana el que mayor número de bolas haya enceestado.

PESCANDO PELOTAS”

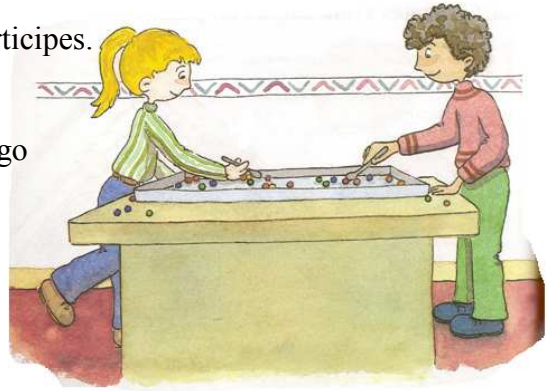
Tipo de juego: Juego de comunicación

Interés: Relación suelta entre los participantes.
Desarrollo de la expresión
Mantener el orden en un juego

Participantes Más de 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Cajón
Bolas de hilo
Cucharas



Objetivo: Establecer relaciones entre sujeto y objeto a través de la acción física del niño/a este puede determinar la reacción frente a un objeto determinado.

¡A jugar!

Se coloca una gran caja de poca altura llena de pelotitas.

Los jugadores deben sacar el mayor número posible de con una cucharita.

Solo se puede emplear la cucharita, no vale empujar con la mano o cualquier otra parte del cuerpo, ni con ningún otro objeto.

El juego termina cuando no quedan pelotitas que pescar.

El ganador será aquel que haya logrado sacar la mayor cantidad de bolas.

EL IMÁN

Tipo de juego: Juego de comunicación

Destreza: Comunicación directa no-verbal.
Relación suelta entre los participantes.
Desarrollo de la expresión

Participantes: Más de 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

Objetivo: Discriminar las nociones de espacio, A través de los movimientos corporales permitiendo al niño/a establecer conceptos de arriba, abajo, cerca, lejos.



¡A jugar!

EL IMÁN 1:

Se ubican de a dos. frente a frente; entonces la mano de uno se pone a 10 cm. aproximadamente de la cara del otro. e imaginan que la mano tiene cierto tipo de imán. Entonces, donde vaya la mano de uno, va la cara, y como consecuencia todo el cuerpo del otro, juegan libremente desplazándose, agachándose, enrollándose, Luego cambia el rol.

EI IMÁN 2:

Se ubican de a dos. Se ponen frente a frente, e imaginan que existe un imán ubicado en el centro del pecho. Entonces uno guía al otro; a una señal del coordinador del juego, sin parar el juego, cambian de rol. La idea es que el que guía atiende a no chocar con el resto de los que están en el juego. En ambos juegos la idea es no romper el acuerdo imaginario de que los une a un imán, a una cierta distancia.

LOS OBJETOS IMAGINARIOS

Tipo de juego: Juego de expresión

Destreza: Desarrollar la capacidad expresiva
Relación suelta entre los participantes

Participantes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

Objetivo: Desarrollar la imaginación de los niños a través de la motivación e incertidumbre permite al niño/a crear objetos novedosos.

¡A jugar!

EL OBJETO IMAGINARIO:

Se ubican sentados en círculo, entonces uno crea un objeto imaginario (abstracto o concreto) con las manos y le agrega un sonido cualquiera (ej: brrrrrrrrr!!!). Se lo pasa al del lado, éste lo manipula y luego lo pasa y así siguiendo. Después se hace más complejo. Entonces se pasa el objeto y el que lo recibe lo transforma en otro y lo pasa y así avanza.



PARTES DEL CUERPO

Tipo de juego: Juego de relación

Destrezas: Relación suelta entre los participantes

Levantar el tono motriz

Desinhibición corporal.

Participantes: Más de 6

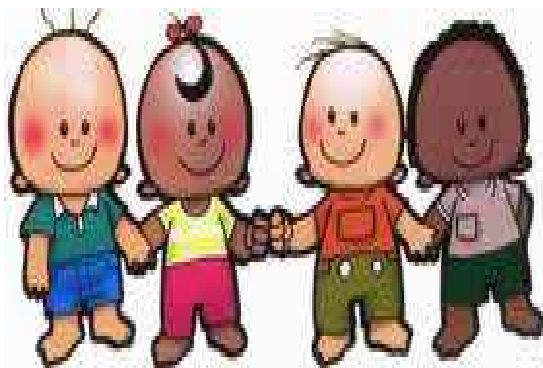
Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

Objetivo: Conocer las partes del cuerpo sus formas y tamaño a través de la exploración visual.

¡A JUGAR!

Toda la gente caminando y el instructor dice en voz alta un número y una parte del cuerpo. Los jugadores rápidamente se reúnen en grupos de acuerdo al número planteado, uniéndose por la parte del cuerpo que el instructor dijo, Ejemplo:



Instructor: !! 5 rodillas!! Participes: Se reúnen cinco unidos por las rodillas... todos vuelven a caminar... Instructor: !!3, Narices!! Participes: Se reúnen tres unidos por las narices... Este juego es dinámico, va una instrucción detrás de la otra, sin detenerse. Cuando alguno no logra incluirse en los grupos, va saliendo del juego... hasta que queden 1 o 2.

EL ESPEJO

Tipo de juego: Juego de expresión

Destreza: Desarrollar la capacidad expresiva

Relación suelta entre los participantes

Conocimiento y registro del cuerpo

Participantes: Más de 6

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

Objetivo: Determinar la diferencia entre un objeto en movimiento y otro estático a través de imitación de movimientos corporales.

¡A JUGAR!

Se ubican los participantes en parejas. Uno de ellos toma el rol de espejo: es decir, repite simultáneamente los movimientos propuestos por el otro. Luego se alterna el rol del espejo. El instructor puede sugerir tipo de movimientos; gestos ridículos, amables rápidos



EL VIAJERO INCANSABLE

Tipo de juego: Juego de imágenes

Destreza: Desarrollo de la imaginación
Movilidad de imágenes.

Participantes: más de 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Objeto llamativo o brillante

Objetivo: Determinar las características de un objeto sea su forma ,color ,tamaño, a través de la manipulación ,permite al alumno establecer esta información en su cerebro.

¡A JUGAR!

Los participantes sentados en ronda, se predisponen a realizar un viaje imaginario librado a la ocurrencia de cada uno. Por turno, van tomando en sus manos un objeto llamativo, mientras describen el viaje que imaginan. El siguiente participante, al tomar el objeto, da continuidad al relato anterior con sus propias imágenes.



ZIG...ZAG

Tipo de juego: Juego de relación

Destreza: Relación suelta entre los participantes
Relación causa-efecto
Control se la atención

Participantes: más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

Objetivo: Establecer nociones de lateralidad a través de la diferencia entre izquierda y derecha, que permite al niño/a un mejor manejo de la secuencia numérica.

¡A JUGAR!

Todos los participantes en círculo y al centro uno. La persona que está al centro indica a uno de los participantes diciendo zig o zag; si dice zig el participante indicado, da el nombre de la



persona que está ubicada a la izquierda; si es zag, el nombre de la persona a su derecha, al decir zig-zag todos se cambian de lugar, Al perder uno pasa adelante y continúa el juego,

EL NAUFRAGIO

Tipo de juego: Juego de relación

Destreza: Facilitar la comprensión del trabajo en equipo y su aplicación
Coordinación viso motora

Participantes: Más de 6

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Papel y lápiz

Objetivo: Aplicar la relación entre número, cantidad,
Permite a los niños/as establecer secuencias numéricas.



¡A JUGAR!

El coordinador propone imágenes de un crucero de placer en alta mar; en el medio del viaje, el barco se hunde. Cada participante tiene un bote asegurado y prepara individualmente un listado de los cinco elementos más importante dentro de sus objetos personales que salvaría del naufragio. El coordinador distribuye a los participantes en los botes aclarando que la capacidad de estos está excedida y deberán descender individualmente deberán eliminar dos de cada cinco objetos para garantizar la mínima seguridad del conjunto.

En el siguiente paso, el coordinador reagrupa a los participantes en una cantidad menor de botes exigiéndose que nuevamente se eliminen de los tres, uno de los objetos salvados, procediendo con la mecánica anterior. A continuación el coordinador reubica a los participantes en solo dos botes teniendo esta vez que decidir el conjunto que queden sólo cinco objetos en total. Por último pasan a un bote repitiendo la mecánica anterior. Moraleja: La peor decisión del equipo es mejor que la mejor o más brillante decisión individual.

GOLPEANDO LAS PALMAS

Tipo de juego: De relación

Interés: Atención dividida
Coordinación motriz

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material: Ninguno

¡A JUGAR!

Sentados en una mesa los participantes entrecruzan entre ellos los brazos apoyando las manos sobre la mesa, quedando éstas cruzadas entre ellas. Al darse una señal se inician de a uno y en orden un golpe por mano pudiendo los participantes invertir la dirección, golpeando en el turno que les corresponde, en vez de una, dos veces, a medida que se cometen errores, se van retirando de la mesa los que fallan, siguiendo de todos modos, la mecánica del juego.



EN EL HIPÓDROMO

Tipo de juego: De relación

Interés: Atención dividida
Coordinación motriz
Desarrollo de la imaginación

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material: Ninguno



¡A JUGAR!

Todos los niños están sentados en el suelo frente al monitor, lo primero que tienen que hacer los niños es imitar el trote del caballo, para ello deben golpearse los muslos de forma rítmica, el monitor irá indicando de ir más rápido o más lento, por lo que el ritmo aumentará o disminuirá.

Los caballos también se encontrarán con cestos, para saltarlos los niños deberán inclinarse hacia atrás, levantando los brazos y las piernas.

Para hacerlo más divertido también se podrá saludar a los espectadores que nos miran desde las gradas el final es muy importante, ya que habrá que hacer un sprint muy rápido para llegar el primero a la meta.

Y no podemos olvidarnos de la foto final de meta los niños tienen que poner la mejor de sus sonrisas.

LAS SILLAS

Tipo de juego: De relación

Destrezas: Atención dividida

Coordinación motriz

Coordinación memoria auditiva

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material: Sillas

Grabadora

CD



¡A JUGAR!

Para que los niños se familiaricen con el juego, primero colocaremos el mismo número de sillas que participantes vayan a jugar las sillas debemos ponerlas formando un círculo.

Pondremos una música y los participantes tienen que girar al ritmo de la música, cuando la música se detenga cada jugador deberá sentarse en una silla.

Una vez familiarizado se quitará una silla, se pondrá una silla menos que el número de jugadores se pondrá la música y al pararla todos buscarán su asiento el que no lo tenga cogerá una silla del círculo y se saldrá del juego.

Así se repetirá la operación hasta que gane uno.

EL LAGO HELADO

Tipo de juego:	De relación
Destreza:	Atención dividida Coordinación motriz Discriminación dentro- fuera.
Participantes:	Más de 4
Lugar:	Aire libre o sala
Material:	Aros

¡A JUGAR!

En el suelo debemos delimitar un área grande. Dentro de esa área debemos repartir un montón de aros, que no llenen totalmente el espacio pero que no haya muchos huecos libres.



Debemos decir a los niños que el espacio que hemos delimitado es un lago de aguas heladas y que el que cae en él se queda congelado. Los aros son las únicas piedras que hay, y para atravesar el lago es preciso ir pisándolas una a una.

Los niños deben cruzar el lago de piedra en piedra. El niño que caiga en el lago debe esperar a que un niño llegue cerca de él y le dé un beso para descongelarlo.

Del río a la orilla

Se hace un círculo en el suelo para que los niños puedan ponerse en su borde sin chocarse con ningún otro. El interior del círculo es el río, el exterior la orilla.

Los niños pueden empezar dentro o fuera, pero todos en el mismo sitio. El monitor dirá a la orilla y todos los niños deben saltar fuera del río, o sea, fuera del círculo. Si el monitor dice al río, deben meterse todos en el círculo.

El monitor puede decir instrucciones para tratar de despistar a los niños. El que se equivoque o tarde en reaccionar se elimina.

LA ESPONJA

Tipo de juego:	De relación
Destreza:	Atención dividida Coordinación viso motriz Trabajo en grupo
Participantes:	Más de 4
Lugar:	Aire libre o sala
Material:	Pelota

¡A JUGAR!

Este juego se hace por parejas. Uno de ellos está estirado en el suelo y el otro, junto a él, tendrá una pelota suave, blandita, que representará ser una esponja.

El que tiene la “esponja” recorre con ésta todo el cuerpo de su compañero, como si lo estuviera enjabonando.



A CARCAJADAS

Tipo de juego: De relación

Destreza: Atención dividida
Discriminación causa-efecto

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material: Ninguno

¡A JUGAR!

Dividimos a los niños en dos grupos. Uno de ellos debe intentar permanecer lo más serio posible mientras los otros hacen cosas para que se rían. El monitor debe contar la cantidad de niños que se ríen.

Hay un tiempo límite. Una vez llegado a él, se cambian los grupos y se comienza de nuevo. El grupo que logre estar más serio, gana.



PASA LA PELOTA

- Tipo de juego:** De relación
- Destreza:** Atención dividida
Coordinación motriz
Desarrollo noción espacial
Precisión en movimientos
- Participantes:** Más de 4
- Lugar:** Aire libre o sala
- Material:** Pelota



¡A JUGAR!

Los niños/as al irse pasando la pelota los unos a los otros. Deben aplicar una postura correcta para esta situación determinada, en función del objeto utilizado (la pelota) y la acción efectuada (pasarse de una manera correcta), con lo que también aprenden a manejar con precisión materiales de juego.

Para realizar este juego los niños deben formar un tren, colocándose uno delante de otro con las piernas abiertas y sin moverse de su sitio.

El juego consiste en pasarle la pelota al compañero de delante por arriba o por debajo. El primero de la fila grita una de las dos opciones para pasar la pelota arriba abajo.

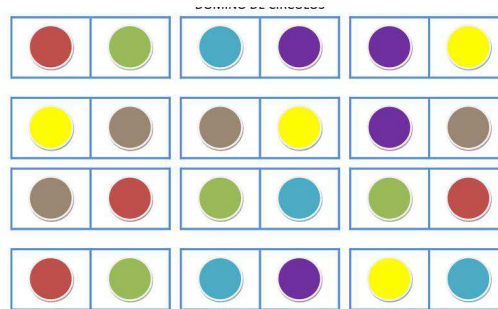
Si la opción que ha escogido es arriba, entonces el último del tren, que tiene la pelota, comienza a pasarla por encima de la cabeza del niño (a) que tiene delante con cuidado de que no se caiga. Si la opción es abajo, entonces el último deberá pasar la pelota entre las piernas del compañero de adelante.

CUENTO PUNTOS ROJOS

- Tipo de juego:** De relación
- Destreza:** Atención dividida
Coordinación viso motriz
Reconocimiento serie numérica
Discriminar colores
- Participantes:** Más de 4
- Lugar:** Aire libre o sala
- Material:** Tablero con puntos de colores

¡A JUGAR!

Si los niños (as) ya manejan correctamente la serie numérica del 1 al 10, ahora podemos ampliarla hasta el 20 a través de este sencillo juego en el que el niño (a) debe contar los elementos de una agrupación de puntos y buscar su representación



gráfica, lo que le ayudará a interpretar la relación cuantitativa representada gráficamente.

Cortamos 20 tarjetas de cartulina blanca y pintamos en ellas puntos gruesos de colores vivos (rojos, fucsia, anaranjado) de la siguiente manera, un punto en la primera cartulina, dos puntos en la segunda, tres en la tercera... así hasta 20 puntos.

El juego consiste en mostrar a los niños (as), la ha visto y ha contado mentalmente los puntos, en silencio deberá ir hasta donde se encuentran las tarjetas con los números escritos y seleccionar lo que corresponde.

NÚMEROS MAL COLOCADOS

Tipo de juego: De relación

Destreza: Atención dividida
Coordinación viso motriz
Relación Cuantitativa
Noción de secuencia

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material: Tarjetas de números

Objetivo: Desarrollo de la memoria visual y establecer las secuencia numérica.



¡A JUGAR!

Ahora forzamos al niño a que localice errores en una serie numérica comparándola con la que mentalmente ya conoce, reforzando su memoria numérica a la vez que aprende a desarrollar estrategias delante de una situación que hay que resolver mediante conocimientos matemáticos.

Todos los niños(a) se sientan en círculo mirando hacia el centro, donde se coloca una caja con tarjetas numéricas del 1 al 20 elijamos un niño(a) para que se dé la vuelta mientras que los demás compañeros cambian la serie numérica con un fallo. Por ejemplo primero colocamos la serie del 1 al 10 en orden y pedimos a un niño(a) que cambie el orden de las tarjetas. Ha llegado el momento de que el niño(a) que no miraba se gire y trate de encontrar el error que hay en la serie ponen los números.

CAPERUCITA ROJA Y SU ABUELA

- Tipo de juego:** De relación
- Destreza:** Atención dividida
Memoria visual auditiva
Inicio de adición
- Participantes:** Más de 4
- Lugar:** Aire libre o sala
- Material:** Aros
Tiza



¡A JUGAR!

Para introducir a los niños(a) el mecanismo de la suma vamos a jugar cantando con ellos desde lo más concreto y palpable hasta alcanzar el concepto más abstracto. Como otros juegos, también buscaremos que nuestros alumnos(as) vayan aprendiendo a verbalizar los resultados de las observaciones o de las acciones que realiza.

Coloca los aros uno tras otro formando un camino. Podemos basar el juego en el cuento de caperucita roja y colocar en un extremo de la fina la casa de caperucita, y en los extremos la casa de la abuela dentro de cada aro escribiremos con números muy grandes la serie del 1 al 10.

El juego comienza con un voluntario que se coloca en la casa de caperucita. Explicamos a los niños(as) que nuestro amigo debe avanzar por el camino hasta la casa de la abuela, se coloca en el aro 1 y le pedimos que de 3 pasos. El niño avanza e inmediatamente le preguntamos a la clase en qué aro se encuentra. La conclusión a la que deben llegar los niños(as) es si está en aro 1 y da 3 salto se encuentra en el aro 4. “ $1 + 3 = 4$ ” y sigue avanzando hasta llegar a la casa de la abuela.

CAPERUCITA REGRESA A SU CASA

- Tipo de juego:** De relación
- Destrezas:** Atención dividida
Coordinación memoria auditiva
Concepción de resta
- Participantes:** Más de 4
- Lugar:** Aire libre o sala
- Material:** Aros
Tiza de colores



¡A JUGAR!

Introduciremos a los niños(as) el concepto de la sustracción o resta, (abuela), aprovechando que nuestros alumnos apreciaran el concepto de resta si lo identifican con el retroceso.

Contaos a los niños(as) que después de haber visitado a su abuelita, caperucita debe regresar a su casa donde le espera su madre con la cena.

Los aros deben disponerse uno detrás de otro y escribimos los números del 1 al 10 en el interior de los aros. Esta vez situamos al niño(a) en la casa de la abuela que corresponde al número 10 para volver a su casa debe retroceder por el camino. Si está en el aro 10 y da 4 saltos para atrás ¿dónde se encuentra? El objetivo es que los niños(as) entienda que 10 menos 4 son 6 y regresamos hasta que el niño(a) llegue finalmente a su casa.

EL ROMPECABEZAS

- Tipo de juego:** De relación
- Destreza:** Atención dividida
Coordinación viso motriz
Desarrollo de la memoria y lógica
- Participantes:** Más de 4
- Lugar:** Aire libre o sala
- Material:** Rompecabezas
- Objetivo:** Establecer en el niño/a memoria lógica a través del encaje de las piezas del rompecabezas.



¡A JUGAR!

Desarrollo del juego

Es un juego de reconstrucción de diferentes motivos o escenas.
Desarrolla la memoria y la lógica.
Mantiene la atención. Afianza la coordinación visomotora

Actividades

- Rompecabezas con línea vertical en cuerpo humano
- Rompecabezas con línea horizontal en cuerpo humano
- Rompecabezas con líneas verticales en 3 partes
- Rompecabezas con líneas diagonales y onduladas
- Rompecabezas con 4 partes iguales y desiguales.
- Rompecabezas de 6 partes iguales y desiguales
- Rompecabezas con 4 cuadrados iguales y desiguales
- Rompecabezas con silueta animal y de un objeto
- Rompecabezas de silueta humana.

LOTERÍAS

- Tipo de juego:** De relación
- Destreza:** Atención dividida
Coordinación viso motriz
Capacidad de análisis y síntesis
Asociación de similares
- Participantes:** Más de 4
- Lugar:** Aire libre o sala
- Material:** Loterías

¡A JUGAR!

Guardamos la serie de animales reservados en la caja o bolsa. Cada niño(a) elige un animal y se agrupan de 5 en 5 de forma que no hay animales repetidos en el grupo. El profesor le dará un cartón a cada grupo y los niños(as) colocan en las casillas que desean del tablero.



El niño(a) que hace de director del juego coge la bolsa o caja e imita el sonido característico del animal, conforme le vaya sacando. Los demás niños(as) colocan una bolita de plastilina para tapan los animales que tengan en el cartón. Ganará el grupo que tape todos los animales antes.

El grupo ganador recibirá el aplauso y las felicitaciones de sus compañeros, cada uno decidirá como felicitarlo.

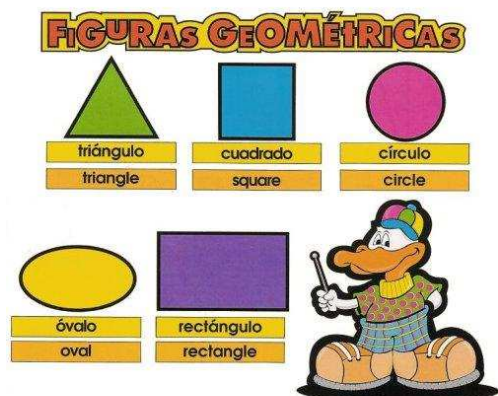
ROJO, VERDE, AMARILLO Y AZUL

- Tipo de juego:** De relación
- Destreza:** Atención dividida
Coordinación viso motriz
Discriminación color, forma, tamaño
- Participantes:** Más de 4
- Lugar:** Aire libre o sala
- Material:** Figuras geométricas

¡A JUGAR!

Repartimos a los niños(as) una misma figura de diferentes colores (rojo, verde, amarillo, azul) para empezar, la profesora levanta un círculo de un color con una acción dibujada y los niños deben realizarla (un niño sentado, corriendo,...).

Cada color será siempre la misma acción.



Después se sacará el color sin la acción dibujada, los niños(as) deben recordar que la acción representada, primero verbalmente y después realizando la actividad.

Cuando los niños(as) han identificado los colores, deben hacer cuatro grupos que corresponde a cada color y ahora solo se realizarán las acciones correspondientes de un color.

El juego puede acabar con un pequeño concurso: la profesora nombra un color y todos los niños(as) de ese color deben darse un fuerte abrazo o saltos y de la misma manera escoger otras actividades para el resto de colores.

AGRUPACIÓN

Tipo de juego: De relación

Destreza: Atención dividida
Coordinación viso motriz
Desarrollo de la memoria

Participantes: Más de 4

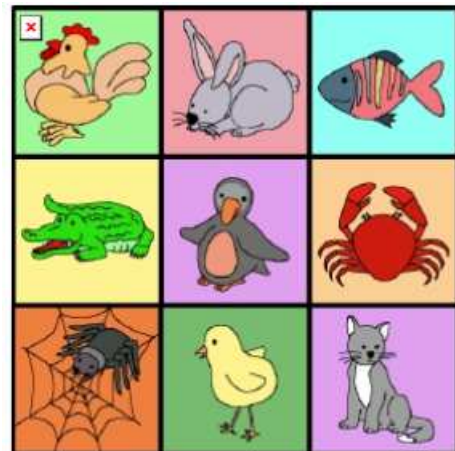
Lugar: Aire libre o sala

Material: Tarjetas de diferentes objetos

Objetivos: Desarrollar nociones de correspondencia para establecer conjuntos iguales.

¡A JUGAR!

Se meten las réplicas de las piezas en una bolsa oscura, la profesora va sacando piezas y el equipo que la tenga debe cubrirla en su tablero. El equipo que antes complete su tablero ha ganado y cantarán una canción para que sus compañeros, en muestra de agradecimiento, los demás les acompañaran.



Se continúa el juego hasta completar todos los tableros, y cada grupo nombrará los elementos de su tablero y la familia a la que pertenece.

ADIVINA CUÁL ES MÁS GRANDE

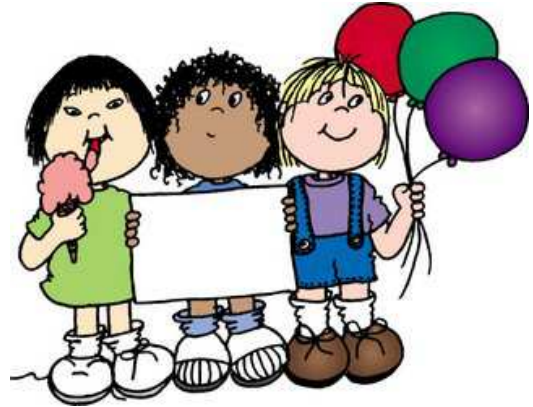
Tipo de juego: De relación

Destreza: Atención dividida
Coordinación motriz

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material: Fómix
Figuras geométricas



¡A JUGAR!

- Se seleccionan del material DOS triángulos equiláteros y dos triángulos escalenos.
- El facilitador muestra a los niños(as) dos triángulos de igual área, un equilátero y otro escaleno.
- Pregunte a los niños(as), ¿Cuál es más grande?
- Si los niños(as) responden que alguno de ellos, usted diga: Es más largo, o más ancho pero cuál es más grande. Tócalos con tus manos.
- El facilitador plantea el reto a los niños(as) de que lo comprueben. Debemos esperar todo el tiempo necesario a que el niño descubra como comprobarlo.
- Los niños(as) lograrán determinar con las anteriores experiencias que con los dos triángulos equiláteros y los dos triángulos escalenos se pueden formar dos paralelogramos iguales. Cada uno de los triángulos es la mitad de los paralelogramos iguales, por lo tanto los dos triángulos son iguales.
- Si los niños(as) están en edad escolar pida que expresen su conclusión con palabras, permita que ellos lo hagan en lenguaje infantil. En niños preescolares es más importante que tengan el conocimiento intuitivo aunque no lo expresen.

TE REGALO MI HOJA

Tipo de juego: Individual

Destreza: Atención dividida

Coordinación memoria visual

Discriminación de formas, tamaños.

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material:

- Hojas de plantas y árboles de dos o tres formas.
- Tarjetas o pictogramas en los que aparezcan las formas y colores de las hojas que tengamos.
- Una caja grande.
- Música.
- Pintura de témpera, rotuladores.
- Cartulinas blancas tamaño folio.



Elaboramos

Se dibujará en cada cartulina una hoja con una forma determinada (según las hojas naturales que tengamos).

¡A JUGAR!

Se meten todas las hojas dentro de la caja grande y una vez que los pictogramas han sido explicados, se colocan en lugares bien visibles de la clase y lo más separados posibles.

Comienza el juego, cada niño coge una hoja de la caja y la decora con rotuladores (en la caja quedarán muchas hojas más).

Suena la música y todos bailan con la hoja colocándola según indicaciones del profesor: encima de la cabeza, delante de la cara,...

Cuando la música para, cada niño debe llevar su hoja a uno de los pictogramas, atendiendo a la forma que tenga su hoja. Cuando vuelve a sonar la música, de nuevo a bailar. Repetido esto tres o cuatro veces, volvemos a la calma y cada niño con ayuda del profesor se coloca su hoja pegada al pecho.

EL CATALEJO

Tipo de juego: Individual

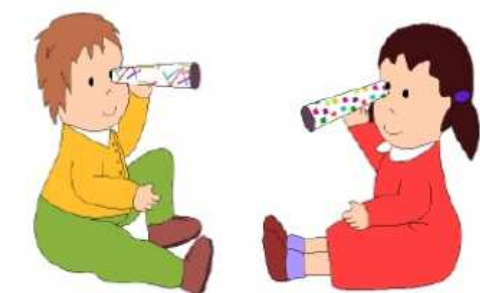
Destreza: Atención dividida
Coordinación memoria visual
Discriminación de formas, tamaños.

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material

- Un mural grande donde aparezcan muchos objetos y situaciones en torno a un tema (la primavera, los medios de transporte, la granja.
- Un catalejo



Elaboramos

Para elaborar el catalejo: necesitamos un tubo de cartón que será el catalejo. Cada niño decorará el suyo con los materiales que quiera: pinturas, rotuladores, papeles de colores, plastilina.

¡A JUGAR!

Aprendemos la siguiente rima a la que luego ponemos música:

"Con el catalejo que yo construí veo, veo, veo, cosas desde aquí."

Los niños se colocan sentados frente al mural. Se canta la rima aprendida que inicia el juego y el profesor pregunta a un niño: "usa tu catalejo, ¿qué ves?".

El niño que ha sido nombrado tiene que decir a los demás el nombre de algo que ve en el mural (ej.: un coche), decir qué características tiene: color, forma y describir su situación en el mural: cerca de, lejos de, delante de

Cuando el niño que describe consigue que todos sitúen lo que él ha descrito, se le da un aplauso y se vuelve a cantar la canción para dar turno a otro niño.

TIENDO LA ROPA

Tipo de juego: De relación grupal

Destreza: Atención dividida

Coordinación memoria visual

Discriminación de formas, tamaños.

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material

Preparar todo tipo de ropa:

- Muy pequeña
- Muy grande
- De invierno
- De verano



¡A JUGAR!

Hacemos tantos equipos como queramos. Consiste en hacer un concurso de la cadena más larga hecha con prendas de ropa. Para ello, cada equipo debe ponerse toda la ropa que pueda durante un tiempo marcado por la música.

Cuando ya están vestidos, deben ir quitándose prendas y colocarlas tendidas en el suelo una detrás de otra para hacer la cadena lo más larga posible.

Ganará el equipo que alcance la mayor longitud.

Cuando el concurso finalice, debemos reflexionar sobre la forma de colocar las prendas y explicarles que dependiendo de cómo coloquemos una prenda puede ocupar más o menos longitud.

Acabaremos el juego hablando de lo que han sentido, qué tipo de ropa han utilizado, si la ponemos en esta época y al guardarla podemos clasificarla según el criterio oportuno.

TODO AL REVÉS

Tipo de juego: De relación grupal

Destreza: Atención fija
Coordinación memoria visual
Discriminación memoria auditiva.

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Material

- Una corona para identificar al "Rey revés".

Elaboramos

Con una cartulina, una corona tipo de cumpleaños.



¡A JUGAR!

Los jugadores se colocan en un espacio amplio y eligen a un "Rey revés". Éste, debe ir dando indicaciones y los demás deben hacer lo contrario. Cuando un jugador se equivoca, pasa a ser "Rey revés".

Las indicaciones del "Rey revés" se marcarán cuando los niños canten:

"Lo que diga el rey revés lo contrario yo haré".

El educador estará atento y comprobará que surgen indicaciones del Rey que implique el trabajo de todas las inteligencias. De no ser así, él puede asumir el papel de Rey y realizar sugerencias del tipo:

Me toco la nariz, la mano, el pie,

Me siento, me levanto, me acuesto,

Hablo muy fuerte, hablo bajito,

Toco el piano, toco el violín,

Dibujo en el aire un círculo pequeño, dibujo un círculo grande,

No me abrazo, no me acaricio,

Cuento al revés: 3, 2, 1, enseño muchos dedos,

Me abrazo solo,

EL ARCA DE NOÉ

Tipo de juego: De relación grupal

Destreza: Atención fija
Desarrollo de la imaginación.
Discriminación memoria auditiva.

Participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales

- Pañuelos para vendar los ojos (la mitad de pañuelos que de niños).

¡A JUGAR!

Se forman parejas y cada una de ellas elige ser un animal. Uno de los miembros de la pareja se venda los ojos, el otro debe imitar el animal que ha elegido (tanto en sonido como en postura y movimiento). Su compañero debe encontrarle por el sonido.



Cada vez que se encuentren con otro animal, deben saludarle identificando el animal, por ejemplo:

"hola, señor león" y el otro niño contesta: "hola señor perro".

Cuando cada animal ha encontrado a su pareja, debe acompañarle a su sitio ya que él no puede ver.

Una vez terminado el juego, los niños comentarán qué sienten al representar cada uno su personaje.

DE LUNES A DOMINGO

Tipo de juego: De relación grupal

Destreza: Atención fija
Desarrollo de la imaginación.
Discriminación memoria auditiva.

Participantes: 7 niños

Lugar: Aire libre o sala

Materiales

- Un lugar cómodo para imitar posturas y para realizar la actividad elegida del día.

¿Cómo jugamos?

El grupo debe colocarse en un lugar amplio y cómodo. Se eligen siete niños que representarán los siete días de la semana: Señor Lunes, Señor Martes,...



Cada niño debe elegir su actividad preferida. Tumbados, comenzaremos por el lunes que nos despertará diciendo:

"Buenos días, hoy es lunes y he pensado que podemos pasarlo... (la actividad elegida por el niño)". La actividad se realizará hasta que el Señor Lunes diga: "Buenas noches, ha sido un lunes maravilloso, pero es hora de ir a dormir". (Los jugadores deben tumbarse imitando la postura de dormido).

Se repetirá con todos los días de la semana y se rotarán los puestos

CAJAS Y CAJAS

Tipo de juego: De relación grupal

Destreza: atención dividida

Desarrollo de la imaginación.

Discriminación memoria auditiva.

Participantes: 6 niños

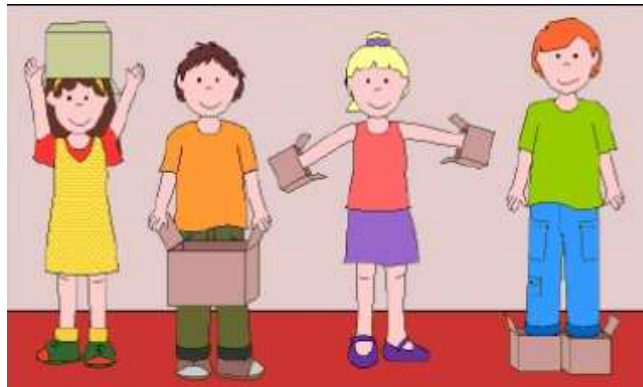
Lugar: Aire libre o sala

Materiales

- Cajas de distintos tamaños y formas.

¡A JUGAR!

Colocamos todas las cajas en el centro y ponemos música. Cuando cortamos la música, los chicos tienen que escoger una caja y bailar con ella según le sugiera la caja.



Cuando la música vuelva a parar, deben ponerla en el centro y escoger otra distinta.

Cuando el juego acabe nos sentamos y dialogamos sobre los usos que hemos dado a las cajas (de sombrero, abanico, zapatos,...). Al final podemos sugerir utilizarlas y ordenar el material de aula (de rincones, de los disfraces,...). Consiste en que entre todos acordemos cómo decorarlas, distribuir las cajas y para qué utilizar cada una y decorarla entre todos.

UN PAR DE MARIONETAS

Tipo de juego: De relación grupal

Destreza: Atención dividida
Desarrollo de la imaginación.
Discriminación memoria visual.

Participantes: 6 niños

Lugar: Aire libre o sala

Materiales

- Un espejo

¡A JUGAR!

Se agrupan a los niños de tres en tres. En cada grupo uno será la marioneta, otro el modelo y el último el escultor.

Sin que lo vea el modelo, el escultor colocará a su



marioneta en la posición que quiera, teniendo en cuenta que tendrá que estar en esa postura durante un tiempo. Después el escultor colocará al modelo delante de la marioneta, sin que pueda ver todavía la postura de ésta.

A través de las indicaciones verbales del escultor, el modelo tendrá que conseguir colocarse en la misma postura que la marioneta. Cuando todos los escultores hayan terminado su trabajo, irán pasando por todos los modelos, haciendo una evaluación de quién ha conseguido la postura más correcta.

Si se dispone de un espejo, también se procederá a una autocrítica por parte de los modelos. Tras decidir quién es el que mejor ha quedado, todo el grupo, marionetas, modelos y escultor, bailarán por la clase imitando ser marionetas.

EL BAILE DE LOS PECES

Tipo de juego: De relación grupal

Destreza: Discriminación causa-efecto.
Discriminación memoria auditiva.

Participantes: 6 niños

Lugar: Aire libre o sala

Materiales

- Tijeras
- Folios
- Pinturas de colores
- Música

Elaboramos

Cada niño, previamente al juego, tendrá que elaborar el material con el que después va a jugar: un pez.

Lo tendrán que dibujar, pintar y recortar, cada uno a su gusto (si los niños son muy pequeños se lo daremos ya dibujado y en vez de recortarlo lo podrán picar con un punzón).



¡A JUGAR!

Se dibuja en el suelo una línea de salida y perpendiculares a ella se pintan líneas que serán los caminos por donde nadarán los peces.

Los niños se sitúan detrás de la línea de salida y delante de cada uno, su pez. Deberán ir soplando para hacer avanzar el pez hasta el agua (línea de meta). El juego no está completo hasta que todos los peces estén en el mar, de esta manera, los que van llegando primero tienen que animar a los que aún están nadando.

Una vez que todos los peces llegan al destino fijado, se pone música y ya se puede dar paso al baile de los peces. Cada niño bailará con su pez al ritmo de la música.

ANEXO II

Encuesta Dirigida a las Maestras de la Institución Educativa.

1. ¿Considera importante el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños/as de Primer Año de Básica?

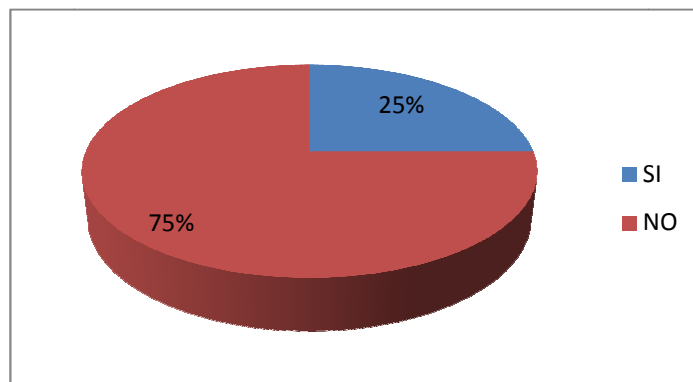
Cuadro No 1

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	25%
NO	3	75%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de educación básica

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 1



Fuente: Maestras de primer año de educación básica

Elaborado por: Acosta Karina

2. ¿Utiliza actividades para despertar el interés de los niños/as por las matemáticas?

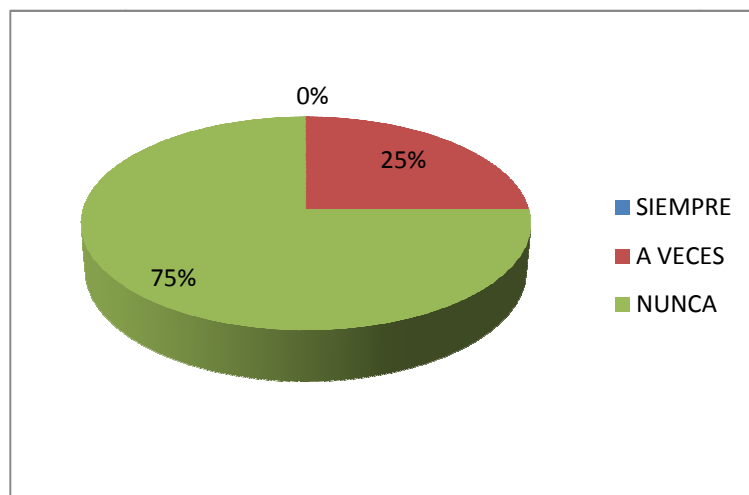
Cuadro No 2

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	0	0%
A VECES	1	25%
NUNCA	3	75%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de educación básica

Elaborado por: Acosta Karina

Gráfico No 2



Fuente: Maestras de primer año de educación básica

Elaborado por: Acosta Karina

3. ¿El texto otorgado por el estado es el adecuado para trabajar con los niños/as en el desarrollo de su inteligencia lógico matemáticas?

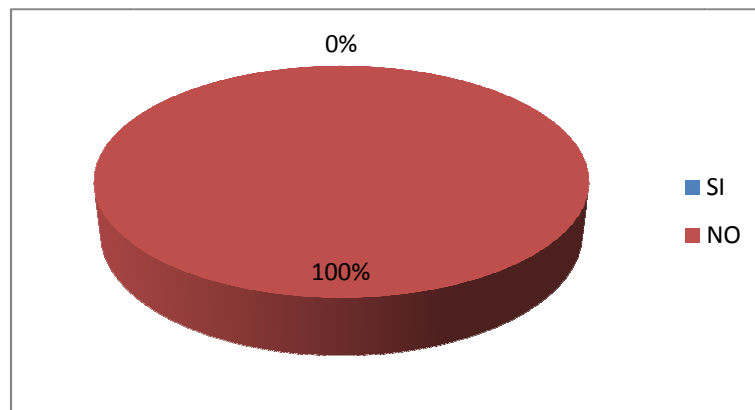
Cuadro No 3

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	4	100%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

Tabla No 3



Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

4. ¿Considera Ud. que todos los niños/as de 5 a 6 años son poseedores de una gran imaginación?

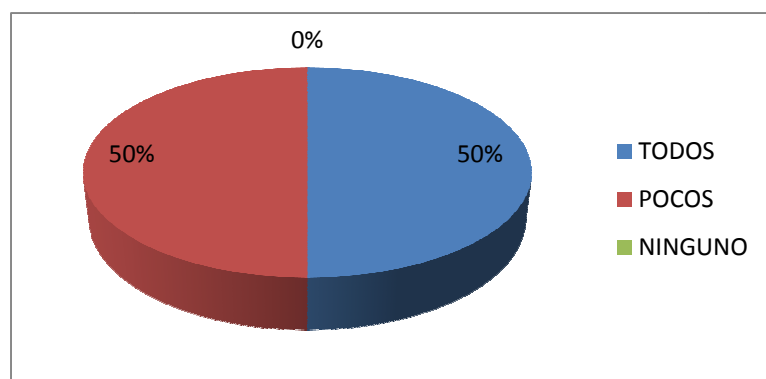
Cuadro No 4

Opción	Frecuencia	Porcentaje
TODOS	2	50%
POCOS	2	50%
NINGUNO	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 4



Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

5. ¿La inteligencia lógico matemática es predominante en todos sus alumnos?

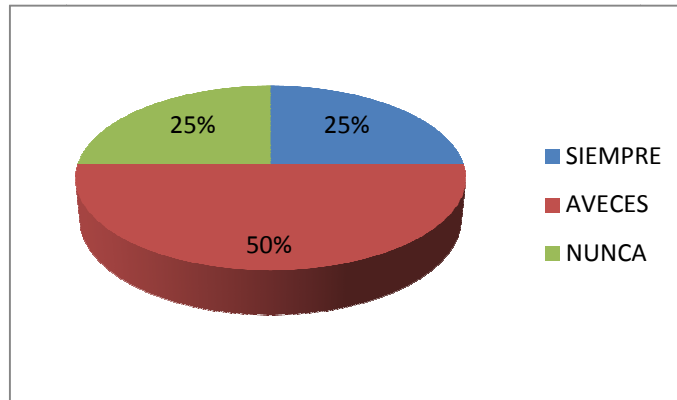
Tabla No 5

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	1	25%
A VECES	2	50%
NUNCA	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 5



Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

6. ¿Qué asignatura considera que es de menor agrado para los niños/as de Primer Año de Educación Básica?

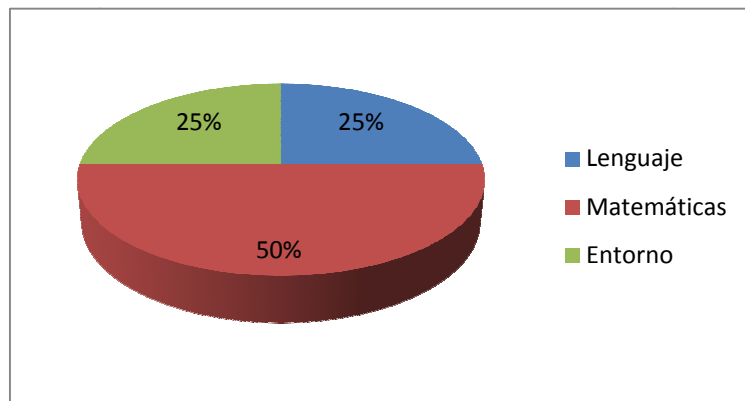
Cuadro No 6

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Lenguaje	1	25%
Matemáticas	2	50%
Entorno	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 6



Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

7. ¿Varia las actividades en la hora clase para hacer más divertido y ameno el aprender las matemáticas?

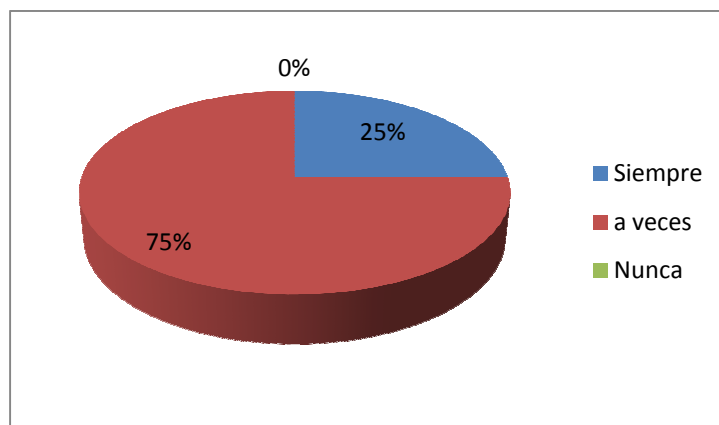
Tabla No 7

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25%
a veces	3	75%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 7



Fuente: Maestras de primer año de básica

Elaborado por: Acosta Karina

8. ¿Cree necesario que las maestras cuenten con una guía de actividades para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática?

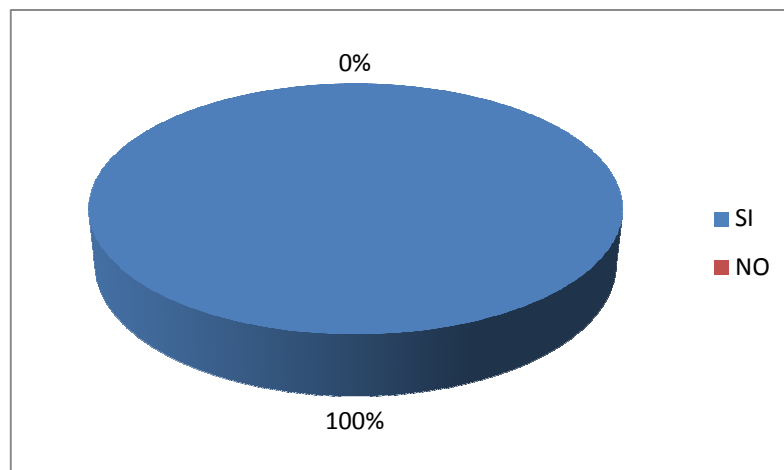
Cuadro No 8

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Muestras de la escuela “Juan Montalvo”

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 8



Fuente: Muestras de la escuela “Juan Montalvo”

Elaborado por: Acosta Karina

9. ¿Los contenidos de una guía metodológica deben ser didácticos lúdicos?

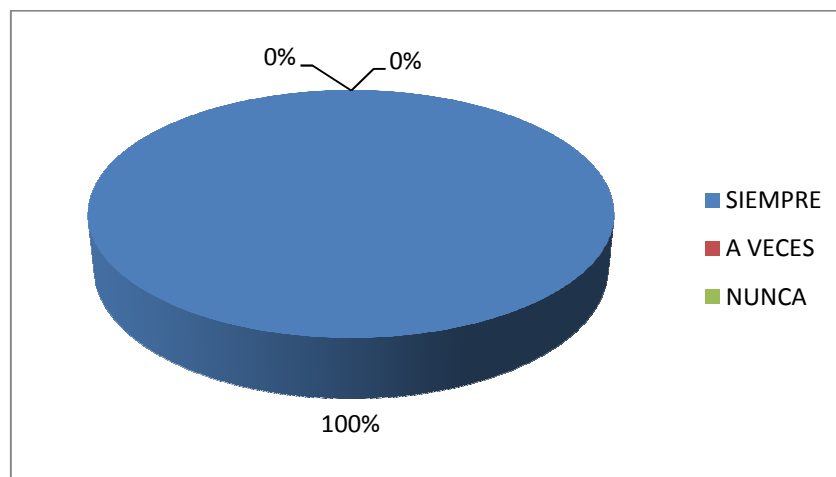
Tabla No 9

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	4	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de la escuela “Juan Montalvo”

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 9



Fuente: Maestras de la escuela “Juan Montalvo”

Elaborado por: Acosta Karina

10. ¿Dispone de una guía metodológica par utilizar en la enseñanza de los niños/as?

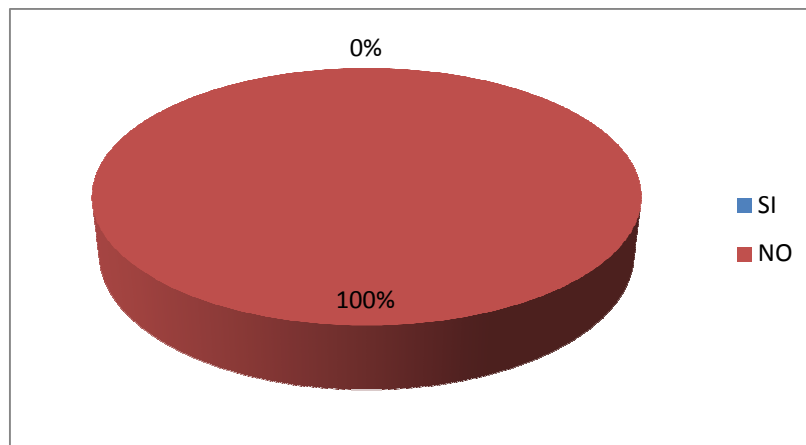
Tabla No 10

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	4	100%
TOTAL	4	100%

Fuente: Maestras de primer año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo”

Elaborado por: Acosta Karina

Grafico No 10



Fuente: Maestras de primer año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo”

Elaborado por: Acosta Karina

ANEXO III

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Resumen de la observación realizada a los niños/as de Primer Año de Básica de la escuela “Juan Montalvo”, de la provincia de Pichincha, cantón Rumiñahui con una población de 36 niños/as.

Cuadro 1

N°	<i>ASPECTO A OBSERVAR</i>	S	A M	RV	N	T
1	Para su edad tiene un buen sentido de causa efecto	3	7	10	16	36
2	Tiene una imaginación muy desarrollada.	9	14	7	6	36
3	Pregunta constantemente sobre el por qué de las cosas.	11	15	6	4	36
4	Le encanta explorar los objetos que le rodean.	8	15	8	5	36
5	Arma rompecabezas con rapidez y exactitud.	9	7	14	6	36
6	Clasifica objetos por su forma, tamaño, color.	13	5	17	1	36
7	Establece semejanzas y diferencias entre objetos.	4	13	10	9	36
8	Representa experiencias de su vida.	13	3	6	14	36
9	Tiene un gusto especial por los números.	7	15	9	5	36
10	Es muy observador de todo lo que le rodea	10	10	5	11	36

ANEXO IV

FOTOS



Aplicación del juego LA TIENDITA



Aplicación de la ficha de observación



Clasificación de colores



Clasificación de formas



Iniciación conocimiento de numeral



Iniciación de nociones de tamaño